

159479



T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

ELAZIĞ ÇOCUK OYUNLARININ HALK BİLİMİ AÇISINDAN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

159479

DANIŞMAN

Prof. Dr. Esmâ ŞİMŞEK

HAZIRLAYAN

M. Ebru TURGUT

ELAZIĞ - 2005

T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

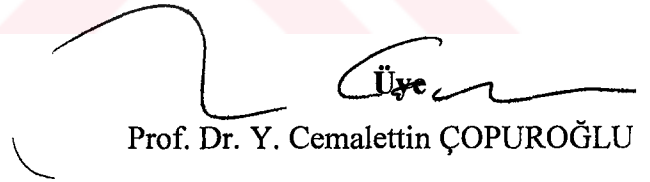


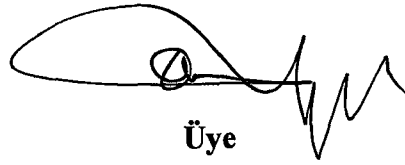
ELAZIĞ ÇOCUK OYUNLARININ HALK BİLİMİ AÇISINDAN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Bu tez 10.10.2005 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile kabul edilmiştir.


Danışman
Prof. Dr. Esmâ ŞİMŞEK


Üye
Prof. Dr. Y. Cemalettin ÇOPUROĞLU


Üye
Yrd. Doç. Dr. Tarık ÖZCAN

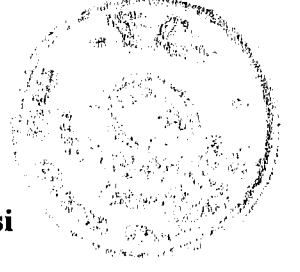
Yukarıdaki jüri üyelerinin imzaları tasdik olunur.

Doç. Dr. Ahmet AKSİN

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

Elazığ Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi



M. Ebru TURGUT

Fırat Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı

2005; Sayfa: XIII + 546

Türk halk biliminin inceleme alanına giren sözlü kültür ürünlerinden biri olan çocuk oyunları, içinde oluşturuldukları milletin tarihî ve sosyokültürel unsurlarını bünyelerinde taşıyarak kültürel mirasın geleceğe aktarılmasında önemli rol oynayan kültür zenginliklerimizdendir.

Tarihin eski devirlerinden beri önemli bir kültür merkezi olan Elazığ'da oynanan çocuk oyunları, Türklerin en eski kültür ve inanç öğelerinin izlerini saklamakla birlikte Elazığ'ın sosyokültürel yaşantısını da yansıtmaktadır.

Teknolojik gelişmelerin ve buna bağlı olarak da iletişim araçlarının etkisiyle biçim değiştiren ve unutulmaya yüz tutan Elazığ çocuk oyunlarında, sözü edilen kültür unsurlarının incelenmesi ve değerlendirilmesi bu açıdan büyük önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kültür, inanç, derleme, çocuk oyunu, Elazığ çocuk oyunları

SUMMARY

Master Thesis

The Researching of Children Games of Elazığ in Terms of Folk Science

M. Ebru TURGUT

University of Fırat

The Institute of Social Science

And Postgraduate Study in Turkish Public Literature

2005; Page: XIII + 546

Children games are our cultural wealth that are one of the oral cultural products include the field of research of Turkish folk science have an important role in transferring the cultural heritage to the future by containing the historical and sociocultural elements of nations.

The children games that are being played in Elazığ which has been important cultural center since old age of history, not only reflect the sociocultural life of Elazığ but also keep the traces of very old culture and belief elements of Turks.

In Elazığ children games that are being forgotten and changed form by the influence of technological developments and also the means of communication, the research and evaluation of aforesaid culture elements have a big importance in this point of view.

Key Words: Culture, belief, anthology, children game, the children games of Elazığ

İÇİNDEKİLER



ÖN SÖZ..... XI

GİRİŞ

0. ARAŞTIRMA ALANINA VE OYUN KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

0.1. Oyun ve Çocuk Oyunu Kavramı.....	1
0.2. Araştırma Alanının Tanıtımı.....	7
0.3. Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması.....	13

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ELAZIĞ ÇOCUK OYUNLARININ HALK BİLİMİ AÇISINDAN

İNCELENMESİ..... 23

1.1. Elazığ Çocuk Oyunlarının Yapı Özellikleri 23

1.1.1. Oyun Adı..... 24

1.1.1.1. Oyun Aracı ile İlgili Adlandırmalar..... 24

1.1.1.2. Oyunun Sözlü Formülü ile İlgili Adlandırmalar..... 24

1.1.1.3. Oyun Terimi ile İlgili Adlandırmalar..... 24

1.1.1.4. Oyun Hareketi ile İlgili Adlandırmalar..... 25

1.1.1.5. Oyun Alanı ile İlgili Adlandırmalar..... 25

1.1.1.6. Oyun Rolü ile İlgili Adlandırmalar..... 25

1.1.1.7. Oyun Aracı ve Hareketi ile İlgili Adlandırmalar 25

1.1.1.8. Oyun Rolü ve Oyunun Sözlü Formülü ile İlgili Adlandırmalar 26

1.1.1.9. Oyun Terimi ve Oyunun Sözlü Formülü ile İlgili Adlandırmalar 26

1.1.1.10. Oyun Rolü ve Oyun Alanı ile İlgili Adlandırmalar 26

1.1.1.11. Oyun Terimi ve Oyun Hareketi ile İlgili Adlandırmalar 26

1.1.1.12. Oyun Terimi ve Oyun Aracı ile İlgili Adlandırmalar 26

1.1.1.13. Oyun Hareketi, Rolü ve Sözlü Formülü ile İlgili Adlandırmalar 27

1.1.1.14. Oyun Hareketi, Terimi ve Sözlü Formülü ile ilgili Adlandırmalar ... 27

1.1.1.15. Oyun Aracı ve Alanı ile İlgili Adlandırmalar: 27

1.1.1.16. Oyun Alanı ve Hareketi ile İlgili Adlandırmalar 27

1.1.1.17. Oyun Aracı ve Rolü ile İlgili Adlandırmalar 27

1.1.1.18. Oyun Terimi, Rolü ve Sözlü Formülü ile İlgili Adlandırmalar 27

1.1.1.19. Oyun Rolü ve Oyun Hareketi ile İlgili Adlandırmalar 28



1.1.1.20. Oyun Terimi ve Oyun Rolü ile İlgili Adlandırmalar	28
1.1.2. Oyuncu	28
1.1.2.1. Oyuncu Sayısı	28
1.1.2.2. Oyuncu Cinsiyeti	30
1.1.2.3. Oyuncunun Yaşı.....	32
1.1.2.4. Oyun Rolü.....	34
1.1.3. Oyun Aracı	38
1.1.4. Oyun Alanı.....	40
1.1.5. Oyun Zamanı.....	42
1.1.6. Oyun Rollerinin Dağıtımı ve Oyuna Başlama Sıralarının	
Belirlenmesi	43
1.1.6.1. Atışma Yöntemi	44
1.1.6.2. Sayışma Yöntemi	44
1.1.6.3. Kura Yöntemi.....	44
1.1.6.4. Ayak Basma Yöntemi	45
1.1.6.5. Kumansa Yöntemi	46
1.1.6.6. İstek Yöntemi.....	47
1.1.6.7. Oyuncuların Özelliklerine Göre Seçim Yapma Yöntemi	47
1.1.6.8. Sıra Yöntemi	47
1.1.6.9. Koşu Yarışı Yöntemi	47
1.1.6.10. Sözel Formül Yöntemi	47
1.1.6.11. Oyuncu Adı Söyleme Yöntemi	47
1.1.6.12. Oturma Yöntemi	48
1.1.6.13. On Birinci Yöntemi.....	48
1.1.6.14. On Beşinci Yöntemi.....	48
1.1.6.15. Top Tutma Yöntemi.....	48
1.1.6.16. Top Atma Yöntemi	48
1.1.6.17. Yer Kapma Yöntemi	49
1.1.6.18. Hedef Olan Oyun Aracını Devirme Yöntemi	49
1.1.6.19. Bilmece Yöntemi	49
1.1.6.20. Yükselme Yöntemi	49
1.1.6.21. Tırmanma Yöntemi.....	49
1.1.6.22. Değnek Saplama Yöntemi	49
1.1.6.23. El Üstünde Taş Tutma Yöntemi	49

1.1.6.24. Eş Eşe Yöntemi.....	50
1.2. Elazığ Çocuk Oyunlarının Oynandığı Ortamla İlgili İlişkileri	50
1.2.1. Fizikî Ortam	50
1.2.2. Tarihî ve Kültürel Ortam	54
1.2.3. Teknolojik Ortam.....	116

İKİNCİ BÖLÜM

2. ELAZIĞ ÇOCUK OYUNLARI	123
2.1. Taş ile Oynanan Oyunlar	123
2.1.1. Beştaş	123
2.1.2. Biber.....	128
2.1.3. Çingır Mingır Tut.....	130
2.1.4. Çizgiler	132
2.1.5. Dokuztaş	138
2.1.6. Dörttaş.....	140
2.1.7. Gıç Gıç.....	142
2.1.8. Karpit Patlatma	146
2.1.9. Kırktaş.....	148
2.1.10. Kuyu.....	150
2.1.11. Mam Bekleme.....	153
2.1.12. Mavi Taş	157
2.1.13. Ölü Taşı.....	159
2.1.14. Sallama Taş.....	161
2.1.15. Üç Taş.....	162
2.1.16. Yedi Kule	164
2.2. Değnek ile Oynanan Oyunlar	168
2.2.1. At At.....	168
2.2.2. Cadı Kadın	170
2.2.3. Cıfistik	172
2.2.4. Çondur.....	174
2.2.5. Çelik Çubuk	176
2.2.6. Çubuk Ebesi	184
2.2.7. Dede Çek Gılcını Gınından.....	185

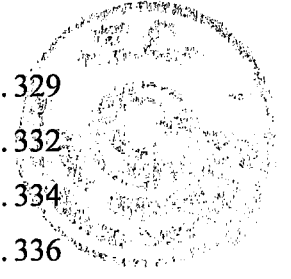
2.2.8. Dıngıla Fıstık	187
2.2.9. Hami Zozo	189
2.2.10 Hoca	191
2.2.11. Kumansa	193
2.2.12. Ok Atmaca	195
2.2.13. Sepi	197
2.2.14. Za Gule Zaza Gule	199
2.3. Mendil ile Oynanan Oyunlar	202
2.3.1. Al Satarım Bal Satarım	202
2.3.2. Ateş Tura.....	205
2.3.3. Daire.....	209
2.3.4. Eşim Eşim Seni Süren Kim?.....	211
2.3.5. Kılı Topuz.....	214
2.3.6. Körebe.....	216
2.3.7. Mendil Kapmaca.....	219
2.3.8. Öt Cici Kuşum Öt	221
2.3.9. Tura	223
2.3.10. Tura İki	225
2.4. Top ile Oynanan Oyunlar	227
2.4.1. Ağ Elma Kızıl Elma.....	227
2.4.2. Ahır	229
2.4.3. Astık Masık.....	231
2.4.4. Çukur Topu	233
2.4.5. İstop.....	235
2.4.6. Maviş.....	237
2.4.7. Mumayak	240
2.4.8. Tahta Topu	243
2.4.9. Terazı	246
2.4.10. Yakan Top.....	248
2.5. Ceviz, Badem, Bilye, Eğir ile Oynanan Oyunlar.....	250
2.5.1. Badem	250
2.5.2. Baş Bilye.....	252
2.5.3. Ceviz Dikmece.....	254
2.5.4. Ceviz Kapmaca	256

2.5.5. Eğir	258
2.5.6. Kuruşu Ceviz.....	261
2.5.7. Kuyu Bilye	264
2.5.8. Kuyuya Ceviz.....	267
2.6. Aşık ile Oynanan Oyunlar	269
2.6.1. Aşıklarla Ceviz.....	269
2.6.2. Aşıklarla Daireler.....	273
2.6.3. Aşıkla Fal	277
2.6.4. Aşıklarla Teller	280
2.7. Kağıt, Kalem ile Oynanan Oyunlar	284
2.7.1. Bom.....	284
2.7.2. İsim Şehir	286
2.7.3. Sos.....	289
2.7.4. Tren	290
2.8. İp ile Oynanan Oyunlar.....	292
2.8.1. Atlı Karınca.....	292
2.8.2. İp Atlama	294
2.9. Terlik, Ayakkabı ile Oynanan Oyunlar	298
2.9.1. Hırık Eşek	298
2.9.2. Terlik Saklamaca	300
2.9.3. Terlik Vurmaca	302
2.10. Oyun Mekanında Bulunan Nesnelere ile Oynanan Oyunlar.....	304
2.10.1. Eşya Saklamaca	304
2.10.2. Nesi Var?	306
2.10.3. Renk Ebesi	308
2.11. Diğer Oyun Araçları ile Oynanan Oyunlar.....	309
2.11.1 Dağdağan Atmaca.....	309
2.11.2. Doğruluk ve Cesaret	311
2.11.3. Evcilik.....	313
2.11.4. Fincan	315
2.11.5. Gazoz Kapağı.....	317
2.11.6. Hırsız Polis.....	321
2.11.7. Kabak	324
2.11.8. Kemer Saklamaca	326



VIII

2.11.9. Köylü Kızı ile Şehirli Kızı	329
2.11.10. Lades	332
2.11.11. Molla Potik.....	334
2.11.12. Mozik	336
2.11.13. Papel.....	339
2.11.14. Su Savaşı.....	342
2.11.15. Taso.....	341
2.11.16. Tolik Asma.....	346
2.11.17. Yüzük.....	348
2.12. Araç Kullanılmadan Oynanan Oyunlar	350
2.12.1. Aç Kapıyı Bezirgân Başı	350
2.12.2. Aylelim Puleylim	352
2.12.3. Ali Baba Saat Kaç?	354
2.12.4. Alman Ebesi.....	356
2.12.5. Amella.....	358
2.12.6. Arabacılık.....	361
2.12.7. Atlama.....	363
2.12.8. Benim Bir Atım Var.....	366
2.12.9. Benimle Dans Eder misin?.....	369
2.12.10. Beste.....	371
2.12.11. Birdirbir.....	373
2.12.12. Cadı Karı.....	383
2.12.13. Dal Ebesi	385
2.12.14. Dallas Kızı	387
2.12.15. Davul Zurna	389
2.12.16. Dev Cüce.....	391
2.12.17. Deveci Leplibacı	393
2.12.18. Don Ateş	395
2.12.19. Duvar Ebesi.....	397
2.12.20. Dünyamız Yuvarlaktır	399
2.12.21. El El Epenek	401
2.12.22. El Kızartmaca.....	407
2.12.23. Esir Almaca.....	409
2.12.24. Eski Minder.....	411



2.12.25. Eş Kaçırma.....	414
2.12.26. Güçlü Kim?.....	416
2.12.27. Güveç	417
2.12.28. Herenk.....	419
2.12.29. Hero Bekçi	421
2.12.30. Horoz Dövüşü	423
2.12.31. Horoz Dövüşü İki.....	424
2.12.32. İğne İğne	426
2.12.33. İnci de Boncuk	428
2.12.34. İnek Şaban.....	430
2.12.35. İsim Ebesi.....	432
2.12.36. Kale Kapmaca.....	434
2.12.37. Karış	436
2.12.38. Kartal.....	438
2.12.39. Kavun Karpuz	440
2.12.40. Kelime Türetmece.....	444
2.12.41. Keloğlan.....	447
2.12.42. Kireç Kırmaca.....	448
2.12.43. Köroğlu	450
2.12.44. Köşe Kapmaca	452
2.12.45. Köy Şehir	454
2.12.46. Kulaktan Kulağa	456
2.12.47. Kurt Baba	458
2.12.48. Kutu Kutu Pense	465
2.12.49. Lenk	467
2.12.50. Mendilim Köşe Köşe	469
2.12.51. Mualla	471
2.12.52. Mutfakta Neler Oluyor?.....	473
2.12.53. Müzik Ebesi	475
2.12.54. On Bir Elli.....	477
2.12.55. Pamuk Nine.....	479
2.12.56. Pır.....	481
2.12.57. Pilav Pişirme	483
2.12.58. Saklambaç	485



2.12.59. Simit.....	492
2.12.60. Taş Kağıt Makas	494
2.12.61. Uçtu Uçtu Kuş Uçtu.....	497
2.12.62. Uzun Eşek	498
2.12.63. Üüü.....	501
2.12.64. Üç ayı.....	504
2.12.65. Üşüdüm Üşüdüm	507
2.12.66. Yattı Kalktı.....	508
2.12.67. Yerde Ne Var?	510
2.12.68. Yüksek Ebe	512
2.12.69. Zimba	514
SONUÇ.....	517
ELAZIĞ ÇOCUK OYUNLARI TERİMLERİ SÖZLÜĞÜ	521
KAYNAK ŞAHISLAR HAKKINDA BİLGİ	533
KAYNAKLAR	539
ANİMASYON RESİMLERİ	543
ÖZGEÇMİŞ.....	546

ÖN SÖZ

Halkın geleneğe bağı maddî ve manevî kültürünü araştıran halk biliminin inceleme alanına giren sözlü kültür ürünlerinden biri de çocuk oyunlarıdır.

Çocuklar, dünyanın her yerinde benzer oyunlar oynamaktadırlar. Bununla birlikte çocuk oyunlarında zaman ve mekân ekseninde, kültürden kültüre değişiklik gösteren unsurlar bulunmaktadır. Halk bilimi, insanlara kimliklerini veren kültürü incelemekle, çocuk oyunlarında farklılaşmaya neden olan unsurları ortaya çıkarmayı da amaçlar.

Çocuk oyunları, içinde oluşturuldukları toplumun, tarihî ve sosyokültürel (aynı anda bir toplumu ve kendine özgü olan kültürü ilgilendiren) unsurlarını bünyelerinde taşıyarak ve yaşatarak kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılmasında önemli bir rol üstlenirler.

Elazığ Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi adlı tez çalışmamızın konusunu, Elazığ'da oynanan çocuk oyunları oluşturmaktadır. Bu çalışmada; Elazığ çocuk oyunlarını derleyerek halk bilimi açısından incelemeye ve bu oyunlar üzerinde değerlendirmeler yapmaya çalıştık.

Çalışmamızın temel amacı, Elazığ'da oynanan çocuk oyunlarını derleyerek, bu oyunlarda, bazıları bugün unutulmaya yüz tutmuş, toplumun kendine özgü kültürünü ilgilendiren unsurları tespit etmek, oyunların oluşturulma, yeni biçimler kazanma ve unutulmaya yüz tutma sürecini tartışmak, böylece sözlü kültür geleneğimizin önemli bir parçasını oluşturan çocuk oyunlarını içinde yaşadığı ortamda bu yaklaşımla ele alarak, Elazığ'ın, dolayısıyla Türk toplumunun kültür birikiminin tanınmasına katkıda bulunabilmektir.

Tez çalışmamızda yer verdiğimiz çocuk oyunlarının tamamını Elazığ'ın merkezinden ve ilçelerinden derleyerek elde ettik. Çeşitli yazılı kaynaklarda bulunan Elazığ çocuk oyunlarını incelemekle birlikte, bu oyunlardan daha çok, kaynak kişilerle yaptığımız görüşmelerde, onlara hatırlatıcı bir takım bilgiler vermek yoluyla faydalandık. Çalışmamızda alan araştırması metodunu kullanarak araştırma alanında, gözlem (katılımlı gözlem) ağırlıklı olmak üzere, görüşme, anket ve kılavuz kişi yardımı alma tekniklerini uyguladık. Bu yöntem ve tekniklerin birini ya da birkaçını bir arada kullanarak Elazığ'dan 160'ı ana oyun türü olmak üzere çeşitlemeleriyle birlikte toplam 286 çocuk oyunu derledik. Oyunların derlenmesinde ses kayıt cihazından da yararlandık. Özellikle "katımlı gözlem" tekniğini kullanarak derlediğimiz oyunların bir bölümünü kamera ile de tespit ettik. Bilgisayar grafik çizim programından yararlanarak, derlediğimiz oyunların tamamının grafik çizimlerini

hazırladık. Elazığ çocuk oyunlarından seçtiğimiz üç oyunun, “Flash mx” ve “Adobe Premiere” bilgisayar programlarını kullanarak kısa animasyonlarını da yaptık.

Tez çalışmamız, Giriş Bölümü’nün dışında Elazığ çocuk oyunlarının yapı öğelerini ve oynandığı ortamlarla ilişkilerini ele aldığımız, “Elazığ Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi” ve Elazığ çocuk oyunlarının anlatımını sunduğumuz “Elazığ Çocuk Oyunları” adlı iki bölümden oluşmaktadır. Tezimizin sonunda ise “Elazığ Çocuk Oyunları Terimleri Sözlüğü”, “Kaynak Şahıslar Hakkında Bilgi”, “Kaynaklar”, “Animasyon Resimleri”, “Özgeçmiş” başlıklı ekler yer almaktadır.

Bu çalışmamızın Giriş Bölümü üç kısımdan oluşmaktadır. “Araştırma Alanına ve Oyun Kavramına Genel Bir Bakış” başlıklı bu bölümün birinci kısmında, oyun ve çocuk oyunları üzerinde durulmuştur. İkinci kısım araştırma alanımız olan Elazığ’ın genel olarak tanıtılmasına ayrılmıştır. Bu bölümün sonunda ise Türkiye’de çocuk oyunları ile ilgili olarak yapılan çeşitli sınıflandırmalar ele alınıp değerlendirilerek oyun sınıflandırması denemelerimiz sunulmuştur.

“Elazığ Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi” adlı Birinci Bölüm’de Elazığ çocuk oyunları, halk bilimi açısından, oyunların yapı özellikleri ve oynadıkları ortam ile ilgili ilişkileri göz önünde bulundurularak; “Elazığ Çocuk Oyunlarının Yapı Özellikleri” ve “Elazığ Çocuk Oyunlarının Oynandığı Ortamla İlişkileri” adlı iki grupta incelenmiştir.

Elazığ çocuk oyunlarının yapı özellikleri “Oyun Adı”, “Oyun Aracı”, “Oyun Alanı”, “Oyun Zamanı”, “Oyun Rollerinin Dağıtımı ve Oyuna Başlama Sıralarının Belirlenmesi” alt başlıklarıyla ele alınmıştır. Bu bölümde oyunların yapı ile ilgili unsurları ve bu unsurların temel özellikleri ile oyun bütünü içindeki anlam ve görevleri tespit edilmeye çalışılmıştır.

Oyunların, oynandığı ortam ile ilgili ilişkileri incelenirken, Elazığ çocuk oyunlarının oluşturulmasında, oynanmasında, çeşitlendirilmesinde, yaşatılmasında ve unutulmasında oyunların içinde yaşadığı ortamların önemi ve etkisi; “Fizikî Ortam”, “Tarihî ve Kültürel Ortam” ve “Teknolojik Ortam” alt başlıkları içerisinde açıklanmıştır.

Tezimizin İkinci Bölümü’nde “Elazığ Çocuk Oyunları” başlığı altında, Elazığ’dan derlediğimiz çocuk oyunları, oyunlarda kullanılan araçların türlerine göre hazırladığımız sınıflandırmaya tâbi tutularak, oyun adından başlanıp “Oyunun Diğer Adı / Adları”, “Oyuncular (Sayısı / Cinsiyeti / Yaşı)”, “Oyun Zamanı”, “Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler”, “Oyunun Oynanma Biçimi”, “Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler” ve “Oyuna Ait Grafik Çizimi” başlıklarıyla sunulmuştur. Oyunların çizimlerinde “Corel Draw 10” adlı bilgisayar grafik çizim programı kullanılmıştır. Elazığ çocuk oyunlarının anlatımında, oyunların geçmişten günümüze aktarılışında meydana gelen değişiklikler ve oyun türlerindeki



çeşitlenmeler ile birlikte oyunların Elazığ'ın farklı bölgelerindeki adları ve oynanma biçimleri de dikkate alınmıştır.

Sonuç bölümünde ise derlediğimiz çocuk oyunlarında tespit ettiğimiz özellikler ve unsurlar kısaca değerlendirilmiştir. Elazığ'da oynanan çocuk oyunlarındaki yapı öğelerinin, nitelikleri ve görevleri bakımından birbirleriyle etkileşim içinde olduğu; bölgede eskiden oynanan çocuk oyunlarının çoğunluğunun unutulmaya yüz tuttuğu; bunun yanı sıra bu oyunların tarihî seyri içinde değiştirilerek çeşitlendirildiği vb. bu bölümde ortaya koyulmuştur. Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında geçen oyun terimlerinin anlamlarını içeren bir de sözlük hazırlanmıştır.

Çalışmanın “Kaynak Şahıslar Hakkında Bilgi” bölümünde, kendilerinden halk bilimi malzemesi derlediğimiz sözlü kaynaklar hakkında bilgiler, kaynak kişilerin soyadlarına göre alfabetik sıralama yapılarak ve kısaltmaları (K1, K2...) eklenerek verilmiştir. “Kaynaklar” adlı bölümde, bu çalışmamızda yararlandığımız yazılı kaynaklar, yazarların soyadlarını dikkate alarak, alfabetik sıralama ile sunulmuştur. “Animasyon Resimleri” adlı bölümde, seçtiğimiz üç Elazığ çocuk oyununun animasyon çalışması aşamasında hazırlanan üç resmine yer verilmiştir. Tez çalışmamız “Özgeçmiş” bölümü ile tamamlanmıştır.

Tezin hazırlanması aşamasında değerli bilgileriyle yol gösteren, çalışmam süresince destek ve yardımlarını esirgemeyen saygıdeğer hocam Prof. Dr. Esma Şimşek Hanımefendiye minnettarlığımı dile getirmek isterim.

Derleme çalışmalarım sırasında desteklerini vererek kaynak kişilere ulaşmamı sağlayan kimselere ve tezin “Kaynak Şahıslar Hakkında Bilgi” bölümünde isimlerini verdiğimiz kaynak kişilere teşekkürlerimi sunarım.

Tezin hazırlanma aşamasında, sevgisi ve desteğiyle yanımda olan eşim Emre Turgut'a, derlediğim Elazığ çocuk oyunlarının grafik çizimlerini ve üç oyunun da animasyonlarını yapan grafik tasarımcısı kardeşim Melike İzat'a ve düzenleme çalışmalarında verdiği emekler için kardeşim Nihan İzat'a teşekkür ederim.

Ayrıca öğrenim hayatım boyunca sevgisini ve desteğini bana daima hissettiren aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

GİRİŞ



0. ARAŞTIRMA ALANINA VE OYUN KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

0.1. Oyun ve Çocuk Oyunu Kavramı

İnsanlar tarih sahnesinde göründüklerinden bu yana çeşitli biçimlerde oyunlar oynamışlardır ve oynamaktadırlar. Toplumun bütün kesimleri tarafından zevkle oynanan oyun her şeyden önce, isteğe bağlı olarak gerçekleşen, kendi mekânı, zamanı ve düzeni içinde günlük yaşamın dışında kalan özgür bir eylemdir.

Dünya üzerinde konuşulan dillerde oyun kavramını bütün biçimleri ve anlamları ile kapsayan tek ve ortak bir kelime bulunmamaktadır. Tarihi Huizinga; Yunanca, Sanskritçe, İngilizce, Çince gibi çok sayıda dilde çeşitli oyun biçimlerinin ifade edilmesinde birbirlerinden farklı kelimelerin kullanılması ya da terim çokluğu, genel kategoriye ifade eden kelime bulunmayışı gibi sebeplerden dolayı, oyun kavramının tek bir kelime ile ifade edilemediğini vurgulamıştır (Özdemir, 1997: 2).

Türkçe’de ise oyun kelimesi, alt türleri (çocuk oyunu, seyirlik oyunlar, tiyatro oyunları gibi) ile beraber genel bir kategoriye ifade eden, anlam çerçevesi geniş bir kelime olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sözü edilen kavramı ifade etmek için Türkçe’de eski devirlerden itibaren “oyun” kelimesi kullanılmıştır. “Oğuz Kağan Destanı’nda (Bang, Arat, 1936: 11), Manas Destanı’nda (Yıldız, 1995: 432, 834), Divanü Lügat-it Türk’te (Atalay, 1985: 85, 121, 138), Kutadgu Bilig’de (Arat, 1988: 62, 88), Volga Bulgar Kitabeleri’nde (Tekin, 1988: 56,169), Dede Korkut Kitabı’nda (Ergin, 1989: 81), Evliya Çelebi Seyahatnamesi’de (Zıllı Oğlu, 1970: 11, 12) “oyun” kelimesinin varlığı, oyun kavramının Türk tarihi açısından eskiliğini göstermektedir” (Özdemir, 1997: 2).

Orta Asya Türklerinin İslamiyet’ten önceki inanç sistemlerinde “kam, şaman, baksı” adlarıyla anılan dinî liderlerinin diğer bir adı da Türkçe kökenli “oyun” dur. Abdulkadir İnan, Yakut Türklerinin ve Doğu Türkistan Türklerinin erkek şamana “oyun” dediklerini belirterek Yakutlar’da bu oyunla ilgili olarak “ayı oyun” (iyi şaman), “abası oyun” (kötü şaman), “oyun tanasa” (şaman giyimi), “oyun kuta” (şamanın herhangi bir hayvanda tecessüm ettiği canı) terimlerinin kullanıldığını bildirmektedir (İnan, 2000: 74, 83). İnan’ın XI. yüzyıl tarihçilerinden Gardizî’den naklettiği bilgilere göre Kırgızların arasında her yıl belirli bir günde gelen ve çalgıcıların türlü musikî aletleri hazırladıkları adama “Kam-oyun” denilmektedir (İnan, 2000: 73-74).

Şaman adının özellikle Yakutlar'da Türkçe bir ad olan "oyun" la karşılandığını belirten Metin And, Orta Asya'da yüce şamanın "ulahan-oyun", orta şamanın "orta-oyun" şeklinde anıldıklarını nakletmektedir. Türkmenistan'da şaman töreninin tamamına da oyun denildiğini vurgulayan And, günümüzde kullanılan oyun sözcüğünün pek çok anlamının şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğeleri içerdiğini düşünmektedir (And, 1974: 25)

Şemseddin Sami, **Kamûs-ı Türkî** adlı eserinde oyun kelimesini, yetişkin ve çocuk oyunu, kumar, dans ve cambazlık gösterileri, hikaye, tiyatro oyunu anlamlarıyla tanımlamıştır. Oyunla ilgili olarak oyun almak (kumarda kazanmak), oyun ebesi, oyun başı, oyun etmek, oyun çıkarmak, orta oyunu, kılıç oyunu, kağıt oyunu, oyunbaz, oyuncak, oyuncakçı, oyuncu kelimelerine de yer vermiştir (Sami, 1317: 231).

Türkçe'de en eski devirlerden beri aynı adla anılan oyun kelimesi günümüzde şu anlamları ile kullanılmaktadır: "Oyun (is) 1. Vakit geçirmeye yarayan, belirli kuralları olan eğlence. 2. Kumar. 3. Şaşkınlık uyandırıcı hüner. 4. Tiyatro veya sinemada sanatçının, rolünü yorumlama biçimi. 5. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü. 6. Sahne veya mikrofonda oynamak için hazırlanmış eser. 7. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan çevikliğe dayanan her türlü yarışma. 8. Hile, düzen, desise, entrika. 9. sp. (güreşte) Hasmını yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket. 10. sp (teniste) Taraflardan birinin dört sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç." (Parlatır vd., 1998: 1711, 1712).

Türkçe'de oyun kelimesinin anlam zenginliği, oyun kökünden türetilmiş kelime sayısının fazlalığı, oyunun Türk kültüründe ve yaşamında ne derece önemli olduğunu göstermektedir. Türkçe'de oyun kökünden türetilen kelime ve kelime gruplarından bir bölümü şunlardır: oyun almak, oyun bağlamak, oyun bozmak, oyun çıkarmak, oyun etmek, oyun kurmak, oyun oynamak, oyun vermek, oyun yapmak, oyuna çıkmak, oyuna gelmek, oyuna getirmek, oyuna kurban gitmek, oyunu almak, oyun alanı, oyunbaz, oyun bozan, oyun ebesi, oyun havası, oyun kâğıdı, oyun kurucu, oyun masası, oyun sahası, oyun salonu, oyun yazarı, oyun yazarlığı, oynak, oynakça, oynaklık, oynama, oynamak, oynanış, oynanma, oynanmak, oynas, oynaslık, oynasma, oynasmak, oynatılma, oynatılmak, oynatım, oynatımcı, oynatış, oynatma, oynatmak, oynaya oynaya, oynayış (Parlatır vd., 1998: 1709-1713).

Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü'nde oyun sözcüğünün, geniş bir coğrafyaya yayılmış Türk milletlerinin dilinde lehçe ve ağız özellikleri nedeniyle çok az değişikliğe uğramış ortak kelimelerden biri olduğu görülmektedir. Sözlükte Türk dilinde oyun kavramını karşılayan kelimeler şunlardır:

Türkiye Türkçe'si: Oyun

Azerbaycan, Özbek, Kırgız, Türkmen ve Uygur Türkçe'si: Oyun

Başkurt, Tatar Türkçe'si: Uyn, uynav

Kazak Türkçe'si: Oyun, Oyunşık

(Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü, 1991: 668, 669)

Huizinga, Hint-Avrupa dil grubunda oyunu ifade eden herhangi bir ortak kelime bulunmadığını ve Germanik dillerde oyun kavramını karşılayan şu üç farklı kelimenin bulunduğunu bildirmektedir: Gotça-Kuzey dilleri: leikan; Almanca grubu dilleri: spel; Anglosaksonca: plega ve plegan; İngilizce: play (Özdemir, 1997: 7).

Yabancı dillerin bazılarında oyun ve çocuk oyunu anlamında kullanılan kelimeler şunlardır:

Yunanca: paidia (oyun, çocuksu)

adio (oyun, önemsiz, yararsız)

agon (oyun, ciddî olan yarışmalı oyun)

Çince : wan (çocuk oyunu)

çeng (ciddî yarışmalı oyun)

sai (ödül için örgütlenmiş yarış oyunu)

Japonca : asobi (oyun)

asobu (oyun oynamak)

Arapça : la'b, mel'abe (oyun, eğlence yeri)

İngilizce: play (oyun oynamak)

game (oyun)

(And, 1974: 18, 20, 21)

Metin And, bir kelimenin kavramsal değerinin çoğunlukla onun karşıtı ile tanımlandığını belirterek oyunun karşıtının ciddîlik, iş ya da çalışma olduğunu söylemektedir. Ancak oyun kavramının, karşıtından daha asal ve temelden görüldüğünü ve oyunun yadsıması olan ciddîliğin, karşıtlık dengesini kuramadığını ifade etmektedir (And, 1974: 23, 24).

Gerçekten de oyun ciddîliğin karşıtında durabilen bir kavram değildir. Oyun ciddî bir eylem olarak görülmemekle birlikte oyunu oynayan kişilerin bakış açısıyla kendi alanı ve süresi içinde büyük bir ciddîlikle karşılanmaktadır.

Oyun kavramı genellikle psikoloji, çocuk eğitimi, gelişimi, çocuk ruh sağlığı açılarından tanımlanmıştır. Oyunları daha çok eğitim, gelişim ve tanı aracı olarak gören bu tanımlamalarda oyunların insan gelişimine yararları ön plânda tutulmuştur.

Necati Baykoç Dönmez, oyunu "Belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı,

fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir” şeklinde tanımlamıştır (Dönmez, 1992: 12, 13).

Atalay Yörükoğlu, **Çocuk Ruh Sağlığı** adlı kitabında oyunu, çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması için sevgiden sonra gelen ikinci en önemli ruhsal besin (Yörükoğlu, 1994: 72) olarak tanımlarken, **Değişen Toplumda Aile ve Çocuk** adlı kitabında şu tanıma yer vermektedir: “Oyun çocuğun özgürlüğüdür. Öğrenmeyi kamçılayan, zihinsel yeteneklerini ve yaratıcılığını uyandıran bir etkidir” (Yörükoğlu, 2000: 150).

Çocuk Oyunları adlı çalışmada Seyrek ve Sun, oyunun tanımını yapmanın oldukça zor olduğunu vurgulayarak şu tanımlamayı sunmuşlardır: “Çocuğun us gücü yaratmalarına, bedensel devinimlerine ve bunların bileşiminde oluşan tüm etkinlikleri” (Seyrek, Sun, 1991: 3).

Oyunla Eğitim adlı kitabında Muhsin Hazar, oyunu şu şekilde tanımlamıştır: “Oyun, insanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanlarda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği sonuçta maddî çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir” (Hazar, 1996: 7).

Türk Halk Bilimi alanında da pek çok araştırmacı tarafından oyunun tanımı yapılmıştır. Bu tanımlamalarda eğitimci ve psikologların yaklaşımına benzer bir tavır gösterilse de oyunun kültürel ve toplumsal işlevleri de göz önüne alınmıştır.

Pertev Naili Boratav, **100 Soruda Türk Folkloru** adlı kitabında, “Karamanın koyunu, sonra çıkar oyunu” ve “oyuna getirmek” sözlerini örnek göstererek, oyunun Türkçe’de geniş anlamlı bir deyim olduğunu belirtir ve oyun kavramı üzerine şu açıklamaları yapar: “...deyim, tiyatro, kukla, karagöz, orta oyunu gibi seyirlik gösteriler için de kullanılır. Oyunun bir de dans anlamı var. Son olarak da kitabımızın bu bölümünde inceleyeceğimiz ‘oyunlar’ var. Çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir. Bunlar cirit, güreş, horoz dövüşü, saklambaç, bilye, topaç, aşık.... gibi oyunlardır” (Boratav, 1997: 232).

Çocuk Oyunlarımız adlı kitabında Mevlüt Özhan oyunu, bir veya birden fazla kişinin belli kurallar içerisinde zihni, bedenî ve ahlakî güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketler olarak tanımlamaktadır (Özhan, 1990: 3).

Huizinga ise, **Homo Ludens - Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme** adlı kitabında oyunu şu şekilde tanımlamaktadır: “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak, belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir” (Özhan, 1997: 14).

Cahit Tanyol, “Türk Kültüründe Oyunun Önemi” adlı makalesinde oyunun topluluğun her şeyini ifade eden müşterek mevzu ve anlatış vasıtası olduğuna dikkat çekmektedir (Tanyol, 1961: 2489).

“Çocuk Oyunları ve Tekerlemeleri” adlı makalesinde M. Güner Demiray, çocuk oyunlarının gelenek ve göreneklerin, mevsim, geçim, boş zaman ve eşyanın tesiri altında olduğunu vurgulamaktadır (Demiray, 1960: 2132).

Nevzat Gözaydın, “Çocuk ve Folklor” adlı makalesinde çocuk oyunlarının hem çocuğa kişilik kazandırdığına hem de folklorla zengin malzeme sağladığına dikkat çekmiştir (Gözaydın, 1985: 327).

Halk bilimi, çocuk gelişimi ve psikolojisi alanlarının dışında da oyun, pek çok araştırmacı tarafından tanımlanmıştır. Ruhi Sel, **Çocuk Oyunları ve Şarkıları** adlı kitabında bazı yazar, şair, eğitimci ve bilim adamlarının oyun tanımlarına yer vermiştir. Sel’in kitabına aldığı bu oyun tanımlarından ve oyunla ilgili görüşlerden bir bölümü şunlardır:

Eflatun: (M.Ö.428-347) Yunan filozofu, çocukların eğitimini bedenî ve ruhî olarak iki bölümde inceleyerek “Çocuk oyunla büyümelidir” demiştir.

Ebu Hamit Gazzali: (1058-1111) İslam filozofu, çocuğun eğitiminin oyunla başlatılmasının önemi üzerinde durarak çocukların öğrenme güçleri ve ilgilerinin artması, aynı zamanda da dinlenmeleri için sık sık oyun oynamaları gerektiğini söylemektedir.

Vittorina Da Feltre: (1378-1446) İtalyan eğitimci Feltre’ye göre eğitim, istek ve sevgi ile birlikte yürütülmeli, oyunlar ve yarışmalar çocukta yaşama ve yaratma isteklerini güçlendirmelidir.

Martin Luther: (1483-1546) Alman ilahiyatçısı ve reformcusu Luther, dinî konuşmaları sırasında oyunun bedenî ve ruhî önemini vurgulamış, vücut sağlığının oyunlarla korunabileceğini savunmuştur.

Jon Locke: (1632-1704) İngiliz filozofu Locke, **Eğitime Ait Düşünceler** adlı eserinde “Derslerin daha çekici olmasını istiyorsanız çocuğun ilk yaşlardaki oyun içgüdülerinden yararlanınız” diye seslenmektedir.

J. Jacques Rousseau: (1712-1778) **Emile** adlı eserinde “Çocuğun bedenini daima işletiniz. O kımıldasın, koşsun bağırsın, daima harekette bulunsun. Vücutça dinç, sağlam bir kişi olur. Daha sonra fikir yönünden de uyanık olur” demektedir.

Friedrich Von Schiller: (1759-1805) Ünlü Alman şairi ve tiyatro yazarı, oyunu sanatın başlangıcı olarak kabul eder. Oyunu, bütün melekelerin uygunluğu, temayüllerin ahengi, duyguların özgürlüğü olarak tanımlar ve şöyle der: “İnsan yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır” (Sel, 1989: 7, 8, 9, 10, 11).

Oyunların ortaya çıkış sebepleri ile ilgili çeşitli teoriler de geliştirilmiştir. Büyük bölümü çocuk oyunları ile ilgili olan bu teorilerde oyunun niçin oynandığı açıklanmaya çalışılmıştır. Bu konuda Metin And; “Kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak, kimine göre benzetmece içgüdüsünü doyurmak, kimine göre boşalma gereksinimidir. Bir kurama göre oyun genç yaratıkları (insan ya da hayvan) ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak, yetiştirmek içindir. Bir başka ilkeye göre oyunda doğuştan bir yeteneği geliştirme itkisi, ya da üstün gelme ve yarışma isteği, yitik enerjiyi tek yönlü canlılıkla, eylemle onarma vb. gibi itkiler vardır” (And, 1974: 14), demektedir.

Metin And, oyun ve kültür münasebetlerini ele aldığı; **Oyun ve Bugü** adlı eserinde insan kültürüne, Homo Faber (Yapımcı İnsan), Homo Sapiens (Düşünür İnsan) kavramlarının yanına Homo Ludens (Oyuncu İnsan) kavramını getiren Huizinga'nın bu konudaki açıklamalarına yer vermiştir. And'ın işaret ettiği, Huizinga'nın “kültürde oyun kuramına” göre oyun, kültürden öncedir. And, oyunun çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etken olduğunu düşünen Huizinga'ya göre, oyunun taşıdığı niteliklere bu eserinde yer vermiştir. Biz bu nitelikleri, And'ın eserindeki ilgili bölümden özetleyerek maddeler halinde sunuyoruz:

1. Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir.
2. Oyun gerçek yaşamdan geçici olarak çıkarak kendi düzeninin içine girer.
3. Oyun kendine özgü yer ve süreyle sınırlanmıştır. Oyun alanının sınırları içinde, dışarıdakilerin ve günlük yaşamın yeri yoktur. Bu düzenin nitelikleri sanki estetik değerler gibidir. Gerilim, denge, denklik, karşıtlık, çeşitleme, çözülme, karar vb.
4. Her oyunun kuralları vardır. Oyun kuralları bağlayıcıdır ve kuşkuya yer bırakmaz. Kurallar bozulunca bütün oyun çöker, biter.
5. Birlikte oynamak oyuncuları birbirine yaklaştırır. Oyun bittikten sonra da aynı derneğin üyesi gibi bir yakınlık kurulur.
6. Oyun ciddi bir iş olarak benimsenmemekle birlikte, oyuncu yoğun olarak ve tümüyle kendini oyuna verir (And, 1974: 14-20).

Oyun kavramı ile ilgili olarak yukarıda yer verdiğimiz tanımların ve açıklamaların ışığında, ayrıca tezin özellikle derleme aşamasında yaptığımız gözlemlerin ve edindiğimiz tecrübelerin de yardımıyla şöyle bir tanım sunabiliriz:

Oyun; istekle kabul edilen bağlayıcı kuralların sınırladığı, kendi alanı, zamanı ve düzeni içerisinde günlük yaşamın dışında özgürce gerçekleştirilen bir eylemdir.

0.2. Araştırma Alanının Tanıtımı ¹

Tarihin eski devirlerinden beri yerleşim yeri olarak karşımıza çıkan Elazığ, önemli bir kültür merkezi olan Harput'a kökleri itibariyle bağlı bir ilimizdir. Bu bakımdan Elazığ ilinin tarihî gelişimini Harput tarihinin derinliklerine inerek ele almak gerekmektedir.

Harput-Elazığ bölgesi, çevresine hakim olan güçlü konumu ve doğal şartların elverişli olması sebepleriyle ilk çağ dönemlerinden bu yana çeşitli kavimlerin medeniyetler kurduğu bir yerleşim alanı olmuştur. Bölge hakkında ilk yazılı belgeler M.Ö.2000 yıllarına rastlamaktadır. 1967 yılında Keban barajının yapımı nedeniyle bu sahada yapılan arkeolojik kazı ve etnografik araştırmalardan elde edilen buluntular, bölge tarihini paleolitik (eskitaş) devrine götürmüştür.

Harput-Elazığ'ın yazılı tarihi hakkındaki ilk bilgiler Hitit tabletlerinden alınmaktadır. Buna göre, Harput'un bilinen en eski sahipleri Hurriler'dir. O dönemlerde Ön Asya'da geniş bir bölgeye yayılmış olan Hurriler, M.Ö. 2000 yılının sonlarında kuvvetlenerek Subar boylarını da egemenlikleri altına almış, böylece Harput bölgesini de içine alan sınırlarını genişletmişlerdir. Subarların, Hurriler'le aynı kökten geldikleri ve yeryüzünde madeni ilk işleyen kavim oldukları bilinmektedir. Hatta işlenen madenlerin Mezopotamya'ya da ihraç edildiği anlaşılmaktadır. Hurriler, toprakları, Anadolu'dan Hititlerin, Mısırlıların, Samilerin ve doğudan diğer kavimlerin hücumlarına maruz kalınca kuvvetlerini kaybetmeye başlamışlardır. Bu dönemde Harput, yöreye İşuva adını veren, tarımda ve dokuma sanatında ileri olan Hititlerin eline geçmiştir. Anadolu'da büyük bir imparatorluk kuran Hititlerin Harput'taki hakimiyeti uzun sürmemiştir.

¹ AYDOĞMUŞ, Günerkan vd. (1992); **Elazığ İl Yıllığı**, Ankara, Aydoğdu ofset ÇAKMAK, Yücel (2004); **Elazığ ve İlçeleri**, Elazığ, Emre ofset ve matbaa GÖKÇE, Orhan (2002); **Harput'tan Elazığ'a Son Dönem Dinî Şahsiyetler**, Elazığ, Derya Kitabevi SUNGUROĞLU, İshak (1961); **Harput Yollarında**, Elazığ, Elazığ Kültür ve Tanıtma Vakfı Yayınları



M.Ö. IX. yüzyıldan itibaren bütün Doğu Anadolu'yu ellerine geçiren Urartular, Harput çevresine de hakim olmuşlardır. Çivi yazısını kullanan ve taş oymacılığı sanatında ilerleyen Urartuların günümüzde de bütün ihtişamıyla ayakta duran Harput kalesini inşa ettikleri ile sürülmektedir.

Palu, Kömürhan ve Ağın'da Urartular dönemine ait çivi yazılı kitabeler bulunmaktadır. M.Ö. VII. yüzyılda Harput ve çevresini hakimiyetleri altına alan Medler, sonraki yüzyıllarda yöreyi Pers idaresine bırakmıştır. Pers hakimiyeti altında kalan Elazığ Harput bölgesi M.S. III. yüzyıla kadar Pers-Roma mücadelesine sahne olmuştur. M.S. I. yüzyıldan III. yüzyıla kadar bölgeye hakim olan Romalılar, yörede maden işletmeleri kurmuşlardır. M.S. 395 yılında Büyük Roma İmparatorluğu'nun ikiye bölünmesinden sonra yörede Sasani-Bizans mücadelesi başlamıştır. Sonuçta Fırat'ın batısı Bizans, doğusu Sasaniler idaresine girmiştir. Bizanslıların Ziata Castellum, Arapların Hısn-ı Ziyat adını verdikleri Harput, VI. yüzyıla kadar Bizans ile Sasaniler arasında sık sık el değiştirse de çoğunlukla Bizans hakimiyetinde kalmıştır. Harput, Hz. Ömer zamanında müslüman Arapların hakimiyetine girmiştir. Bu dönemlerde Uluova ve Kuzova'da tarım ve hayvancılık yapılıyor, insanlar sade bir hayat sürüyorlardı. X. yüzyılda Harput'u tekrar ele geçiren Bizanslılar burada bir vilayet teşkilatı kurmuşlardır.

Harput ve çevresi 1071 yılında kazanılan Malazgirt zaferinden sonra kimi kaynaklara göre 1085, kimi kaynaklara göre ise 1087 yılında Türklerin eline geçmiştir. Harput'taki ilk Türk hakimiyeti Çubukoğulları ile başlar.

1071 Malazgirt savaşından sonra Harput yöresine gelen Çubuk Bey, burada Selçuklu Sultanına bağlı olarak bir hükümet kurmuştur. Çubukoğulları ve onlarla birlikte gelen Türkmenlerin Harput halkının ecdadını teşkil ettiği şüphe götürmemektedir.

Harput'un Türkler tarafından alınmasına kadar bir kale hüviyetinde kalan Harput, Türklerle beraber gelişen bir şehir haline gelmiştir. Bu dönemde Harput'un imar ve iskan çalışmalarına hız verilmiştir. Böylece bölgede günümüze kadar gelen Türk hakimiyeti sağlam temeller üzerine kurulmuştur. Çubukoğullarının siyasi bunalım içinde bulunduğu bir sırada Artukoğlu Belek Gazi, Çubukoğulları yönetimine son vermiştir. Böylece Harput'ta Belek Gazi ile başlayan Artuklu hakimiyeti başlamıştır ki bu kola Harput Artukluları denilmektedir. Anadolu'nun Türkleşmesinde önemli rol oynayan Artukoğulları, Harput'ta 1113 yılından 1234 yılına kadar, yüzyıl sürecek olan bir hakimiyet kurmuşlardır. Artukoğullarının Harput'un kültür tarihinde önemli bir yeri vardır. Kayı boyuna mensup olan Artukoğulları, ünlü komutan Belek Gazi'yi yetiştirmiş, yöreyi, bugüne kadar ayakta duran Türk-İslam eserleriyle süslemişlerdir. Harput'taki Ulu Cami, Alacalı Mescid bu dönemde yapılan eserler

arasındadır. Artukoğulları döneminde Harput kalesi de onarım görmüş, bir hastane, birçok çeşme, türbe, saray inşa edilmiştir. Bu dönemde ticaret ve el sanatları da son derece gelişmiştir. Adı bilinmeyen bir yazar matematik kitabı yazmış, musikide, edebiyatta önemli gelişmeler olmuştur. Artuklular döneminde Harput, bir bilim, kültür, sanat ve ticaret merkezi haline gelmiştir.

Belek Gazi'den sonra 1185 yılında kadar Harput'ta yine Artukoğullarından gelen beyler hüküm sürmüşlerdir. Bunlardan Fahrettin Karaaslan'ın Harput tarihinde unutulmaz bir yeri vardır. Harput Artukoğulları'nın son beyleri Ahmet ve Nurettin Artukşah dönemlerinden sonra 1234'de Anadolu Selçuklu Sultanı 1. Alaaddin Keykubat Artukoğullarının egemenliğine son vererek, Harput'u Selçuklu topraklarına katmıştır.

Bu dönemde Harput'ta tamamen Türk-İslam kültürü hakimdir. Arap Baba Mescidi bu dönemin eseridir. Mesciddeki çini işçiliği, el sanatlarının ne kadar ileri bir düzeyde olduğunu göstermektedir. XIII. yüzyılın sonlarında Anadolu Selçuklu Devlerinin sona ermesi ile Anadolu'da beylikler dönemi başlayınca Harput önce İlhanlıların daha sonra da Dulkadiroğullarının yönetiminde kaldı. Harput, Dulkadiroğullarından sonra 1465'de Akkoyunluların eline geçerek Osmanlılara sınır oluşturur. Uzun Hasan döneminde İtalyan gezgini Barbora'ya göre göz kamaştırıcı bir kenttir. Akkoyunlular zamanında Harput'ta para basılmış, kültür ve sanatta önemli hamleler yapılmış, çok sayıda din adamı, bilim adamı ve sanatkâr yetişmiştir.

Harput'ta Akkoyunlu hakimiyetine, Safavi hükümdarı Şah İsmail son vermiştir. Bölge, 1516 yılında ise Osmanlı Devleti topraklarına katılmıştır. Osmanlı Devleti zamanında Harput en ihtişamlı dönemini yaşamıştır. Bu dönemde Palu ve Keban'da önemli eserler yaptırılmıştır. Ayrıca Maden ve Keban ilçelerinde maden işletmeciliği oldukça gelişmiştir. Evliya Çelebi, Harput'ta XVII. yüzyılda 600 dükkan, 7 ticaret hanı, bedesten ve saraçhaneden söz etmektedir.

Harput medreselerinde çok sayıda vasıflı âlim ve sanatçı da bu yıllarda yetişmiştir. Yöre insanı divan edebiyatı konularına hakim olmuş divan şairleri Fuzuli ve Nedim'in şiirlerini bestelemişlerdir. Musikide önemli gelişmeler olmuş ve divan geleneği ile halk geleneğinin kaynaşmasından oluşmuş bir müzik kültürü ortaya çıkmıştır. İpekçilik de son derece gelişmiş, ipek tezgahları ve fabrikalar kurulmuştur.

Harput halkı, 1834 yılında Mezra denilen bugünkü merkezine taşınmaya başlamıştır. Elazığ'ın Osmanlı dönemindeki ilk adı Mezra'dır. Elazığ'ın Sultan Aziz zamanında bayındırlaştırdığı ve Mamuratü'l Aziz adıyla anıldığı bilinmektedir. Bu ad daha sonraları halkın ağzında daha kolay söylenebildiği için Elaziz olarak değiştirilmiştir. Harput'tan

bugünkü yerine taşınarak yeni kurulan şehir, önceleri eyalet ve ayrıca vilayet merkezi olmuş, bir ara Diyarbakır vilayetine bağlı bir sancak haline getirilmiştir. 1875’de müstakil mutasarrıflık, 1879’da da tekrar vilayet olmuştur. Osmanlı Devleti’nin son yıllarında Malatya ve Dersim sancakları da buraya bağlanmıştır.

Cumhuriyet döneminde sancakların vilayete dönüştürülmesi üzerine Malatya ve Dersim sancakları Elaziz’den ayrılarak birer vilayet olurlarken, merkez sancak da Elaziz vilayeti olarak isimlendirilmiştir. 17 Kasım 1937’de Elaziz’e gelen Atatürk, şehrin adının Elazık olmasını istemiştir. Atatürk’ün önerisi ve bakanlar kurulu kararıyla Elaziz, azık diyarı anlamına gelen Elazık olarak değiştirilmiştir. Bu ad söyleniş zorluğu nedeniyle 10 Aralık 1937 de yeni bir bakanlar kurulu kararıyla bugünkü söyleniş şekli olan Elazığ’a dönüştürülmüştür.

Doğu Anadolu Bölgesinin güneybatısında Yukarı Fırat Bölümü olarak ayrılmış saha içerisinde bulunan Elazığ, doğudan Bingöl, batıdan Malatya, Kuzeyden Tunceli, kuzaybatıdan Erzincan, güneyden Diyarbakır illeriyle çevrili bir ildir. Coğrafi konumu itibariyle Doğu Anadolu Bölgesini batıya bağlayan yolların kavşak noktasında yer almaktadır.

Toros sıradağ kuşağı içerisinde bulunan Elazığ ili Doğu Toroslar’ın güney ve batı uzantılarıyla çevrilidir. Elazığ’ın çevresinde yükselteleri 2000-2300 m kadar olan dağlar bulunmasına karşılık, orta bölümünde yer yer bu dağlık kuşak arasına sokulmuş, genelde bu kuşağın kuzey kenarında doğu-batı doğrultulu bir oluk boyunca uzanan ovalık alanlar ve bunları kuzeyden çevreleyen platolar da önemli bir konuma sahiptir.

Doğu Toroslar, Baskil ilçesinden başlayarak Elazığ’ı batı, güney ve doğu yönlerinden çevreleyerek il sınırları dışına çıkar. Doğu Torosların başladığı yerde en yüksek nokta 1864 metre yükselteli Hasan Dağı’dır. Doğuya geldikçe uzanan dağ sırası, demiryolunun geçtiği çöküntü hattından sonra Bulutlu (2004) ve Karga (1925) dağlarıyla yeniden yükselir. Buradan sonra giderek genişler ve kuzeye doğru gittikçe alçalan bir görünüm arz eder. Maden ve Sivrice’ye doğru uzanan Doğu Torosların kuzey-güneybatı doğrultusunda devam eden çöküntü olukları arasında Hazar Dağı (2347) ile Maden Dağı bulunur. Hazar Gölü’nün kuzeyinde ise Mastar Dağı (2137) yükselmektedir. Bu sıra, Murat Vadisi’nin güneyinde Akdağ (2620), kuzeyinde Karaömer Dağı ile birleşir ve burada ilin en yüksek noktalarını oluşturur.

Elazığ’da dağlar arasında yer alan çöküntü hatlarının akarsuların taşıdığı topraklarlar doldurulmasıyla oluşmuş ovalar yer almaktadır. Elazığ ilindeki ovalar şunlardır: Elazığ Ovası, Uluova, Kuzova, Palu Ovası, Behramoz Ovası.



Akarsu kaynakları açısından Hazar Gölü'nün güney kesimi hariç, Fırat Havzası içinde yer alan Elazığ ilinde bulunan başlıca akarsular şunlardır: Murat Suyu, Peri Çayı, Huringet Çayı, Fırat Irmağı, Bahramoz Deresi, Arapgir Çayı, Karasu

Elazığ'da bir doğal göl ile üç yapay göl bulunmaktadır. Hazar Gölü, ilde tek doğal göl olarak Uluova'ya paralel bir çöküntü üzerinde yer almaktadır. 1250 metre rakımında ve 82 km² yüzölçümünde olan Hazar Gölü'nün boyu 20 km, en geniş yeri 6 km, derinliği 200-250 metre arasındadır.

Türkiye'de gerçekleştirilen en büyük yatırım projelerinden birinin sonucunda oluşan Keban Baraj Gölü, ülkemizdeki en büyük yapay göl olmasının yanında, Türkiye'de bulunan doğal göller sıralamasında da yüzölçümü itibariyle üçüncü sırada yer almaktadır. Elazığ'ın 50 km kuzey batısında Fırat ile Murat nehirlerinin birleştiği yerde nehrin aktığı dar boğazlardan birinin üzerine kurulmuştur. Keban Barajı'nın göl sahasında toplanan suyun eni ortalama 15 km, boyu ise 125 km'dir: suyu Fırat Nehri, Murat, Peri ve Munzur kolları vasıtasıyla temin edilmektedir. Cip Baraj Gölü, Murat Suyu ile birleşen Cip Çayı üzerinde, Cip köyünün 1 km kadar güneyinde kurulmuştur ve 100 km kuzeydoğusunda Karakoçan ilçesi sınırlarında bulunan Kalecik Baraj Gölü, Kalecik Çayı üzerinde kurulmuş olup, sulama amaçlıdır. 900 hektarlık alanı sulamaktadır.

Elazığ ili orman bakımında pek zengin değildir. Elazığ topraklarının ancak %25'i koru ve bozuk baltalık ormanla kaplıdır. Elazığ işletmesi ormanları saf meşe ağaçlarından meydana gelir. Uluova, Elazığ Ovası ve Palu düzlüklerinin birer step ova oldukları söylenebilir. Bitkiler içinde kışın yapraklarını döken meşeler hakim durumdadır. Yabani meyvelerden ardıç ve armutlar yüksek yerler bir yana bırakılırsa hemen hemen her yerde bulunmaktadır. Harput dolaylarında çok sayıda sakız ağacı yetişmektedir. Munzur ve Murat vadilerinden yer yer yabani ormanlara tesadüf edilir. Söğüt ve kavak su boylarında çok sayıda görülen ağaçlardır. Kevenler Mastar Dağı'nın kuzey yamaçlarında 1000 metreye kadar inmektedir. Hazar Gölü'nün civarındaki Hazarbaba Dağı'nda dikenli bitkiler cinsinden katırtırnağı ile kekik otu bulunur. Fazla yüksek olmayan sahalara Anadolu'nun maki karakteristik bitkilerinden sumaga çok sayıda rastlanmaktadır. Elazığ'da çayı mera alanlarının oranı yüksek, orman alanlarının oranları ise düşüktür. Türkiye genelinde ise mera alanlarının oranı ile orman alanlarının oranı birbirine eşit olup %26 civarındadır. Elazığ'da çayır mera alanlarının fazlalığı hayvancılık için bir potansiyel olmakta, ancak orman alanlarının azlığı, yağışları da azaltmakta olduğundan erozyona neden olmaktadır.

Elazığ ve çevresinde karakteristik ve bölgesel klima iklimi dikkat çekmektedir. Bu iklim genel özellikleri açısından, Akdeniz iklim tipine yer yer benzerlikler göstermekle

birlikte, Doğu Anadolu Bölgesinin karasal iklim özelliklerinden de ayrı düşünülmez. Elazığ'da Akdeniz iklimi ile karasal iklimler arasında bir geçiş özelliği gösteren iklim türünün etkisi söz konusudur.

Eski devirlerden bu yana tarihî bir şehir hüviyetinde karşımıza çıkan Elazığ, geçirdiği binlerce yıllık tarihinde daima önemli bir kültür merkezi olmuştur. Hem stratejik hem de doğal kaynaklar nedeniyle ilkçağ dönemlerinden beri elde edilmek istenen Harput-Elazığ'da önemli devletler ve uygarlıklar kurulmuştur. Bölge, Türk hakimiyeti ile birlikte, kale ve askerî şehir konumundan çıkarak sürekli gelişme göstermiş, özellikle Osmanlı İmparatorluğu döneminde sayılı kültür, bilim, sanat ve ticaret merkezlerinden biri haline gelmiştir.

Elazığ köklü tarihinden gelen kültür zenginliğini asırlarca muhafaza etmiş özel bir yerleşim yeri olarak çevre illeri de kültürel bakımdan etkisi altına alarak kendisine bağlı kılmıştır.

Doğu Anadolu Bölgesinin kültür merkezi olan Elazığ, Türk-İslam kültürünü ince kavrayışıyla benliğine sindiren ilim ve irfan âlemi vasfıyla hemen her alanda nice önemli şahsiyetler yetiştirmiştir. Bu şahsiyetlerin Harput'taki atalar mirasından beslenerek, değerli ürünler sunmaları, kültür hayatında olumlu gelişmeler kaydedilmesini sağlamıştır.

Harput-Elazığ'ın tarihî, edebî ve kültür yapısı içerisinde yaşayan halk, sanata ve sanatçıya karşı her zaman duyarlı olmuş, dinî inançları ile sanatsal faaliyetleri birbiriyle uzlaştırarak yaşatmasını bilmiştir.

Elazığ kültürünün içinde oluştuğu ve geliştiği dinî ve tasavvufî ortamın şehrin maddî ve manevî varlığı üzerinde büyük etkileri olmuştur. Dinî tasavvufî eğitimden geçen şahsiyetler Harput kültürünün gelişmesinde önemli bir rol oynamışlardır.

Orhan Gökçe, **Harput'tan Elazığ'a Son Dönem Dinî Şahsiyetler** adlı kitabında Harput kültürünün gelişmesinde din ve tasavvuf faktörlerinin önemi üzerinde durmuştur. Gökçe, dinî şahsiyetlerin ışık tuttuğu Harput kültürünün oluşumunda, Harput'un kendine özgü musikisi, edebiyatı, mimarî tarzı ve el sanatlarının da etkili olduğunu belirtmiştir. Tasavvuf âlimleri Harput'ta Yunus tarzı yanında divan tarzı tasavvuf şiirleri de yazmışlar, böylece divan edebiyatının halk arasında da yayılmasını sağlamışlardır (Gökçe, 2002: 12).

Tarihi çok eski devirlere dayanan Elazığ'a ait kültür unsurları oldukça köklü, renkli ve zengin bir mahiyette karşımıza çıkmaktadır. Gelenek ve görenekler, türkü, mani, hikaye, masal, efsane, ağıt, ninni, atasözü, deyim, dua, beddua, fıkra, bilmece, halk oyunları, seyirlik oyunlar, çocuk oyunları, halk hekimliği, halk mutfağı, el sanatları gibi pek çok kültür unsuru Elazığ kültürüne has özellikler taşıyarak bu şehrin kültür yapısını şekillendirmektedir.



0.3. ÇOCUK OYUNLARININ SINIFLANDIRILMASI

Türkiye’de yapılan çocuk oyunlarının sınıflandırılması çalışmaları, Türkiye’deki bütün çocuk oyunu türlerini karşılayabilecek ve bütün çocuk oyunları örneklerini kapsamına alabilecek düzeye ulaşmamıştır. Çocuk oyunlarının taşıdığı niteliklerin çeşitliliği araştırmacıları çok yönlü bu ürünle karşı karşıya bırakmıştır. Bu durum çocuk oyunlarının sınıflandırılması çalışmalarında farklı yaklaşımların sergilenmesine neden olmuştur. Ayrıca bu çalışmalar türün tamamını ya da büyük bölümünü ele alan bir değerlendirmenin sonunda ortaya çıkmamıştır. Çocuk oyunlarını derleyen araştırmacıların tamamına yakını, kendi derledikleri az sayıda üründen yola çıkarak, bunları kendi yaklaşımlarına göre bir sınıflandırmaya tâbi tutmuşlardır. Bu nedenle ülkemizde onlarca farklı sınıflandırma örneği ortaya koyulmuştur. Çocuk oyunlarını da kapsayan oyun sınıflandırmalarındaki sorunlara değinen Metin And, oyun kavramının, genel olarak alındığında çok geniş kapsamlı olduğunu, **Oyun ve Bügü** adlı eserine aldığı dansları, dramatik oyunları ve çeşitli oyun türlerinin dışında kalan oyun türlerini de içerdiğini söyleyerek bütün bu oyunlar için yapılacak sınıflandırmaların, konunun karmaşıklığı ve derleme yetersizliği engelleriyle karşılaştığından söz etmiştir. And, eserinde Anadolu oyun örneklerini verirken, eldeki malzemenin kendi doğal yapısından çıkan türlere göre sınıflandırma yaptığını belirtmiştir (And, 1974: 55).

And, **Oyun ve Bügü** adlı eserinde yer verdiği Anadolu oyunları örneklerinden bir bölümünü şu şekilde sınıflandırmaktadır:

- A. Aşık Oyunları
- B. Yüzük Oyunları
- C. 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-Şaşırtma-Şaka Oyunları
- I Dramatik Nitelikte Oyunlar-Büyülük-Törenselle Oyunlar
- İ. Çeşitli Oyunlar

(And, 1974: 257, 315)

Görüldüğü gibi And, çocuk oyunlarını; oyunların kiminin adını, kiminin en önemli hareketini ya da amacını, işlevini, araç-gerecini göz önüne alarak sınıflandırmıştır. Bu sınıflandırma denemesinde pek çok gruplandırmanın içerisindeki oyunların rahatlıkla



birbirlerinin yerine geçebildiği tespit edilmiştir. Örneğin “Yüzük Oyunları” çoğunlukla yüzük oyun aracını saklama esasına dayandığı için aynı zamanda “Saklama, Saklanma, Oranlama Oyunlarına” da dahil olmaktadır. Derlediğimiz “Fincan” ve “Yüzük Saklamaca” oyunlarında oyun aracı olan yüzük saklanmaktadır. “Değnek Oyunları” ile “Taş ve Gülle Oyunları” gruplandırılmalarında yer alan oyunlar oyun hareketi açısından bakıldığında, “Koşma Kovalama, Kurtarma, Zor Kullanma Oyunları” grubunda da değerlendirilebilir. Derlediğimiz “Çubuk Ebesi” ve “Za Gule Zaza Gule” başta olmak üzere diğer değnekle oynanan oyunlarda koşma ve kovalamaca oyun hareketlerinin belirgin olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca And’ın, “Atlama, Sıçrama, Sekme Oyunları” adı altında topladığı oyunlarda koşma, kovalama gibi oyun hareketlerinin de yer aldığı anlaşılmaktadır. Elazığ’da “Tek Ayak”, “Zimba”, “Lenk”, “Tek Elmas Tekil Elmas” adlarıyla derlediğimiz oyunlarda tek ayak üzerinde seken ve ziplayan oyuncular, kaçma ve kovalama oyun hareketlerini de yapmaktadırlar. Bu bakımlardan derlediğimiz çocuk oyunları Metin And’ın sınıflandırmasına uygulanamamaktadır.

Ferruh Arsunar Türkiye’de çocuk oyunları ile ilgili en eski çalışmalardan biri olan **Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler** adlı kitabında çocuk oyunlarını çeşitli yönleriyle sınıflandırmıştır:

- A.1. Türkülü oyunlar
 2. Ezgili oyunlar
 3. Düz oyunlar (türküsüz ve ezgisiz)
- B.1. 5-7 yaşları arasındaki çocuk oyunları
 2. 8-12 yaşları arasındaki çocuk oyunları
 3. 13-15 yaşları arasındaki çocuk oyunları
- C.1. Şehir ve kasabalardaki çocuk oyunları
 2. Köylü ve dağlıların çocuk oyunları
 3. Oymaklardaki çocuk oyunları
- D.1. Kış oyunları (odada)
 2. İlkbahar oyunları (odada veya dışarıda)
 3. Yaz oyunları (tamamıyla dışarıda)
 4. Sonbahar oyunları (tamamıyla dışarıda)
- E.1. Erkek çocuk oyunları (6-14 yaşlarında)
 2. Kız çocuk oyunları (6-15 yaşlarında)
 3. Karma oyunlar (5-10 yaşlarında)

(Asunar, 1955 :4, 5)

Çocuk oyunlarını türkölü, ezgili olup olmamalarına, toplumsal özelliklerine, mevsimlere, oyuncuların yaş ve cinsiyet özelliklerine göre ayrı ayrı sınıflandıran Arsunar, oyunların seçmiş olduğu bu birkaç yönünü değerlendirerek bu sonuçlara varmıştır.

Arsunar'ın bu sınıflandırmalarının her birindeki oyun grupları çeşitli faktörlere bağlı olarak birbirinin yerine geçebilmektedir. Bu sebeplerden dolayı Arsunar'ın sınıflandırmaları tutarsızlık göstermektedir. Derleme çalışmalarımız sırasında, Türkiye'de çocukların oyun oynama yaşlarının bölgelere, devirlere göre değişebildiği, bu farklılıklarda cinsiyet faktörünün de etkili olduğu anlaşılmıştır. Elazığ çocuk oyunlarının bir kısmının genellikle 6-10, bir kısmının da 9-14 yaşları arasındaki çocuklar tarafından oynandığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte, oynama yaşının oyunun oynandığı bölgedeki toplumsal, kültürel yapıya ve oynandığı devire göre değiştiği öğrenilmiştir.

Elazığ'da eskiden oynama yaşının 18-20'ye kadar çıktığı, hatta yetişkinlerin de pek çok çocuk oyununu kendi aralarında ve çocuklarla birlikte oynadıkları bilinmektedir. Şehir ve kasabadakilerin oynadıkları ile köylü ve dağlıların oynadıkları çocuk oyunlarının birbirinden ayrılması da olanaksız görülmektedir. Bu bölgelerden birinde oynanan oyun diğerinde farklı bir adla dahi olsa aynı oynanma biçimiyle oynanabilir. Elazığ'ın merkezinde derlediğimiz pek çok çocuk oyununun Elazığ'ın köylerinde de aynı adla ve/veya oynanma biçimiyle oynandığı tespit edilmiştir.

Çocuk oyunlarının, oynadıkları mevsim bakımından da kesin sınırlarla gruplara ayrılması bazı sorunlar doğurmaktadır. Özel ve belirli bir zamanda oynanan oyunların dışında kalan oyunların tamamına yakını dört mevsimde de oynanabilmektedir. Derleme çalışmalarımız sırasında Elazığ çocuk oyunlarının çoğunluğunun ilkbahar, yaz ve sonbahar mevsimlerinde açık ve geniş mekânlarda oynandığı tespit edilmiştir. Bu üç mevsimde genellikle açık mekânda oynanan oyunlardan bir kısmı kışın da kapalı mekânlarda oynanabilmektedir. Bu oyunlara şu örnekleri verebiliriz: Badem, Baş Bilye, Ceviz Dikmece, Davul-Zurna, Kuruşa Ceviz, Papel.

Kış mevsiminde ise, açık mekânlarda kar ve buzla Kartopu, Kızak, Kayak, Kardan Adam Yapma, Buzda Kayma gibi oyunlar oynanmaktadır. Elazığ'da yazın da oynanan Mozik oyunu, kışın buz üzerinde oynanmaktadır.

Genellikle kış mevsiminde oynanan oyunların büyük bölümü, iklim şartlarının çocukları rahatsız etmediği günlerde açık mekânlarda da oynanabilmektedir. Derlediğimiz Beştaş, Davul-Zurna, Dokuztaş, El El Epenek, Hırsız-Polis, İsim Şehir, Kıllı Topuz, Pilav Pişirme, Yattı Kalktı gibi oyunlar bu gruba girmektedir.

Çocuk oyunlarını oyuncuların cinsiyetine göre sınıflandırma denemesi de sağlıklı görünmemektedir. Bu biçimde bir gruplandırma ancak, belirli küçük bir bölgedeki kız ve erkek oyuncuların hangi oyunları birlikte hangilerini ayrı ayrı oynadıklarını gösterebilir.

Derleme çalışmalarımız sırasında bir bölgede genellikle erkekler tarafından oynanan bazı oyunları, başka bir bölgede kız ve erkeklerin birlikte oynadıkları gözlemlenmiştir. Ayrıca eskiden sadece erkekler tarafından oynandığını öğrendiğimiz bir kısım oyunların bazı dönemlerde kızlar tarafından da oynandığı anlaşılmıştır. Derlediğimiz oyunlarda oyuncu cinsiyeti konusunda Elazığ'ın bütün bölgeleri göz önüne alınarak, bazı oyunların genellikle bir cinsiyet tarafından oynandığı belirtilmiştir.

Ruhi Sel, **Çocuk Oyunları ve Şarkıları** adlı kitabında çocuk oyunlarını şu şekilde sınıflandırmıştır:

- a.) Fonksiyon oyunları
- b.) Hayal gücünü geliştiren oyunlar
- c.) Taklit oyunları
- d.) Eşli-eğlenceli hareket ve oyunları

(Sel, 1989: 23, 26)

Ruhi Sel, yukarıdaki sınıflandırmada kol ve bacaklarını sallama, emekleme, yürüme, tırmanma gibi doğal hareketlerin “fonksiyon oyunları” olduğunu söylemektedir. Sel, çocukların, oyun saydığı bu hareketlerin yanında taklit oyunları da yaptığını belirtir.

“Hayal gücünü geliştiren oyunlar” grubuna ise 2-3 yaşlarındaki çocukların oyunlarını dâhil etmektedir. Bu yaşlardaki çocukların hayal gücü ve yaratıcılığını ön plânda tutan oyunlara yönediklerini düşünmektedir. Sel'e göre bu yaşlardan sonra çevresinde gördüğü ve ilgi duyduğu şeyleri taklit etmek isteyen çocukların bu oyunları, “taklit oyunları” olarak değerlendirilebilir. Sel, “eşli eğlenceli hareket ve oyunları” adıyla ayırdığı oyunların 3-6 ve 7-12 yaşlarındaki çocukların fizyolojik gücü zorlamayan taşımalara, çekmelere, itmelere dayanan oyunlarını kastetmektedir.

Oyunların bir bölümünün de gönü hoş eden geliş güzel oyunlar olduğunu belirten Sel, bunları; taklit oyunları, donanım oyunları, tekerlemeli oyunlar, türkülü oyunlar, orta oyunları, falımsı oyunlar, vuruşmalı oyunlar olarak sınıflandırmaktadır. Genellikle ilk yaşlarda oynanan bu oyunların ardından zihni geliştiren oyunların başladığını belirterek şu örnekleri vermektedir: Şaşırtmalı oyunlar, bilmeceli oyunlar, resimli oyunlar, dilsiz oyunlar.

Ruhi Sel, bebeklikten itibaren, yaş gruplarına göre hazırladığı çocuk oyunları sınıflandırma denemesinde belirli yaşlarda oynanan oyunların ön plâna çıkan niteliklerini göz önünde tutmuştur. Ancak, bir yaş grubunda oynanan oyunlara ait olduğunu söylediği nitelik,



pekâlâ diğerk yařlardaki çocukların oyunlarında da karřımıza çıkmaktadır. Taklit, hayal gücü eşli ve eğlenceli hareketler her yařtaki çocuğun oyunlarında çođu kez bir arada bulunmaktadır.

Sel, bu nitelikleri yařlara göre ayırmanın yanı sıra, gönlü hoş eden oyunlar olarak ayrı bir sınıflandırma yaparak bunların ilk yařlarda oynandığını, daha ileriki yařlarda zihni geliřtiren oyunların bařladığını da eklemekle sınıflandırmada karıřık bir durum yaratmıřtır.

Çocuk oyunları üzerinde arařtırmalar yapan Musa Baran, çocuk oyunlarını amaçlarına göre üç ana gruba ayırdıktan sonra onları da kendi aralarında türlere ayırmakta ve her türe bir örnek göstermektedir:

A- Gönlü hoş eden oyunlar

1. Geliřigüzel oyunlar (Islamaç)
2. Taklit oyunları (Tavřan Kaç)
3. Donatım oyunları (Kına Vurmaç)
4. Tekerlemeli oyunlar (Çat Çatan Ağacı)
5. Türkülü oyunlar (Uzun Urgan)
6. Orta oyunları (Ebe Beni Kurda Verme)
7. Falımsı oyunlar (Bu Adam Nasıl Adam?)
8. Vuruřmalı oyunlar (Ateřkes)

B- Usu geliřtiren oyunlar

9. řařırtmalı oyunlar (Farfara Filli)
10. Bilmeceli oyunlar (Me Sana?)
11. Resimli oyunlar (Nokta Nokta)
12. Dilsiz oyunlar (İsim Bulmaca)
13. Ütümlü oyunlar (Üçtař)
14. Sportif oyunlar (Kala Kuça)
15. Av ve hayvanlarla ilgili oyunlar (Kuř Tutmaca)

(Baran, 1974: 341, 342)

Musa Baran'ın hazırladığı çocuk oyunları sınıflandırmasında ilk sorun, oyunların iřlevlerine göre ayrılmasıdır. Kendisinin de ifade ettiđi gibi öyle oyunlar vardır ki hem bedeni eğitmekte hem de usu geliřtirmektedir. Üç türe birden cevap veren oyunlar da bulunmaktadır.

Baran, oyunlarda ađırlıklı amaca göre sınıflandırma yaptığını belirtmiřtir. Ancak verdiđi oyun örneklerinden biri olan "Tavřan Kaç Tazı Tut" oyununda, Elazığ'da derlediđimiz, "Al Satarım Bal Satarım", "Ebem Beni Kurda Verme", "Simit" gibi daha pek

çok oyunda bedeni geliştirme ve iç duyguları eğitime işlevlerinden hangisinin ağır bastığı kestirilememektedir.

Musa Baran'ın oyun işlevleri ile ilgili ana oyun türlerinin altında sıraladığı diğer oyun türleri de derlediği oyunların yalnızca bir yönünü yansıtan adlarla anılmıştır. Baran, derlediği "Hoppacık" adlı oyunun hem şaşırtmalı hem de sportif oyunlar türlerine alınabileceğini söylemektedir. Bizce, Elazığ'da da "Yerde Ne Var" adıyla derlediğimiz bu oyun, aynı zamanda gönlü hoş eden oyunlar grubundaki tekerlemeli oyunlar türüne de dâhil olmaktadır.

Pertev Naili Boratav, oyunları şu şekilde sınıflandırmıştır:

I. Sadece çocuklara özgü oyunlar

A. Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar

B. Çocukların söz oyunları

C. Takım halinde, danslı, türkölü oyunlar ve basit taklit oyunları

II. Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyüklük ve törelik oyunlar

D. Talih oyunları

E. Kumar oyunları

F. Niyet ve fal oyunları

G. Törelik ve büyüklük oyunları

III. Beceri ve güç oyunları

H. Asıl beceri oyunları

I. Utmalı beceri oyunları

J. Jimnastikli ve ritmik oyunları

K. Asıl güç oyunları

L. Güç ve beceri karmaşık oyunları

IV. Zekâ oyunları

M. Aldatmaca, yutturmaca oyunları

N. Bellek gücü, düşünce çevikliği, sezinleme oyunları

O. Saklamaca ve saklambaç oyunları

P. Çizgili oyunları

Q. Taşlı oyunları

R. Başkaca zekâ oyunları. Bu bölüme giren oyuncaklar

V. Katışimli oyunları

S. Katışimli oyunları

T. Oyuncaklar

(Boratav, 1997: 236 237)

Pertev Naili Boratav'ın oyun sınıflandırması genel görünümüyle oyunların temel karakterlerine ve oyunda sergilenen meziyete bağlı olarak yapılmıştır. Sınıflandırmanın bir diğer özelliği de sadece çocuklara özgü oyunların ayrılmasıdır. Boratav, sadece çocuklara özgü oyunları sınırlı tutarak, çocuklarla birlikte yetişkinlerin de oyunlarını, bu oyunlarda ortaya koyulan meziyete göre genel bir oyun sınıflandırması sunmuştur.

Biz de Boratav'ın sınıflandırmasından hareketle, derlediğimiz oyunlardan örnekler vererek Elazığ çocuk oyunları için şöyle bir sınıflandırma denemesi yapabiliriz:

1. Büyüklerin küçükler için çıkardıkları oyunlar (Pilav Pişirme)

2. Danslı, ezgili oyunlar

a-) Ezgili oyunlar (El El Epenek)

b-) Danslı ve ezgili oyunlar (Aç Kapıyı Bezirgânbaşı)

3. Büyülük, törensel oyunlar

c-) Fal oyunları (Aşıkla Fal)

d-) Büyülük oyunlar (Yüzük)

e-) Törensel oyunlar (Milla Potik)

4. Beceri ve güç oyunları

f-) Asıl beceri oyunları (Çelik-Çomak)

g-) Utmalı beceri oyunları (Ceviz Dikmece)

h-) Jimnastikli ve ritmik oyunlar (Dal Ebesi)

ı-) Asıl güç oyunları (Sallama Taş)

i-) Güç ve becerinin bir arada olduğu oyunlar (Uzun Eşek)

5. Zekâ oyunları

j-) Aldatmaca, yutturmaca oyunları (Dede Çek Kılıcını Kınından)

k-) Bellek gücü, düşünce çevikliği, sezinleme oyunları (Dokuztaş)

l-) Saklama, saklanma oyunları (Eşya Saklama)

6. Katışimli oyunlar (Saklambaç)

Hazırladığımız bu sınıflandırma denemesinde katışimli oyunları, yani diğer oyun gruplarındaki niteliklerin bir araya toplandığı oyunları sınıflandırmanın en geniş yer tutan bölümü oluşturacağı açıktır. Verdiğimiz oyun örneği olan “Saklambaç” beceri, aldatmaca, sezinleme, saklanma niteliklerini bir arada bulundurmaktadır. “Astık Mastık”, “Mendil Kapmaca”, “Gıç Gıç”, “Kemer Saklamaca” ve daha pek çok derlediğimiz çocuk oyunu katışimli oyunlar grubuna girmektedir. Sınıflandırmanın zayıf yönünü ortaya koyan bu durum, denemedeki diğer oyun gruplarının da geçerliliğini olumsuz etkilemektedir. Dolayısıyla burada çelişkili bir durum ortaya çıkmaktadır.



Türkiye’de oynanan çocuk oyunları derlemelerinin büyük bölümünü bir araya getirerek halk bilimi açısından çeşitli yönleriyle inceleyen Nebi Özdemir, çocuk oyunları ile ilgili olarak Türkiye’de yapılmış olan sınıflandırma çalışmalarının, ölçütlerin belirsizliği ya da tutarsızlığı nedenleriyle birer deneme olmaktan öteye geçmediğini ve derleyicilerin birkaç oyunu göz önünde tutarak kendilerine göre çeşit çeşit sınıflandırma yapmalarının karmaşa yarattığını söylemektedir (Özdemir, 1997: 994).

Özdemir, **Türkiye Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi** adlı doktora çalışmasında bu karmaşanın, eldeki malzemenin kendisinin oyun türünü ya da grubunu belirlemesi yoluyla çözülebileceğini düşünerek Türkiye Çocuk Oyunları Kataloğu’nun ortaya konulmasını sağlamıştır. Bu katalog sisteminde ana oyun türleri ve çeşitlemeleri numaratik, kronolojik ve alfabetik bir düzen içinde gösterilmiştir. Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunları ve çeşitlemeleri de bu sisteme kolaylıkla dâhil edilebilmektedir.

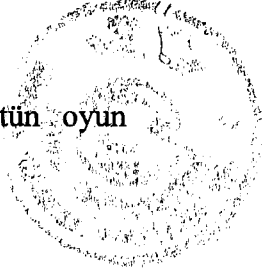
Çocuk oyunları ve oyuncakları üzerine çalışmalar yapan Mevlüt Özhan, **Çocuk Oyunlarımız** adlı kitabında, Metin And’ın yapmış olduğu sınıflandırma denemesini temel olarak, oyunları oynanış özelliklerine ve oyun araçlarına göre şu şekilde sınıflandırmıştır:

1. Aşık oyunları
2. Atlama-sıçrama-sekme oyunları
3. Değnek oyunları
4. Dilsiz-şaşırtma-şaka oyunları
5. Dramatik nitelikli oyunlar
6. Ezgili oyunlar
7. Koşma-kovalama-kapma oyunları
8. Saklama-saklanma oyunları
9. Taş oyunları
10. Top oyunları

(Özhan, 1990: 9)

Mevlüt Özhan, çalışmamızın bu bölümünde daha önce Metin And’ın sınıflandırması üzerinde dururken yaptığımız eleştirilere benzer şekilde, And’ın ve kendi denemesinin tam anlamıyla amacına uymadığını düşünmektedir. Bu nedenle **Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü** adlı kitabında bilimsel bir sınıflandırmaya girmeyeceğini belirten Özhan, yine de bu kitabı için yaptığı oyun araştırmaları sonucundaki tespitlerine göre çocuk oyunlarını genel olarak sınıflandırmaktadır. Özhan’ın aşağıda verdiğimiz sınıflandırmasına biz de derleme

çalışmalarımız sırasındaki tespitlerimize dayanarak bazı bölümler ekleyip bütün oyun gruplarına derlediğimiz oyunlardan örnekler verdik:



A-) Oynama zamanlarına göre

- 1-) Gündüz oynanan oyunlar (**Kartal**)
- 2-) Gece oynanan oyunlar (**Köroğlu**)
- 3-) Hem gündüz hem gece oynanan oyunlar (**Davul-Zurna**)
- 4-) Belirli mevsimlerde oynanan oyunlar (**Toluk Asma**)
- 5-) **Ortaya çıkış zamanlarına, yeni biçimler kazanma ve unutulma süreçlerine**

göre

a-) **Geçmişten günümüze aynı şekilde devam eden oyunlar (Kuyular)**

b-) **Geçmişten günümüze farklı şekilde devam eden oyunlar (Çelik-Çubuk)**

c-) **Geçmişten günümüze hem aynı hem farklı şekilde devam eden oyunlar**

(Mam Bekleme)

d-) **Geçmişten günümüze devam eden, ancak unutulmaya yüzü tutmuş oyunlar (Tahta Topu)**

e-) **Geçmişte oynanan, günümüzde unutulmaya yüz tutmuş ve hemen hemen hiç oynanmayan oyunlar (Aşık)**

f-) **Günümüzde oluşturulan ve oynanan oyunlar (Müzik Ebesi)**

B-) Oynama yerlerine göre

- 1-) Açık alanlarda oynanan oyunlar (**Simit**)
- 2-) Kapalı alanlarda oynanan oyunlar (**Ateş-Tura**)
- 3-) Hem açık hem kapalı alanlarda oynanan oyunlar (**Dokuztaş**)

C-) Oynayanların cinsiyetine göre

- 1-) Erkekler tarafından oynanan oyunlar (**Esir Almaca**)
- 2-) Kızlar tarafından oynanan oyunlar (**Güzellik mi Çirkinlik mi?**)
- 3-) Karışık oynanan oyunlar (**Yedi Kule**)

Ç-) **Oyun amacının gerektirdiği iyi niteliklere göre**

- 1-) **Beceri gerektiren oyunlar (Gıç Gıç)**
- 2-) **Güç gerektiren oyunlar (Sallama Taş)**
- 3-) **Zekâ gerektiren oyunlar (Dokuztaş)**
- 4-) **Bilgi gerektiren oyunlar (İsim-Şehir)**

D-) **Oyun içinde kullanılan araçların türüne göre**

- 1-) **Taşla oynanan oyunlar (Kırktaş)**
- 2-) **Topla oynanan oyunlar (Mumayak)**



- 3-) Deęnekle oynanan oyunlar (**At At**)
- 4-) İple oynanan oyunlar (**İp Atlama**)
- 5-) Aşık, bilye, ceviz, badem vb. şeylerle oynanan oyunlar (**Kuruşu Ceviz**)
- 6-) Oyuncaklarla oynanan oyunlar (**Mozik**)
- 7-) Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlar (**Kurt Baba**)
- 8-) Mendille oynanan oyunlar (**Kıllı Topuz**)
- 9-) Kâğıt, kalem ile oynanan oyunlar (**Tren**)
- 10-) Terlik, ayakkabı ile oynanan oyunlar (**Hırık Eşek**)
- 11-) Oyun mekânında bulunan nesnelere oynanan oyunlar (**Nesi Var?**)

(Özhan, 1997: 17, 18)

Derleme çalışmalarımız sırasında edindiğimiz bilgilere ve gözlemlere dayanarak daha önce de açıkladığımız sebeplerden ötürü çocuk oyunlarını oyun amacı, oynanma zamanı, yeri, oyuncu sayısı, cinsiyeti veya oynanış biçimi bakımlarından bir sınıflandırmaya tâbi tutmayı düşünmedik. Yaptığımız iki sınıflandırma denemesi ve örneklendirmelerden başka, tez çalışmamız için derlediğimiz çocuk oyunlarını bizce en tutarlı yaklaşımla ele alarak oyunlarda kullanılan araçların türlerine göre sınıflandırmayı uygun gördük.



BİRİNCİ BÖLÜM

1.ELAZIĞ ÇOCUK OYUNLARININ HALK BİLİMİ AÇISINDAN İNCELENMESİ

1.1. Elazığ Çocuk Oyunlarının Yapı Özellikleri

Sözlü kültür ürünü olan oyunların yapıyı ilgilendiren öğelerini belirleme çalışmaları son dönemlerde görülmeye başlanmıştır. Söz konusu çalışmalarda, oyun bütününe bir araya getirilişinde, oyuna ait çeşitli öğelerin görev aldığı ileri sürülmüştür. Oyunu oluşturan bu öğelerin, oyunların yapısı ile ilgili olduğu ve bunlar arasında karşılıklı ilişkilerin var olduğu ortaya koyulmuştur.

Metin And, **Oyun ve Bugü** adlı kitabında, oyunların yapısını ilgilendiren öğelerini belirleme çalışmalarının ilk önemli uygulamalarından söz ederek Amerikalı araştırmacıların daha çok yapı ile ilgili tanımlamalarla oyunları çeşitli boyutlarına göre incelediklerini belirtmiştir. And, bu araştırmacıların oyun kümelemelerini, her maddeye Anadolu oyunlarından örnekler vererek kitabına almıştır (And 1974; 66-82).

Türkiye Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi adlı doktora tezinde, özellikle yurtdışında yayımlanmış araştırmalardan yararlanarak geliştirdiği araştırma modeli doğrultusunda Türkiye'deki çocuk oyunlarını halk bilimi açısından değerlendiren Özdemir, Türkiye'de oynanan Cumhuriyet dönemi çocuk oyunlarının yapı ile ilgili özelliklerini, çeşitli alt başlıklara da ayırarak şu ana başlıklar altında incelemiştir:

- a. Oyun Adı
- b. Oyuncu
- c. Oyun Aracı
- d. Oyun Sahası
- e. Oyun Zamanı ve Süresi
- f. Oyun Rollerinin Dağıtımını ve Atış Sırasının Belirlenmesi

(Özdemir, 1997: 95).

Biz bu çalışmada, Elazığ çocuk oyunlarının yapı ile ilgili özelliklerini incelerken, Özdemir'in yukarıda yer alan başlıklarını esas almakla birlikte Elazığ'da oynanan çocuk oyunlarında tespit ettiğimiz özellikleri de göz önünde bulundurarak bu oyunları yapı öğelerine göre şu ana başlıklar altında incelemeyi uygun bulduk:



- 1.1.1. Oyun Adı
- 1.1.2. Oyuncu
- 1.1.3. Oyun Aracı
- 1.1.4. Oyun Alanı
- 1.1.5. Oyun Zamanı
- 1.1.6. Oyun Rollerinin Dağıtımı ve Oyuna Başlama Sıralarının Belirlenmesi

1.1.1. Oyun Adı

Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarının adlarının, oyunlara rastgele verilmediği; oyunun bütünü ile bağlantılı olarak, aşağıda belirtilen öğeler ile ilgili olduğu görülmüştür.

1.1.1.1. Oyun Aracı ile İlgili Adlandırmalar

Oyunun temel öğelerinden biri olan araçların kullanıldıkları oyunlara ad olarak verildiği tespit edilmiştir. Bu araçların oyunlarda hedef veya atış aracı olduğu anlaşılmıştır. Derlediğimiz; Aşık, Badem, Beştaş, Bilye, Ceviz, Cıfistik, Çanak Topu , Çelik, Çelik-Çubuk (Çelik-Çomak), Çorap, Deveme, Dokuztaş, Dörttaş, Egir, Fincan, Gazoz Kapağı, Gogi, Gogo, Kabak, Kayış, Kemercilik, Kırktaş, Kibrit, Kiremit, Kiremit Topu, Krist, Kristrik, Kuruşa Ceviz, Mam, Mozik (Topaç), Molla Potik, Sepi, Tahta Topu, Taso, Teneke, Tura, Üçtaş, Yedi Kule adlı çocuk oyunları bu grupta yer almaktadır.

1.1.1.2. Oyunun Sözlü Formülüyle İlgili Adlandırmalar

Çocuk oyunlarının özellikle başında söylenen oyunun sözlü formüllerinin çoğunlukla ilk dizeleri oyun adı olmuştur. Bunlara şu oyunları örnek verebiliriz: Aylelim Puleylim, Al Satarım Bal Satarım, Amella, Astık-Mastık, Benim Bir Atım Var, Dünyamız Yuvarlaktır, El El Epenek , Güzellik mi Çirkinlik mi?, İnci de Boncuk İğne İğne, Kutu Kutu Pense, Mendilim Köşe Köşe, Mutfakta Neler Oluyor?, Tık Tık Kim O, Üşüdüm Üşüdüm, Za Gule Zaza Gule.

1.1.1.3. Oyun Terimi ile İlgili Adlandırmalar

Çocuk oyunlarında oyunun şekli ve içeriği ile ilgili sözlü ya da sözsüz mesajları taşıyan oyun terimleri, oyunun birleştirici fonksiyonu olan etkili öğelerden biridir. Şu oyun adları, aynı zamanda oyun terimidir: Ağ Elma Kızıl Elma, Ahır, Atlı Karınca, Arabacılık, Biber, Cıfistik, Çondur, Davul Zurna, Delik, Dingıla Fıstık (Dankıla Fişto), Evcilik, Gıç Gıç, İsim-Şehir, Köy-Şehir, Kulak, Kumansa, Lıkıs, Mamınelli (Mamunelli), Mektup,

Mektuplu, Mumayak, On Bir Elli, Papel, Pilav Pişirme, Soba, Sos, Taş-Kâğıt-Makas, Telsiz Telefon, Tren, Yedi Kule.



1.1.1.4. Oyun Hareketi ile İlgili Adlandırmalar

Bu grupta yer alan oyun adlarının Türkiye’de derlenmiş örneklerine bakıldığında çoğunluğunun fiil köklerine getirilen “ca/-ce, -ma/-me, -maç/-meç” fiilden isim yapma ekleriyle türetildiğini görmekteyiz. “-baç” ekine ise az olmakla birlikte çocuk oyunları adlarında rastlanmaktadır. Bu oyun adlarına şu örnekleri verebiliriz: Gözmaç, Gözminci, Göz Yummacıl, El Kızartmaca, Karış, Kulaktan Kulağa, Lenk, Saklambaç, Saklambacık, Saklambacılık, Sallama, Sek Sek , Süren Kim?, Tek Ayak, Yakalamacılık, Yattı Kalktı.

1.1.1.5. Oyun Alanı ile İlgili Adlandırmalar

Bu grupta yer alan oyun adları, oyunun oynandığı alanı belirtmektedir. Çoğunluğu yöresel söyleyiş taşıyan bu adlandırmalara derlediğimiz; Çizgi, Çizgiler, Daire (Çember), Demedan (dam be dam sözünden bozulma), Kortik, Kurcık, Kurtik, Kuyu, Kuyular gibi oyun adları örnek olarak gösterilebilir.

1.1.1.6. Oyun Rolü ile İlgili Adlandırmalar

Oyun rolü, oyunun temel ve vazgeçilmez ögesidir. Oyuncu, oyunun adının söylenmesinin ardından oyun rollerinin dağıtımını yöntemlerinden biriyle kendisine bir rol belirleyerek o rolün sorumluluğunu alır ve gereğini yapmaya hazırlanır. Elazığ çocuk oyunlarında yalnızca oyun rolünü bildiren oyun adları şunlardır: At At, Cadı Kadın, Cadı Karı, Deveci Leblibacı, Güveç, Hero Bekçi, Hoca, Hırsız-Polis, Kalo Dede, Kerkere Heco, Körebe, Köroğlu, Köylü Kızı İle Şehirli Kızı, Kurt Baba, Kurt-Kuzu, Melek-Şeytan, Kurt Ve Yumurtalar, Sopacı Eşek, Üç Ayı.

1.1.1.7. Oyun Aracı ve Hareketi ile İlgili Adlandırmalar

Bu grupta yer alan adlar, oyun aracı ile birlikte oyun hareketini de belirtmektedir. Bunlar; Ceviz Dikmece, Ceviz Kapmaca, Ceviz Yuvarlamaca, Dağdağan Atma, Eşya Saklama, Hami Zozo, İp Atlama, Kayış Vurmaca, Kemer Saklamaca, Kemer Saklambacı, Karpit Patlatma, Mam Bekleme, Mendil Kapmaca, Ok Atmaca, Saklamaca, Sallama Taşı, Terlik (Ayakkabı), Terlik Vurmaca, Tolik Asma gibi oyun adlarıdır.



1.1.1.8. Oyun Rolü ve Oyunun Sözlü Formülü ile İlgili Adlandırmalar

Bazı çocuk oyunlarının adları, oyunun ezgili sözlü formüllerinde, konuşmalarında ya da tekerlemesinde söylenen oyun rolü adı olabilmektedir. Derlediğimiz oyunlardan; Ali Baba Saat Kaç, Dallas Kızı, Deveci Leplibacı, Keloğlan, Kurt Baba, Mualla, Pamuk Nine bu gruba dahildir.

1.1.1.9. Oyun Terimi ve Oyunun Sözlü Formülüyle İlgili Adlandırmalar

Oyunun oynanma biçimi ile ilgili mesajları taşıyan oyun terimleri aynı zamanda oyunun sözlü formülü olarak da kullanılmaktadır. Bu gruptaki oyunlarda, oyun hareketi ancak sözlü formülün yerine göre ve doğru şekilde söylenmesiyle geçerli olmaktadır. Bunlar; Ateş-Kemik, Beste, Birdirbir, Bom, Çıngır Mıngır Tut, Dalya Domdik, Dev-Cüce, Don, Don-Ateş, Gece-Gündüz, Kımıl (Hımbıl), Lades, Maviş, Pır, Simit, Tek Elmas Kırmızı Elmas, Tek Elmas Tekil Elmas, Terazi, Üüü, Yıldırım Aşkı Bir, Zimba, Zındırı Zimba adlı oyunlardır.

1.1.1.10. Oyun Rolü ve Oyun Alanı ile İlgili Adlandırmalar

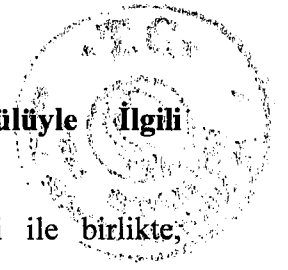
Oyun rolünün hangi alanda icra edileceğini belirten oyun adları bu gruba girmektedir. Elazığ çocuk oyunlarından; Dal Ebesi, Duvar Ebesi, Harık Ebesi, Yüksek Ebe bu örneklerdendir.

1.1.1.11. Oyun Terimi ve Oyun Hareketi ile İlgili Adlandırmalar

İncelemelerimizde, oyunla ilgili bilgileri içeren oyun teriminin, özellikle oyun hareketinin ne şekilde yapılacağını belirterek, hareketi ifade eden kelime ile birlikte bazı oyunlara ad olduğu tespit edilmiştir. Derlediğimiz şu oyun adlarını örnek gösterebiliriz: Kale Kapmaca, Kireç Kırmaca, Lenk.

1.1.1.12. Oyun Terimi ve Oyun Aracı ile İlgili Adlandırmalar

Derlediğimiz bazı oyun adlarının, oyun aracının ne tür olacağı, hangi alanda, nasıl hazırlanacağı, ne şekilde, hangi fonksiyonuyla kullanılacağı mesajlarını ileten oyun terimi ve araç adından oluştuğu görülmüştür: Aşıkla Fal, Aşıklarla Teller, Ateş Tura, Baş Bilye, İmam Taşı, Kayış Kızdı, Kılılı Topuz, Lades, Lepi Koko, Mavi Taş, Ölü Taşı, Su Savaşı, Teneke Bomu, Yakan Topu bu gruba dahil olan çocuk oyunlarıdır.



1.1.1.13. Oyun Hareketi, Oyun Rolü ve Sözlü Formülüyle İlgili Adlandırmalar

Oyunun sözlü formülünde yer alan oyun rolünün, oyun hareketi ile birlikte, derlediğimiz şu oyunlara ad olduğu görülmüştür: Aç Kapıyı Bezirgânbaşı, Dede Çek Kılıcını Kınından, Ebem Beni Kurda Verme, Eşim Eşim Seni Süren Kim?

1.1.1.14. Oyun Hareketi, Terimi ve Sözlü Formülüyle İlgili Adlandırmalar

Bazı oyun adlarının oyunun sözlü formülüyle belirtilen ve özellikle oyun hareketinin ne şekilde, hangi kurallara bağlı kalınarak yapılacağı mesajlarını ileten oyun terimi ve oyun hareketi adlarından oluştuğu tespit edilmiştir. Derlediğimiz şu oyunlar bu grupta yer almaktadır: Benimle Dans Eder misin?, Gıç Gıç, Stop (İstop), Uçtu Uçtu Kuş Uçtu, Yattı Kalktı Hasan, Yerde Ne Var?

1.1.1.15. Oyun Aracı ve Alanı ile İlgili Adlandırmalar

Derlediğimiz oyunlardan bazılarının adları, oyunun hangi oyun aracıyla nasıl bir alanda oynanacağını haber vermektedir. Aşıklarla Daireler, Çukur Topu, Kuyu Bilye, Kuyuya Ceviz (Çukura Ceviz) oyun adları bu gruptadır.

1.1.1.16. Oyun Alanı ve Hareketi ile İlgili Adlandırmalar

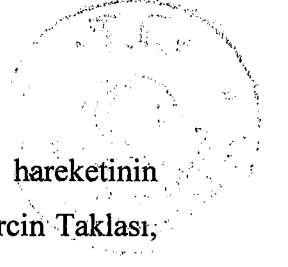
Bu gruptaki oyun adları oyunun hangi alanda ve hangi oyun hareketleriyle oynanacağını bildirmektedir. Bunlar; Ağaç Kapmaca ve Köşe Kapmaca adlı oyunlardır.

1.1.1.17. Oyun Aracı ve Rolü ile İlgili Adlandırmalar

Derlediğimiz çocuk oyunlarından bazılarının adları oyun rolünün ve oyun aracının adını birlikte belirtmektedir. Bunlar; Çubuk Ebesi ve Hırık Eşek adlı oyunlardır.

1.1.1.18. Oyun Terimi, Rolü ve Oyunun Sözlü Formülü ile İlgili Adlandırmalar

Bazı çocuk oyunu adları, oyunun hangi oyun hareketi ve kurallarıyla, hangi oyun rolü adıyla ne şekilde oynanacağı mesajlarını oyunun sözlü formülüyle ileten oyun adlarıdır. Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarından; Ali Baba Saat Kaç, Eski Minder, Kartal, Öt Cici Kuşum Öt, Tilki Tilki Saat Kaç adlı oyunlar bu gruba girmektedir.



1.1.1.19. Oyun Rolü ve Oyun Hareketi ile İlgili Adlandırmalar

Çocuk oyunu adlarından bazıları hangi oyun rolüyle hangi oyun hareketinin yapılacağını duyurur. Derlediğimiz oyunlardan; Esir Almaca, Eş Kaçırma, Güvercin Taklası, Horoz Dövüşü bu oyun adlarındandır.

1.1.1.20. Oyun Terim ve Oyun Rolü ile İlgili Adlandırmalar

Derlediğimiz çocuk oyunu adlarından bazılarında, oyun rolü adı ile bu rolü alan oyuncuların oyun sırasında yüklenecekleri görevin ne olduğu mesajını ileten oyun terimi birlikte verilmiştir. Bu gruba giren çocuk oyunu adları şunlardır: Ağ Elma Kızıl Elma, Alman Ebesi, Kavun –Karpuz, Renk Ebesi, Uzun Eşek.

1.1.2. Oyuncu

Oyunun temel yapısal öğelerinden biri de oyuncudur. Oyuncu, oyunun icracısı, aktarıcısı ve koruyucusudur.

1.1.2.1. Oyuncu Sayısı

Elazığ'da oynanan çocuk oyunlarının çoğunluğunun birden fazla oyuncuyla oynandığı, iki kişilik yarışmalı oyunların dışında büyük bölümünün de toplu halde veya iki grup halinde oynanan çocuk oyunları olduğu tespit edilmiştir.

Derlediğimiz çocuk oyunlarından bazılarının tek kişilik de oynandığı görülmüştür. Cıfistik, Dağdağan, Egir, Evcilik ve İp gibi oyunlarda, oyuncu oyun araçlarını kendi becerisiyle ve kendine yeterek kullanırken bile bütünüyle yalnız değildir. Evcilik oyununda bebekleriyle ve hayalî arkadaşlarıyla konuşur; Cıfistik ve Dağdağan oynarken, çekirdek attığı kişilerin tepkileriyle heyecanlanır; Egirle yaptığı şekilleri arkadaşlarına gösterir, Egir balonu patlatmasına birilerini şahit tutar; ipe kaç kere atladığının görülmesini sağlar. Derleyerek çalışmamıza aldığımız çocuk oyunları, birkaç oyun çeşitlemesi dışında birden fazla oyuncunun yer aldığı oyunlardır.

İki oyuncunun fizikî, zihnî yeteneklerini karşılaştırdıkları, bazı durumlarda şans unsurunun da belirleyici olduğu, kazanma-kaybetme esası üzerine kurulmuş iki kişilik oyunlara Elazığ çocuk oyunlarından şu örnekleri verebiliriz: Amella, Çivi, Dokuztaş, Dörttaş, El Kızartmaca, Horoz Dövüşü, İnek Şaban, Kırktaş, Kuyu, Kuyuya Ceviz, Lades, Taş-Kağıt-Makas, Üçtaş. Ayrıca derlediğimiz şu çocuk oyunları genellikle ikiden fazla oyuncuyla oynanırken iki kişilik de oynanmaktadır: Badem, Beştaş, Biber, Bilye, Ceviz Dikmece, Çelik

Çubuk, Çin Taşı, Çizgi, Gıç Gıç, Çondur, Papel, Evcilik, Horoz Dövüşü, Karpıt Patlatma, Kuruşa Ceviz, Mozik (Topaç), Sallama Taş, Terazi, Yüzük (Altın Yüzük).



Elazığ'da çocuk oyunlarının büyük bir bölümü toplu halde oynanmaktadır. Bu oyunlarda oyuncu sayılarının üst sınırlarının alt sınırlarına kıyasla daha belirsiz olduğu anlaşılmıştır.

Derleme çalışmalarımız sırasında, görüştüğümüz kaynak kişilerin aynı oyun için farklı oyuncu sayıları ifade ettikleri görülmüştür. Verilen oyuncu sayılarında ise alt sınırlara kıyasla üst sınırların belirsiz olduğu dikkatimizi çekmiştir. Söz konusu farklılıklarda ve belirsizliklerde, çocuk oyunlarının az veya çok kişiyle oynanabilmesinin yanı sıra, oyunları çevreleyen ortamın fizikî ve sosyokültürel şartlarının da önemli rolü olduğu anlaşılmıştır.

Elazığ'ın merkezinde daha çok iki kişilik yarışmalı oyunların oynandığı, gruplar halinde oynanan oyunların ise daha çok iki kişilik oynanma biçimlerinin tercih edildiği ve oyunların az sayıda oyuncuyla oynandığı tespit edilmiştir. Elazığ'ın ilçelerine ve köyelerine gidildikçe oyuncu sayısında ve oynanma sıklığında artış görülmüştür. Şehir merkezinde yaşayan çocuklar çocuk oyunlarını, ilçelere ve köylere göre daha dar bir yaş aralığında ve daha az oynamaktadırlar. Dolayısıyla oyunların pek çoğu iki kişilik ya da kalabalık olmayan oyuncu grupları arasında oynanmaktadır.

Bu durumun başta gelen nedenleri, şehir merkezlerindeki oyun alanlarının yetersizliği, teknolojinin gelişmesiyle iletişim araçlarının yaygınlaşmasıdır. Bu etkilerin sonucu olarak Elazığ'da yaşayan çocuklar ve gençler, sayıları gittikçe çoğalan internet kafelere dolmakta ve bilgisayar oyunlarına yönelmektedirler. Böylece teknolojik oyunların çevrelediği oyun dünyalarında kalabalık oyuncu grubuyla tadı çıkarılan geleneksel çocuk oyunlarına neredeyse yer kalmamaktadır. Okul zamanında sınırlı teneffüs saatlerine sıkıştırılan bazı geleneksel çocuk oyunları, okul dışında da çok nadir ve az sayıda oyuncuyla oynanmaktadır.

Çalışmamızda belirttiğimiz toplu halde oynanan çocuk oyunlarında oyuncu sayılarının ortalamayı ifade ettiğini belirtmeliyiz.

Elazığ'da toplu halde oynanan çocuk oyunlarının bir kısmında her oyuncunun kendisinden sorumlu olduğu ve bireysel mücadele ettiği görülmüştür. Bu tür oyunlar şunlardır: Alman Ebesi, Al Satarım Bal Satarım, Aşıklarla Ceviz, Aşıklarla Daireler, Aşıklarla Teller, At At, Ateş-Tura, Atlı Karınca, Badem, Benim Bir Atım Var, Bilye, Birdir Bir, Bom, Cadı Kadın, Cadı Karı, Ceviz Dikmece, Çizgi, Çubuk Ebesi, Dev-Cüce, Dal Ebesi, Dallas Kızı, Doğruluk-Cesaret, Don-Ateş, Dörttaş, Duvar Ebesi, Dünyamız Yuvarlaktır, Egir, El El Üstüne, Eski Minder, Gazoz Kapağı, Gıç Gıç, Hami Zozo, Hırsız-Polis, Müzik Ebesi, İğne İğne, İnci de Boncuk, İsim Ebesi, İstop, Karış, Kartal, Keloğlan, Kemer Saklamaca, Kılı

Topuz, Körebe, Köşe Kapmaca, Kumansa, Kuruşa Ceviz, Kutu Kutu Pense, Kuyu, Kuyuya Ceviz, Maviş, Mavi Taş, Mumayak, On Bir Elli, Öt Cici Kuşum Öt, Papel, Pilav Pişirme, Sepi, Simit, Taş-Kâğıt-Makas, Terazi, Terlik Düzmece, Terlik Saklamaca, Tilki Tilki Saat Kaç, Tura, Tura İki, Uçtu Uçtu Kuş Uçtu, Yattı Kalktı, Yüzük (Altın Yüzük), Za Gule Zaza Gule.

Toplu halde oynanan çocuk oyunlarının diğer kısmında ise oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılarak bu oyunları oynamaktadırlar. Elazığ'da gruplar halinde oynanan çocuk oyunları şunlardır: Ahır, Aylelim Puleylim, Benimle Dans Eder misin, Ceviz Kapmaca, Çorap Oyunu, Daire, Esir Almaca, Eşeğe Binme, Eşim Eşim Seni Süren Kim , Eş Kaçırma, Geldi Geldi, Güçlü Kim, Fincan, Güveç, Horoz Dövüşü, Kabak (Çır), Kale Kapmaca, Kavun-Karpuz, Kireç Kırmaca, Komşu Tanımaca, Köroğlu, Kurt Kuzu, Lenk, Mendilim Köşe Köşe, Mendil Kapmaca, Ölü Taşı, Pır, Su Savaşı, Tura, Uzun Eşek, Üüü.

Elazığ'da oynanan bazı çocuk oyunlarının, istendiğinde her oyuncunun kendisinden sorumlu olduğu toplu halde, istendiğinde ise oyuncuların kendi grupları yararına hareket ettikleri iki grup halinde oynandığı tespit edilmiştir. Bu tür oyunlara şu örnekleri verebiliriz: Beştaş, Çelik-Çubuk, İp Atlama, İsim-Şehir, Saklambaç, Üüü, Yakan Top, Yedi Kule, Zimba.

1.1.2.2. Oyuncu Cinsiyeti

Araştırma alanının çeşitli bölgelerinde yaptığımız gözlem, inceleme ve görüşmelerden edindiğimiz bilgilere göre, Elazığ'da oynanan çocuk oyunlarının pek çoğunda cinsiyet ayrımı yapılmamaktadır. Bununla birlikte kaynak kişiler, Elazığ'da 1960 ve 1970'li yıllara kadar kızların ve erkeklerin çocuk oyunlarını genellikle ayrı ayrı oynadıklarını belirtmişlerdir.

Çalışmamızda, geçmişte oynanan ancak, bugün unutulmaya yüz tutmuş ve hemen hemen hiç oynanmayan çocuk oyunlarında, oyuncuların cinsiyetlerini belirtirken, oyunun eskiden oynandığı zaman göz önüne alınmıştır. Eskiden kızların oynadıkları oyunlara şu örnekleri verebiliriz: Aç Kapıyı Bezirgân Başı, Beştaş, Çanak Topu, Çizgi, El Epenek, Elim Sende, Evcilik, Ev Yapma, Kırktaş, İp Atlama, Mam, Molla Potik, Yakan Top.

Eskiden erkeklerin oynadıkları oyunlar ise şunlardır: Aşık, Ateş-Tura, Badem, Cıfistik, Çin Taşı, Çelik-Çubuk, Dağdağan Çubuğu, Demedan Geldi, Egir, Elim Sende, Esir Almaca, Eşim Eşim Seni Süren Kim, Fincan, Gazoz Kapağı, Gıç Gıç, Hami Zozo, Kabak (Çır), Karpit Patlatma, Kayış Vurmaca, Kılı Topuz, Kireç Kırmaca, Kiremit Topu, Kuruşa Ceviz, Kuyuya Ceviz, Tura, Lenk, Mam Bekleme, Ölü Taşı, Papel, Pır, Sallama Taş, Sepi, Tahta Topu, Tolik Asma, Tura, Za Gule Zaza Gule.

Elazığ'da 1960-1970'li yıllardan sonra ise çocuk oyunlarının, kız ve erkek oyuncularla birlikte oynanmaya başladığı, kaynak kişilerin verdikleri bilgilerden anlaşılmaktadır. Bu yıllardan sonra ve günümüzde oynanan çocuk oyunlarının büyük bölümünde kız ve erkeklerin birlikte oynadıkları ifade edilmektedir.

Derlediğimiz oyunların çoğunluğunun kız ve erkekler tarafından hem birlikte hem de kızlar ayrı erkekler ayrı olarak oynandığı tespit edilmiştir. Bu oyunlara şu örnekler verilebilir: Ahır, Alman Ebesi, Al Satarım Bal Satarım, Ateş-Tura, Atlı Karınca, Beştaş, Biber, Birdirbir, Bom, Çivi, Çubuk Ebesi, Daire, Dal Ebesi, Demedan Geldi, Dev Cüce, Deveci Leblibacı, Dıngıla Fıstık, Doğruluk mu Cesaret mi, Dokuztaş, Don-Ateş, Dörttaş, Duvar Ebesi, Dünyamız Yuvarlaktır, Eğir, El El Üstüne (Davul-Zurna), El Kızırtmaca, Eş Kaçırma, Fincan, Geldi Geldi, Gıç Gıç, Güveç, Hoca, Hırsız-Polis, Horoz Dövüşü, İsim Ebesi, İsim-Şehir, İstop, Karış, Körebe, Köroğlu, Köşe Kapmaca, Köylü Kızı-Şehirli Kızı, Kurt Baba, Kuyu, Lades, Maviş, Mavi Taş, Mendilim Köşe Köşe, Mendil Kapmaca, Molla Potik, Mozik (Topaç), On Bir Elli, Pilav Pişirme, Saklambaç, Su Savaşı, Taş-Kâğıt-Makas, Terlik Düzmece, Terlik Saklamaca, Tilki Tilki Saat Kaç, Tolik Asma, Uçtu Uçtu Kuş Uçtu, Üç Ayı, Üçtaş, Yattı Kalktı, Yedi Kule (Kiremit Topu), Yüzük Kimde?

Bazı oyunlar ise genellikle kızlar tarafından oynanmaktadır. Bunlar; Cadı Kadın, Cadı Karı, Çizgi, İnek Şaban, İp, Kavun-Karpuz, Kırktaş, Kutu Kutu Pense, Müzik Ebesi, Öt Cici Kuşum Öt, Yakan Top adlı oyunlardır.

Bunların yanında sadece kızların oynadıkları çocuk oyunları da bulunmaktadır. Bu gruptaki oyunlara şu örnekleri verebiliriz: Aç Kapıyı Bezirgân Baş, Aylelim Puleylim, Amella, Benim Bir Atım Var, Dallas Kızı, Eski Minder, Evcilik, İnci de Boncuk, İğne İğne, Keloğlan, Pamuk Nine.

Bir kısım oyunların ise genellikle erkekler tarafından oynandığı tespit edilmiştir. Elazığ'da genellikle erkeklerin oynadıkları oyunlar şunlardır: Aşıklarla Ceviz, Aşıklarla Daireler, Aşıklarla Fal, Aşıklarla Teller, Bilye, Ceviz Dikmece, Ceviz Kapmaca, Çelik-Çubuk, Çondur, Dede Çek Kılıcını Kımından, Güçlü Kim, Hami Zozo, Kartal, Kemer Saklamaca, Mumayak (Top Saklambacı), Sepi, Simit, Taso, Uüü, Zimba.

Elazığ'da genellikle erkeklerin oynadığını belirttiğimiz oyunların zaman zaman kızlar tarafından da oynandığı tespit edilmiştir. Yalnızca erkeklerin oynadıkları oyunlar ise çoğu eskiden oynanan şu oyunlardır: Ağ Elma Kızıl Elma, Arabacılık, At At (Cirit), Badem, Cıfistik, Çin Taşı, Dağdağan Çubuğu, Eşeğe Binme, Eşim Eşim Seni Süren Kim, Gazoz Kapağı, Esir Almaca, Hero Bekçi, Kale Kapmaca, Karpit Patlatma, Kıllı Topuz, Kireç



Kırmaca, Kuruşu Ceviz, Kuyuya Ceviz, Lenk, Ölü Taşı, Papel, Pır, Şeytan Kollığı, Terazı, Tura, Uzun Eşek.

Yalnızca kızların ve yalnızca erkeklerin oynadığını belirttiğimiz çocuk oyunların nadir de olsa karşı cinsiyetteki çocuklar tarafından da oynandığı gözlemlenmiştir.

Genellikle erkeklerin ya da genellikle kızların oynadıkları oyunlar olarak ayırdığımız çocuk oyunlarını; farklı bölgelerde, ilçelerde ve hatta mahallelerde bazen erkeklerin kızların birlikte, bazen de ayrı ayrı olarak oynadıkları tespit edilmiştir. Bu bakımdan yaptığımız gruplandırmaların kesin çizgilerle birbirlerinden ayrılmadığını ve Elazığ'ın genelindeki yaklaşımı sergilediğini vurgulamalıyız.

Derleme çalışmalarımız sırasında yaptığımız araştırma, görüşme ve gözlemler sırasında, çoğunlukla ya da sadece kızların oynadıkları çocuk oyunlarında; söz, ezgi ve taklit öğelerinin ağırlıklı olduğu görülmüştür. Aynı zamanda sertlik, fizikî güç, hız ve rekabetin ön plânda olmadığı bu oyunlara erkeklerin pek katılmadıkları tespit edilmiştir.

Erkek çocukların ise daha çok kazanma ve kaybetme esasına göre kurulmuş oyunlara rağbet gösterdikleri; kovalama, kaçma, yakalama, vurma, tırmanma, fırlatma gibi oyun hareketlerini içeren oyunlar oynadıkları gözlemlenmiştir.

1.1.2.3. Oyuncunun Yaşı

Çocuk oyunlarındaki oyuncuların yaşları konusunda öncelikle, hangi yaştakilerin çocuk kabul edildiği hususundaki belirsizlikten söz etmek gerekmektedir. Çocuk ve çocukluk ile ilgili çeşitli tanımlamalarda, çocukluğun üst yaş sınırının değişiklik gösterdiği ve sürekli değişebileceği durumu ortaya çıkmaktadır. Bu durum, hangi yaştakilerin çocuk olarak kabul edildiğinin; bölgelere, devirlere, kişilere ve kurumlara göre değişmesi ile paralellik göstermektedir.

Elazığ'ın, özellikle de köylerinde ve ilçelerinde çalışan ve hayvancılıkla uğraşan ailelerin çocuklarının küçük yaşlardan itibaren bu işlerle ilgili sorumluluklar almaları onların çocukluk dönemlerinin erken yaşlarda sona ermesine neden olmuştur. Bununla birlikte, Elazığ'ın bazı bölgelerinde ve köylerinde dokuz-on yaşlarına gelmiş kız çocuklarının çocukluktan çıktığı düşünülerek özellikle evin dışında oyun oynamalarının engellenmesi, kızların çocukluk yaşının üstü sınırını indirmektedir.

Elazığ'ın merkezinde ise çocukluk döneminin en belirgin işareti olan oyun oynama yaşı eskiden (günümüzden en az yirmi sene önce) 25, 30'a kadar çıkarken günümüzde oldukça gerilere düşmüştür. Oynama yaşının üst sınırındaki değişmelerde; kentleşme, sosyo

ekonomik yapı, sosyokültürel yapı ve teknoloji gibi faktörler belirleyici olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çocuk için; “Bebeklik çağı ile ergenlik çağı arasındaki gelişme döneminde bulunan insan” (Parlatır, 1998: 495) tanımından yola çıkan insan gelişimi uzmanları ve psikologları genellikle çocuk gelişimi özellikleri bakımından, çocukluğun gelişim dönemlerini, ilk çocuklukta gelişim (2-6 yaş: okul öncesi dönem) ve son çocuklukta gelişim (kızlarda 6-11 yaş, erkeklerde 6-13 yaş) olarak iki grupta ele almaktadırlar (Yavuzer, 2002: 178).

Yaşlara göre oyunda görülen gelişim konusuna da değinen Yavuzer, ilk 2-3 aylık bir bebeğin oyun faaliyetinden başlayarak tespit ettiği gelişim özelliklerini açıklarken, Piaget’in, oyun gelişimini üç farklı evrede ele aldığını belirtir. Bunlar sırasıyla alıştırma oyunu, sembolik oyun ve kurallı oyun evreleridir (Yavuzer, 2002: 179, 180).

Piaget’e göre motor faaliyet ve yinelemeler “alıştırma oyunun” belirgin özellikleridir. Çocuk, doğumundan, on sekiz aylığa kadar eylem türündeki basit taklit davranışları gösterir. 2-6 yaşlarındaki çocuklarda görülen sembolik oyunda örneğin at taklidi yapan çocuk, temsili bir sistem geliştirmekte ya da ileri düzeyde zihinsel plânlamayla birbirine ilişkin üniteler oluşturmaktadır. 7-12 yaşlarında görülen kurallı oyun evresinde ise oyun kadar, oyunun kuralları ve bunlara uymayanlara verilecek cezalar çocuklar tarafından saptanır (Yavuzer, 2002: 179, 180).

Bu bilgilerden ve araştırma alanında yaptığımız gözlemlerden yola çıkarak oyun gelişimi ile bilişsel gelişim arasında yakın bir ilişki olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Biz bu bilgileri ve tespitleri göz önünde bulundurmakla birlikte araştırma alanına indiğimizde direk olarak belli bir yaş grubuna yönelmeden önce farklı yaş gruplarından çeşitli derlemeler yapmaya çalıştık. Böylece, oyunu her yönüyle kavrama, beceriyle oynama, sözlü formülleri ifade etme vb. hususlarda yeterli gelişimi sağlayan 9-14 yaş grubundaki çocukların konumuz için en uygun kaynak kişiler olduklarını tecrübe etme imkânı bulduk.

Baymur, Genel Psikoloji adlı kitabında bu yaş grubundaki çocukların akranlarca önem verilen oyunları beceriyle oynayabildiğini, soyut düşünme ve doğrudan doğruya yaşanmamış fikirleri sembollerini ustaca kullanabildiğini, fiziksel ve sosyal çevreye uyum sağlama yollarını öğrenebildiğini, genel ilkeleri soyut durumlara uygulayabildiğini kendine özgü değerler sistemini araştırabildiğini belirtmiştir (Baymur, 1978: 39).

Elazığ’da oynanan çocuk oyunlarının çoğunluğunun 9-14 yaş aralığındaki çocuklar tarafından oynandığı tespit edilmiştir.

Derlediğimiz çocuk oyunlarından bir kısmının ise genellikle 6-10 yaş grubundaki çocuklar tarafından oynandığı görülmüştür. Bu oyunlara şu örnekleri verebiliriz: Aç Kapıyı

Bezirgân Baş, Al Satarım Bal Satarım, Aylelim Puleylim, , Ali Baba Saat Kaç, Amella, Arabacılık, Atlı Karınca, Benim Bir Atım Var, Dallas Kızı, Dev Cüce, Dörttaş, Hoca, İnci de Boncuk, İnek Şaban, Keloğlan, Kutu Kutu Pense, Öt Cici Kuşum Öt, Pilav Pişirme, Uçtu Uçtu Kuş Uçtu Üç Ayı. Bunların dışında; Ahır, Beştaş, Birdirbir, Çelik-Çubuk, Çukur Topu, Dokuztaş, Eğir, El Kızırtmaca, Gazoz Kapağı, İstop, Kavun-Karpuz, Körebe, Köşe Kapmaca, Köylü Kızı Şehirli Kızı, Kurt Baba, Kuyu, Mendil Kapmaca, Mumayak, Ölü Taşı, Papel, Saklambaç, Simit, Topaç, Tura, Yakan Top, Yedi Kule, Yüzük Kimde, Zimba, gibi zihnî ve fiziki gelişme gerektiren oyunların ise genellikle 9-14 yaş grubundaki çocuklar tarafından oynandığı tespit edilmiştir.

Yaş konusunun bir diğer boyutu ise halk biliminde çocuk oyunu kapsamına giren oyunların çoğunlukla çocuklar olmakla birlikte yetişkinler tarafından da oynanmasıdır.

Metin And, “Toplumsal Tarihte Çocuk Sempozyumu”nda yer alan “Kültürler Kavşağında Oyun ve Oyun Nesnelерinin Tarihi” adlı bildirisinde, bugün çocuk oyunu diyebileceğimiz ve onlara özgü oyunların, eski çağlarda tüm toplumun ciddî uğraşlarının kalıntısı olduğunu belirterek Anadolu’nun kırsal kesimlerindeki tüm oyunların en azından yarısının hem çocukların hem yetişkinlerin oynadıkları oyunlar olduğunu kaydetmiştir (And, 1993: 145).

Elazığ’da Fincan, Yüzük Kimde ve Tura başta olmak üzere pek çok oyunun özellikle eski yıllarda çocuklarla birlikte yetişkinler tarafından da oynandığı kaynak kişilerce ifade edilmiştir.

1.1.2.4. Oyun Rolü

Çocuk oyunlarında “rol”; bir kişiliği, hayvanı, bitkiyi ya da nesneyi canlandıran oyuncunun, söylemesi gerekli sözlü formüllerin, yapması gereken hareketlerin, oyunun nitelikleriyle bütünleşmiş olan genel adıdır. Çocuk oyunlarının başlaması, oynanması ve sonucu bu rollerin paylaşılmasına ve gereğinin yapılmasına bağlıdır.

Elazığ çocuk oyunlarında en çok üstlenilen rol, ebelik rolüdür. Ebelik rolü, içinde bulunduğu oyunla bütünleştiğinden ebenin görevi, konumu ve amacı oyundan oyuna değişiklikler gösterir. Fakat içinde bulunduğu bütün oyunlarda ebe olan kişi ya da grup, oyunun odağı durumundadır .

Ebeli çocuk oyunlarında, oyunun oynanabilmesi, ebenin varlığına ve ebelik görevlerini yerine getirmesine bağlıdır. Bu tür oyunlardan ebelik rolü çıkarılırsa, bu oyunların varlığından söz edilemez.

Ebe, bulunduğu oyunda aldığı görevleri yerine getirirken, ebelik rolünün kendisine sağladığı imkânlardan yararlanarak oyun fırsatlarını lehine çevirmeye ve ebeliği başkasına devretmeye çalışır. Ebenin dışındaki oyuncular ise ebeye karşı direnerek onu zor durumda bırakmak için ellerinden geleni yaparlar. Karşılıklı oluşan bu gerilimin, oyun kuralları çerçevesinde canlılığını koruması oyunu ayakta tutmaktadır.

Elazığ'da oynanan çocuk oyunlarının bazıları ebe seçilmeden oynanmaktadır. Ebeye gerek duyulmayan bu oyunlarda oyuncular oyuna başlama sıralarını alarak oyun kurallarının gerektirdiği şekilde oynarlar. Elazığ'da ebesiz olarak oynanan çocuk oyunları şunlardır: Aç Kapıyı Bezirgân Baş, Amella, Aşıklarla Ceviz, Aşıklarla Daireler, Aşıklarla Fal, Aşıklarla Teller, At At (Cırt), Atlı Karınca, Badem, Baş Bilye, Benimle Dans Eder misin, Beştaş, Biber, Bilye, Bom, Ceviz Dikmece, Cıfistik, Çizgi, Çondur, Dağdağan Atmaca, Dağdağan Çubuğu, Demedan Geldi, Dev-Cüce, Deveci Leblibacı, Dıngıla Fıstık, Doğruluk-Cesaret, Dokuztaş, Dörttaş, Eğir, Evcilik, El Kızırtımaca, Esir Almaca, Gazoz Kapağı, Gıç Gıç, Güçlü Kim, Hırsız-Polis, İğne İğne, İnek Şaban, İsim-Şehir, Karpit Patlatma, Kavun-Karpuz, Kırktaş, Köylü Kızı-Şehirli Kızı, Kulaktan Kulağa, Kuruşa Ceviz, Kutu Kutu Pense, Kuyu, Kuyu Bilye, Kuyuya Ceviz, Lades, Mendilim Köşe Köşe, Molla Potik, Mendil Kapmaca, Ölü Taşı, Pamuk Nine, Papel, Pilav Pişirme, Sos, Su Savaşı, Taş-Kâğıt-Makas, Terazi, Tolik Asma, Tren, Uçtu Uçtu Kuş Uçtu, Üçtaş, Yattı Kalktı, Yüzük, Za Gule Zaza Gule.

Her oyuncunun bireysel mücadele ettiği ve ebeli oynanan; Don Ateş, Duvar Ebesi, İstöp, Kemer Saklamaca, Körebe, Köşe Kapmaca, Maviş, Mumayak, Simit ve Topaç gibi oyunlarda ebe rolünü bir tek oyuncu üstlenir. İki grup halinde oynanan Ahır, Eşim Eşim Seni Süren Kim, Fincan, Kale Kapmaca, Uzun Eşek gibi ebeli oyunlarda ise, bir grup oyuncuları birlikte ebe olurlar.

Elazığ çocuk oyunlarından; Çelik-Çubuk (Çomak), Saklambaç, Ütü, Yakan Top, Yedi Kule gibi ebeli oyunlar, her oyuncunun kendisinden sorumlu olduğu biçimde oynandığında ebe, bir tek kişinin rol adı iken; iki grup halinde oynandığında ebe rolü bir grubun ortak adı olur.

Birbirine rakip olan iki grup arasında oynanan çocuk oyunlarında her oyuncu, üyesi olduğu gruba karşı sorumludur. Her oyuncu, karşı gruptaki oyunculara karşı mücadele eder. Oyun sırasında gösterilen bireysel başarılar, grup başarısına katkı sağlar.

Elazığ'da oynanan bazı çocuk oyunlarında ise iki, üç veya daha fazla sayıda oyuncu ebe rolünü birlikte üstlenirken, diğer oyuncular bu ebelere karşı bireysel mücadele ederler. Derlediğimiz oyunlardan; Alman Ebesi, Hero Bekçi, On Bir Elli, Üç Ayı oyunları ve Kurt Baba oyununun bir çeşitlemesi bu grupta yer alan çocuk oyunlarıdır.



Ebeli oynanan Elazığ çocuk oyunlarında ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da grubun ebe yerine şu adlarla da anıldığı tespit edilmiştir: **“Yatan, alttaki, alta yatan, altta yatan, alta giren, altta olan, dipteki, dibe yatan, dipte yatan, dibe giren, dipte olan”**.

Elazığ çocuk oyunlarında ebenin ve oyun liderlerinin şu adlarla da anıldıkları tespit edilmiştir: Kurt baba (Kurt Baba Oyunu), kurt (Kuzu-Kurt Oyunu, Ebem Beni Kurda Verme Oyunu, Kurt ve Yumurta Oyunu), hakem (Yedi Kule, Teneke, Sepi, Mam Bekleme Oyunları), körebe (Körebe Oyunu), kapıcı memo (Tık Tık Kim O Oyunu), bezirgânbaşı (Aç Kapıyı Bezirgânbaşı Oyunu), anne (Kavun-Karpuz, Tık Tık Kim O, Kurt Baba Oyunu), melek, şeytan, başkan (Melek Şeytan Oyunu, Kavun-Karpuz Oyunu), dallas kızı (Dallas Kızı Oyunu), keloğlan (Keloğlan Oyunu), deveci, leplibacı (Deveci Leplibacı Oyunu), tilki (Tilki Tilki Saat Kaç Oyunu), eşek (Herenk), uzun eşek (Uzun Eşek Oyunu), köroğlu (Köroğlu Oyunu), mumayak (Mumayak Oyunu), dede (Dede Çek Kılıcını Kınından Oyunu), hoca (Hoca Oyunu), anne ayı-baba ayı-çocuk ayı (Ayı Oyunu), cadı kadın (Cadı Kadın Oyunu), cadı karı (Cadı Karı Oyunu), incili hanım (Kavun-Karpuz Oyunu), eşek ve bekçi (Hero Bekçi Oyunu), arabacı (Arabacılık Oyunu), yastık (Uzun Eşek Oyunu).

Oyunda liderlik yapan, oyunun kurulmasını ve kurallara uygun bir şekilde oynanmasını sağlayan oyuncular “oyun yöneticisi” veya “oyuncu- yönetici” rolünü üstlenirler. (Özdemir, 1997: 328). Elazığ çocuk oyunlarının çoğunluğunda , oyunun gereği gibi oynanması için oyunu başlatma, oyunu idare etme gibi görevleri olan “oyun yöneticisi” veya “oyuncu-yönetici” rolünü almış oyuncular bulunmaktadır.

Oyunda bulunan arkadaşlarına göre zihni ve fiziki açıdan daha gelişmiş, yetenekli, tecrübeli oyun yöneticileri ve oyuncu-yöneticilere Elazığ çocuk oyunlarında yukarıda sayılan oyun rolü adlarıyla birlikte “idareci, sözcü, görevli, bekçi” gibi adlar da verildiği tespit edilmiştir.

Elazığ’dan derlediğimiz; “Dev Cüce”, “Uçtu Uçtu Kuş Uçtu” oyunlarında ve “Yattı Kalktı” oyununun bir çeşitlemesinde oyunu başlatma ve oyunu idare etme görevlerini üstlenen oyun yöneticileri, aynı zamanda oyunun sözlü formüllerini de söyleyerek oyunun kurallara göre oynanmasını sağlarlar. “Pilav Pişirme” oyununda ise oyun yöneticisi, oyunculara oyun kurallarını açıklama ve oyun rollerini dağıtma görevlerini yerine getirir.

Çocuk oyunlarında tarafsızlıklarını korumakla yükümlü oyun yöneticileri, oyun oynatma ve yönetme görevlerini ön plânda tuttıkları için oyunlara pasif olarak katılırlar.

Oyuncu-yöneticiler ise çocuk oyunlarında her zaman aktif ve taraflıdırlar. Her oyuncunun kendisinden sorumlu olduğu “Birdirbir” oyununda oyuncu-yönetici, oyuncu sırasının başındadır. Bu oyunun kuralları çerçevesinde, oyunun gelişimini isteği

doğrultusunda belirleyen oyuncu-yönetici, ilk sözü söyleyip, ilk hareketi yaparken, diğer oyuncular oyun söylediklerini ve yaptıklarını yapmak durumundadırlar.

İki grup halinde oynanan oyunlarda ise, oyuncu-yöneticilerin, kendi gruplarını oluşturma, oyun sahasını düzenleme, oyunun ilk hareketini yapma veya yaptırma görevleri vardır. Elazığ'da iki grup halinde oynanan oyunların çoğunluğunda iki grubun liderleri bu rolü üstlenerek sayılan görevleri yaparlar. Bazı çocuk oyunlarında ise, oyuncu-yöneticilere bu sayılan görevlerin yanı sıra grup arkadaşlarına takma isimler verme ve oyunun sözlü formüllerini söyleme sorumlulukları da verilmektedir.

“Kavun-Karpuz” oyununda “başkan, anne” veya “İncili Hanım” oyun rolü adlarıyla oyunu idare eden oyuncu-yöneticiler, kendi gruplarındaki oyunculara oyun rolü adlarını verme ve oyunun sözlü formüllerini söyleme görevlerini yerine getirirken, karşı grubun oyuncularını kendi gruplarına getirmek amacıyla oyuncuları yönlendirmeye çalışırlar. “Aç Kapıyı Bezirgânbaşı” oyununda “bezirgânbaşı” oyun rolünü alan iki oyuncu-yöneticiden her biri oyunculara seçme hakkı tanıyarak kendi taraflarına daha çok oyuncu toplamak için uğraşır.

“Uzun Eşek” oyununda ise özellikle fizikî açıdan gelişmiş olan bir oyuncu, ebe olan grubun üyesi ise oyuncu-yönetici; tarafsız bir gözlemci ise oyun yöneticisi olarak oyunda “yastık” oyun rolünü alır. Yastık rolünü alan oyuncu, ebe olan grubun eğilerek ellerini dizlerine koyan ilk oyuncusunun başını tutar ve oyunun kurallarına göre oynanmasını sağlar.

Kurt Baba oyununda, kurt rolünü üstlenen oyuncu aynı zamanda ebedir. Kurtun karşısında yer alan anne rolündeki oyuncu ise, grubunu (kızları rolündeki arkadaşlarını) bir araya getirerek sıralama oluşturma, anne rolüyle ilgili sözlü formülleri söyleme, grubunu koruma görevlerinden dolayı bir tür oyuncu-yöneticidir. Bu oyunda “İncili kız” rolü dikkat çekicidir. İncili kız rolündeki oyuncu kurt ve ebe rollerini bir arada üstlenmiş olan oyuncu ile anne rolündeki oyuncu arasındaki rekabetin odağıdır. Bu niteliğiyle oyun İncili kız üzerine kurulmuştur. İncili kız olarak seçilen oyuncu anne olan oyuncunun en gözde, en akıllı, en güzel kızı olarak kabul edilmiştir. Rolünün gereği olarak, kız kardeşleri rolündeki oyuncularından daha aktiftir. Kurtla konuşarak onu kandırmaya çalışma, kurttan kaçarak annesinin beline sarılma görevlerini yerine getirerek oyunun yönlendiricisi ve sonuçlandırıcısı konumundadır.

Oyun rolü adlarının ve bu rolü üstlenen oyuncuların temsil ettiği kavramların, içinde bulunduğu, oynandığı toplumun tarihî ve sosyokültürel özellikleri ile ilişkili olduğu “Elazığ Çocuk Oyunlarının Oynandığı Ortamla İlgili İlişkileri” adlı bölümde daha ayrıntılı olarak anlatılacaktır.



1.1.3. Oyun Aracı

Eski uygarlıklarla ilgili yapılan kazılar sırasında arkeologların buldukları duvar resimleri, kalıntılar, heykeller, çizimler ve diğer buluntular, oyunların tarihini, eskiliğini kanıtlamaktadır.

Bugün de oynanan pek çok oyuncağın ve oyun araçlarının eski çağlarda da sevilerek oynandığı buluntulardan anlaşılmaktadır. British Museum'da İ.Ö. 800 yılına ait pişmiş topraktan bir heykel iki kız aşıkla oynarken göstermektedir (And, 1974: 31). İ.Ö: 1400 yılında Kurna Tapınağı'nın tahta damında Dokuztaş'a benzeyen bir oyunun çizgi düzeni bulunmuştur (And,1974: 32).

Çocuk oyunlarında oyuncular çoğu zaman, oyun oynamak ve oyunu kazanmak hedeflerine ulaşmak için oyun araçları kullanmaktadırlar.

Çocuk oyunlarında oyunun oynandığı çevrede bulunan taş, toprak, değnek, ağaç dalı, kar, kum gibi her türlü doğal maddeler; fındık, ceviz, meyve gibi yiyecekler; çeşitli içecekler, bunların kutuları, kapakları; diğer eşyalar, elde yapılmış ya da sanayi türü oyuncaklar, hatta her türlü canlı oyun aracı olabilir.

Çalışmamıza aldığımız Elazığ çocuk oyunlarının yarısından fazlası çeşitli oyun araçlarıyla oynanmaktadır. Bu oyunlarda en çok kullanılan oyun araçları; taş, değnek ya da ağaç dalı, top ve mendildir.

Çocuk oyunlarının başında oyun rollerinin dağıtılması ve oyuna başlama sıralarının belirlenmesi için uygulanan atışma yönteminde ve kura yöntemlerinden yaş-kuru yönteminde araç olarak da kullanılan taş, Elazığ çocuk oyunlarında kullanılma biçimi bakımından şu sekiz grupta değerlendirilebilir:

1. Hedef olarak dikilen taş
2. Hedefe atılan taş
3. Elde havaya atılıp tutulan taş
4. Oyun şeması üzerinde sıralanan ve gezdirilen taş
5. Çizilen geometrik şekil üzerinde sektirilen ve ilerletilen taş
6. Uzak mesafeye atılan taş
7. Çukura atılan ve bırakılan taş
8. Bilye gibi kullanılan taş

Elazığ'da bu taşlara çeşitli adlar verilmektedir. Hedef olarak dikilen yumurta büyüklüğündeki yuvarlak taşa, Elazığ'ın merkezinde **mam**, **mammelli**, Keban'da **kristrik**, **krist**, Alacakaya'da **gogo**, **gogi**, Palu'da **koko** adları verilir. Hedefe atılan veya yere çizilen



geometrik şekiller üzerinde sektirilen, ilerletilen yarım el büyüklüğünde yassı taşal denir. Çekiçle dövülerek iyice yuvarlak hale getirilen bilye büyüklüğünde çay taşlarına ise taş bilye adı verilir.

Değnek kullanılan oyunlardan Çelik-Çubuk (Çomak) oyununda, vurularak fırlatılan 25-30 cm. uzunluğunda, bir buçuk- iki cm. çapındaki ağaç dalına **çelik**, çeliğe vuran bir- bir buçuk m. uzunluğunda bir buçuk cm. çapındaki ağaç dalına ise **çubuk** veya **çomak** adı verilmektedir. Başka bir oyunda hedef aracı olarak kullanılan üç ayaklı ağaç dalına **sepi** denilmektedir.

Eskiden oynanan Elazığ çocuk oyunlarının bazılarında oyuncuların ellerine veya sırtlarına vurmak için kullanılmak üzere büyük bir mendilin iki ucu birbirine ters yönde bükülür. İyice bükülürken katlanan ve uçları birbirine dolanarak sertleşen bu mendile **tura**, **topuz** veya **kıllı topuz** adları verilmiştir.

Ceviz, badem, bilye, gazoz kapağı gibi araçlar yan yana sıralanarak hedef araçları olarak kullanıldığı zaman oyuncular sıranın en solundaki veya en sağındaki oyun aracına **baş** adını verirler. “Baş” ın yanındaki oyun aracı **başaltı**, onun yanındaki ise **başaltının altı** olarak adlandırılır.

Ceviz, badem, gazoz kapağı, aşık, bilye, kibrit kutularının resimli yüzleri, sigara kutularının resimli veya yazılı yüzleri, mozik, egir, madenî para gibi “utulan” (kazanılan) oyun araçları, sahiplerinin “malı”dır. Oyun sırasında kazanılan bu oyun araçlarına **mal** adı verilir.

Bazı çocuk oyunlarında yere çizilen bir halka içine hedef aracı olarak dizilen ceviz, bilye, egir gibi oyun araçlarına herhangi bir atış aracıyla vurulduğunda, bazen vurulan oyun aracı halka çizgisinin üzerine gelir. Halka üzerinde duran bu ceviz, bilye veya egire ve bu pozisyona “**borik**” denir. Ağın’da aynı şekilde duran oyun aracına “**porik**” adı verilir.

Elazığ’da çocuk oyunlarında kullanılan oyun araçları şunlardır: Taş, değnek (ağaç dalı), mendil, top, bez, aşık, kâğıt, kalem, tebeşir, kömür, atkı, kravat, kemer, kayış, çivi, madenî para (eskiden kuruş), ceviz, badem, dağdağan çekirdeği, egir, makas, sopa, bilye, kiremit parçaları, çanak parçaları, sigara kutularının resimli veya yazılı yüzleri, kibrit kutuları, kibrit kutularının resimli geniş yüzeyleri, lastik ayakkabının taban kısmı, yüzük, ip, çorap, çarşaf, şapka, telik (namaz takkesi), yazma, şalvar, lastik ayakkabı, domates, tabak, mum, şişe, sandalye, karpit taşı, teneke, kahve fincanı, tepsi, terlik, ayakkabı, kazma, mozik (topaç), mozik ipi, gazoz kapağı, çamur, direk, kaya, kerpiç, tuğla, su, plastik şişe, hortum, lades kemiği, su kabağı, balkabağı, tahta ve bezden yapılmış bebek ve sanayi türü oyuncaklar.



1.1.4. Oyun Alanı

Oyunu oluşturan öğelerden biri de oyunun oynandığı alandır. Oyunun oynandığı alan, oyunun içeriğine uygun olarak belirlenmiş ve oyunun kurallarıyla biçimlendirilmiş özel oyun alanıdır.

Oyuncular günlük yaşamdan oyun süresi boyunca çıktıkları bu özel alana giriş ve çıkışları, alandaki hareketlerin ne şekilde olacağını kesin kurallara bağlamışlardır. Oyuncu olmayanların asla alınmadığı oyun alanlarına, oyundan yanarak çıkan oyuncular ancak oyun kurallarında geri dönüş imkânları varsa, bunun için oyun şartı yerine getirildiği zaman oyun alanına dönebilirler.

Oyun alanının seçilmesi ve hazırlanması, oyunun amacı, kuralları ve oynanma biçiminin yanı sıra oynandığı bölgenin iklim ve tabiat şartları ile de doğrudan ilgilidir. Elazığ çocuk oyunları bu etkiden dolayı açık, kapalı ve hem açık hem kapalı mekânlarda oynanmaktadır.

Elazığ çocuk oyunlarının çoğunlukla ilkbahar, yaz ve sonbahar mevsimlerinde açık ve geniş mekânlarda oynandığı tespit edilmiştir. Bunlar; Aç Kapıyı Bezirgânbaşı, Ağ Elma Kızıl Elma, Ahır, Aleylim-Puleylim, Alman Ebesi, Al Satarım Bal Satarım, Arabacılık, Astık Mastık, Atlı Karınca, At At, Badem, Benim Bir Atım Var, Benimle Dans Eder misin, Beste, Birdirbir, Cadı Kadın, Cadı Karı, Ceviz Dikmece, Çelik-Çubuk, Ceviz Kapmaca, Cıfistik, Çizgi, Çondur, Çubuk Ebesi, Dağdağan Atmaca, Dal Ebesi, Dallas Kızı, Dede Çek Kılıcını Kınından, Deveci-Leplibacı, Dingila Fıstık, Don-Ateş, Duvar Ebesi, Dünyamız Yuvarlaktır, Eğir, Esir Almaca, Eski Minder, Eş Kaçırma, Eşim Seni Süren Kim, Gazoz Kapağı, Güçlü Kim, Güveç, Hami Zozo, Herenk, Hero Bekçi, Hirik Eşek, Hoca, Horoz Dövüşü, İnci de Boncuk, Müzik Ebesi, İp Atlama, İsim Ebesi, İstop, Kale Kapmaca, Karpit Patlatma, Karış, Kartal, Kavun-Karpuz, Keloğlan, Kemer Saklama, Kireç Kırmaca, Körebe, Köroğlu, Köşe Kapmaca, Köy-Şehir, Kumansa, Kurt Baba, Kuruşa Ceviz, Kutu Kutu Pense, Kuyu Kabak, Kuyuya Ceviz, Lenk, Mam Bekleme, Maviş, Mavi Taş, Mendil Kapmaca, Mendilim Köşe Köşe, Molla Potik, Mumayak, On Bir Elli, Ölü Taşı, Pamuk Nine, Papel, Pır, Renk Ebesi, Saklambaç, Sepi, Simit, Su Savaşı, Terazî, Terlik Düzmece, Terlik Saklamaca, Terlik Vurmaca, Tura, Tura İki, Yakan Top, Yedi Kule (Kiremit Topu), Yüksek Ebe, Üç Ayı, Uzun Eşek, Üşüdüm Üşüdüm, Üüü, Za Gule Zaza Gule, Zimba adlı oyunlardır.

Oyunların bir bölümünün ise, ilkbahar, yaz ve sonbahar aylarında açık mekânda, iklim ve tabiat şartlarının oyun oynamaya uygun olmadığı kış aylarında ise kapalı alanlarda oynandığı tespit edilmiştir. Bu oyunlara şu örnekleri verebiliriz: Amella, Aşıklarla Ceviz, Aşıklarla Daireler, Aşıklarla Fal, Aşıklarla Teller, Ateş-Tura, Beştaş, Biber, Bilye, Bom,

Ceviz, Dev-Cüce, Doğruluk-Cesaret, Dokuztaş, Dörttaş, El El Epenek, El El Üstüne (Davul Zurna), El Kızartmaca, Eşya Saklamaca, Evcilik, Hırsız-Polis, İğne İğne, İnek Şaban, İsim-Şehir, Kelime Türetmece, Kılı Topuz, Kırktaş, Fincan, Köylü Kızı ile Şehirli Kızı, Lades, Nesi Var, Öt Cici Kuşum Öt, Pilav Pişirme, Taso Taş-Kâğıt-Makas, Ali Baba Saat Kaç, Uçtu Uçtu Kuş Uçtu, Üçtaş, Yattı Kalktı, Yüzük.

Karla oynanan Kartopu, Kızak, Kardan Adam yapma gibi oyunlar, buzun üzerinde oynanan Mozik oyunu, ayrıca takvime bağlı olarak kış yarısında oynanan Tolik Asma ve Demedan Geldi oyunları ise kış mevsiminde açık alanda oynanan oyunlardır.

Çocuk oyunlarında fizikî mekân, oyun mekânına dönüştürülmektedir. Böylece oyun için seçilen alan özel, sınırları belirlenmiş bir oyun alanı haline gelir. Oyun alanlarının pek çoğunda işlevleri olan çizimler kullanılmaktadır. Bunlar, oyunun türüne göre oyun hareketlerinin sınırlarını belli eden, hedefi işaret eden, atış yapılacak yeri belirleyen veya üzerinde oyun aracı hareket ettirilen çizimlerdir.

“Köşe Kapmaca” oyununda dört ağaç arası oyun alanı olarak belirlenirken, körebe oyununda bazen oyuncuların çok uzağa gitmelerini önlemek amacıyla; “Şu direği geçmek yok”, “Aşağı doğru koşmak yok” gibi ifadelerle oyun alanı sınırlandırılmış olur. Bilye, Gıç Gıç, Kuyuya Ceviz oyunlarında hedefin yerini işaret eden bir çizgi çizilerek oyun aracı bu işaretin üzerine konur. Bilye, Gazoz Kapağı, Kuruşa Ceviz, Mam Bekleme, Ölü Taşı gibi hedefteki oyun aracına atış yapılan oyunlarda oyuncuların atış yapacakları yeri belirleyen atış çizgileri çizilir. Oyuncular atış çizgisini geçerlerse yanarlar. Çizgiler, Üçtaş ve Dokuztaş oyunlarında çizilen geometrik şeklin üzerinde oyun aracı gezdirilir.

Çizimli veya çizimsiz olarak oyun sınırları belirlenmiş, oyunun türüne, oynanma biçimine ve kurallarına göre düzenlenmiş oyun alanları, özel oyun mekânlarıdır.

Huizinga’ya göre oyun için belirlenmiş alanlarla, kutsal alanlar arasında büyük benzerlikler bulunmaktadır. Huizinga, bu konuda şunları söylemektedir: “Arena, oyun masası, sihiri çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bütün bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tâbi kılınmış yerlerdir” (Cengiz, 1996: 13, 14).

Elazığ çocuk oyunlarında en sık rastlanan oyun çizimi çemberdir. Bu oyunlarda da çemberin bir kutsallığı vardır. Yere çember çizilerek oynanan kovalamaca oyunları olan Simit, Zimba, Ahır, Cadı Kadın, Kurt Baba oyunlarında çemberin içine girmemesi gereken oyuncular çembere giremezler. Çembere giriş ve çıkış oyunun kuralları ile kesin olarak belirlenmiştir. Çemberin içindeki oyuncuya, çemberin dışındaki oyuncular dokunamazlar.



“Kurt Baba” oyununun çeşitlemelerinde anne rolündeki oyuncu, çocuklar rolündeki oyuncuları bir çember içinde kurda karşı korur. Kurt ise yakaladığı oyuncuları çemberin içine hapseder.

Dalya-Domdik, Delik, Gogo, Kiremit Topu, Mam Bekleme, Sepi, Teneke, Yedi Kесе adlı oyunlarda, atış yapılarak çember dışına çıkarılan oyun araçları, atan oyuncu ya da ebe dışındaki oyuncular lehine bir durum oluşturur.

Aşklarla Daireler, Ceviz Kapmaca, Eğir, Gazoz Kapağı, Papel, Sayı gibi oyunlarda vurularak çember dışına çıkarılabilen oyun araçları, atış yapan oyuncunun malı olur. Vurulan oyun aracı çember çizgisinin üzerinde kalırsa o oyun aracını ya çemberin başında bekleyen oyuncu alır ya da atış yapan oyuncu bu oyun aracını almak için oyun kurallarının bildirdiği işlemleri yapar. “Kırktaş” oyununda, oyuna başlayan oyuncu, avucuna doldurduğu taşları yere çizilen bir çemberin üzerinde havaya atıp iki elinin tersini birleştirerek ellerini havaya attığı taşların altında tutar. Elinin üzerinde kalan ve çemberin çizgisinin dışına düşen taşlar bu oyuncunun olur. Çemberin içine düşen taşlar ise ancak belirli kurallarla alınabilir.

1.1.5. Oyun Zamanı

Oyunların hangi mevsimlerde, günün hangi saatlerinde, hangi zaman dilimlerinde oynandığı, oyunların yapısını oluşturan öğelerden biri olan oyun zamanını açıklamaktadır.

Elazığ çocuk oyunlarının büyük bölümünün ilkbahar, yaz ve sonbahar mevsimlerinde açık ve geniş mekânlarda oynandığı tespit edilmiştir. Ceviz Oyunları, Çelik-Çubuk, Don-Ateş, Kemer Saklamaca, Pır, Simit, Yakan Top, Zimba gibi açık mekânda oynanan oyunlar özellikle bu mevsimlerde gündüz saatlerinde oynanmaktadır.

Yine bu mevsimlerde gündüz de oynanan Köroğlu, Mumayak, Saklambaç, Top Saklambacı, Ütü gibi saklanma oyunları için ise, özellikle eskiden ayın dolunay veya dolunaya yakın olduğu gece saatlerinin seçildiği tespit edilmiştir.

Çocukların akşam saatlerinde evlerine dönerlerken oynadıkları oyunun adı ise Akşam Ebesi'dir. Oyun oynamaya doyamayan çocuklar, eve dönüş yollarında geçen zamanı da değerlendirerek bu sırada ebencilik oyunlarının bir türü olan Akşam Ebesi'yle birbirlerini uğurlamaktadırlar.

Kışın ise açık mekânlarda bu mevsimin doğal oyun araçları olan kar ve buzla Buzda Kayma, Kartopu, Kardan Adam Yapma, Kayak, Kızak gibi oyunlar oynanmaktadır. Yazın sert toprak üzerinde oynanan Mozik oyunu, kışın da buz üzerinde oynanmaya devam etmektedir.



Özel ve belirli bir zamanda oynanan oyunlardan Demedan Geldi ve Tokik Asma oyunları ise “kış yarısı” denilen dönemde, şubat ayının ortalarında oynanır. Oyuncular bu dönemde evlerin damlarına çıkıp bacalardan aşağı sarkıttıkları torba veya tokiklere sahiplerinin çeşitli yiyecekler koymalarını beklerler.

Eskiden yağmurun yağmadığı ve yağmura ihtiyaç duyulduğu zamanlarda oynanan oyunun adı “Molla Potik”tir. Özellikle yağmurun yağmadığı bu dönemlerde bir tören niteliğinde oynanan bu oyuna yağmur yağdırma inancı eşlik etmektedir.

Oyunların bir bölümü de havaların güzel olduğu bahar ve yaz mevsimlerinde açık alanlarda, iklim ve tabiat şartlarının oyun oynamaya elverişli olmadığı kış mevsiminde ise genellikle kapalı mekânlarda oynanmaktadır. Bu oyunlara şu örnekleri verebiliriz: Ateş-Tura, Beştaş, Bilye, Doğruluk-Cesaret, Dokuztaş, Fincan, Hırsız-Polis, İsim-Şehir, El El Epenek, El El Üstüne (Davul Zurna), Eşya Saklamaca, Nesi Var, Pilav Pişirme, Uçtu Uçtu Kuş Uçtu, Üçtaş, Yattı Kalktı.

Eskiden açık mekânlarda oynanan oyunların büyük bölümünün bahar ve yaz aylarında gündüz vakitlerinde, kapalı mekânlarda oynanan oyunların ise uzun kış gecelerinde oynandığı tespit edilmiştir. Eskiden kış gecelerinde evlerde yaygın olarak oynanan oyunlar; Beştaş ve Fincan oyunlarıdır. Yine eskiden saklanma oyunlarının açık alanlarda daha çok yaz gecelerinde oynandığı kaynak kişilerce belirtilmiştir.

Çocuk oyunlarının, eskiden olduğu gibi günümüzde de köylerde davar gütmeye giden çocuklar arasında davar gütmeye zamanı ve sürünün dönüş yolunda geçirilen zamanlarda da oynandığı kaynak kişilerden öğrenilmiştir.

Günümüzde ise okullarda teneffüs süreleri ve öğle araları, okul çıkışları, hafta sonları, şubat tatilleri oyun oynama fırsatı bulunabilen zamanlardır.

1.1.6. Oyun Rollerinin Dağıtımı ve Oyuna Başlama Sıralarının Belirlenmesi

Oyunun oynanmaya başlamasında ilk ve önemli aşama oyun rollerinin dağıtımı ve oyuna başlama sıralarının belirlenmesidir.

Elazığ’da oynanan çocuk oyunlarında oyun rollerinin dağılımında, ebe ve eş seçimlerinde, oyuna başlama ve atış yapma sıralarının belirlenmesinde aşağıda açıkladığımız yöntemlerin bazen oyun türüne aynı zamanda da oyuncuların özelliklerine bağlı olarak seçilip yerine göre kullanıldıkları tespit edilmiştir.



1.1.6.1. Atışma Yöntemi

Hedefe atış yapma esasına dayalı oyunlarda görülen, atış sıralarının belirlenmesi için başvurulan bir yöntemdir.

Oyuncular belli bir yerden yine belirli bir çizgiye, taşa veya duvara doğru atış yaparlar. Attığı oyun aracını belirlenen yerin en yakınına düşüren, oyunda ilk atış hakkını elde eder. Diğer oyuncular da attıkları aracın çizgiye yakınlığına göre oyun sıralarını belirlemiş olurlar.

1.1.6.2. Sayışma Yöntemi

Oyunlarda en sık rastlanan yöntemdir. Özellikle her oyuncunun bağımsız hareket ettiği, ebelikten kurtulmanın zor olduğu toplu oyunlarda oyuncular “sayışmaca” söyleyerek ebeyi belirlerler (sayışma yaparlar).

Sayışmacalar oyun tekerlemelerinin bir türüdür. Boratav, tekerlemenin “Baş uyaklar ve uyaklarla elde edilen ses oyunları ile ve çağrışımlarla birbirine bağlanıvermiş, belirli bir şiir düzenine uydurulmuş, birbirini tutmaz bir takım hayallerle düşüncelerin sıralanmasından meydana gelmiş” (Boratav, 1997: 134) bir yapı olduğunu ifade ederek tekerlemenin şöyle çeşitlendiğini belirtmektedir:

1. Masal tekerlemeleri
2. Oyun tekerlemeleri
3. Tören tekerlemeleri
4. Bağımsız söz cambazlığı değerinde tekerlemeler

Sayışmacalar oyun tekerlemelerinin en yaygın olan türüdür. Boratav sayışmacaları şu şekilde tanımlar: “Sayışmacalar, oyunlarda ebe çıkarmada yararlanılan, baştan ya da sondan uyaklı, âhenkli söz kalıplarıdır, oyundan önce söylenir” (Boratav, 1997: 135, 136).

Sayışma yöntemi şöyle uygulanır: Oyuna katılacak olan çocuklar bir halka olduktan soran oyunu iyi bilen, oyun tekerlemesi birikimi zengin olan ya da oyunlarda genellikle oyuncu-yönetici olan bir çocuk, sayışmaca söylerken, sayışmacanın her hece ya da kelimesinde, kendisi de dahil olmak üzere sırayla çocukları, işaret parmağı ile gösterir. Sayışmacanın son hecesi ya da kelimesi kime denk gelirse o ebe olur ya da o kişi sayışmadan çıkarak ebelikten kurtulur. Bu durumda sayışmaca halkada en son çocuk kalana kadar tekrarlanır. Son oyuncu ebe olur.

1.1.6.3. Kura Yöntemi

İki takım ve iki kişi arasında oynanan oyunlarda ebe olacak grubu, oyuna başlayacak oyuncuyu ya da grubu belirlemek için başvurulan yöntemlerden biridir.



Elazığ çocuk oyunlarında bu yöntem beş farklı şekilde şu isimlerle uygulanır: Yaş-Kuru, Yazı-Tura, Oyun Aracı Saklama, Çöp Tutma, Kâğıt Seçme.

“Yaş-Kuru” yönteminde iki rakip oyuncu (iki takım halinde oynanan oyunlarda oyuncu-yönetici) karşı karşıya gelirler. Bu oyunculardan biri düzgün yüzeyli yassı bir taşın bir yüzünü tükürükle ıslatarak karşısındaki oyuncuya “Yaş mı kuru mu?” diye sorar. Oyuncu birini söyledikten sonra taşı havaya atar. Yere düşen taşın üst yüzeyine bakılarak oyuna hangi tarafın başlayacağı belirlenir. Elazığ’da “Yaş-Kuru” yönteminin, eskiden beri yaygın bir yöntem iken günümüzde daha az kullanılması bu yöntemin giderek unutulduğunu göstermektedir.

“Yazı-Tura” yönteminde ise benzer işlem demir para ile yapılır. Bu defa karşıdaki oyuncuya “Yazı mı tura mı?” diye sorularak cevap alındıktan sonra para oyuncunun baş parmağı ile havaya fırlatılır. Elle yakalanan paranın üstteki yüzünü seçmiş olan oyuncu ya da takım oyuna başlama hakkını elde eder.

“Oyun Aracı Saklama” yöntemi ise, iki takım halinde oynanan oyunlarda oyuna başlayacak tarafın belirlenmesi ve eş seçimi sırasında uygulanan yöntemlerden biridir. Bu yöntemde oyuncu bir avucuna gizlice küçük bir taş, çöp, kâğıt, yüzük, boncuk vb. koyarak iki avucunu da sımsıkı kapatarak kollarını diğer oyuncuya doğru gergin bir biçimde uzatır. Ellerden birinin üzerine vuran oyuncu saklanan aracı bulursa oyuna başlama hakkını elde eder. Bulamazsa hak karşı tarafa geçer. Bu yöntemde bazen de oyun aracı, başka bir oyun aracının altında saklanmaktadır. Fincan oyununda oyuna başlayacak grubu belirlemek için iki fincandan birinin altına yüzük konulur. Çorap oyununda ise bir yüzük veya para çorapların altına saklanır.

“Çöp Tutma” yöntemi ise şöyle uygulanır: Bir oyuncu farklı uzunluklarda ince çöpleri, çöplerin bir uçları dışarıda kalacak şekilde elinde tutarak diğer oyunculara uzatır. Kısa çöprü çeken ebe olur.

“Kâğıt Seçme” yönteminde ise bir oyuncu, oyuncu sayısı ile eşit sayıda kâğıt parçalarına oyun rolü adlarını, oyuncu isimlerini veya çeşitli semboller yazarak kâğıtları katlayıp karıştırır. Oyuncular seçtikleri kâğıtlarda yazılanlara göre oyun rollerini ve sıralarını alırlar.

1.1.6.4. Ayak Basma Yöntemi

Özellikle iki grup arasında oynanan kaçma, kovalama, atlama, vurma oyunlarında iki oyuncu-yönetici aralarında yaklaşık dört metre mesafe bırakarak karşılıklı dururlar. Önce bir oyuncu, söylediği oyun tekerlemesinin her bir kelimesine denk getirerek bir ayağının

topuğunu diğer ayağının parmak uçlarına deęecek şekilde yere basarak karşıdaki oyuncunun üzerine doğru yürür ve durur. Yürüme sırası diğer oyuncuya geçer. Oyunculardan bir ayağı ile diğer oyuncunun ayağına basıncaya kadar bu işlem sıra ile yapılır. Karşısındaki oyuncunun ayağına basan, oyuna başlama hakkını elde eder.

Elazığ'da bu yöntem şu oyun tekerlemelerinden biri söylenerek uygulanır:

“Aldım baldım ben seni yendim”

“Suyunu içtim tarlanı biçtim”

“Aldım verdim”

“Ektim biçtim”

“İğne iplik”

“Ay güneş yıldız”

“Attım battım”

“Pamuk Prenses”

“Karadeniz”

“Akdeniz”

“Çatal kaşık bıçak”

1.1.6.5. Kumansa Yöntemi

Kumansa; oyuncuların, ellerinin duruşuna göre ebeyi, oyun sıralarını veya gruplarını belirledikleri yönleme verdikleri addır.

Kumansa yapmak için öncelikle üç oyuncu bir araya gelir. Bu oyuncular birer ellerini uzatıp ellerini üst üste koyarlar. Bu şekilde tuttıkları ellerini “Kumansa” diyerek sallayıp kelimenin “sa” hecesinde ellerini bırakarak avuç içlerini ya yukarıya ya da aşağıya bakacak biçimde tutarlar. Avuç içi, diğer oyunculardan farklı yöne bakan oyuncu elenir. Avuç içleri aynı yöne bakan iki oyuncunun yanına diğer oyunculardan biri gelir ve aynı işlem tekrarlanır. En son iki oyuncu kalınca elenen oyunculardan biri bu oyuncuların yanına yardımcı olarak gelir. Aynı işlem son kez yapıp birinci olan belirlenir.

Oynanacak olan oyun, oyuncuların atlayış veya atış yapacakları bir oyunsay, kumansada en sona kalan oyuncu, genellikle oyuncu sırasının başına geçer. Ebeli oynanan ve her oyuncunun kendisinden sorumlu olduğu oyunlarda ise bu oyuncu ebe olur. Kumansa yöntemi, elleri benzer durumda bulunan (yukarı veya aşağı bakan) oyuncuların aynı takıma geçmesiyle, eş seçimi için de uygulanmaktadır.

1.1.6.6. İstek Yöntemi

Genellikle oyuncuların birinin ebe olmayı istediği durumlarda karşılaşılan bir yöntemdir. Bazı oyunlarda da oyuncular bu yöntem ile kendi rollerini gönüllü olarak üstlenirler.



1.1.6.7. Oyuncuların Özelliklerine Göre Seçim Yapma Yöntemi

Oyuncuların oyun becerileri, cinsiyetleri, tecrübeleri, vücut ölçüleri, karakterleri göz önünde tutularak oyun rollerinin dağıtıldığı, oyuncu-yöneticilerin seçildiği oyunlarda kullanılan bir yöntemdir. Oyuncular kura ya da başka bir yöntem kullanmadan birbirlerini oyun rolleri için önerirler.

1.1.6.8. Sıra Yöntemi

Özellikle her oyuncunun kendinden sorumlu olduğu atış yapma, vurma, devirme, atlama oyunlarında bazen oyunun adının söylenmesiyle birlikte oyuncular hızla koşup oyun alanında arka arkaya veya yan yana bitişik durarak oyun sıralarını bu şekilde belirlerler.

1.1.6.9. Koşu Yarışı Yöntemi

Özellikle, her oyuncunun kendinden sorumlu olduğu topla oynanan oyunlarda ebeyi belirlemek için bütün oyuncular belirli bir çizginin gerisinde yan yana durarak, karşılaştıkları bir yere kadar koşu yarışı yaparlar. En geride kanla ebe olur.

1.1.6.10. Sözel Formül Yöntemi

Oyuncular bazen de hangi oyunu oynayacaklarına karar verdikten sonra arka arkaya birbirlerinden önce şu sözlü formüllerden birini söyleyerek oyuna başlama sıralarını belirlerler.

“Birim, ikiyim, üçüm....”

“Bir Allah, iki peygamber, üç melek, dört kitap, beşim...”

“Bir Allah kırmızı bayrak, iki peygamber, üç melek, dört kitap, beşim, altıyım.....”

Bazen de oyuncular arka arkaya ve hızlı hızlı “Ebe değilim” diye bağırlar. En sona kalan ebe olur.

1.1.6.11. Oyuncu Adı Söyleme Yöntemi

Bu yöntemde genellikle iki oyuncu-yönetici, eşlerini, onların adlarını sırayla yüksek sesle söyleyerek seçerler:

“Ayşe benim”

“Ali gelsin”



1.1.6.12. Oturma Yöntemi

Bu yöntem şöyle uygulanır: Hangi oyunun oynanacağına karar verildikten sonra bir oyuncu “Herkes otursun” diye bağırır. Bütün oyuncular yere oturur. En son yere oturan oyuncu ebe olur.

1.1.6.13. On Birinci Yöntem

Özellikle “On Bir Elli” oyununda kullanılan bu yöntem zaman zaman diğer oyunlarda da rastlanmaktadır.

Oyuncular, el ele tutuşarak bir çember oluştururlar. Ellerini el ayaları yukarıya bakacak biçimde çevirirler. Her oyuncu, sağ elini sağındaki oyuncunun elinin üzerine; sol elini solunda oyuncunun elinin altına koyar. Oyuncular sırayla birbirlerinin eline vurarak bir den on bire kadar sayarlar. On birinci sayıda hangi oyuncunun eline vurulursa o oyuncu ebe olur.

1.1.6.14. On Beşinci Yöntem

Oyuncular on birinci yöntemde ya da sayışma yönteminde olduğu gibi on beşe kadar sayarlar. On beş sayısı hangi oyuncuyu işaret ederse o oyuncu ebe olur.

1.1.6.15. Top Tutma Yöntemi

Bu yöntem, her oyuncunun kendisinden sorumlu olduğu oyunlarda ebeyi seçmek veya oyun sıralarını tespit etmek için kullanılırken daha çok iki grup halinde oynanan oyunlarda hangi grubun oyuna başlayacağını belirlemek için kullanılır.

Oyunculardan biri topu havaya atar. Bu topu tutabilen oyuncu bir grubun oyuncu-yöneticisi ise kendi grubuna oyuna başlama hakkını kazandırır. Bireysel oynayacak bir oyuncu ise ebe olmaktan kurtulur. Ebeyi belirlemek için top yeniden havaya atılır. Topu tutamayan oyuncu ebe olur.

1.1.6.16. Top Atma Yöntemi

Oyunculardan biri topu havaya atar ve diğer oyuncularla birlikte toptan kaçır. Top hangi oyuncuya yakın düşerse o oyuncu ebe olur.



1.1.6.17. Yer Kapma Yöntemi

Özellikle Köşe Kapmaca ve Ağaç Kapmaca adlı oyunlarda, oyuncular oyun alanındaki ağaçlara, direklere veya kullanacakları köşelere yönelirler. Her oyuncu kendisine bu yerlerden birini kapmaya çalışır. Geride kalıp yer kapamayan oyuncu ebe olur.

1.1.6.18. Hedef Olan Oyun Aracını Devirme Yöntemi

Hedefteki oyun aracına atış yapılarak oynanacak oyunlarda öncelikle oyuncular, hedef olan oyun aracına veya araçlarına atış yapar. Oyun aracını düşüremeyen ebe olur ve hedefin yanında bekler.

1.1.6.19. Bilmece Yöntemi

Oyunculardan biri bir bilmece sorar. Bilmecenin cevabını bilen oyuncu, oyuna başlama hakkını elde eder.

1.1.6.20. Yükselme Yöntemi

Özellikle “Yüksek Ebe” oyununda, oyuncular oyun alanına doğru koşarak bir taşın, kayanın, kaldırımın vb. nin üzerine çıkmaya çalışırlar. En sona kalan ebe olur.

1.1.6.21. Tırmanma Yöntemi

Özellikle “Dal Ebesi” gibi ağaç üzerinde oynanan oyunlarda oyuncular birbirlerinden önce ağaca tırmanmaya çalışırlar. Ağaca en son tırmanan oyuncu ebe olur.

1.1.6.22. Değnek Saplama Yöntemi

Oyun hareketinde değnek saplama bulunan oyunlara başlamadan önce oyuncular yere bir çizgi çizerler ve ellerindeki değnekleri, çamurlu bir alanda olanca güçleriyle ileriye doğru fırlatıp yere saplamaya çalışırlar. En uzak yere değneğini saplayan oyuncu oyuna başlama hakkını elde eder. Diğer oyuncular da saplanan değneklerinin çizgiye uzaklığına göre oyun sıralarını alırlar.

1.1.6.23. El Üstünde Taş Tutma Yöntemi

Özellikle Beştaş, Ontaş, Kırktaş oyunlarında oyuncuların her biri sırayla oyun aracı olan taşları bir veya iki avucuna alıp havaya attıktan sonra hemen elinin tersini, gergin

biçimde taşların altına tutarak attığı taşları durdurur. Durdurduğu taşları tekrar havaya atıp avucunun içiyle yakalar. Oyuncular tuttıkları taş sayısına göre oyun sıralarını belirler.



1.1.6.24. Eş Eşe Yöntemi

Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılmak için çember biçiminde dururlar. Bir ellerini ortaya uzatarak ellerini üst üste koyarlar ve şu oyun tekerlemesini söylerler: “Eş eşe peş peşe, toplanalım güneşe, güneş bizi yakarsa, eşleşelim birbirimizle” tekerlemenin son hecesi söylendiği an oyuncular ellerini bırakıp avuç içlerini ya yukarı ya da aşağı bakacak biçimde tutarlar. Elleri aynı yönde olanlar aynı gruba geçerler. Gruplardaki oyuncu sayılarında eşitsizlik olursa bu yöntem, kalan oyuncularla tekrarlanır.

1.2.Elazığ Çocuk Oyunlarının Oynandığı Ortamla İlgili İlişkileri

Sözlü kültür geleneğinde yaratılan çocuk oyunları, içinde doğduğu ortamın fizikî, tarihî, sosyokültürel ve teknolojik unsurları ile beslenen ürünleridir.

Çocuk oyunlarının, içinde olduğu ve icra edildiği toplumun tarihinden izler bulundurması, eski kültür ve inançlarına ait kalıntılar taşıması, fizikî özelliklerinden etkilenmesi, sosyokültürel yaşantısının aynası olması gibi özellikleri, oyunların, oynandığı ortamla kurduğu ilişkileri ile ilgilidir. Bu özellikler, çocuk oyunlarını çevreleyen, ondan önce veya sonra gelen birçok durumda onu etkileyen, onun anlamını, değerini belirleyen birimler bütününe işaret etmektedir.

Sözlü kültür geleneğinin önemli taşıyıcıları olan çocuklar, tutuculuklarının yanı sıra, toplumun değişime en açık kesimini meydana getirdiklerinden dolayı gelenekten gelen oyun türlerini korumakla birlikte, oyunlarına yaşadıkları dönemle ilgili unsurları da yerleştirmişlerdir. Bu durum dünyada benzer oynama biçimlerine sahip olan çocuk oyunlarının, kültürden kültüre değişiklikler göstermesinin sebebini açıklamaktadır. Bu farklılıklar aynı zamanda bir topluma ulusal kimlik kazandıran öğeleri barındırmaktadır.

Biz bu çalışmada, Elazığ’ın fizikî, tarihî, sosyokültürel ve teknolojik ortamını göz önüne alarak, derlediğimiz çocuk oyunlarını, bu ortamla ilişkileri açısından incelemeye çalıştık.

1.2.1. Fizikî Ortam

Elazığ çocuk oyunları öncelikle, içinde yaşadığı coğrafyanın etkisi altındadır. Dolayısıyla bu çalışmadaki oyunların fizikî ortamını Elazığ coğrafyasını meydana getirmektedir. Elazığ’da çocuklar, içinde yaşamlarını sürdürdükleri bu coğrafyanın

unsurlarından yararlanarak oyunlarını oynamaktadırlar. Bu fizikî ortamın çocuk oyunlarına etkisi, iklim ve yeryüzü şekilleri bakımından değerlendirilmiştir.

Bölgenin iklim özellikleri, çocuk oyunlarının oynanma zamanını, oyun mekânını, oyun araçlarını ve oynanma biçimlerini doğrudan etkilemektedir. Araştırma alanımız olan Elazığ, Doğu Anadolu iklim özelliklerinin etkisi altındadır. Bununla beraber; karasal Doğu Anadolu iklimi ile Akdeniz ikliminin birbirini etkilediği bir geçiş sahasında yer aldığı için, kendine özgü iklim koşullarıyla dikkat çekmektedir.

İklim şartları ise Elazığ'da oyunların büyük bir bölümünün yılın yedi ayına yayılan ilkbahar, yaz ve sonbahar mevsimlerinde oynanmasına yol açmaktadır. Elazığ'da derlediğimiz oyunların çoğunluğunun bahar ve yaz mevsimlerinde açık alanda oynandıkları tespit edilmiştir. Ahır, Al Satarım Bal Satarım, At At, Atlama, Birdirbir, Badem, Cıngır Mıngır Tut, Çelik Çubuk, Çukur Topu, Dal Ebesi, Eş Kaçırma, Eşim Eşim Seni Süren Kim, Gıç Gıç, Herenk, Hırık Eşek, İp Atlama, İsim Ebesi, Kabak, Karış, Kartal, Kireç Kırmaca, Köşe Kapmaca, Kurt Baba, Kuruşa Ceviz, Kuyuya Ceviz, Mendil Kapmaca, Mendilim Köşe Köşe, Mumayak, Pamuk Nine, Saklambaç, Tahta Topu, Üç Ayı, Za Gule Zaza Gule bu oyunlardan bazılarıdır.

Kış mevsiminde ise kar yağışı alan bölgede açık mekânlarda bu mevsimin doğal oyun araçları olan kar ve buzla Kartopu, Kızak, Kayak, Kardan Adam Yapma, Buzda Kayma gibi oyunlar oynanmaktadır. Yaz mevsiminde sert toprak üzerinde oynanan Mozik (Topaç) oyununun, kışın da buzun üstünde ayrı bir keyifle oynandığı kaynak kişilerle yaptığımız görüşmelerden öğrenilmiştir.

Belirli ve özel bir zaman diliminde oynanan oyunlardan olan “Toluk Asma” ve “Demedan” oyunları şubat ayının ortalarına rastlayan “kış yarısı” denilen dönemde oynanır. Bu zamanda evlerin damlarına çıkan oyuncular, bacalardan sarkıttıkları torba veya toliklere, evdekilerin yiyecek doldurmalarını beklerler.

İklim şartlarının oyun oynama zamanında olduğu gibi oyun alanının seçiminde de belirleyici olduğu tespit edilmiştir. Elazığ'da derlediğimiz çocuk oyunlarının bir bölümü, havaların güzel olduğu bahar ve yaz mevsimlerinde genellikle açık alanlarda; havaların soğuk, iklim ve tabiat şartlarının oyunlar için elverişsiz olduğu kış mevsiminde ise kapalı alanlarda oynanmaktadır. Elazığ'da oynanan bu tür oyunlara şu örnekler verilebilir: Aşıklarla Ceviz, Aşıklarla Daireler, Aşıklarla Fal, Aşıklarla Teller, Ateş-Tura, Baş Bilye, Beştaş, Davul-Zurna, Dokuztaş, El El Epenek, Eşya Saklamaca, Evcilik, Fincan, Hırsız-Polis, İsim Şehir, Kulaktan Kulağa, Kuyu Bilye, Nesi Var, Pilav Pişirme, Sos, Tren, Uçtu Uçtu Kuş Uçtu, Üçtaş, Yattı Kalktı, Yüzük Kimde?

Tabiat olaylarının etkisi hem hangi oyunların oynanacağını belirlenmesinde hem de bazı oyunların sözlü formüllerinde göze çarpmaktadır. Elazığ'ın Baskil ilçesinde oynanan "Birdirbir" oyununun altıncı aşamasının adı ve sözlü formülü "Yıldırım gibi geçme" dir. Bu aşamada, ebe olan oyuncu iyice eğilip çömeldikten sonra, başta "Altıda yıldırım gibi geçme" diye bağırarak oyuncu-yönetici, arkasında da sırayla bütün oyuncular, hızla ve hiç ara vermeden ebenin üzerinden atlarlar. Burada oyun hareketinin, yıldırım düşme doğa olayının oluşumu ile benzerlik göstermesi ilgi çekicidir.

Yeryüzü şekilleri ve unsurları da çocuk oyunlarını etkilemektedir. Elazığ ilinin güney, batı ve doğusunda yükselteleri 2000 metreyi biraz geçen dağlık alanlar bulunmaktadır. Buna karşılık, orta bölümde yer yer bu dağlık kuşak arasına sokulmuş; fakat genelde bu kuşağın kuzey kenarında kabaca doğu-batı doğrultulu bir oluk boyunca uzanan ovalık alanlar ile bunları genelde kuzeyden çevreleyen plâtolar yer almaktadır. Elazığ'ın ilçelerinin coğrafi yapıları yeryüzü şekilleri bakımından şu özellikleri taşımaktadır: Ağın ilçesinin, Munzur silsilesinin güney yönünde uzanan az engebeli bir yapısı vardır. Alacakaya ilçesinin arazi yapısı oldukça dağlıktır. Baskil, Keban Dağ silsilesinin güney kesiminde kalmaktadır. Fırat'a doğru giderek alçalan dağlar yer yer küçük düzlükleri için alır. Karakoçan ilçesinin arazi yapısı dağlık ve oldukça engebelidir. Keban ilçesi de genelde dağlık bir araziye sahiptir. Kovancılar ilçesi Doğu Toros silsilesi içinde bulunmaktadır. Maden ilçesi dağlık bir yapıya sahiptir. Fırat'ın derin vadileri arasında küçük bazı düzlüklere rastlanır. Sivrice ilçesi dağlık bir araziye sahiptir. Bölgede geniş düzlüklere rastlanmaz.

Elazığ'ın ve ilçelerinin özellikle dağlık kesimlerinde yaşayan çocukların, geleneksel oyunları daha çok oynadıkları, bu oyunların eski oynanma biçimlerinin çoğunluğunu yaşattıkları ve oyunların sözlü formüllerinin eski biçimlerine sadık kaldıkları tespit edilmiştir. Elazığ'ın ilçelerinden genellikle dağlık yapıya sahip olan Karakoçan, Alacakaya, Palu ve Maden'de yaptığımız derleme çalışmaları sırasında geçmişten gelen çocuk oyunlarının genellikle eski oynanma biçimlerinin koruyucu bir tavırla yaşatıldığı anlaşılmıştır.

Merkeze yakın ve dağlık kesimlere nispetle düz bir arazi yapısına sahip bölgelerde ise ulaşım ve iletişim imkânlarının da etkisiyle geleneksel çocuk oyunlarını oynayan çocukların, bu oyunların eski oynanma biçimlerini oldukça değiştirdikleri ve pek çoğunu da unutmaya meyilli oldukları tespit edilmiştir. Çocuk oyunlarının değiştirilmesi ve unutulmaya başlanması, Elazığ'ın merkezine gidildikçe gözle görünür biçimde artmaktadır.

Yeryüzü şekilleri ve bitki örtüsü bakımından doğal alanların geniş yer tuttuğu, il ve ilçe merkezlerinden uzak kesimlerde yaşayan çocukların, hem bolca oyun oynama yeri ve imkânı buldukları hem de sanayi ürünü oyuncaklar yerine iklim ve tabiat unsurlarının

sunduğu her türlü öğeden yararlanarak, doğal ortamdan elde ettikleri oyun araçları ile oynadıkları tespit edilmiştir.

Elazığ çocuk oyunlarında doğal ortamdan elde edilen taş, toprak, değnek, çubuk, karpit, kömür, çamur, su gibi malzemeler orada bulunan ceviz, badem, dağdağan, kalem gibi yiyecekler, bölgedeki koyun ve keçilerin arka ayaklarından çıkarılan aşık hep bu doğal ortamın sunduğu oyun araçlarıdır. Bitki örtüsü, otlar, çiçekler, meyveler, ağaçlar çocuk oyunlarında oyun sahası, aracı, sınırı, rol adı olarak da kullanılmışlardır.

Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında en çok kullanılan oyun araçları doğal ortamdan elde edilen taş ve değnektir. Taşlar ve diğer araçlar oyunun türüne, amacına uygun olarak seçilip hazırlanırlar. Elazığ'da oyun aracı olarak çeşitli boyutlarda ve niteliklerde taşların kullanıldığı oyunlar şunlardır: Beştaş, Biber, Cıngır Mıngır Tut, Çizgi, Dokuztaş, Dörttaş, Gıç Gıç , Karpit Patlatma, Kırk Taş, Kuyu, Mam Bekleme, Mavi Taş Ölü Taşı, Sallama Taş, Üç Taş, Yedi Kule.

Değneklerin ve çeşitli ağaç dallarının kullanıldığı çocuk oyunları ise; At At, Cadı Kadın , Cıfistik, Çelik-Çubuk, Çubuk Ebesi, Dede Çek Kılıcını Kınından, Dıngıla Fıstık, Hami Zozo, Hoca, Kumansa, Ok Atmaca, Sepi, Za Gule Zaza Gule adlı oyunlardır. Bu oyunlarda kullanılan oyun araçlarından bazılarının adlarının, aynı zamanda oyunların adı olduğu görülmektedir.

Çocuklar oyunlarına uygun alanlar seçerlerken fizikî ortama ait unsurları oyun hareketi ve oyunun oynanma biçimine göre değerlendirerek kullanırlar. Elazığ'da çocuklar, "Köşe Kapmaca" oyununu oynamak için ağaçlar, direkler veya duvar köşeleri aralarını seçerlerken bunların bulunmadığı bir yerde iseler yere büyük bir kare çizerek karenin köşeleri arasında oynamaya karar verirler. Buldukları bir traktör römorkunu dahi bu oyun için seçebilirler.

Bazı çocuk oyunlarında ise doğal alanların oyun alanına dönüştürülebilmesi için, alanda bir takım fizikî değişikliklerin yapılması gerekmektedir. Bunun için, seçilen oyunlara elverişli olan açık alanlar, çeşitli sınır çizgileri, çukurlar vb. yardımıyla oyun sahasına dönüştürülür. Elazığ'da oynanan Badem, Baş Bilye, Cadı Kadın, Cadı Karı, Ceviz Dikmece, Ceviz Yuvarlamaca, Çelik-Çubuk, Çukur Topu, Eğir, Gazoz Kapağı, Kale Kapmaca, Kuyu, Kuyu Bilye, Kuruşa Ceviz, Kuyuya Ceviz, Papel, Simit, Tahta Topu, Tura İki, Za Gule Zaza Gule, Zimba gibi pek çok oyunda bu işlemleri görmekteyiz.

Derlediğimiz "Mavi Taş" oyununun oynanması ise, oyunun aracını hazırlamak için gerekli yeşil bitki örtüsünün bulunmasına bağlıdır. "Dal ebesi" oyunu için tırmanmaya elverişli dalları bulunan bir ağaç, "Yüksek Ebe" oyunu için üzerine çıkılacak yüksek yerleri

bulunan bir yer, “Çizgiler” oyunu için düz ve pürüzsüz bir zemin, “Çivi” oyunu için ıslak toprak gereklidir. Çocuklar, oynayacakları oyunlara uygun olan alanlar seçerlerken bir yandan da çeşitli müdahalelerle bu yerleri oyuna özgü ve dış dünyaya kapalı özel alanlara dönüştürmektedirler.



1.2.2.TARİHİ VE KÜLTÜREL ORTAM

İçinde yaşadığı toplumda oluşturulan, yeni biçimler kazanan ya da değişen çocuk oyunları, bu toplumun tarihî ve kültürel ortamına ait unsurları kültürel boyutta geçmişten geleceğe taşıyan cephesiyle, kültür tarihi açısından büyük önemi olan ürünlerdir.

Metin And, bugün çocuk oyunu diyebildiğimiz ve onlara özgü olan oyunların, eski çağlarda tüm toplumun ciddî uğraşlarının kalıntısı olduğunu, çocukların tutucu, koruyucu olduklarından bunları çağlar boyunca bozulmadan günümüze kadar yaşatabildiklerini belirterek, yetişkinlerin, çocuk oyunlarına tanıdıkları önem ve yorumlar üzerine örnekler verilmiştir (And, 1993: 145, 146).

Metin And'ın verdiği örneklerden biri, Konya'da “Fırça” ya da “Kozak” oyunu denilen bir tür “Topaç” oyununun halk tarafından yasaklanmak istenmesidir. Bunun nedeni, fırçayı bulan Yezit'in İmam Hüseyin'i öldürttükten sonra başını kesip ona ayağıyla vurarak döndürmüş olmasıdır. Burada fırça, Hazret-i Hüseyin'in kesik başı ile özdeşleştirilmektedir (And, 1993: 145, 146).

Biz de yaptığımız derlemeler sırasında Elazığ'da “Mozik”, “Deveme” veya “Köçek” de denilen “Topaç” oyunu ya da topla oynanan diğer oyunların oynanmasına, yetişkinlerin, aynı inanca dayanan tepkiler verdiklerini tespit ettik. Kaynak kişilerden biri bu tepkiyi şöyle açıklıyor: “Top oynamamızın günah olduğunu belirtirler. Çünkü, Hz.Ali'nin oğullarının kafasını top yerine koyduğumuz zannedilir. Top gibi yuvarladığımız için günah olduğunu söylerler” (Sidal Ulutaş, Baskil).

And'ın verdiği diğer bir örnek ise “Körebe” oyunudur. Bu oyunun İsveç'te ve Almanya'nın güneyindeki bazı yörelerinde Kör Keçi, Almanya'nın büyük bölümünde Kör İnek, Ankara'nın bazı köylerinde ise Kör Çebiş (kör keçi yavrusu) adlarıyla oynandığını kaydeden And, Güney Almanya'da Kör keçi olan ebenin, elini kimin alına değdirebilirse ona “yandı” denildiğini belirterek, bu oyunun eski devirlerdeki bir ritüel'in kalıntısı olduğu görüşünü pekiştirdiğini söylemektedir. And'ın kitabında yer verdiği, ilkellerdeki bir kurban ritüelinde, hayvan postu giyen bir rahibin, gözleri bağlanır, rahibin eli rastlantıyla kime değerse o kişi kurban olarak ateşte yakılır (And, 1993: 146).

Elazığ'da oynanan Körebe oyununda da körebenin gözlerinin bağlanması ve rastlantı ile elinin değdiğine “yandı” denilmesi bu oyun ile, And'ın sözünü ettiği ritüel arasındaki benzerliklerdir.

Çocuk oyunlarının eski Türk kültürü ile bağlantısını gösteren en önemli delil, “oyun” kelimesidir. “Oyun” kelimesinin eski Türk inanç sisteminde önemli bir yeri vardır. İslamiyetten önceki Türk inançları ile ilgili bilgiler veren Çin yıllıkları, Göktürk Yazıtları ve diğer yazılı kaynaklar, Türklerde Gök-Tanrı inancının varlığını işaret etmektedir. Türkler, Gök-Tanrı'nın etrafında, onun emriyle hareket eden yer-su iyelerine de inanmaktaydılar. Eskiden Türklerin “kam, oyun, şaman, baksı, ozan” adları verilen dinî temsilcileri vardı.

Türklerin eski dininin Şamanizm olduğunu söyleyen Abdülkadir İnan, Orta Asya'da devlet kuran boyların hepsinde Gök-Tanrı kültürünün müşterek ve umumî bir kült olarak kabul edildiğini ifade ederek şöyle devam eder: “Eski Orta Asya Şamanizminin esasları Gök-Tanrı, güneş, yer, su (cedd-i âlâ), ateş (ocak) kültleri idi.” (İnan, 2000: 2).

Şamanizmde ayin ve törenleri yapan, ruhlarla insanlar arasında aracılık eden, her şeyden önce kendi usülleri sayesinde ulaştığı extase tekniğiyle ruhunun, göklerde ve yeraltında dolaştığını hisseden kişilere şaman denilmektedir. Yakut Türklerinin ve Doğu Türkistan Türklerinin erkek şamana “oyun” dediklerini belirten İnan, Yakutlar arasında bu kelime ile ilgili olarak “ayı oyun” (iyi şaman), “abası oyun” (kötü şaman), “oyun tanasa” (şaman giyimi), “oyun kuta” (şamanın herhangi bir hayvanda tecessüm ettiği canı) terimlerinin kullanıldığını kaydeder (İnan, 2000: 74, 83).

Abdulkadir İnan, Kırgızlar'da Şamanların bulunduğunu söyleyen XI. Yüzyıl tarihçilerinden Gardizi'nin şu tespitini aktarır: “Ona göre bunların arasında bir adam vardır ki her yıl muayyen bir günde gelir. Çalgıcıları, türkü ve musiki aletleri hazırlarlar. O adama ‘kam-oyun’ denir. İnan, Gardizi'nin burada bahsettiği adamın şüphesiz Kırgızlar'ın kamı olduğunu da ekler” (İnan, 2000: 73, 74).

İslam Ansiklopedisi'nin Şamanizm maddesinde Saadettin Buluç, Türk kavimlerinde şaman adı yerine geçen şu isimlere yer vermiştir: “Türk kavimleri Şamanlarına umumiyetle ‘kam’ derler. Moğollar, Buryatlar ve Kalmuklar erkek Şamanlara ‘bö, böge,’ Yakutlar ‘oyun’, Çuvaşlar ‘yum’, Kırgız-Kazaklar ‘bakşı, baksı veya bahşı’ derler. Yakutlar ile Altaylılar kadın şaman için ‘udagan’ tabirini kullanırlar” (Buluç, C.11, 1979: 311).

Orta Asya şamanının türlü adları arasında Türkçe bir ad olan “oyun” kelimesinin bulunduğunu belirten Metin And, bazı şamanlara verilen adları sıralamıştır: “...örneğin Yakutların kullandığı ad Türkçe bir ad olan ‘oyun’du. Kadın şamana ise Moğolca’dan gelen ‘udahan’, orta şamana ‘orta-oyun’, yüce şamana ‘ulahan-oyun’ deniliyordu. Daha da önemlisi



oyun sözcüğü yalnız şaman için değil fakat örneğin Türkistan'da şaman töreni tümünde kullanılmakta deniliyordu" (And, 1974: 25). "Oyun" sözcüğünün taşıdığı anlamların çoğunda şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğeleri içerdiğini düşünen And, şamanın töreniyle ilgili eylemlerden yola çıkıldığında oyun sözcüğüyle tiyatro, dans ve türlü seyirlik oyunların kökeninin şamanda toplanmış olduğunun anlaşıldığını ileri sürer (And, 1974: 25).

Doğu Türkistan'da "oyun" adını alan şamanın, yönettiği ayin ve törenlere de bu bölgelerde "oyun" denilmesi oyunlarımızın en eski ritüelistik biçimlerini ve temel öğelerini incelemeye imkân vermektedir. Çocuk oyunları ve şaman (oyun) eylemleri arasındaki ilişkiye daha yakından eğilmeden önce, Şamanizm denilen inanç sisteminin odak noktasında bulunan şamanı (kam, oyun) tanımamız gerekmektedir. Kaşgarlı Mahmud'un Türk dilinin XI. yüzyıldaki zenginliğini ve güzelliğini ortaya koyduğu Türkçe'nin ilk lügati olan Divanü Lügati't Türk'te şaman kelimesi yerine kullanılan kam, kâhin anlamında verilmiştir (Atalay, C.VI, 1992: 257). Kaşgarlı Mahmud, Divan'da, "arwadı" ve "arwaştı" kelimelerinin anlamlarını verirken de kamın görevlerinden ve tören sırasında çıkardığı seslerden bahsetmiştir.

Kaşgarlı'nın Divan'ında kam adının geçtiği bu açıklamalar şunlardır:

Arwadı: Kam arvaş arvadı

"Kam, şaman arpağ arpadı, afsunladı"

(Atalay, C.I, 1992: 283)

Arwaştı: Kamlar kamuğ arwaştı

"Kamlar kâhinler anlaşılmayan bir takım sözler söylediler. Cin çarpmasına karşı yapılan üfürükler de böyledir."

(Atalay, C.I, 1992: 236)

Yusuf Has Hacib'in XI. yüzyılda kaleme aldığı Türk kültürünün, edebiyatının ve folklorunun temel hazinelerinden biri olan Kutadgu Bilig'de "şaman" adı yerine yine "kam" geçmektedir. Kutadgu Bilig'de kam adının bulunduğu şu beyitlerde, kamın hastalıkları sağaltma görevinden söz edilmektedir:

Kerek tut otaçı kerek erse kam

Ölüglük hergiz asıg kılmaz em

(Arat, C.I, 1991: 124)

"İster tabip getir ister kam, ölmekte olana hiçbir ilaç fayda etmez" (Arat, 1998: 87)

Kamug igke ol emi belgülüg

Ol ig emleguçi kamı belgülüg

(Arat, C.I, 1991: 390)

“Her hastalığın bir ilacı ve çaresi vardır, bu hastalığı tedavi eden kam da bulundur”
(Arat, 1998: 281)

Abdulkadir İnan **Eski Türk Dini Tarihi** ile **Tarihte ve Bugün Şamanizm** adlı eserlerinde Türkçe’de kam adıyla karşılandığını söylediği şaman kelimesini tanımlamıştır.

İnan, **Eski Türk Dini Tarihi** adlı eserinde eski Türk din adamlarına kam denildiğini, bazı boylarda bu terimle beraber “oyun” teriminin de kullanıldığını söyledikten sonra kamla ilgili şu bilgileri de ekler: “kam yalnız din adamı değil, aynı zamanda tabip, üfürükçü vazifesini de görüyor. İslam devrinde bile kam tabiplere rakip olmuştur. Kam (şaman) şamanistlerin inançlarına göre tanrılarla insanlar arasında aracılık yapma kudretine malik olan ve tanrıların seçtiği kişidir” (İnan, 1976: 54, 55). **Tarihte ve Bugün Şamanizm** adlı eserinde ise şu tanımları verir: “Şaman dininin âyin ve törenlerini yapan, ruhlarla fani insanlar arasında aracılık eden adama umumiyetle Türk kavimlerinde ‘kam’ denir” (İnan, 2000: 72).

İbrahim Kafesoğlu, Şamanizm’deki dünyanın ve insanın yaradılışı ile ilgili rivayetlerin hemen hiçbirinin orijinal Türk düşüncelerinin mahsulü olmadığını, bunların çeşitli dinlerden gelen tesirlerin birbiriyle karmakarışık şekilde örülmesinden meydana gelmiş tasavvurlar kaosu olduğunu belirterek, şamanı büyük bir insan ruhu uzmanı olarak tanımlayan Mircea Eliade’nin şu tespitine de yer verir: “Orta ve Kuzey Asya topluluklarının sihrî dinî hayatı, daha ziyade ‘şaman’ etrafında merkezileşmiştir” (Kafesoğlu, 1980: 23, 24) .

Yaşar Kalafat, semavî dinlerden önceki devreye ait Türk inançlarını, bugünkü görüntülerine bakarak, merkezinde Tengri (Tanrı) olan bir inanç yumağı olarak nitelendirmekte, Tengri’nin yanında yardımcı iyeler gök ve yer iyeleri, kara iyeler ve ata ruhu / arvak’ların da yer aldığını ifade ettikten sonra şöyle devam etmektedir: “Türk hayatında bu olağanüstü güç sahibi varlıklarla, insan hayatı arasında aracılık yapan din adamına ‘kam’ adı verilmektedir. Türk hayatında pek çok fonksiyonu üstlenen kam, dinî otoriteyi temsil eder” (Kalafat, 1995: 17). Kalafat, şaman ve kamla ilgili aktarılan uygulamaların, yüceltici ve koruyucu uygulamalar olmak üzere iki ayrı gruba alınması gerektiğini belirtir. Ona göre, Tanrı’dan mesaj getiren ve yağmur duası yapan din adamı olan kam, yüceltici iken; bunları yapamayan şaman, koruyucudur (Kalafat, 1995: 16).

Türkçe Sözlükte verilen şaman tanımı şudur: “Şamanlıkta gelecekte haber verme, büyü yapma gibi görevleri olan, ruhlarla ilişki kurarak hastalıkları iyileştirdiğine inanılan din adamı,kam” (Parlatır vd., C.2, 1998: 2071).

Wilhelm Radloff insanlarla ruhlar arasında vasıtacı olduğunu söylediği şamanı, Şamanlık dininin rahibi saymaktadır. Türkler’de şamana kam denildiğini belirten Radloff’un verdiği bilgilere göre insanlar, karanlıklar diyarının kuvvetlerine karşı duyduğu korkunun

önüne geçmek, kötü ruhların niyetlerini anlamak, hücumlarını önlemek için gerekli bir vasıta arar. Bu vasıtayı ise yer altı dünyasının kuvvetleriyle irtibat kurabilen, onları hediyelerle yatıştırabilen, tehditleri ecdatlarının aracılığıyla önleyen kuvvetli şamanlarda bulur (Radloff, 1986: 232, 233).

Anadolu Masallarında Şamanizm İzleri adlı yüksek lisans çalışmasıyla önemli kültür varlıklarımızdan biri olan masalları Şamanizm inanaçları çerçevesinde inceleyen Nilüfer Yıldırım, şamanizmle ilgili geniş ve ayrıntılı bilgiler vermektedir. Yıldırım bu çalışmasında yer verdiği çeşitli şaman tanımlarında şamanın tanrılar, insanlar ve ruhlar arasında aracılık yaptığı fikrinin geniş yer tuttuğunu söyleyerek şu unsurların şaman veya kam tanımını şekillendirdiğini belirtmektedir: “Doğum, evlilik, ölüm gibi hayatın dönüm noktalarında yapılan merasimleri yönetmek, kıtlık savaş av gibi olaylarda kurban sunmak, Tanrı’dan istekte bulunmak suretiyle, insanlara yardım etmek şaman veya kam tanımını şekillendiren diğer unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır” (Yıldırım, 2004: 13).

Yıldırım’ın şaman tanımı şöyledir: “Şaman, içinde bulunduğu toplumun rehberi konumunda olan, kendinden gerçek gerçekleştirdiği faaliyetler sebebiyle korkuyla karışık saygı uyandıran, gelecekte olacakları güçlü hisleri ve ata ruhlarının yardımıyla bildiren, hasta tedavi eden, doğum, evlilik, avlanma, ölüm gibi olaylarda ayinler tertipleyen, Şamanizm inancının odak noktasında bulunan, ateşle konuşan, davulunun sesiyle coşan bir şahsiyettir” (Yıldırım, 2004: 13).

Yukarıda verilen şaman tanımlarının ışığında biz de şöyle bir tanım yapabiliriz: Şaman, Şamanizm inanç sisteminin merkezinde bulunan, sezgileri çok güçlü bir kişi olarak, Şamanizm inancının gerektirdiği ayin ve törenleri düzenleyip yöneterek tanrılar, ruhlar ve insanlar arasında aracılık yapan, böylece hazırlık yaparak çağırdığı ata ruhlarının da yardımıyla halkın dualarının kabulünü kolaylaştıran, tanrıların ve ruhların gönlünü hoş eden, hastaları iyileştiren, hayatın dönüm noktalarındaki merasimleri yöneten; ayrıca ruhların yardımıyla baktığı fallarla gelecekte haber veren, önemli ve acil durumlarda kurtarıcı kararlar alan, huzuru, bereketi, mutluluğu sağlamayı da görev edinen koruyucu kimsedir.

Şamanizm’in ortaya çıkışıyla ilgili olarak son yıllarda ortaya atılan iddialar, milattan önceki dönemleri işaret etmektedir.

Abdulkadir İnan, şamanizmle ilgili en eski bilgilerin Orta Asya şamanizminin esaslarını ihtivaeden Çin kaynaklarında bulunduğunu belirtir. M.Ö. 121. yıl tarihli bir savaşta Çinliler’in bir Hun prensini yenerek, prensin karargâhını ele geçirdiklerini, savaşın ganimetleri arasında bir altın put olduğunu, Çin vakanüvisinin verdiği bilgi ve açıklamalara göre Hun prensinin bu putun karşısında Tanrı’ya kurbanlar sunduğunu aktarır. İnan’a göre bu

put Altaylar'da ve başka çağdaş şamanistlerde görülen ongon ya da töz'lere benzer bir sanem olsa gerektir (İnan, 2000: 2).

Ünver Günay ve Harin Güngör, temelinde arkaik bir ekstaz tekniğinden yola çıkarak nitelendirdikleri şamanizmin, ünlü tarihçi Mircea Eliade'nin işaret ettiği Türkler'e, Orta ve Kuzey Asya'ya ait bir fenomen olmayıp çok geniş bir alanı ilgilendirdiğini, kökünün çok eskilere uzandığını ve pek çok toplumlar, kültürler hatta dinlerle ilgili olduğunu kaydetmişlerdir (Günay-Güngör, 1998: 117, 118).

Şamanizm'in doğuşunu konu alan son zamanlardaki bilimsel tartışmaların, fosillerin oluşturduğu jeolojik zamanın ya da taş devrinin son dönemlerinin başlangıç sayılması görüşünde odaklaştığını belirten Nilüfer Yıldırım, Türk Dili ve Edebiyatı Ansiklopedisi'nden edindiği bilgilere dayanarak şu örneği vermektedir: "Örneğin Avrupa'da fosillerin bulunduğu döneme ait olduğu düşünülen hayvan kemiği buluntularının tanrılara sunulan kurbanlar olduğu, daha o dönemde hayvan kemiklerini yeniden doğuşu sağladığına inanıldığı, bunun da Asya ve Kuzey Amerika'daki hayvan törenlerinin kökeninin olduğu öne sürülmektedir. Öte yandan Fransa'daki Lascaux Mağarası'ndaki İ.Ö. 15-13 bin yıldan kaldığı tahmin edilen resimlerde Şamanizm'in en eski motiflerine rastlanmıştır" (Yıldırım, 2004: 66).

Şamanizm ile ilgili yapılan incelemelerden yola çıkarak, bu inanç sisteminin tarihin milattan önceki eski devirlerinden itibaren varlığını sürdürdüğünü söyleyebiliriz.

Tarih sahnesinde eski çağlardan beri yüzünü gösteren ve Türklerin manevi hayatlarında önemli rolü bulunan Şamanizm kavram olarak çeşitli şekillerde tarif edilmiştir.

Şamanizm, **Büyük Türkçe Sözlük**'te, iyi ve kötü ruhların bütün âlemi tesiri altında tuttuğu esasına dayanan bir Orta Asya dini olarak tanımlanır (Doğan, 2001: 1224).

En Yeni Büyük Türkçe Sözlük'te Şamanizm şöyle tarif edilmektedir: "1-temeli ruhçuluğa dayanan eski bir Türk dininin adı. Bunlar dünyanın ruhlarla dolu olduğuna ve insanların yaşayış ve hareketlerinde bunların etkisi olduğuna inanırlardı. 2- Şamanların dini inanışlarına verilen ad (Devellioğlu vd., 1975: 1110).

Şamanizm, **Dinler Tarihi Ansiklopedisi**'nde ata ruhlarına, doğu varlıklarına tapma esasına dayanan eski Asya dinlerinden biri ifadesiyle belirtilir (Eyüboğlu, C.21, 1977: 495).

Eski Türk inançlarını Şamanizm adı altında toplayıp incelemenin doğru olmayacağı düşüncesinde olan Yaşar Kalafat, Şamanlığın din değil koruyucu cencilik olduğunu belirtmektedir. Kalafat, Türkler'in eski dini ile ilgili bilgilerin merkezinde Tanrı olan bir inanç yumağı halinde kaşımıza çıktığını belirterek bu inanç yumağını ana hatlarıyla şöyle ifade etmektedir: "Merkezinde Tengri vardır. Bunu yardımcı ve koruyucu iyeler, gök ve yer iyeleri, kara iyeleri ve ata ruhu / arvak'lar ile tamamlamak mümkündür. Türk hayatında bu



olağanüstü güç sahibi varlıklarla insan hayatı arasında aracılık yapan insanlara kam adı verilmektedir” (Kalafat, 1995: 16, 17).

Şamanizm ile ilgili olarak uzun yıllardan beri tartışılan konulardan biri de şamanizmin din olup olmadığıdır. Bu konuya eğilen araştırmacıların farklı değerlendirmeleri neticesinde ortaya çıkan bu mesele ilim âlemini ikiye bölmüştür. Konu üzerinde çalışan bazı araştırmacılar, şamanizmin bir din olduğunu iddia ederken, bazı araştırmacılar ise bunun tersini düşünmüşler ve şamanizmin büyüye dayalı bir inanç sistemi olduğu görüşünü savunmuşlardır.

Şamanizmin din olduğu fikrini ileri süren araştırmacıların başında Abdulkadir İnan gelir. İnan, bu konudaki görüşünü şu ifadelerle kesin olarak ortaya koymuştur. “Eski Türkler, şüphesizdir ki şamanist idiler. Fakat bu şamanizm Altay ve Yakut Şamanlığının bulunduğu safhayı çok arkasında bırakmış, gelişmiş bir durumdaydı (İnan, 2000: 1).

Wilhelm Radloff’un şamanizmi din olarak nitelendirdiği, **Sibirya’dan Seçmeler** adlı kitabında geçen sözlerinden anlaşılmaktadır: “Ben bütün zorluklara bakmadan birçok efsane, masal, hikâye ve şarkılardan, halkın inancı hakkında zamanla bir sürü ipucu ve kapalı tasvirler elde edebildim; bunlara bir de şaman dinine mensup kimselerin ve bizzat Şamanların parça halindeki birçok izahlarını da eklemekle, birçok yerleri noksan olmakla beraber Şamanlığın dünya görüşü hakkında umumî bir tasvir verebileceğimi zannediyorum” (Radloff, 1986: 214).

Türk kültürü ve edebiyatına önemli hizmetleri bulunan Ahmet Kabaklı, konuyla ilgili şu hususlara değinerek şamanizmin tapınsız bir din olduğunu söylemektedir: “İslamlıktan önce Türkler arasında doğmuş, gelişmiş, doğrudan doğruya Türk Mitolojyasına dayanmış ve ‘milli bir inanç manzarası’ göstermiş olan din yalnızca şamanizmdir” (Kabaklı, 1968: 35).

Şamanizmin din olmadığı görüşünü ileri süren araştırmacılar şamanizmin bir inanç sistemi, alt kültür ve sihrî temelli esrime tekniği olduğu görüşünde birleşmektedirler. Daha önce de Şamanizm tanımlarını verirken bu konuyla ilgili görüşlerini aktardığımız Ünver Günay, Harun Güngör, İbrahim Kafesoğlu, Yaşar Kalafat, Mircea Eliade ile birlikte çok sayıda araştırmacı, şamanizmin bir din sayılamayacağı fikrini savunmaktadırlar.

İbrahim Kafesoğlu, şamanizmle ilgili olarak nakledilenleri Türkler’in asıl inançları saymakta acele edilmemesi gerektiğini söyleyerek, bu rivayetlerin Türkler’in kendi düşüncelerinin mahsulü olmayıp, çeşitli dinlerden gelen karmaşık tesirler olduğunu belirtmiş, Şamanlıkta geçen “mangdaşire”, “körmös”, “kuday” gibi kelimelerin Türkçe olmadığını, bütün dini faaliyetler icrasının şaman sayılamayacağını vurgulayarak Türkler’de

şamanizmde etkilenmekle birlikte, esasında Gök-Tanrı dininin hakim bulunduğunu ifade etmiştir (Kafesoğlu, 1980: 23, 24).

Türkçe Sözlük'te, din ve inanç kavramları şöyle tanımlanmaktadır: "Din: Doğaüstü güçlere, çeşitli kutsal varlıklara, Tanrı'ya inanmayı ve tapınmayı sistemleştiren toplumsal bir kurum. İnanç: bir düşünceye gönülden bağlı bulunma. Tanrı'ya, bir dine inanma, iman, itikat" (Parlatır vd., C.12: 378, 704).

Dinler Tarihi Ansiklopedisi'nde din, insan ile insanüstü güç arasındaki ilişkilerin ve düşüncelerin, inanç sistemleri ve ibadetler şeklinde sistemleştiği bir olgu, biçiminde tarif edilmektedir (Eyüboğlu, C.21, 1997: 1).

Erman Artun din ve inanç kavramlarının birbirinden farklı olduğunu belirterek din denilen toplumsal kurumun inanç ve ibadet olarak iki bölümden oluştuğunu bu bölümlerin temelinde kutsallık ve yasak kavramlarının yattığını söylemektedir. Artun'un tarifine göre inanç bir düşünceye bağlı bulunma, bir dine inanma, inanılan şey, görüş öğretileridir" (Artun, 2002: 5).

Bu konuda verilen tanımlara dayanarak, din ve inanç terimlerinin aynı anlamı karşılamadığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Bir düşünceye, bir dine gönülden bağlı olunarak elde edilen inanç, din denilen toplumsal kurumun kapsamına girmektedir.

Şamanizm üzerine yapılan incelemelere dayanarak, bu konuyu Türk din tarihi açısından ele alırsak, şamanizmin çeşitli kültürler, dinler ve inanç sistemleri tarafından beslenerek kamın (şamanın) uygulamalarında varlığını sürdüren bir inanç sistemi olarak Gök-Tanrı dininin bünyesinde yer aldığını söyleyebiliriz.

Eski Türkler'de Gök-Tanrı dini hakimdi. Türk tarihi ve kültürü ile ilgili eski bilgileri ihtiva eden Çin yıllıkları Hunlar, Göktürkler, Uygurlar gibi Türk topluluklarının inancında "Tengri", "Türk Tengrisi" veya "Kök-Tengri" nin tek yaratıcı olarak, din sisteminin merkezinde yer aldığını haber vermektedir. VIII. yüzyılda Kül-Tigin, Bilge Kağan ve Tonyukuk adına dikilen, Türkler'in bilinen en eski yazılı belgeleri olan **Göktürk Yazıtları (Orhun Abideleri)** Türk tarihi, kültürü, hayat tarzı, töresi ile birlikte Türk dinine ait unsurları da ihtiva etmektedir. Türk Milletinin geçmişine ışık tutan bu belgelerde, Kök-Tengri'nin mutlak iktidar sahibi yüce bir varlık şeklinde telâkki edildiği anlaşılmaktadır. Göktürk Yazıtlarında Tanrı kavramı ile ilgili bilgiler içeren ifadelerden bazıları şunlardır:

Tengri teg tengride bolmış Türk Bilge Kağan bu ödke olurtum (Tanrı gibi gökte oturmuş Türk Bilge Kağan, bu zamanda oturdum) (Ergin, 2002: 2, 3).

Tengri yarlıkadukın için özüm kutum ba için kagan olurtum (Tanrı buyurduğu için, kendim devletli olduğum için, kağan oturdum) (Ergin, 2002: 6, 7).

Üze Türk Tengrisi Türk ıduk yiri subı ança itmiş. Türk budun yok bolmazun tiyin budun bolçun tiyin kangım İtiriş Kaganıg ögüm İlbilge Katunug Tengri to kusında tutup yügerü kötürmüş erinç (yukarıda Türk Tanrısı, Türk mukaddes yeri suyu öyle kazınmış Türk milleti yok olmasın diye , millet olsun diye babam İtiriş Kağan, annem İlbilge Hatun göğün tepesinde tutup yukarı kaldırmış olacak) (Ergin, 2002: 11, 12, 13).

Tengri küç birtük üçün kangım kagan süsi böri teg ermiş, yağısı konyteg ermiş (Tanrı kuvvet verdiği için babam kağanın askeri kurt gibi imiş, düşmanı koyun gibi imiş) (Ergin, 2002: 12, 13).

Tengri yarlıkaduk üçün illigig ilsiretmiş, kaganlıgıg kagansıratmış, yağıg baz kılmış, tizligig sökürmüş, başlıgıg yükündürmüş (Tanrı lütfettiği için illiyi ilsizletmiş, kağanlıyı kağansızlatmış, düşmanı tâbi kılmış, dizliye diz çöktürmüş, başlıya baş eğdirmiş) (Ergin, 2002: 12, 13).

Türk budunug atı küsi yok bolmazun tiyin kangım kaganıg ögüm katunug kötürmüş tengri il birigme tengri Türk budun atı küsi yok bolmazun tiyin özümün ol tengri kagan olurtdı erinç (Türk milletinin adı sanı yok olmasın diye, babam kağanı, annem hatunu yükseltmiş olan tanrı, il veren tanrı, Türk milletinin adı sanı yok olmasın diye kendimi o tanrı, kağan oturttu tabii) (Ergin, 2002: 16, 17, 18, 19).

Tengri küç birtük üçün anda sançdım (Tanrı kuvvet verdiği için orada mızrakladım) (Ergin, 2002: 47).

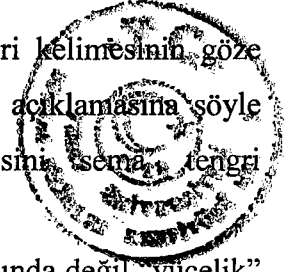
Yazıtlardan alınan yukarıdaki ifadelerden anlaşılıyor ki zaferler kazanma, kağan olma, felaketlerden korunma, yurt edinme gibi pek çok olay tanrının buyruğu ve lütfu ile gerçekleşmektedir. Yeryüzünü yaratan, kutsal yeri ve suyu düzenleyen Gök-Tanrı, hayatın her döneminde en büyük gücün ve iradenin sahibidir. Türk milletine kağan gönderen, Türk askerine güç veren, Türk insanına hayat, güç ve kut veren Tanrı, Bilge Kağan Abidesi'nin Doğu Yüzü'nde Türk Tanrısı olarak millileştirilmiştir.

Yazıtlardan edindiğimiz bilgilere göre Türkler, tanrının gökte olduğunu düşünmüşlerdir. Ayrıca yazıtlarda geçen ifadelerde tengri kelimesinin gök anlamını da taşıdığı görülmektedir.

Ünver Günay ve Harun Güngör, Orhun Abideleri'ndeki "Üze kök tengri" sözünde tengrinin aynı zamanda gök manasını da muhafaza ettiğini belirterek, Kaşgarlı Mahmud'un Türkler'in dağ ve ağaç gibi ulu şeylere tengri dedikleri ifadesini bir karıştırma ve yanlışlık olarak değerlendirmişlerdir (Günay-Güngör, 1998: 37, 38).

Abdulkadir İnan, büyük imparatorlukların kurulduğu devirlerde imparatorluğa dahil bütün uluslar için Gök-Tanrı kültürünün umumi bir kült olarak kabul edildiğini, Gök Tanrı'nın

tanrıların en büyüğü sayıldığını düşünmekte ve eski Türkçe'deki tengri kelimesinin göze görünen gök ve "Allah" anlamlarını ifade ettiğini belirtmektedir. İnan açıklamasına şöyle devam etmektedir: "İslam dinini kabul eden Türkler 'gök' kelimesini, sema, tengri kelimesini de 'Allah' mefhumuna tahsis etmişlerdir" (İnan, 2000: 26, 28).



Hikmet Tanyu ise Kök-Tengri teriminde, Kök-Gök'ün tanrı anlamında değil "yücelik" manasında sıfat olarak kullanıldığını belirtmektedir (Tanyu,1986: 15).

Göktürk Kitabeleri'nde Gök-Tengri'nin yanında "yer", "gök", "yer-su" gibi adlar geçmektedir. Bunlar Gök-Tanrı inancında yer alan yardımcı ve koruyucu ruhlardır (iyelerdir). Kitabelerde "yer-su" olarak geçen bu iyeler, Gök-Tanrı'nın emriyle hareket eden gök-yer ve dağ iyeleri, ateş-ocak iyeleri ve su iyeleridir. Gök-Tanrı'nın etrafında kara iyeler, Umay ve ata ruhu / arvaklar da bulunmaktadır.

Türkler'in manevî hayatlarını geniş ölçüde saran Şamanizm inanç sistemine göre evren gökyüzü, yeryüzü ve yer altı olmak üzere üç âlemden oluşmaktadır. Işık dünyası da denilen gökyüzü, en büyük tanrının, iyi ruhların bulunduğu âlemdir. Karanlıklar diyarı olan yer altı, Erlik ile onun yardımcıları olan kötü ruhların hüküm sürdüğü yerdir. Bu iki âlem arasında insanların ve diğer canlıların yaşadığı yeryüzü bulunmaktadır. Şamanizm inancındaki bir tanrı, bu tanrının çevresindeki yardımcı tanrılar da denilen yardımcı ruhlar ve insanlar arasında aracılık yapma görevi şamanındır. Yeryüzünde yaşayan insanlar, hayatlarını sağlıklı ve mutlu geçirmek, felaketlerden hastalıklardan korunmak için başta en büyük tanrı olmak üzere her iki âlemin tanrıları ve ruhlarına inançlarının öğrettiği şekilde davranırlar. Kamlar aracılığıyla onlara isteklerini ulaştırarak onlardan merhamet dilerler.

Şamanizm'de dağ, ateş, ırmak, ağaç gibi tabiattaki hemen hemen her varlığın bir ruh taşıdığı inancı da yer almaktadır. Bu varlıkların ruhlarının dışında, tanrıların koruması altında başka iyi veya kötü ruhlar da insanların hayatlarında etkili olmaktadır.

Türkler'in en eski dini olan Gök-Tanrı dini ve bu dinin bir kolu olarak da kabul edebileceğimiz Şamanizm (Kamizm) inanç sistemi hakkındaki daha ayrıntılı bilgileri, Elaziğ çocuk oyunlarında bu inanç sisteminin izlerini araştırırken sunacağız.

Yukarıda verdiğimiz bilgilerle Türkler'in inanç dünyalarında büyük yer edinmiş olan Gök-Tanrı dini ve Şamanizm inancı ile ilgili konuya belli ölçüde açıklık getirdikten sonra, bunlar ile çocuk oyunları arasında nasıl bir bağın var olduğunu, bu inanç sisteminin Elaziğ çocuk oyunlarındaki yansımalarını göstererek anlatmaya çalışacağız.

Şamana Türkler'de kam ile birlikte "oyun" adının da verilmesi ile ilgili olarak Abdulkadir İnan'ın ve Gardizî'nin kayıtlarını, burada oyun şaman ilişkisini daha yakından incelerken yineleme gereği duyuyoruz. İnan, Yakut Türkleri'nin ve Doğu Türkistan

Türkleri'nin erkek şamana oyun dediklerini söyleyerek Yakutlar'da oyunla ilgili olarak şu terimlerin kullanıldığını belirtir: “ ‘ayı oyun’ (iyi şaman), ‘abası oyun’ (kötü şaman), ‘oyun tanasa’ (şaman giyimi), ‘oyun kuta’ (şamanın herhangi bir hayvanda tecessüm ettiği canı)” (İnan, 2000: 74, 83). XI. yüzyıl tarihçilerinden Gardizî'nin bu konuda verdiği bilgileri yine İnan'dan öğrenmekteyiz. İnan'ın bu konuda Gardizî'den naklettiğine göre, Kırgızlar ın arasında her yıl muayyen bir günde gelen ve çalgıcılarının türlü musiki aletleri hazırladıkları adama ‘kam-oyun’ denir (İnan, 2000: 73, 74).

Şaman adının özellikle Yakutlar'da Türkçe bir ad olan “oyun” ile karşılandığını belirten Metin And, Orta Asya'da yüce şamanın “ulahan-oyun”, orta şamanın “orta-oyun” olarak da anıldığını kaydederek Şamanizm ile oyunlar arasındaki bağı sağlamlaştıran şu bilgiyi nakleder: “Daha da önemlisi oyun sözcüğü yalnız şaman için değil fakat örneğin Türkmenistan'da şaman töreninin tümüne de deniyordu (And, 1974: 25).

And, oyun sözcüğünün pek çok anlamının, şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğeleri içerdiğini düşünmektedir. And'ın sözünü ettiği öğeler, şamanın törende dans etmesi, ses ve çalgı ile müzik yapması, yüz kaslarını kullanarak karnından sesler çıkararak taklit ve dramatik öğeye başvurması ve şiir okumasıdır. And'a göre oyun ve şaman töreni arasındaki ilişki, oyun sözcüğüyle tiyatro, dans ve türlü seyirlik oyunların kökeninin şamanda ve onun eyleminde toplandığını göstermektedir (And, 1974: 25).

Derlediğimiz çocuk oyunlarında, And'ın da işaret ettiği şaman eylemindeki öğelerle birlikte, Şamanizm inanç sistemiyle bağlantısı olduğunu düşündüğümüz daha pek çok öğenin bulunduğunu tespit ettik.

İçinde yaşadıkları milletin tarihî, kültürel ve dinî unsurlarını taşıma konusunda son derece tutucu ve titiz olan çocuklar, bu unsurları oyunlarında nesiller boyu koruyup saklamayı bilmişlerdir. Böylece bir milletin kimliğini oluşturan değerler, çocuk oyunları ile de kuşaklar boyu aktarılabilmiştir. Bu yolla, çocuk oyunlarında bir milletin eski inanç sistemleri ile ilgili uygulamaların izlerini de bulma fırsatı yakalanabilmektedir.

Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında Türkler'in eski inanç sistemi olan Şamanizm ile en eski dini olan Gök-Tanrı inancı ile ilgili izleri belirlemeye çalıştık.

Şamanizm adı verilen inanç sisteminin, çevresinde odaklaştığı ve somutlaştığı kişilik olan şaman, Elazığ çocuk oyunlarında oyuncuların kişiliklerinde çeşitli görünüşleriyle hayat bulmaktadır. Şaman (kam, oyun), çocuk oyunlarında oyuna özgü yapısal ve ritüelistik öğelerle, oyun hareketlerinde karşımıza çıkmaktadır.

Türkler'in eski inanç sisteminin bel kemiği olan şamanın (kam, oyun), bu inanç sistemi içinde üstlendiği bazı görevleri, Elazığ çocuk oyunlarına büyük ölçüde yansımıştır. Bu

görevler şunlardır: Törenleri yönetme, yeraltına inme, sağaltma, fala bakma, büyü yapma, isim verme, kayıp eşya bulma, yağmur yağdırma, sözlü geleneğe ait anlatımların devam ettirme, şarkı söyleme, şiir okuma, dramatik öğelere başvurma, taklit yapma ve dans etme.

Çocuklar, şamanı ve onun eylemini Elazığ çocuk oyunlarında bir ölçüde yaşatmaya devam etmektedirler. Derlediğimiz çocuk oyunlarında bu anlamda şamanı çeşitli yönleriyle hatırlatan oyuncular içerisinde “oyun yöneticisi” ve “oyuncu-yönetici” rolünü üstlenenlerin ayrı bir yeri vardır. Oyunun kurulmasını ve kurallara uygun biçimde oynanmasını sağlayan bu oyuncular, diğerlerine göre zihni ve fizikî açıdan daha gelişmiş, tecrübeli ve yetenekli olduklarından oyunu başlatma, oyunu idare etme gibi görevleri yerine getirirler. Ayrıca bu oyuncuların, bazen oyunun kuralları çerçevesinde, oyunun gelişimini istekleri doğrultusunda belirleme ayrıcalıkları da bulunmaktadır. Oyun yöneticileri ve oyuncu-yöneticiler bu özellikleriyle, Şamanizm inanç sisteminde kendisine saygı ve korkuyla karışık hürmet gösterilen ve düzenlediği törenleri baştan sona yöneten, törene katılanları yönlendiren, tecrübesine güvenilen sezgileri ve yetenekleri oldukça gelişmiş olan şamana benzemektedirler.

Derlediğimiz “Uçtu Uçtu Kuş Uçtu”, “Dev-Cüce” oyunlarında ve “Yattı Kalktı” oyununun bir çeşitlemesinde oyunu başlatma ve idare etme görevini yüklenen oyun yöneticileri, aynı zamanda oyunun sözlü formüllerini de söyleyerek oyunun kurallara göre oynanmasını sağlarlar. Bu tür oyunlarda oyunu oynatma, yönetme görevleri ön plâna çıkan oyun yöneticileri oyunlara pasif olarak katılabilmektedirler. Konumları gereği pasif kalan oyun yöneticileri bu yönleriyle, töreninde aktif olan şamandan uzaklaşmış görünmelerine karşın oyunu başlatma, oyunu yönetme, tarafsızlığını koruma vasıflarıyla şamanın kimliğine yakın durmaktadırlar. Bu oyunlarda oyunu yönetme işini üstlenen oyun yöneticisi, tıpkı şaman gibi tecrübesi, yeteneği ve etkileme gücüyle çevresindekilerin saygısını ve güvenini kazanmış bir kişidir.

Oyun yöneticileri oyunu yönetme işlerini sürdürürlerken şamanın görevlerini anımsatan çeşitli uygulamalar yaparlar. “Uçtu Uçtu Kuş Uçtu” oyununda oyunun sözlü formüllerini söyleyen bu oyuncu hayvanların uçuşunu temsili olarak gösterir ve oyun hareketini yanlış yapanları “Yandın” diyerek oyundan çıkarır. “Dev-Cüce” oyununda sözlü formülleri söyleyip dev ve cüceyi iki ayrı hareketle gösterir ve oyunculardan da söylediği sözlü formüllere uyarak doğru hareketleri yapmalarını ister. “Yattı Kalktı” oyununun bir çeşitlemesinde yine sözlü formülleri söyleyerek oyuncuları yönlendirir ve şaşırarak yananları oyundan çıkarır. “Pilav Pişirme” oyununda ise oyunculara oyun rolü adlarını dağıtır ve oyunun kurallarını açıklar.

“El El Epenek” adlı oyunda oyun yöneticisi, görev aldığı diğer oyunlarda olduğundan daha ön plândadır. Bu oyunda yönetici güç taşımanın yanı sıra oyunun sözlü formüllerini hafızasında tutma yeteneğine de sahip olan oyun-yöneticisi, oyunun bütün aşamalarında ağırlığını hissettirir. Oyunun sonunda oyuncuları, ellerinin sıcak ya da soğuk oluşuna göre cezalandırır.

Çocuk oyunlarında her zaman aktif olan oyuncu-yöneticilerin, oyundaki konumları itibarıyla, törenlerde canlı, hareketli ve aktif olan şamanın kişiliğine daha yakın olduklarını söyleyebiliriz.

Elazığ’da iki grup halinde oynanan oyunlarda oyuncu-yöneticilerin kendi gruplarını oluşturma, oyun sahasını düzenleme, oyunun ilk hareketini yapma veya yaptırma görevleri şamanın görevleriyle uygunluk göstermektedir. Bazı çocuk oyunlarında oyuncu-yöneticilerin bu saydığımız görevlerin yanı sıra daha başka sorumluluklar aldıkları da görülmektedir.

“Kavun Karpuz” adlı oyunda “başkan”, “anne” veya “incili hanım” oyun rolü adıyla oyunu idare eden oyuncu-yöneticiler kendi gruplarındaki oyunculara oyun rolü adlarını verme, oyunun sözlü formüllerini söyleme görevlerini üstlenirler ve karşı grubun oyuncularını kendi gruplarına getirmek için uğraşırlar. “Aç Kapıyı Bezirgânbaşı” oyununda “bezirgânbaşı” oyun rolünü alan iki oyuncu-yönetici oyunculara seçme hakkı tanıyarak, kendi taraflarına daha çok oyuncu toplamaya çalışırlar.

Her oyuncunun kendisinden sorumlu olduğu “Birdirbir” oyununda oyuncu yöneticisi, oyuncuların oluşturduğu sıranın başındadır. Oyunun ilk sözünü ve hareketini yapan oyuncu-yöneticisi, oyun kurallarının çizdiği sınır içinde, oyunun gelişimini isteği doğrultusunda belirleyebilir. Diğer oyuncular, oyuncu yöneticinin söylediği sözlü formülleri söylemek, yaptığı hareketleri tekrarlamak ve istediğini yapmak zorundadırlar.

Türkler’in eski inanç sistemiyle ilgili uygulamaların icracısı olan şamanın, bu inanç sistemi içinde bulunduğu konum ve yüklendiği görevler açısından bakıldığında, derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında özellikle oyun yöneticisinin veya oyuncu yöneticinin şahsında meydana çıktığı görülmektedir. Yukarıda açıkladığımız gibi Elazığ çocuk oyunlarında bu oyuncuların, şamanla benzer özellikler taşıdıkları, şamanın bazı görevlerine benzer uygulamalar yaptıkları, bu yüzden de oyunda onun gibi sağlam bir konumda yer aldığı anlaşılmaktadır.

Şamanın çocuk oyunlarında hayatiyetini anlamamızı sağlayan uygulamalar, sadece oyun yöneticisi veya oyuncu-yöneticinin yaptıklarında değil, oyuna katılan diğer oyuncuların hareketlerinde de gözlemlenebilmektedir. Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında yönetici vasfı taşımayan oyuncular da şamanın uygulamalarına benzerlik gösteren oyun hareketlerini

yapmaktadırlar. Şaman bu şekilde farklı oyuncuların hareketlerinde adeta bu oyuncuların sayısına bölünerek parça parça karşımıza çıkmaktadır. Bu görünüşüyle şaman, oyunun bütününe sinmiş durumdadır.

Elazığ çocuk oyunlarında şamanın önemli görevlerinden biri olan sağaltma (hasta tedavi etme) fonksiyonunun izlerine rastlanmaktadır. Derlediğimiz pek çok çocuk oyununda “yanarak” veya “canı kalmayarak” oyundan çıkan çocukların, bazı işlemlerle bir nevi sağaltılmış veya yeniden canlandırılmış sayıldıkları tespit edilmiştir. Elazığ çocuk oyunlarında şu oyun terimleri ve hareketleri ile sağaltma işlemi yapılmaktadır: “can alma, can tutma, can verme, ateşleme, kartal donunda kendini koruyan oyuncunun bir kolunun altından geçme, duvara elini dayayan oyuncunun kolunun altından geçme, kaledeki oyuncuya el verme, sobelenen oyuncu için ‘kurtardım’ demek, ebeye yakalanmadan topa vurma”.

Şamanizm inancına göre bir kişinin hastalanması, canının kötü ruhlar tarafından kaçırılması yüzündendir. Canın çalındığını düşünen kişiler şamandan yardım isterler. Şaman, sağaltma işlemi için özel bir ayin düzenleyerek kaybolan canı bulmak ve hastanın bedenine döndürmek için uğraşır.

Yıldırım, şamanist halklardan Kırgızlar, Tatarlar ve Buryatlar’da şaman tarafından yapılan tedavi işleminin nasıl gerçekleştiğini Eliade’den aldığı bilgilerle şu şekilde aktarır: “Teleüt şamanı hasta ruha şöyle seslenir: ‘ Vatanına geri dön!...Yurduna, parlak ateşin başına!...’ şaman, hastanın ruhunu aramak için ‘ölüler diyarı’ olarak adlandırılan yer altı dünyasına iner.

Hasta, bir çadırın ortasına sırt üstü yatırılır ve etrafı ok, ip gibi bir takım nesnelere çevrilir. Bu okun ucundan, dışarıda bulunan kayın ağacı arasına kırmızı bir ip gerilir. Bu ipin gerilmesinin sebebi, hastanın kayıp ruhunun ipi takip ederek bedeni bulabileceğine olan inançtır. Bundan dolayı çadırı her zaman açık tutulur ki, gelen ruh içeriye girebilsin. Şaman, hastanın yanı başında bulunan mindere oturur ve kayıp ruhu çağırmak la tedavi işlemine başlar. Çadırın üstündeki masanın üstünde tütsüler, içkiler, çörekler ve tütün bulunur.

Eğer hasta çocuk ise tedavi esnasında çadırın içinde çocuklar, yaşlıysa yaşlılar, yetişkinse yetişkinler bulunur. Yani hastanın yaşıyla seansı izleyecek olanların yaş grupları hemen hemen aynı olur. Hazırlıklar tamamlandıktan sonra şaman hastanın ruhunu aramaya çıkar. Ruhun bulunmaması, onun Erlik’in karanlık dünyasına hapsedildiğinin göstergesidir. Ruh oradan kurtarabilmek, Erlik’e kurban sunmak ya da tutsak edilen ruhun yerine başka bir ruh bulmak ile mümkündür. Şaman, hastanın da rızasını alarak, onun yerine Erlik’e verilecek canı arar ve kimin canını alacağına karar verir. Kartala dönüşen şaman, kurban olacak kişinin canını uyuduğu sırada alır. Aldığı canı Erlik’e teslim eder ve hastanın hapsedilmiş olan

ruhunu kurtarır. Ruhu alınan kurban kısa bir süre sonra ölürken hasta sağlığını kaybeder. Ancak şu nokta unutulmamalıdır: hastanın tamamen iyileşmesi söz konusu değildir. Bu işlemler sadece ölüm olayını geciktirir. Nihayetinde üç, beş yedi veya dokuz gün sonra hasta ölecektir” (Yıldırım, 2004: 45, 46).

“İstop (Stop)” oyununun başlangıcında her oyuncunun on canı olduğu kabul edilir. Ebe elindeki topu havaya atıp oyunculardan birinin oyun rolü adını söyleyerek uzaklaştırır. Adı söylenen oyuncu atılan topu yere düştükten sonra tutarsa “İstop” diye bağıırır. İstop sesini duyan bütün oyuncular oldukları yerde hareketsiz dururlar. İstop diyen oyuncu, vurabileceğini düşündüğü bir oyuncuya topu atar. Attığı top oyuncuya değerse vurulan oyuncunun bir canı eksilir. Eğer attığı top oyuncuya değmezse veya oyuncu atılan topu havada tutarsa topu atan oyuncunun bir canı gider. Canı giden oyuncu başkasının oyun rolü adını söyleyerek topu havaya atar. On canı da biten oyuncu oyundan çıkar. Canlarını koruyarak oyundan kalan son oyuncu oyunu kazanmış olur.

Can adıyla da oynanan “Yakan Top” oyununda yanmamak için toptan kaçan oyunculardan biri, kendisine atılan topu, bu top yere değmeden, havadayken yakalayabilirse “bir can tutmuş” olur. Bu şekilde can yakalayan oyuncu topla vurularak yandığında “Canım var” diyerek oyunda kalır. Birden fazla can tutan oyuncu bu canlarını yanan arkadaşları için de kullanabilir. Canı olan oyuncu, yanarak oyundan çıkan oyunculardan birine “Canımı sana verdim” diyerek onun oyuna tekrar alınmasını sağlar. Tuttuğu canları biten oyuncuya arkadaşları “Kuru kemiğin kaldı” diyerek ona, topla bir kez daha vurulursa yanacağını hatırlatırlar.

“Kartal” oyununda ebeden kaçan oyuncular yakalanacaklarını hissettikleri an “Kartal” diyerek kollarını iki yana gergin biçimde uzatıp oldukları yerde hareketsiz dururlar. Ebe, bu oyuncuya dokunamaz. Kaçan oyunculardan biri, “kartal” olan oyuncuyu “açmak” için ebeye yakalanmadan, onun bir kolunun altından geçer. Böylece kartal yeniden koşmaya başlayabilir.

“Don-Ateş” oyununda kovalama sırasında ebenin yanına iyice yaklaştığı oyuncu “Don” deyip yerinde kıpırdamadan durursa ebe bu oyuncuyu ebeleyemez. Don diyen oyuncu, ebenin dışındaki oyunculardan biri gelip kendisine eliyle dokunarak “Ateş” derse “çözülmüş” olur ve kaçmaya devam edebilir. Don-Ateş oyununun bir çeşitlemesi olan “Ateş-Kemik” oyununda ebeden kaçarken yakalanacaklarını anlayan oyuncular “Kemik” diyerek ebe olmaktan kurtulurlar. Kalan oyunculardan biri bu oyuncuya “Ateş” diyerek dokunursa, kemik olan oyuncu yeniden kaçabilir.

“Alman Ebese” oyununda ebeler, yakaladıkları oyuncuları duvar kenarına götürerek bunların bir ellerini duvara dayarlar. Kaçan diğer oyuncuların bir duvardaki oyuncuların duvara dayadıkları kollarının altından geçerek onların yeniden kaçmalarını sağlar.

“Eş Kaçırma” oyununda ebeye yakalanan oyuncuları kurtarmak için benzer bir işlem yapılmaktadır. Bu oyunda ebe tarafından yakalanarak duvar kenarında bekletilen oyuncuya, takım arkadaşlarından biri el verirse (eliyle dokunursa), onu yeniden oyuna dahil eder.

“Mumayak” (Top Saklambacı) oyununda ebelenen oyuncu yanarak bir kenarda bekler. Ebe diğer oyuncuları ararken, saklanan oyuncuların biri fırsatını bulup ayağıyla topa vurabilirse, ebe uzaklaşan topu getirmeye gider. Bu durumda ebelenen oyuncu yeniden saklanma hakkını elde eder.

“Saklambaç” oyununda, ebeyi sobeleyen oyuncu, kendisinden önce ebenin sobelediği oyuncuların birine “Ben seni kurtarıyorum” derse o oyuncu ebelikten korunmuş olur.

Derlediğimiz oyunlardan verdiğimiz bu örneklerde görüldüğü gibi Elazığ çocuk oyunlarında “canı gitme”, “can tutma”, “can verme”, vb. terimler ve bu terimlerle ilgili oyun hareketleri, şamanizmde canı giden (canı çalınan) hasta için düzenlenen törendeki uygulamalarla benzerlikler taşımaktadır.

Büyü (sihir) ve büyüyle ilgili uygulamaların Elazığ çocuk oyunlarında çeşitli şekillerde yansıma bulunduğunu söyleyebiliriz. **Oyun ve Bügü** adlı kitabında oyun ve “bügü” (büyü) kavramlarının gelişimi üzerinde durarak Anadolu köylüsünün oyunlarından örnekler veren Metin And, bügü sözcüğünün anlamlarını açıklamadan önce şamana “böge”, Buryat dilinde “böge” ya da “bö” dendiğinin gözden uzak tutulmaması gerektiğini belirtir (And, 1974: 26).

Metin And, bügü kelimesinin anlamları üzerine Bang, Gabain ve Arat’ın ilgili eserlerini kaynak göstererek şu bilgileri aktarır: “Bügü sözcüğü Uygurca metinlerde hikmet, hakim, doğaüstü güç anlamlarına geliyor. Ayrıca Uygur hükümdarlarına verilen bir ünvardır. III. Uygur hükümdarı (759-780) bügü kan diye anılırdı. Aynı hükümdar bir de tengri ilig, bilge kagan ve tengriken ünvanlarıyla da geçer” (And, 1974: 26).

Böylece bügü ile tengrinin , bilge ile de tengrikenin birbirine eşit olduğunu düşünen And, bügünün buradaki anlamının semavî, kutsal yani hakim anlamına geldiğini söyler (And, 1974: 26).

Türkler’de hükümdara ilâhî bir güç de tanınmaktadır. Bu güç, Göktürk yazıtlarında “kut” sözcüğü ile karşılanmaktaydı. Kut’un anlamı, devleti yönetmek için gerekli olan ilâhî, semavî ve kutsal güçtür. Buna göre bügü=tengri=bilge=tengriken eşitliğine kut da eklenebilir. Bu açıklamaları yapan And sözcüğün şu türevlerini de vermektedir.

Bügülen – bilmek
 Bügülenmek edrem – doğaüstü güç
 Bügüş – hikmet
 Bügülük – sihirli, büyülü
 Bügün – bilmek, öğrenmek

(And, 1974: 27).

Büğü kelimesini akıllı anlamıyla veren Divanü Lugat-it Türk'te büğü sözcüğü ile ses benzerliği gösteren şu kelimeler bulunmaktadır.

Büdik – oynayış, zıplayış, raks
 Büdhi – oynamak, raksetmek
 Büdhik – oyun, raks
 Büdhüş – oyunda ve raksta yarışmak
 Büdhüt – oynatmak

Büğü kelimesinin etimolojisindeki olasılıkları yorumlayan Metin And, kelimenin bü ve bi köklerinden gelerek iki ayrı yolda gelişmiş olduğunu belirterek şöyle devam eder: “1-) ‘tartımlı hareket, doğaüstü güç’ (bü), 2-) ‘doğaüstü gücü kavramak, anlamak’ (bi). Bunlardan anlamak, bilmek bir tek türev ile [(bil-)ve bi- kökü ile temsil edilmesine karşın bü- kökünün iki ayrı türevi ile bük-, büd+] aynı yönde olmak koşuluyla, iki kavram dile getirilmiştir: Doğaüstü güç yaratmak ve raks”.

And, Gaziantep köylerinden Baraklar'da oyunda birinci gelen pehlivana ejderha anlamına gelen “böke” denildiğini eklemiştir (And, 1974: 28, 299).

Türkler'in tarihi, kültürü ve inanç sistemiyle sıkı bir ilişkisi olan büğü (büyü) kelimesinin oyunla ve şamanla kurduğu bağı gözler önüne seren And, bugünün doğaüstü güç anlamına geldiğini belirtmiştir.

Yukarıda yer alan açıklamaları göz önüne alarak büyüün “dans” anlamıyla çocuk oyunlarının dans ögesiyle ilgili olduğunu, “doğaüstü güç” anlamıyla da oyun hareketleriyle ilgili olduğunu söyleyebiliriz.

Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında oyun kurallarıyla belirlenen oyun hareketlerinde, ebe başta olmak üzere oyuncuların birbirleri üzerinde dokunmayla, işaretle, sözle, belirli bir hareketle, eylemle yaptıkları uygulamalar bir nevi büyü (sihir) sayılabilir. Çünkü bu uygulamalarda arkadaşı üzerinde belirli bir işlem yapan oyuncu, bu arkadaşının oyun hareketini, oyundaki konumunu değiştirmiştir. Bunu yapmasını sağlayan doğaüstü güç, kendisine izin veren oyun kurallarından ve bu kuralları lehine kullanma becerisinden gelmektedir. Örneğin “Maviş” adlı oyunda bir renk söyledikten sonra oyuncuları kovalamaya



başlayan ebe, söylediği rengi tutamayan bir oyuncuya eliyle dokunursa onu ebelemiş olur. Eğer bütün oyuncular ebeye yakalanmadan söylenen rengi bulup tutarsa ebelemekten kurtulurlar. Bu oyunda üst üste iki kez ebe olan oyuncu “Maviş” ders. Ebelemiş oyuncular oldukları yerde kıpırdamadan dururlar. Ebe kıpırdayanı gördüğünde onu tepki olarak yandırır. Yanan oyuncu yeni ebe olur.

Elazığ çocuk oyunlarında şamanın büyü göreviyle ilgili uygulamaları özellikle “Cadı Karı” ve “Cadı Kadın” adlı oyunlara yansımıştır. Bu oyunlarda büyücü diyebileceğimiz, büyü yapma gücüne sahip olan kişiler Cadı Karı ve Cadı Kadın oyun rolü adlarıyla anılmaktadır. Şaman da farklı sebeplerden dolayı büyü yapmaktadır. Ayinlerde, insanlar bir sıkıntılarını gidermek, olacakları öğrenmek isteyip de kendisine başvurduklarında büyüler yapan şaman, halkın mutluluğunu sağlamak, işleri düzene sokmak için bu gücünü kullanır. Cadı Kadın ve Cadı Karı adlarını alan büyücüler ise kötü niyetli oldukları için cezalandırma amacıyla büyü yaparlar.

“Cadı Kadın” adlı oyunda cadı kadın oyun rolü adını alan oyuncu, kazanındaki yiyecekleri yiyen (çemberin içindeki şekilleri silen) kardeşler rolündeki oyuncuları çubuğuyla kovalar. Çubuğunu deşdirdiği oyuncu yakalanmış olur. Cadı Kadın deşneğini dokundurarak yakaladığı oyuncuları, çemberin içine götürüp deşneğiyle döndürür. Böylece yemeğini çalanları kazanında pişirerek cezalandırmış olur.

“Cadı Karı” adlı oyunda ise cadı karı oyun rolünü alan oyuncu, anne ve çocukları rolündeki oyuncular dolap olduğu kabul edilen yere geldiklerinde, bu dolaptan çıkar. Cadı Karı dolaptan çıktığı an, çocukları kurbağaya çevirmiş olur. Kurbağaya çevrilen çocuklar oldukları yerde hareketsiz kalırlar. Cadıdan kaçan anne, cadıya yakalanmadan çocukların eline dokunmaya çalışır. Annenin eliyle dokunduğu çocuk kurbağa büyüsünden kurtulur ve kaçabilir. Bu oyunda anne rolünü alan oyuncunun da bir tür büyücü olduğunu görmekteyiz.

İsmet Zeki Eyübođlu cadıyı; genellikle insanlar arasına dargınlık, kırgınlık sokan, eli günü birbirine düşüren, karıştırcı, ara bozucu, boşboğaz, kötü bir kimse olarak tanımlamaktadır. Eyübođlu’na göre cinlerle, perilerle konuşan, gizli nesnelere bilen, korkulu, ürpertili yerlerde gezen, küçük çocukları kaçırın, genç sevgililerin beraberliğine engel olan cadı, yeryüzünde çeşitli kılıklara girerek dolaşan yaşlı bir kadın olarak eski çağ toplumlarından beri çeşitli halkların inançlarında yaşamaktadır (Eyübođlu, 1987: 108).

Eyübođlu, Anadolu’da yaygın olan cadı inancı ve onunla ilgili söylentilerin Sümerler’de, Akadlar’da, Mısırlılar’da, İbraniler’de Babil’de, Yunan-Roma’da, Hititler’de de bulunduğunu örneklerle belirterek hemen hemen bütün uluslarda görülen bu inancın Anadolu’daki inanç ölçüsünde yaygın ve zengin olmadığını söylemektedir. Eyübođlu’na göre

bu zenginlik, deęişik türden inançların Anadolu'da karışıp kaynaşmasından ilenmektedir (Eyüboęlu, 1987: 108, 109).

Şamanın, çocuklara isim verme görevi de çocuk oyunlarına yansıyan küçük bir izidir. Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarından bazılarında oyuncular adlarını kendileri seçerken bazılarında ise bu görev genellikle oyuncu-yönetici veya oyun yöneticisi konumunda bulunan oyunculara düşer.

“Kavun-Karpuz” oyununda anne, başkan, ya da incili hanım oyun rolü adlarıyla anılan oyun liderleri kendi gruplarındaki oyunculara gizlice birer meyve, sebze, içecek vb. adı verirler.

“Kurt Baba” adlı oyunda ise anne oyun rolündeki oyuncu çocuklarına birer renk adı verir.

“Pilav Pişirme” oyununda oyun yöneticisi, oyunculara pilav malzemelerinin adlarını oyun rolü adı olarak dağıtır .

Şaman inancını benimseyen kavimlerde, şaman yeni doğan çocuklara isim vermektedir. Şaman çocuğun ismini koyarken yıldızlara bakıp onun talihini de söyler. Çocuk oyunlarında yönetici vasfı elinde bulunduran oyuncunun kendisine isim verdiği oyuncu, oyun becerisiyle, oyundaki talihini kendisi belirler.

Şamanın ayinler ve törenler sırasındaki görevlerinden biri de dramatik öğelere ve taklide başvurmaktır. Onun bu yönü çocuk oyunlarında belirgin bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyun ve Büğü adlı eserinde, şaman törenini aynı zamanda bir şaman oyunu olarak nitelendiren Metin And, şaman oyununu Radloff'tan alıp özetleyerek şu şekilde sunmaktadır: “Oyunun ilk gecesi hazırlıktır. Güneşin batmasından sonra şaman bir kayın ağacı ormanında kendisine uygun yer arar. Ağaçların seyrek olduğu bir alanda yurt kurar, ortasına bir ağaç gövdesi dikerek buraya göğün yedi katını belirten işaretler koyar. Bu ağacın dalları, yurtun tepesindeki delikten çıkar. Bunun yanı sıra kutsal bir bölüm vardır. Girişinde at kılından üzerine bir düğüm atılmış sopa toprağa sokulmuştur. Bir doru at seçer, bunun üzerine bir ağaç dalı koyar. Bu atı yurta kapar ve davulunu tütümler. Böylece ruhları yardımına çağırır ve onların davulun içine girmesini ister. Şaman, yurttan çıkar, birkaç adım ötede kaz biçiminde bir korkuluk vardır. Şaman bunun üzerine bir at gibi biner, uçuyormuş gibi kollarını kanat gibi çırpır ve şarkı söyler. Aynı ağızdan kaz onu yanıtlar. Böylece kaçan ruhun izlenmesi ve yakalanması canlandırılır. Şaman kimi kovalayan, kimi kaçıdır. Kışner, çifte atar, soluğu kesilir, yeryüzüne getirince artık at kurban edilecektir. Şaman atın kanını akıtmadan öldürür. Derisini ve kemiklerini bir sırığa asar. Atalara ve ruhlara bir sungudur bu; ayrıca atın eti

kalanlara sunulur. İkinci gece şamanın oyunu yücelim noktasına erişir. Şaman davuldaki ruhlara kurban etini sunar ve şarkı söyler. Ateşe seslenir, eti parçalayıp yardımcılarına dağıtır. Bir ipe asılı giyim kuşamını tütsüler ve giyinir. Davulunu tütsüler, bir gece önceki gibi gene ruhları davulunun içine girmeye çağırır. Bunların her gelişlerinde onların varlığını bir kuş gibi öterek, gök gürültüsü gibi gürleyerek, rüzgar gibi vızıldayarak taklitle belirtir. Yurtun ortasındaki ağacın gövdesinin çevresinde bir çok kez dolaşır, sonra kapının önüne çöker. Yeniden yurtun ortasına gelir. Davulu ile yardımcılarını arar. Bundan sonra göğe yükselme başlar; yani ağaç gövdesinin üzerindeki dokuz kertik. Bağırır, davuluna vururu ve bütün davranışlarıyla yükselmenin çetinliğini belirtir. Ağaç gövdesinin ve ateşin çevresinde dolanır, gök gürültüsünü taklit eder, sonra üzerine at örtüsü yayılmış bir sıranın üzerine çıkar, bağırarak ırlar. Her kertikte yeni öğeler ortaya çıkar. İkinci katta, şaman yıldırımın gürültüsünü taklit eder, üçüncü katta kaz yardımına gelir ve onun üzerine biner. Kimi kez yorulur, dinlenir. Bunlara kısa oluntu anlatılması karışır. Örneğin, at su içmektedir, burada su içen atın gürültüsünü yapar, vb. Yetenekleri ölçüsünde en yukarıya, dokuzuncu kata erişebilen büyük şamandır ve burada Tanrı ile söyleşir ve bitkin yıkılır” (And, 1974: 86, 87).

Şaman oyunundaki üç ana öge, merkez noktasına göre çevresel bir dönüş yapma, taklit ve kendinden geçmenin sonucunda çökme ve yıkılmadır. Şaman töreni ile ilgili çeşitli kaynaklarda geçen bütün anlatılanlarda hem tiyatro hem dans öğeleri bulunmaktadır (And, 1974: 87).

Şaman oyununda hayvan taklidi ve benzetmecelerinin de önemli bir yer tuttuğunu söyleyen Metin And, Altay inançlarında ve mithos’unda hayvanlara büyük önem tanındığını, bu inançlara göre hayvan ile insan arasında büyük bir ayırımın bulunmadığını, çoğu kez hayvanın insandan üstün olduğunu belirtir (And, 1974: 89). Bundan iki önemli sonuç çıkaran And’a göre insanı yalnız yeryüzünde değil, öteki dünyaya da götüren hayvandır. İnsanı yeryüzünde tehlikeli yollardan götüren hayvan, öteki dünyaya yolculukta da büyük bir yardımcıdır. Şamana bu yolculuğunda en büyük yardımı yapan at ve kazdır. Pek çok hayvanın ruhu kurt, tilki, kertenkele, ayı, som balığı, yılan vb. kuklalar ya da bebeklerle sembolize edilerek şamanın oyununa girer. Diğer sonuç, hayvan ve insan arasında ayırım olmaması inancından hareketle çıkar. Ayırım yoksa insan kolayca hayvana dönüşebilir. Şaman yolculuğu sırasında hayvandan yardım alacağına, onunla özdeşleşebilir. Kuş olunca kanat çırpır, at olunca kişner, dört nala gider, eşya taşır, köpek gibi havlar sıçrar. Böylece şamanın hayvan benzetmecesi gerçekçi, göstermeci ya da üsluplaştırılmış olarak görünür. Şamanın kıyafetinde çeşitli hayvanların, kuşların, balıkların, baykuşların, demirden küçük tasvirleri vardır (And, 1974: 89, 90).

Çocuk oyunları şaman töreninin pek çok ögesini olduğu gibi dramatizasyon ve taklit öğelerini de içermektedir. Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarının önemli bir bölümünün bu unsurları taşıdığı tespit edilmiştir. Derlediğimiz oyunlarda bu gruba dahil edilebilecek olanlara şu örnekleri verebiliriz: Arabacılık, Benim Bir Atım Var, Cadı Kadın, Çaruk Kız, Dede Çek Kılıcını Kınından, Demedan, Dev-Cüce, Ebem Beni Kurda Verme, Gece Çanauz, Hero Bekçi, Hırık Eşek, Hırsız-Polis, Hoca, Horoz Dövüşü, Kartal, Kavun-Karpuz, Köylü Kız Şehirli Kızı, Kurt Baba, Kurt-Kuzu, Lenk, Molla Potik, Ölü Taşı, Öt Cici Kuşum Öt, Pamuk Nine, Tolik Asma, Uçtu Uçtu Kuş Uçtu, Uzun Eşek, Üç Ayı.

Çocuk oyunlarında bir kişiliği, hayvanı, bitkiyi, varlığı canlandıran oyuncu söylenmesi gereken sözlü formülleri, yapması gereken hareketleri kendisine bildiren role bürünerek rolünün gereğini yapmaya çalışır. Oyunun oynanabilmesi, bu rollerin yüklediği sorumlulukların yerine getirilmesine bağlıdır.

Elazığ çocuk oyunlarının yapı özelliklerini ele aldığımız bölümde, oyun rollerinin nasıl canlandırıldığını, oyuncuların hangi rolde hangi sorumlulukları aldığı üzerinde durmuştuk.

Yukarıda sıraladığımız, dramatizasyon ve taklit öğeleriyle dolu olan çocuk oyunları Metin And'ın Anadolu Dramatik Oyunları başlığıyla verdiği köy seyirlik oyunları grubunda yer alan oyunlarla benzeşmektedir. And'ın bu oyunlarının dokusunda yer alan bazı unsurlar derlediğimiz bazı çocuk oyunlarında hafifletilmiş olarak farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır.

Anadolu dramatik oyunlarının çoğunun eski ritüel kalıntıları olduğunu söyleyen Metin And, bu oyunlarda dramatik niteliğin kılık değiştirme, yüz boyama, maske ve çeşitli donatımlar kullanılarak sağlandığını, bazı oyunlarda eylemin, olaylar dizisinin bir yansılaması olduğunu belirtmektedir (And, 1974: 196). Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında dramatizasyon genellikle daha geri plânda olup, oyunun renlendirilerek canlandırılması ve oyun kurallarının uygulanması için kullanılan bir araç niteliğinde görünmektedir. Bununla birlikte dramatizasyon ve taklit öğelerinin yer aldığı Elazığ çocuk oyunlarına, And'ın Anadolu dramatik oyunları başlığı altında ayırdığı kız kaçırma, ölüp dirilme, hayvan benzetmeceleri, şaka oyunları, kukla, esnaf benzetmeceleri, günlük yaşamdan sahneler gruplarında olanlara ait bazı öğeler taşınmıştır.

Derlediğimiz oyunlardan Kurt Baba oyununun bir çeşitlemesi kız kaçırma olgusunu yaşatmaktadır. Ölü Taşı oyunu ölüp dirilme ritüelini; Kurt Baba oyunu ve bu oyunun çeşitlemeleri, Benim Bir Atım Var, Hero Bekçi, Hırık Eşek, Horoz Dövüşü, Kartal, Öt Cici Kuşum Öt, Uçtu Uçtu Kuş Uçtu, Uzun Eşek, Üç Ayı, oyunları hayvan benzetmecelerini; Dede

Çek Kılıcını Kınından, Pilav Pişirme, Yüzük (Altın Yüzük) oyunları şaka unsurlarını; Molla Potik (Çiçi Mama) oyunu kukla aracını; Hırık Eşek oyunu esnaf benzetmesini; Arabacılık, Dede Çek Kılıcını Kınından, Evcilik, Hırsız-Polis, Hoca, Kavun-Karpuz, Köylü Kızı, Şehirli Kızı, Pamuk Nine oyunları günlük yaşamdan sahneleri barındırmaktadır.

Yukarıda sözü edilen öğeler Servet Canpolat'ın Elazığ İli Köy Seyirlik Oyunları adlı lisans tezi çalışmasında derlediği Pisik, Ayakkabı Dikme (Köçker), Bebek, Arı, Kız Kaçırma, Arap gibi köy seyirlik oyunlarında da yer almaktadır (Canpolat, 2003: 5, 10, 11, 25).

Yukarıda belirttiğimiz çocuk oyunlarından hayvan benzetmeceleri grubunda olanlar, daha önce örneklendirdiğimiz şaman oyununda önemli bir yer tutan hayvan taklidi ve dramatisasyon öğelerinin izlerini taşımaktadırlar.

Şamanizm inancında insanları tehlikeli yollarda götüren, öteki dünyaya taşıyan hayvanlar ruhlarını göndererek şamana yolculuklarında yardımcı olurlar. Şaman, hayvanların simgelerini taşımakla birlikte, taklitlerini de yaparak onlarla özdeşleşir.

Elazığ çocuk oyunlarında önemli yer tutan hayvanlardan kartal, at, kurt, ayı, tilki ve yılanla birlikte başka hayvanların da adı geçer.

Kartal oyununda ebeden kaçan oyuncular yakalanacaklarını hissettikleri an ebelenmemek için "Kartal" diyerek kollarını iki yana gergin biçimde uzatıp oldukları yerde hareketsiz dururlar. Ebe "Kartal" deyip kollarını açarak kartal taklidi yapan oyuncuya dokunamaz. Ebeden kaçan oyuncularından biri kartal donunda kendini koruyan oyuncunun kolunun altından geçerse oyuncuyu "açmış" olur. Açılan kartal yeniden ebeden kaçabilir.

Bu oyunda kartal taklidi yapılması, kartal adının seslenilmesi, kartal taklidi yapan oyuncunun ebeden gelebilecek tehlikeden korunmuş olması, ebeden kaçan biri kolunun altından geçtiği zaman kaçabilmesi gibi unsurlar eski Türk inancı ile ilgilidir.

Türk Mitolojisi adlı eserinin birinci ve ikinci cildinde kartalla ilgili geniş bilgiler veren Bahaeddin Ögel, Türk mitolojisinde kartal soyundan gelen Türkler ile ilgili bilgiler içinde, M.S. 552-744 yılları arasında Göktürk Devleti'nin idaresinde yaşamış Şato Türkleri'nin başkanının kartal yuvasında doğduğunu Çin tarihinden haber alarak sunmuştur (Ögel, 2002: 131).

Yakutlar'ın en çok saygı duydukları kuş kartaldır. Kartal bir ruhu temsil etmektedir ve bu ruh ilkbahar ve güz mevsimlerini idare etmektedir. Kartal mevsim değişmelerini şöyle sağlar: Bir defa kanatlarını çırdığında buzlar erimeye başlar, ikinci defa çırdığında ilkbahar gelir. Kartal, eskiden güneş ve Gök tanrı'nın sembolü sayılmıştır (İnan, 2000: 46).

İnan, kitabında dağ kültü ve ayinleri bölümünde şamanist Türk boylarından Beltirler'de her ailenin yaptığı üldürbe törenini Maynagaşev'den nakletmektedir. Bu tören

için aile reisi yahut onun oğullarından biri kendirden bir ip bükür. Bu ipe kartal tüysüni boyaz ve mavi renkte kumaş parçaları bağlar. Bu ipe üldürbe denilir. Üldürbe, törene katılacak olan erkek çocuklarının şapkalarına bağlanır (İnan, 2000: 54, 55).

Yakutlar'a göre en korkunç and kartal adıyla içilen anddır. Kartal adıyla yemin edenlerin ocağının söneceğine, nesillerinin tükeneceğine inanılır. Yakutlar, yemin yanında kartal görülürse onu etle beslerler. Yanlışlıkla öldürülen kartal, şaman çağrılarak gömdürülür. Çocuğu olmayan kadınlar kartala yalvarırlar. Bu duadan sonra dünyaya gelen çocuğa kartaldan türemiş denilir. Bazı Şamanların kartaldan türediğine inanılır (İnan, 2000: 118, 119).

Kartalın şamanizmdeki kutsiyetini geniş bir biçimde veren Yıldırım şunları eklemektedir: “ Şamanların ilk atalarının kartal olduğuna inanılır. Çift başlı kartal gökyüzünün kanatlarına açılan kapının bekçisidir. Yardımcı ruhlar, kartal şeklinde şamanın yanına gelirler ve her türlü işinde ona yardım ederler. Kartalın kutsiyetine inanan şamanlar, külahlarına kartal tırnakları ve pençeleri asarak, davullarına kartal resimleri çizerek bu düşüncelerini simgesel olarak açığa vurmuşlardır” (Yıldırım, 2004: 174, 175).

Eskiden Türkler'de büyük bir kutsiyet taşıyan kartal, şaman törenine bakıldığında şamanın en önemli yardımcı ruhlarından biridir. “Kartal” adlı çocuk oyununda da kartal taklidi oyun hareketini yapan ve kartal diye seslenen oyuncu bir nevi kartal ruhunu çağırarak onun yardımıyla kötü ruhlardan ve tehlikelerden korunmaktadır.

Türk mitolojisinin en önemli sembollerinden biri olan ve eski Türk inancında da kutsal kabul edilen “kurt”, Elazığ çocuk oyunlarında geçmişten günümüze korunup yaşatılan bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Elazığ'da eski dönemlerde Ebe Beni Kurda Verme, Ebe Beni Kurda Verme ve Kuzu Kapmaca adlarıyla farklı biçimlerde oynanan oyun, daha sonraları Elazığ'ın merkezinde ve ilçelerinde Kurt Baba (eski biçimi), Kurt-Kuzu, Kurt ve Yumurtaları, Kurt Baba (yeni biçim), Altın Yumurta, Tık Tık Kim O adlarıyla farklı biçimlerde oynanmaya devam etmiştir. Bu oyun adları sıralaması, aynı zamanda Kurt Baba oyununun geçmişten günümüze biçim değiştirerek gelmesindeki kronolojik bir zaman seyrini de göstermektedir. Nitekim bugün köy seyirlik oyunları (Kurt-Koyun kılıklarına girilerek oynanan dramatik oyunlar) ile benzerlikler taşıyan Kurt Baba oyunu hâlâ oynanmasına rağmen Elazığ'da oynanan eski oynanma biçiminden pek çok özelliği yitirmiş ve biçim değiştirmiş durumdadır.

Göktürkler'in Ergenekon efsanesinde (Birinci Menşe Efsanesi) “Lin memleketinin askerlerinin Göktürk soyunu yok ettikleri ve sadece on yaşında bir çocuğu yaşı küçük olduğu için ayaklarını keserek bataklığa bıraktıkları, daha sonra bu çocuğun dişi kurt tarafından

bulunup büyütüldüğünü ve bu çocuk ile dişi kurdun karı-koca hayatı yaşadıkları; Çin memleketinin kralının bu çocuğun yaşadığını duyup öldürülmesini emretmesi; askerlerin kurdu öldürmek istemeleri üzerine kurdun turfana memleketinin kuzeyinde bir mağaraya kaçtığı ve orada ileride Göktürk Devletinin kurucuları olacak on erkek çocuk doğurduğu anlatılmıştır (Ögel, 2002: 45). Büyük devletler kurmuş olan Türkler’de kurt, din ve totamizm izlerini kaybederek bir sembol haline gelmiş, Göktürkler’de tuğlar ve bayrakların tepesinde yer alma yolu ile bir devlet sembolü olarak kurda sahip çıkılmıştır (Ögel, 2002: 115).

Göktürk Yazıtları’nda geçen şu ifadede, kuvvetli Türk askerinin devletin manevî sembolü olan kurda benzetildiği görülmektedir:

“Tengri küç birtük için kangım kagan süsi böri teg ermiş, yağısı koyn teg ermiş” (Tanrı kuvvet verdiği için babam kağanın askeri kurt gibi imiş, düşmanı koyun gibi imiş) (Ergin, 2002: 13).

Ergenekon efsanesinde anlatıldığı gibi Türkler bir savaşta yok edilmek üzereyken dişi bir kurt bir Türk gencini kurtararak onunla birleşir. Böylece Türk nesli yeniden türer. Bu üreme ve dişi kurt semboliktir. Bu dişi kurt, Emel Esin’e göre bozkurt kılığına girerek Türk gencini koruyan bir kadın kam olabilir. Kalafat, kadın kamın kurt kılığına girerek, türeyenleri kötülükten koruyup çoğalmayı sağladığını düşünmektedir (Kalafat, 1995: 66).

Anadolu’nun çeşitli yerlerinde, doğum yapan kadının yatağının altına, al basmasından korunmak için bir parça kurt derisi konur. Göz değmesini önleyici olduğu düşünülen koruyucu tedbirlerden biri kamların koruyucu iyelerini sembolize eden kurt dişi taşımadır (Kalafat, 1995: 67, 91).

Elazığ’da, kurdun koruyucu vasfının yanı sıra uğur ve muhabbet getirici bir güç taşıdığı inancına bağlı olarak, kurt g.’den kesilen bir parça, bezlere sarılıp evin giriş kapısının üzerine asılır. Eskiden Elazığ’ın köylerinde, öldürülen bir kurt köyün meydanına getirilince, eline bıçağını alan, kurdun g.’den bir parça keserek bunu evine götürürdü. Elazığ’ın merkezine bağlı Bulutlu Köyü’nde köyün köpeğinin öldürerek köyün meydanına gösteriş yapmak için getirdiği kurdu görenlerin hemen birer bıçak alarak koşup kurdun g.’den birer parça kestikleri derleme çalışmalarımız sırasında kaynak kişilerle yaptığımız görüşmelerden öğrenilmiştir. Kurt g.’nü evinde bulunduranların çevresi tarafından çok sevilen, evine misafir olanların çok rahat ettikleri ve memnun kaldıkları kişiler olduklarına inanılır. Kusurları, eksikleri varsa da bunlara rağmen çok sevilen, geleni gideni çok olan kimselerin kurt g. taşıdıklarına inanılır. Elazığ’da çok kişi tarafından muhabbet gören kimselerin kurt g.’ne sahip oldukları için bu derece sevildikleri düşünülür. Bu kişilere, “Anam niye herkes seni bunca sevi ha! Sende kurt g. mü var?” gibi sözlerle imrenilir.

Şamanizmde en çok kıymet verilen hayvanlardan biri kurttur. Şamanlar, ata ruhlarının kurt şeklinde görüldüğünü söylerler. Kıyafetlerine kurt pençesi takan şamanlar, ayinlerde kurt gibi uluyarak yardımcı ruhlarını çağırırlar. Asil ve hisleri kuvvetli bir hayvan olarak bilinen kurt, geçmişten günümüze Türk inançlarında ve kültüründe önemli ve kutsal sayılmıştır.

Kurt, Elazığ çocuk oyunlarında eskiden beri yer bulan bir oyun rolü olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunlarda, kurdun güçlü bir varlık olarak görülmesi, kurda baba denilmesi, Türkler’de ata ruhu olarak da nitelendirilen kurda verilen önemi göstermektedir.

Dikkat çekici bir diğer husus da, Ebem Beni Kurda Verme oyununun ve bu oyunun oyuncularının birbirlerini bellerine sarılarak oynadıkları çeşitlemelerinin, oyun hareketlerinden dolayı yıldızlarla ilgili bir Türk efsanesi ile benzerlik göstermesidir. Oyunlarda, kurt denilen ebe, karşısındaki oyun liderinin arkasında birbirlerinin bellerine arka arkaya sıkıca sarılmış oyuncuları kovalayarak grubundan koparır. Efsanedeki inanışa göre “...Büyükeyi burcu, Kutup Yıldızına zincirler ile bağlı Yedi Kurt imiş. (Küçükayı burcunun) atlarını kovalıyorlarmış. Zincirlerin koptuğu gün kıyamet de kopacaktı” (Ögel, 2002: 208).

Elazığ’da oynanan Kurt Baba oyunu ve bu oyunun çeşitlemelerinde kurt oyun rolünü alan oyuncular kötülüğün temsilcisi olmaktadır. Ebem Beni Kurda Verme adlı oyunda kurt, ebenin koyunlarını kaçırmaya çalışır. Kuzu Kapmaca oyununda kuzuları kapar. Kurt ve Yumurtalar (Altın Yumurta), Tık Tık Kim O oyunlarında annenin yumurtalarını, Kurt Kuzu oyununda annenin kuzularını, Çoban ile Kurt oyununda koyun ile kuzuları yakalamak ister. Kurt Baba oyununun günümüzde oynanan çeşitlemesinde annenin renk adı alan kızlarını ve anneyi , eskiden oynanan biçiminde ise başta İncili Kız olmak üzere annenin diğer kızlarını da kaçırmak ister.

Bu oyunlardan, özellikle Kurt Baba oyununun eskiden oynanan ve günümüzde unutulmaya yüz tutmuş olan, aynı zamanda da masal motifleri taşıyan çeşitlemesi ile Ögel’in Türk Mitolojisi adlı eserinde yer verdiği masal arasında büyük benzerlikler görülmektedir: “ ‘Kötü bir ruh olarak kurt’ motifi de, Orta Asya Türk Edebiyatında çok yaygındır. Örnek olarak ‘kasgır-alp’ yani ‘kurt yiğit’in kendisi, bir insan gibidir. Dişi bir devin oğludur. İlk karısı ise, Calmaus adı verilen bir devin kızıdır. Yiğit Er-Töştük’ün karısı, başı altın, götü ise gümüş bir erkek çocuk doğuruyor. (Bu da Oğuz Kağan gibi) insan üstü bir doğuşla dünyaya geliyor. Kurt-İnsan, kadına göz koyuyor. Kocası ile arasını açıyor ve kadını yakmak istiyor. Fakat kadın, kurt insanın ilk karısı olan, dev kızı ile birleşiyor ve kurt insana karşı koyuyor’. Bu masalda, insan kızları ile dev kızlarının bir anlaşması görülüyor” (Ögel, 2002: 117).

Ebem Beni Kurda Verme oyununda ebe ile kurt arasındaki konuşmada kurda korunma adı olarak verilen “Çingiraklı” diye hitap edilmesi kurt adının eski dönemlerde çeşitli



uluslarda tekinsiz (tabu) sayılması inancına dayanmaktadır diyebiliriz. Bu geleneğe inanan uluslar bu hayvanın gerçek adı yerine uydurma ad, takma ad veya komşu uluslarda gerçek adını söylerler. Türkler’de kurdun asıl adı “börü” dür. Bazı Rus köylüleri Rusça “волк (kurt)” yerine komşuları Türkler’in börü kelimesinden bozma birük derler. Bu insanlar korktukları kurdun gerçek adı söylenirse kurdun geleceğine inanırlardı (İnan, C.1, 1987: 625).

İnan, Türk uluslarından Tuba (soyot) Türkleri’nin börü yerine “uzun kuyruklu” veya “gök gözlü”, Yakutlar’ın “kuyruklu”, Başkurt’larda özellikle geceleri “kuş-kurt” denildiğini belirterek şu açıklamayı yapar: “ Bu yırtıcı yaratığın Türkçe gerçek adı börü olup Oğuzcadaki kurt, tabu sebebiyle meydana gelen korunma adıdır” (İnan, C.1, 1987: 626).

Türkler’in Orta Asya’da asırlar boyunca süren göçebe yerleşik hayatlarında her zaman ön plânda olan at, tarihî seyir içinde Türk insanı için vazgeçilmez bir varlık haline gelmiştir. Asilliği, sadakati ve güçlü hisleriyle Türkler’in maddî ve manevî hayatında her zaman birinci plânda yer tutmuştur.

Türk insanı atla iç içe geçen hayatında atla âdeta özdeşleşmiştir. Bu uyumu şu atasözlerimiz çok güzel ifade etmektedir:

At Türkün kanadıdır.

Kuş kanadıyla er atıyla.

At, ağasına göre kişner.

At, binicisini bilir.

At, yiğidin yoldaşdır.

Ata bin ad ara.

Türk kültüründe ve inançlarında çok özel bir yeri olan at da Elazığ çocuk oyunlarında oyun adında, oyunun sözlü formüllerinde ve oyun hareketlerinde karşımıza çıkmaktadır.

Şamanlarda kurban sunulmadan ayin ve tören yapılmaz. Kurbanların en önemlisi ise attır. Altaylar’da Tanrı Ülgen adına yapılan törende birkaç ak boz at getirilerek, bunlardan hangisinin Ülgen tarafından beğenildiği anlaşıldıktan sonra kurban olan hayvanın dizgini halk arasında seçilen “baş tutkan kişi” adını alan birine verilir. Bu kişi Tanrı huzuruna kurbanın canını götürecek olan ruhu temsil eder ve göğün ikinci katına kadar çıkabilir. Kam (şaman) öncelikle Ülgen’i ve diğer ruhları çağırır ve dualar okur. Kurban seçilen atı yıkar, efsun okur. At öldürülür. Davulunu çalar ve iyi ruhları çağırır. Kötü ruhları defeder. Ülgen için hazırlanan atın ruhunu alıp göklere doğru yükselmeye başladığını temsil eder. On ikinci kat göğe kadar çıkar ve burada kurbanı Ülgen’e takdim eder (İnan, 2000: 100, 103, 104, 105, 106, 107).

Hasta tedavi etmeye çağrılan Yakut şamanı, boz at postunun üzerine oturur. Evin sahibi ateşe bir avuç at kılı atar ve ateşi söndürür. Ayinin ilerideki bölümlerinde şaman,

göklere doğru uçarken söylediği ilâhîde “bozkırların kudretli atına” seslenerek kendisinin de yüksek sesle kişnediğini belirtir ve “Gel yaban atım, gel! Bana yapacağımı öğret” der (İnan, 2000: 114, 115, 116).

Türkler, hayatlarında önemli rol oynayan atın öteki dünyada da arkadaş olacağına inanmışlar ondan ayrılmayı istememişlerdir. Şaman inancını benimsemiş Beltir Türkleri bir kişi öldüğünde eşyalarını, onun sevdiği ata bağlarlar. Daha sonra kuyruğu ve kâkülünü örüp öldürdükleri atı, mezarın üzerine bırakırlar (İnan, 1991: 265, 266).

Şamanizm’de en çok kurban edilen hayvan olan at, şamanın gökyüzüne çıkış ve yer altına inişleri sırasında onun en büyük yardımcılarından birisidir.

At, şamanın yaptığı simgesel yolculuklarda ölenlerin ruhunun diğer âleme taşınmasına da yardım eder. Şaman, at bulunmadığı zaman at postu üzerine oturarak atın ruhuna yakın olmak ister. Ayinde at kıllarının ateşe atılarak yardımcı ruhların gelişinin sağlanması da atın önemini ortaya koyması açısından dikkat çekicidir.

Türk kültüründe ayrı bir yeri olan şaman oyununda da oldukça önemli bir konumda bulunan at, Elazığ çocuk oyunlarında; oyun adında, oyunun sözlü formülünde ve oyun hareketlerinde karşımıza çıkmaktadır.

Elazığ’dan derlediğimiz At At (Cırit) adlı oyunda her oyuncu bir ağaç dalını bacakların arasına aldıktan sonra bu dalın bir ucunu eliyle tutarken diğer ucunu yerde sürüyerek ata biner gibi koşar. Oyuncular atları olarak kabul ettikleri ağaç dallarıyla kaçarlar at gibi kişnerler. Koşarlarken ellerine aldıkları çubukları bazen cirit gibi tutarak bazen de kırbaç sayıp yere vururlar ve oyuna özgü şu sözlü formülleri söylerler:

Cırıda gel cırıda gel

Atın yoksa yayan gel

Tıkıda gel tıkıda gel

Atın yoksa yayan gel

Tırısı gel tırısı gel

Atın yoksa yayan gel

Oyuna ara verildiği sırada bir oyuncunun çubuğunun yerde sürüklenen ucuna basıldığında çubuğun sahibi “Atımın kuyruğuna bastın” diye çıkışır.

Bu oyunun bir diğer çeşitlemesinde ise bir çocuk başka bir çocuğun sırtından tutar. İki oyuncu birlikte koşarlar.

Benim Bir Atım Var adlı oyunda ise oyuncular, at oyun rolünü verdikleri bir oyuncuyu oluşturdukları çemberin ortasına alırlar ve şu sözlü formülleri söyleyerek, sözlerde belirttikleri hareketleri yaparlar:



Benim bir atım var
 Yapağı yeşil
 Otur dersem oturur
 Kalk dersem kalkar
 Büzül dersem büzülür
 Açıl dersem açılır
 Ayağıyla rap rap
 Eliyle şap şap
 Aslan geliyor kaplan geliyor
 Tıp

Bu sözlerin sonunda çemberi oluşturan oyuncular oldukları yerde hareketsiz dururlar. Ortadaki oyuncu, etrafındaki oyuncularla konuşur ve onları güldürmeye çalışarak içlerinden birinin hareket etmesini sağlamaya çalışır.

Yukarıda anlattığımız çocuk oyununda oyuncuların, bacakları arasındaki değnekle ata binmiş gibi koşmaları, at gibi kişnemeleri, at taklidi yapmaları, at adlı oyuncudan istedikleri hareketleri kendileri de yaparak ata yaptırmaları, at adlı oyuncunun, kendisinin etrafında çember biçiminde kımıldamadan duran oyuncuların çeşitli hareketlerle ve sözlerle kımıldamalarını sağlaması, oyuncuların at adının yer aldığı sözlü formülleri söylemeleri, oyuncular ile şaman arasındaki benzerliklerdir.

At, Şamanizm'de önemli sayılan hayvanlardan biridir. Şamanın gökyüzü ve yer altı âlemlerine yaptığı simgesel yolculuklarda büyük yardımcısı olan at, iyi ruhların şamanla buluşmasını da sağlamaktadır. Şaman at bulunmadığında at postu üzerine oturup at kılları kullanma yolu ile atın varlığını hissetmeye çalışmaktadır. Töreninde at taklidi yapan şaman özel olarak hazırlanan bazen de at başlı olan değneğe binerek at gibi kişnemekte, atın hareketlerini taklit etmektedir. Elazığ çocuk oyunlarında ve şaman törenlerinde atın adının bulunması ve atın yönlendirilmesi gibi öğelerden daha önemli olarak bizzat değnek kullanılarak ata binilmiş gibi taklit yapılması, at gibi kişnenmesi anlattığımız Elazığ çocuk oyunlarındaki oyuncu ile şaman törenindeki (oyunundaki) şaman arasındaki ortak yönleri yansıtmaktadır.

Şamanizm inancında önemli sayılan hayvanlardan biri de ayıdır. Şamanlar bazen ayı postu giyerek ayının ruhuna sahip olduklarına inanırlar. Böylece ayı suretinde bulunan yardımcı ruhu yanlarına çekmiş olurlar. Şamanın kıyafetine ayı kemikleri ve pençeleri asması da ayının şaman törenlerinde kazandığı önemi göstermektedir (Yıldırım, 2004: 179, 180).

Elazığ'da derlediğimiz çocuk oyunlarından Üç Ayı adlı oyunda üç oyuncu anne ayı, baba ayı ve çocuk ayı oyun rollerini alırlar ve diğer oyuncuların biraz uzaklaşmış bir arada beklerler. Diğer oyuncular çocuk ayıyla şu konuşmayı yaparlar:

“Evde kim var ?”

“Anne ayı”

“Başka kimse yok mu ?”

“Baba ayı var”

Bu konuşmadan sonra ayı rolündeki oyuncular diğer oyuncuları kovalamaya başlarlar. Yakalanan oyuncu olduğu yerde oturur. Ayılar, son üç oyuncu kalan kadar kaçan diğer oyuncuları yakalamaya devam ederler. Kalan üç oyuncu ayı rolünü alır.

Yukarıda anlattığımız çocuk oyununda ayı kılığına girilerek güç kazanılması ve böylece etrafta korku uyandırılması şaman töreninde ayıya tanınan önemi hatırlatmaktadır.

Elazığ çocuk oyunlarında Türk kültürü ve inançları bakımından önemli sayılan hayvanları, öncelik sırasına göre ele alıp değerlendirmeye çalıştıktan sonra yine bu açıdan önemli görülen hayvanlardan köpek, yılan ve kuşun da derlediğimiz Benim Küçük Köpeğim, İp Atlama ve Uçtu Uçtu Kuş Uçtu oyunlarının sözlü formüllerinde ve oyun rolü adlarında yer bulduğunu belirtmeliyiz.

Şamanizm inanç sisteminin merkezinde bulunan şaman, bağlı olduğu inancın gereği olarak törenler düzenleme, taklit yapma, dans etme, göğe çıkma, yeraltına inme, vd. görevlerini icra ederken kendisine güç verdiği ve yardımcı olduğuna inandığı çeşitli özel araç ve gereçler kullanır.

Daha önce âyin sırasında şamanın at taklidi yaparken kullandığını belirttiğimiz değnek bu araçlardan biridir. Şamanların kullandıkları başlıca araç ve gereçler ise; tören kıyafeti, davul, külah, ayna ve maskedir. Bunların dışında şamanların yararlandığı diğer eşyalar, genellikle hayvan başı takılmış âsa, sopa, çanak, tahta kılıç, tef ve fincandır. Şamanın hemen bütün törenlerinde manevî gücünden yararlandığı bütün bu araçlar onun zorlukları başarıyla yenmesini sağlamakta ve yükünü hafifletmektedir.

Elazığ çocuk oyunlarında, Şamanizm inanç sisteminin dokusunda yer alan ve şamanın şahsında işlevsellik kazanan araçlardan bazıları yaygınlıkla kullanılmaktadır. Şamanın elinde büyük güçler doğuran belli başlı araçların, Elazığ çocuk oyunlarındaki oyuncuların elinde ve dilinde benzer şekilde etkili olduğu tespit edilmiştir. Bu araçlar şunlardır: Külah, davul, ayna, değnek, taş, tahta, kılıç ve fincan, kuru kafa ve kemik. Bu sıraladığımız oyun araçlarından bir kısmı oyuna getirilerek elde kullanılırken bir kısmı da oyunun sözlü formüllerinde



dillendirilmiştir. Araçlardan davul, ayna ve kuru kafa sözle oyuna katılan araçlardır. Oyunda, bu araçlardan, adları çağrılarak yararlanıldığı gözlemlenmiştir.

Değnek daha önce “At At” oyunu üzerinde dururken açıkladığımız gibi oyuncuların bacakları arasında, tıpkı şamanın töreninde yaptığı gibi at olarak kullanmıştır. Dorkhat şamanlarının “tayag” ya da “at başlı tayag” adını verdikleri âsanın ucunda iki ya da üç çatal vardır. Çatalın uç kısmı, şamanın içinde yer aldığı klanın sembolü sayılmaktadır (Çoruhlu, 2000: 86). Derlediğimiz çocuk oyunlarından “Sepi” oyununda “sepi” adı verilen ve hedef olarak dikilen oyun aracı da üç çatalı bir değnektir.

Külâh da şamanın en önemli araçları arasında yer alır. Şamanların gücünün önemli bir kısmının külâhlarda saklı olduğu düşünülür. Bu yüzden külâhsız yapılan âyinlerde şamanın asıl gücüne erişemediği belirtilmektedir.

Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarından bazılarında külâh, şapka ve telik (namaz takkesi) kullanılmaktadır. Tura oyununda Birdirbir oyununun eski oynanma biçimleri olan Çakmak Attım Tarlaya ve Telik Koma adlı oyunlarda külâh adı altında toplayabileceğimiz araçlar çeşitli oyun hareketleriyle önemsenen bir yerdedir. Çakmak Attım Tarlaya ve Telik Koma oyunlarında oyuncuların yere düşürmekten kaçındıkları külâh, Tura oyununda elde edilmek istenen bir araçtır. Saklambaç türü oyunlarda oyuncular birbirlerinin giyim eşyalarından özellikle şapkalarını değiş tokuş etme yoluyla ebeyi yanıltmaya ve güç duruma düşürüp “yandırmaya” çalışırlar.

Şamanın kullandığı araçlardan biri de tahta kılıçtır. Bu kılıç, şamanın tören esnasında karşısına çıkan kötü ruhlarla yaptığı savaşta kullanılır (Güzel, 2001: 64). Derlediğimiz çocuk oyunlarından “Dede Çek Kılıcını Kınından” oyununda dede rolündeki oyuncu “Dede çek kılıcını kınından” sözü üzerine kendisine verilen kılıcı koltuğunun altından sıyırıp sağa sola sallama yoluyla torununu ve kendisini tehlikelerden uzaklaştırır.

Şamanın törenleri içinde özellikle Tanrı Ülgen adına yapılan kurban sunma töreninin önemli bir aşamasında şamanın fincan kullandığı görülür. Şaman, Tanrıya ruhu takdim edilecek hayvanın Tanrı tarafından beğenilip beğenilmediğini anlamak için efsun söyleyip atın üzerine bir fincan koyar. Atın kımıldamasıyla yere düşen fincan baş aşağı gelirse at beğenilmemiş, ağzı yukarıya bakacak şekilde gelirse kabul edilmiş demektir (İnan, 2000: 103). Şaman fincan atarken şu efsunu okur: “Bu hayvanımı aygır yeleli (ruh) Çaptı Han kabul edecekse fincanım alça düşsün. Bunu kabul etmeyecek olursa bu fincanım ters (kömkörö) düşsün !” (İnan, 2000: 103).

Elazığ’da derlediğimiz oyunların en eski tarihliyelerinden biri olan Fincan oyununda bir yüzük, tepsi içine dizilen fincanlardan birinin altında saklıdır. Öncelikle iki fincandan birinin

altında yüzük saklanır ve oyuncu-yönetici bu fincanlardan birini seçer. Hangi oyuncu-yönetici, kaldırdığı fincanın altında yüzüğü bulursa oyuna başlama ve fincanları alma hakkını onun grubu kazanmış olur. Daha sonra belirli sayıda fincan tepsiye dizilerek, birinin altına yüzük koyulur. Karşı grup yüzüğün hangi fincanda saklı olduğunu belirli kuralların bildirdiği biçimde tahmin etmeye çalışır.

Aynanın Türk halk inançlarında özel bir yeri olduğunu belirten Kalafat, ayna etrafında inanç içerikli bir kültür geliştiğine dikkat çekmiştir. Aynanın cinleri toplayıcı özelliği olduğu inancı etrafında çocuğa ayna baktırılmaz, aynaya gece bakılmaz, bakılırsa gelecekte haber alınır, hamile kadının aynaya bakması doğru olmaz. Bu gibi kötü etkilerinden korunmak için aynanın üzerine bir bez örtülür. Bu sakınılan özelliğin yanı sıra aynanın baht açıklığı, aydınlık ve gelecek anlamlarını da içerdiği düşünülmüştür. Bu inanca bağlı olarak gelin babasının evinden ayna eşliğinde çıkarılır ve gelinin çeyizinde mutlaka ayna koyulur. Makedonya Türklerinde gelin, arabasından veya atından inerken yüzüne ayna tutulur (Kalafat, 1995: 107).

Aynanın şamanizmde büyük bir önemi vardır. Şamanlar aynaya bakarak ruhları geçmiş ve geleceği görürler. Şaman aynanın gizleri gösteren gücüyle sınırlarını sonsuzluğa açar. Yıldırım, ayna konusunda Mircea Eliade'den aldığı bilgileri sunar. Bu açıklamalara göre ayna şamanın dünyayı görmesini yani dikkatini işine yoğunlaştırmasını sağlar. Tören esnasında ruhların yerlerini belirlemesine yardım eder ve şamanın insanların ihtiyaçları üzerinde düşünmesine yarar (Yıldırım, 2004: 60).

Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında aynaya, oyunların sözlü formüllerinde rastlanmaktadır. Örneğin Alacakaya'da günümüzde Birdik Bilek ya da Bir Dilim Bir adıyla kızlar arasında oynanan oyunun on yedinci aşamasının adı ve aynı zamanda sözlü formülü "Ayna ayna" dır. Bu aşamaya gelindiğinde oyuncu sırasının başında bulunan oyuncu - yönetici "Ayna ayna" diyerek oturan iki ebenin kollarının üzerinden atlarken elini ayna gibi tutarak bu aynaya bakar. Diğer oyuncular da bu sözü tekrar ederek aynı oyun hareketini yaparlar. Aynaya bakmayan, yanarak ebe olma cezası alır.

Şamanizmdeki en önemli araçlardan biri de şamanın yanından kolay kolay eksik etmediği davuldur. Tören yapmak için şaman kıyafetinin yanında en önemli olan nesne davuldur. Şaman davulunda birçok resimler bulunur. Bunlar, şamanın büyük kurban ayininde okuduğu ilahilerde adları geçen varlıkların sembolleridir (İnan, 1976: 58).

Elazığ'da derlediğimiz "Davul Zurna" oyununda ebe olan oyuncu yere oturarak eğilir ve başını yere koyar. Diğer oyuncular ellerini ebenin sırtında üst üste koyarlar ve ebeye "El el üstünde kimin eli var" diye sorarlar. Tahmini yanlış çıkan ebeye "İğne mi iplik mi davul mu zurna mı ?" diye sorulur. Ebe davulu seçerse oyuncular ebenin sırtına yumrukla vururlar. Bu

oyunun Elazığ'daki eski oynanma biçiminde ise ellerini ebenin sırtında üst üste koyan oyuncular yanlış cevap veren ebenin sırtına vurarak “Gumbu da gumba! Gumbu da gumba! Gum gum gum!” diye sesler çıkarırlar.

Şamanın vazgeçemediği aracı olan davul, aynı zamanda âyinlerin ritminin oluşmasını sağlar. Şaman kalabalık bir seyirci kitlesi arasında, bir ateşinin etrafında davuluyla dans eder gibidir. Davulun içine çağırdığı ruhlarla iletişim içine giren şaman davulun sesiyle coşarak bütün marifetlerini sergiler (Yıldırım, 2004: 58).

Elazığ çocuk oyunlarında davulun sırtta dahi olsa çalınması ve sesinin taklit edilmesi Şamanizm kalıntılarından biri olarak değerlendirilebilir.

Şamanizm inancı içinde gücünden yararlanan araçlardan biri de kemiktir. Altaylar'da “oyun tanasa” adıyla anılan şamanın özel elbisesinde pek çok nesneyi sembolize eden araçlar arasında kemik de bulunmaktadır. Bunlar özellikle geyik boynuzu, kartal ve ayı pençesidir. Şamanizmde kemik kutsal sayılmaktadır. Abdulkadir İnan, kemiğin kutsallığını şu sözlerle anlatmaktadır: “Kurban edilen hayvanların kemikleri kırılmaz, köpeklere verilmez; ateşte yakılır veya yere gömülür. Bazı özel âyinlerden sonra kurban kemikleri toplanıp bir kaba konularak kayın ağacına asılır. At kurbanlarının kafatası bir sıruk üzerine konulur” (İnan, 2000: 101).

Şamanlar, kehanette bulunmak için başvurdukları fallarda kürek kemiği ve aşık kemiği kullanırlar. Eski Şamanizm kalıntılarından biri olan kürek kemiği falı, şamanist Altaylar'da, hatta Kırgız, Kazak ve Nogohlar'da da en meşhur faldır. Bu falda geyik ya da koçtan alınan kürek kemiği ateş üzerinde kızdırılır. Şaman, kemiğin üzerinde beliren şekillere göre gelecek olaylardan haber verir (İnan, 2000: 152, 153, 155).

Türkler arasında koyun veya keçinin arka ayağından çıkarılan aşık kemiği ile de fal açma âdeti bulunmaktadır. Nogay folkloruna göre Edige ve arkadaşları Alp Kabardin'ı takip edip etmemeden hangisinin hayırlı olacağını anlamak için davulun üzerine aşık atarlar. Aşık “alçı” düşerse Alp Kabardin'ı takip ederek kovmaya and içerler (İnan, 2000: 156).

Aşık falı hakkında İnan, Semerkant vilayetindeki Özbekler'den dinlediği şu hikâyeyi nakleder: “Saybak Han Semerkant şehrini kuşatırken karargâhını Koytaş Dağı'nda kurmuştu. Semerkant'a kat'î hücumu geçmeye hazırlanırken davul getirtti ve eline bir aşık alıp:

‘Çek’ düşse de Babırğa

‘Dağ’ düşse de Babırğa

Semerkand'ı ben alsam (alacak olursam)

Oma düşsün davulga!

diye davul üzerine aşığı attı” (İnan, 2000: 156, 157).

Aşık oyununun Şamanlığa dayanan eskiliğinin Şamanlıktan çok daha eski çağlara uzanan bir tarihi olduğunu belirten Metin And, British Museum'da İ.Ö. 800 yılında pişmiş topraktan bir heykelin iki kızın aşıkla oynadığını gösterdiğini kaydeder (And, 1974: 31; 259).

Tarihini tespit edemeyeceğimiz bir zamandan beri aşık kemiğinin bir oyun aracı olarak da kullanıldığı bilinmektedir. Aşık oyunu ile ilgili bugün bilinen en eski belge Neolitik Çağı'na milâttan önce 7000-5000 yıllarına aittir. Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde Genç Hitit döneminde, Kral Araras ve ailesini tasvir eden bir kabartmanın sol köşesinde aşık oynayan çocuklar yer almaktadır. Çatalhöyük kazılarında da dört aşık bulunmuştur (Elçin, 1988: 398).

Kökene eski çağlara dayanan ve oldukça yaygın olan aşık adlı oyun aracı Elazığ çocuk oyunlarında oyunun eski işlevlerinden olan fal açmak gayesiyle veya hedef aracı olarak kullanılır. Derlediğimiz aşık oyunlarının hepsinde aşığın yere düştüğü yüzüne yüklenen anlamlara göre yorum yapılarak oyun hareketlerine yön verilir.

Elçin, Kâmûs-ı Türkî'de aşık, aşuk kelimesinin Türkçe bir isim olup "tırmanmak, yükseğe çıkmak" anlamlarına gelen "aş-" fiilinden '- (o)k' ekinin yardımıyla oluştuğunu söyler. Aşık eski Türk dili kaynaklarından bu zamana dek, literatürde ve günlük hayatta kullanılmaya devam etmektedir (Elçin, 1988: 398).

Elazığ'da hayvan kesildiği zamanlarda büyük bir hevesle aşığın çıkarılmasını bekleyen çocuklar, aşıklarını iyice yıkayıp temizleyerek özenle saklarlar. Aşıklarını çeşitli renkteki boylarla süsleyerek bazen aşıklarına kına bile yakarlar. Bu aşıklar boyalı aşık, kınalı aşık, güllü aşık diye isimlendirilir.

Elazığ'da yaşayan çocuklar keçinin aşığına **enek**, koyun ya da koçtan çıkarılan iri aşığa **sakga**, koyundan çıkarılan ancak pek de iri olmayan aşığa ise **çütlü** adını verirler. Enek ve çütlü adı verilen aşıklar oyunlarda hedef aracı olarak dizilirler. Oyunlarda atış aracı olarak kullanılan aşıklar **sakga** aşıklardır. Oyuncular daha ağır olması için sakgalarının bir yüzünü şişle delerek buraya kurşun, balmumu veya zift doldururlar. Elazığ'da iki buçuk yaşındaki mor koyunun sakgasının en iyi sakga olduğu söylenir. Böylece ağırlaşan **sakga** iyi bir atış aracı olur. Çocuklar, zar olarak kullanmak üzere aşığın **zil** ve **tam** adını verdikleri yüzlerini düz bir taşa sürerek düzleştirdikleri aşıklara ise **humarik** aşık adını verirler.

Elazığ çocuk oyunlarında aşığın geniş ve çukur olan yüzüne **hırsız**, geniş düz olan yüzüne **sofu**, dar ve çukur olan yüzüne **bey** veya **zil**, dar ve düz olan yüzüne **eşek** veya **tam** adı verilir.

Elazığ'da aşıkla oynanan oyunlar sırasında oyuncular çeşitli terimler kullanmışlardır. Koyunun sol arka bacağından dizinden çıkarılan aşığa **sol sakga**, sağ arka bacağından dizinden



çıkarılan aşığa ise **sağ sakga** adı verilir. Özellikle hedefe atış aracı olarak kullanılan bu sakgalardan **sol sakgayı** solak oyuncular; **sağ sakgayı** sağ elini kullanan oyuncular tercih ederler. Çünkü atış aracı olan bu sakgaların tutuş şekli, sakganın sofu yüzü yukarıya ve iki sivri boynuzu avuç içine bakacak şekilde, baş parmağın eşek (tam), işaret parmağın biraz bükülerek bey (zil) yüzüne gelecek şekildedir. Sakga bu şekilde tutularak, çizgi üzerindeki eneklere (keçinin arka dizinden çıkarılan küçük aşıklara) cevize veya yerde duran sakgaya doğru, oyun araçlarını çizgiden veya daireden çıkartacak veya sakgayı vuracak bir hızla bey (zil) ve eşek (tam) yüzleri ekseninde baş ve işaret parmakları arasında sıkıştırıp döndürülerek fırlatılır. Atış yapmak için, kolun önce geriye çekilip sonra öne doğru sallandığı sırada sakganın elden çıkartılarak yerdeki aşıklara veya cevizlere atılmasına **kol çekmek** denilir. Oyuncular, elindeki sakgayı yerdeki aşık veya cevizlere çok yaklaştıran oyuncuya “Kol çek” diye seslenerek onu uyarırlar. Sakganın sıkı bir şekilde döndürülerek fakat yavaşça, yani çok uzaklaşmasına mâni olacak bir hızla yerde dizili oyun araçlarına atılması **çirtma** olarak adlandırılır. Çirtma, Aşık oyununun bazı oynanma biçimlerinde sakganın yerdeki aşıklara çok yaklaştırılarak darbeli vuruş yapılması anlamında kullanılmıştır ve bu oyuncular “Kol çek” diye uyarılmıştır.

Aşık oyunlarında genellikle oyuncu sayısı az olduğu zaman acemi oyuncular “Dipçilim” diyerek “**dipçil**” olmayı yani oyun sırasının sonunda ve dizilen oyun araçlarının dibinde beklemeyi seçerler. **Dipçil** oyuncu oyun süresince, dizilen oyun araçlarının dibinde oturur ve atışlarını bu yerden yapar.

Hedef olarak kullanılan oyun araçları oyuncular tarafından yere dizilirken bir sağ eneğe karşılık iki sol enek; bir sol sakgaya karşılık iki enek; bir sağ sakgaya karşılık dört enek koyulur.

Elazığ çocuk oyunlarında oyuncunun atış yapacağı sakgasına “Hadi ulan sakga seni görem”, “Hadi gınalı” veya “Hadi ulan kemik” diye seslenerek aşığını överek ondan uğur ve güç istemesi, aşığın fal işleviyle kullanılması, aşıkla ilgili terimlerin zenginliği ve aşık oyunlarının çeşitliliği Elazığ’da bu oyunlarla ilgili kültürün yakın zamana kadar yaşatıldığının göstergesidir. Bundan on-onbeş yıl öncesine kadar Elazığ’da yaygınlıkla oynanan Aşık oyunları hızlı bir yok olma sürecine girmiş olup günümüzde unutulmaya yüz tutmuş, hatta hemen hemen hiç oynanmayan oyunlarımız arasına girmiştir.

Eski Türk inançlarında önemli bir yeri bulunan kemik, Elazığ çocuk oyunlarında oyun hareketini bildiren terim adı ve aynı zamanda sözlü formül olarak da kullanılmaktadır. İstop oyununda canları biten oyuncuya “Kuru kemiğin kaldı” denilmektedir. Don-Ateş oyununun bir çeşitlemesi olan Ateş-Kemik oyununda ebeden kaçan oyuncu “Kemik” deyip

kıyırdamadan durduğunda ebenin kendisine dokunmasını önlemiş olur. “Kemik” diyen oyuncu, ebeden kaçan diğer oyuncularından biri kendisine dokunup “Ateş” derse canlanmış sayılır ve yeniden kaçmaya başlar.

Bu oyunda kemiğe dönüşen oyuncunun yeniden ateşle canlandırılması bize Şamanın şaman olma aşamasında yaşadığı ölüp dirilme olayını hatırlatmaktadır.

Rüya görerek şaman olan kişi, araştırmacıların deyimi ile bir mistik parçalanma yaşar. Şaman adayının vücudu parçalanarak etler kemiklerden ayrılır. Vücut çekiç ve örsle yeniden şekillendirilir. Böylece aman üstün özelliklere, büyük güçlere sahip biri olarak yeniden doğmuş gibi olur. Adayın şaman olduğu zaman âyinlerde yapması gerekenler ve bütün görevleri bu rüya sırasında şamana anlatılır.

Ateş-Kemik oyunundaki oyuncuların da şaman gibi kemikleri kaldığında ölüye benzeyerek hareket edememesi, ateşlendikten sonra canlanmış sayılması ve canlanınca koşmaya başlaması şaman inancının izleridir. Ayrıca kemik terimiyle oyuncuya bildirilen mesajlar, tıpkı şaman gibi onun da oyun hareketlerini, görevini anlamasını sağlamaktadır. Canlanan oyuncu güç toplamış olarak oyuna döner.

Yıldırım’ın Eliade’den naklettiği bilgiye göre şamanın kıyafetindeki iskelet resmi ölüp dirilme olayını resmetmektedir (Yıldırım, 2004: 51).

Yakan Top ve İstop oyunlarında ve bu oyunların çeşitlemelerinde canı biten oyuncuya “Kuru kemiğin kaldı” denilmesi, Amella oyununda “Bir kuru kafa” sözünün söylenmesi de bu anlamda Şamanizm kalıntılarında biridir.

Elazığ’da oynanan çocuk oyunlarında bir tür and içme sayabileceğimiz Lades oyununda iki oyuncu lades kemiğini kırarak şöyle konuşmaktadır:

“Ladesim lades olsun mu?”

“Olsun”

“Vermeyen gevur olsun mu?”

“Olsun”

“Yerde ne var?”

“Çimen”

“Gökte ne var?”

“Bulut”

“Sen bunu kırk gün kırk gece unut”

Şamanın tören ve âyinlerinde gücünden yararlandığı araçlardan biri de taşlardır. Şamanizm inancında yer-su ruhlarından biri sayılan taş-kaya ruhları eski Türk kültürü ve

inançlarında kendisine sağlam bir yer edinmiştir. Öyle ki, günümüzde dahi Anadolu'da taş iyesinin gücüne ve yardımına başvurulduğunu gösteren âdetlere rastlanmaktadır.

Şamanizmde yeryüzünde bulunan ve insanları kötü güçlerin zararlı etkilerinden koruyan ruhlar “ yer sular” tabiriyle anılmıştır. Eski Türkler Gök Tanrı ve gökteki diğer ruhlara olduğu gibi tabiatta bulunan varlıklara da tapmışlardır. Yer-su terimiyle ifade edilen bu kült imparatorluklar döneminde gelişerek vatan kültü derecesine yükselmiştir (İnan, 1976: 30).

Şamanizmdeki dağ, su, ağaç, taş, ateş kültleri Göktürk Yazıtları'nda ıduk (kutsal) yer su adı altında toplanmıştır. Göktürk Yazıtları'ndan aldığımız şu örnekte Tanrı tarafından yaratılan yer su iyelerinden söz edilmektedir:

Üze Türk Tengrisi Türk ıduk yiri subı ança itmiş (yukarıda Türk Tanrısı, Türk mukaddes yeri suyu öyle tanzim etmiş) (Ergin, 2002: 11, 12, 13).

Tabiatta bulunan dağların, suyun, taşların birer ruh taşıdığına inanan şamanlar onlara büyük bir kutsiyet atfederler. İnsanlar ihtiyaç duydukları anlarda, birkaç özel törenin dışında şamanı aracı olarak çağırmadan da yer su ruhlarına başvurabilir onlara dua edebilirler. Bu bakımdan insanlar yer suları kendilerine yakın bulurlar.

Türk kültürü ve inançlarında kutsal kabul edilen yer sular taş-kaya, ateş-ocak, dağ, ağaç-orman ve su iyeleri olarak bilinir. Bu iyelerin hemen hepsi, derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında koruyuculukları ve insanlara yakın olmaları yönleriyle oyuncuların yardımına başvurdukları iyeler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Şamanizmde oba kültü denilen ve Türkler arasında yaygın olan bir kült bulunmaktadır. Oba, dağ geçitlerinde taşlardan meydana getirilen yapay tepelerin adıdır. Bu obalar steplerde mukaddes dağ ve tepelerin yerini tutarlar.

Urenha'lar ibadet etmek için yaptıkları çadırlara dahi “oba” derler. Her boy veya oymak kendi alanında oba yaparlar. Bu uzun steplerde obanın yanından geçen yolcular atlarının kılından ve kumaşlardan bir parçayı bazen de ellerindeki taşları adak olarak obaya atarlar. Böylece oba ruhunu memnun etmeye, tehlikelerden korunmaya çalışırlar (İnan, 2000: 59, 60).

Yıldırım'ın Eliade'den aldığı bilgiye göre, Şamanizm inancına bağlı olan Baramalı Karibelerde şamanın iletişim kurduğu her ruh grubu, değişik şekillerdeki çakıl taşlarıyla temsil edilir. Şaman bu taşları çingırağa benzeyen bir aletin içine koyar ve böylece istediği zaman ruhları çağırma şansına sahip olur (Yıldırım, 2004: 138).

Elazığ'da oyunlarını büyük bir ciddiyetle oynayan çocuk oyuncular, şamanın yaptığı gibi taşın içindeki ruhun gücüne saygı göstererek onun koruyuculuğunu hissetmişlerdir.

Çocukların oyunlarında en çok kullandıkları oyun araçlarından biri olan taş, derlediğimiz taş oyunlarında gücünden ve çeşitli özelliklerinden ancak belirli oyun kurallarına bağlı kalındığında yararlanılabilen özel bir araçtır.

“Mam Bekleme” oyununda “mam” adı verilen taşla sal taşıyla vurabilen oyuncu attığı taşını almaya giderken ebe mamı yerine diktikten sonra bu oyuncuyu ebelemeye çalışır. Mam taş, atılan sal taşla vurulup yerinden çok az kımıldasa dahi ebe mama dokunmadan kimseyi kovalayamaz. Oyuncular mama dokunmadan koşan ebeyi “Mamın elle” sözüyle uyarırlar.

“Gıç Gıç” oyununda hem mam taşı hem de vuruş yapılan sal taş ancak belirli kurallara göre ele alınabilir.

Oyunlarda taşla, oyun hareketine ve kurallarına uymadan oynamak “yanarak” taşları bırakmaya neden olur.

Şamanizmde taşla verilen kutsiyetin ve bu inanç sistemindeki bazı unsurların izlerini taşıdığını düşündüğümüz çocuk oyunlarından biri de derlediğimiz “Ölü Taşı” adlı oyundur. Bu oyunda sembolik ölüp-dirilme oyun hareketlerinde somut olarak gösterilmektedir.

“Dikili Taş” adıyla da anılan “Ölü Taşı” oyununda iki grup oyuncuları birbirlerinin yere dikmiş oldukları iri uzunca taşları ellerindeki yuvarlak taşlarla vurmaya çalışırlar. Bir grubun oyuncusu taş atarak, karşı grubun herhangi bir dikili taşını devirirse bu devrilen taşla ölü taşı denir. Bu taşı deviren oyuncunun yanındaki grup arkadaşı da bu ölü taşına taşıyla vurursa, vurulan bu taşla “Dirildi” denir. Karşı grup, dirilen taşı yeniden diker. Karşı grubun üç taşını da deviren grup oyunu kazanır.

Eski Türk kültürü ve inançlarıyla belirgin bağlantıları olduğu tespit ettiğimiz taşla oynanan oyunlardan biri de Elazığ’da oynanan “Kırk Taş” adlı çocuk oyunudur. Bu oyunu oynamak için oyuncular kırk adet bilye büyüklüğünde taş toplarlar ve yere otuz kırk santimetre çapında bir daire çizerler. Oyuna başlayacak olan oyuncu topladığı kırk taşı birleştirdiği iki avucuna doldurur. Bu ellerini dairenin üzerinde tutarak kırk taşı havaya atıp her iki elinin tersini birleştirerek bu taşları ellerinin üzerinde durdurmayı dener. Ellerin üzerinde duran ve dairenin dışına düşen taşlar kendisinin olur. Bunları bir kenara bırakır. Daha sonra daire içindeki taşları ince bir çubuğun, çöpün yardımıyla tek tek ve dokunduğu taşın yanındaki taşları yerinden oynatmayacak şekilde almaya çalışır. Eğer bir taşı alırken bu taşın dışındaki herhangi bir taşı kımıldatırsa yanar ve oyun sırasını rakibine verir.

“Kırk Taş” oyunu, oyunda kırk adet taş kullanılması ve dairedeki taşların belirli kurallara göre alınması, oyunun eski inançlarla bağlantısını kurduğumuz özelliklerindedir. Kırgızların, Kazakların ve Özbeklerin yaygın olarak baktıkları fallardan biri “Kumalak” denilen faldır. Kumalak falına bakmak için kırk bir taş, kırk tane nohut, fasülye veya kırk bir

adet koyun tezeği kullanılır. Bu falda kırk bir adet taş ya da başka bir nesne kullanılarak bir takım kurallara göre belirli sayıda bölümlere ayrılır. Böylece oluşan şekillere bakılarak fal sahibine geleceği anlatılır.

“Kırk Taş” oyununda oyun çizimi olarak kullanılan çemberin özel kurallarla sınır oluşturmuş olması, çemberin kutsal sayıldığını göstermektedir. Huizinga’ya göre oyun için belirlenmiş alanlarla, kutsal alanlar arasında büyük benzerlikler bulunmaktadır. Arena, oyun masası, tapınak, sahne vb. tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tâbi kılınmış yerler olarak karşımıza çıkmaktadır (Cengiz, 1996: 13, 14).

Belirlenmiş kutsal alanlardan birinin de çember olduğunu vurgulayan Cengiz, “Mahmud ile Yezida” oyununda çemberin kutsallığının anlatıldığını belirtmiştir. Oyunda bir Yezidi kızı olan Yezida, Müslüman olan Mahmud’a aşiktir, ancak töreler evlenmelerine izin vermez. Mahmud öldürülünce Yezida kendini kendi çizdiği bir çemberin içine hapseder. Çember kutsaldır ve birisinin çizdiği çemberin içine kimse giremez. Böylece Yezida “kırk” gün aç susuz çember içinde yaşayarak sonunda ölür.

Dairenin kutsallığı ve koruyucu gücü inancına bağlı uygulamalara Anadolu’da da rastlanmaktadır. Mardin Hakkâri ve Diyarbakır’da ıssız yerlerde yatmak mecburiyetinde kalan kişiler, gece yatmadan önce etraflarına bir daire çizerek sınırlandırır. Bu sınırın kendilerini gelebilecek tehlikelerden koruyacağına inanırlar (Kalafat, 1995: 49).

Elazığ’da eskiden çocuklar arasında yapılan bir uygulama, çemberin çocuklar tarafından da kutsal sayıldığını göstermesi bakımından dikkat çekicidir. Bu işlem, çocukların oyundan önce ya da sonra bir arada buldukları veya oyun oynamadıkları herhangi bir sırada şöyle yapılırdı: Bir çocuk bir çubukla veya taşla bir arkadaşının etrafında dönerek yere çember çizmeye çalışır. Eğer çabuk davranarak arkadaşı kaçmadan çemberi tamamlayabilirse ona “Seni mühürledim” der. Çember içinde kalan çocuk mühürlenmiş olur. Yani çemberin içinden çıkamaz . ancak mühürleyen kişi gelip çemberi ayağıyla silerek bozarsa veya “Açtım” derse mühürlenmiş çocuk çemberden çıkabilir. Mühürleyen çocuk bazen ‘mühürü açmak’ için çemberin içindeki çocuğun bazı isteklerini yerine getirmesi şartıyla çemberi siler.

Elazığ’da çocukların oyunlarında en sık kullandıkları çizim çemberdir. Oyunlarda çemberin kutsal olduğu kabul edilen bu sınırlarında, belirli kurallara göre hareket edilerek çemberin koruyucu gücünden yararlanır. Çember çizimlerinin Elazığ çocuk oyunlarında nasıl kullanıldığı, bu çocuk oyunlarının yapı özelliklerini incelediğimiz bölümde “Oyun Alanı” başlığı altında açıklanmıştır.

Şamanizm inancında büyük yer tutan taş-kaya kültü alanında değerlendirilen kutsal taşların en değerlisi yada taşıdır.

Türklerde çok eski devirlerden beri yaygın olan inanca göre, yada taşı Türk Tanrısının Türklerin büyük atasına armağan ettiği, istenildiği zaman yağmur, kar yağdırma ve sığma çıkaran sihirli bir taştır. Her devirde Türk kamlarının ve büyük Türk komutanlarının ellerinde bulunmuş bu taş, şamanistlere göre zamanımızda büyük kamların ve yadacıların ellerinde bulunmaktadır. Yada taşına Yakutça'da sata, Altayca'da cada, Kıpçak lehçelerinde cay adı verilir. İslamî kaynaklarda ise Türklerin bu sihirli taşı "yağmur taşı" veya "cada taşı" olarak geçmektedir. Kaşgarlı Mahmud yağmur taşını yat karşılığıyla bir tür kâhinlikle, belli başlı taşlarla yapılan yağmur, kar yağdırma, rüzgâr estirme işi olarak tanımlar.

Yakutlara göre sata (yada) taşı at, inek, ayı, kurt gibi hayvanların içinde bulunur ve canlı olan bu taş insan kafasına benzer. Altay şamanistlerinde yadacı denilen adamların, yada taşını daima rüzgâr esen dağlarda bulduğuna ve bu taşı elde etmek için bütün malını mülkünü fedâ ettiğine inanılır (İnan, 2000 :160, 161, 162, 163).

Türk Mitolojisi adlı eserinde su ile ilgili oldukça geniş ve önemli bilgiler veren Bahaeddin Ögel'e göre, su Türklerin binlerce yıllık geleneklerinin köklerini tutan en büyük temeldir. Suyu kutlu sayan ve ona kişilik veren Göktürklerin yer-su inancı, o devirlerden beri aynı zamanda tam bir "vatan" anlayışıdır. Türkler; çaylar, ırmaklar ve gölleri birer canlı olarak kabûl etmişler, bu varlıklarla iletişim kurmuşlardır. Başkurt Türklerinde yeni gelinler kayın babasının içtiği pınarlar ile koca yurdunun içinde bulunan ırmak ve göl sularına kendi çocuklarını da yaşatacak olan sulara saygı amacıyla para atmışlardır. Türklerde yer-su terimiyle birbiriyle kucaklaşan toprak ve su, diğer dünya kültürlerinde birbirinden ayrı unsurlar olarak görülmüştür. Türklerin yer ve suları onlara saygı duyan Türklere yardım etmiş, kötülük yapanları ise cezalandırmıştır (Ögel, 2002: 315, 322, 331).

Şamanizmde de su, yer su ruhlarının kaynağından beslendiği canlı bir varlıktır. Suların sahiplerinin olduğuna inanan Şamanlara göre insanlar, suyun koruyucu ruhu sayesinde bereket, huzur, şifa ve mutluluk bulurlar. Türkler bu inanca bağlı olarak kuraklık zamanlarında Türk Tanrısının Türk atasına armağan ettiği yada taşıyla ve su serpme, yağmur duası edip birbirini sulama gibi tılsımlı uygulamalarla yağmur yağdırmışlardır.

Kuraklık baş gösterdiği zamanlarda yağmur yağdırmak için yada taşından başka çareler de aranır. Ural Dağları'nın doğusunda yaşayan Ulu Katay, Salcıvit, Barın-Tabın Başkurtlarında yağmur tılsımı olarak birbirini suya atmak, birbirine su serpme âdeti bulunmaktadır. Yağmur duası namazı kılındıktan sonra imam yakalanıp suya atılır, herkes birbirinin üzerine su döker (İnan, 2000: 164, 165).

Doğu Anadolu yöresinde rastlanan eski inançların izlerinden biri de yağmur duasıdır. Orta Asya ve Sibirya'dan Anadolu yaylalarına, köy ve kasaba gibi yerleşim alanlarına taşınan bu inanç, göçebe ve yerleşik Türk hayatında varlığını sürdürmektedir. Türk hayatında hayatın kaynağı olan su ve yağmur mukaddesler arasında kabûl edilir. Bunun bir ifadesi de onun "rahmet" sıfatıyla anılmasıdır. Yağmur yağdırma inancı için yada taşı kadar dikkat çeken bir unsur da Çömçe Gelin çıkarıp kapı kapı gezdirmektir. Yörede özellikle Kars ilinde, yağmur yağmadığı zamanlar Çömçe Gelin gezdirilir (Kalafat, 1995: 13, 14).

Esmâ Şimşek, "Anadolu'da Yağmur Duasına Bağlı Oynanan Bir Oyun: 'Çömçeli Gelin'" adlı makalesinde, Türk kültüründe, yağmur yağdırmak için bir kısmı dinî, bir kısmı geleneksel olmak üzere birbirinden farklı birçok tören ve uygulamaların yapıldığını belirterek belli başlılarını sıralamıştır. Bunlardan bazıları şunlardır: "Çömçe gelin oyunu oynanır, bir çok yerde; yağmur duasında kullanılmak üzere değişik şekillerde taş veya kum toplanır (Ankara, Elazığ Konya, Uluborlu, Isparta, Tekirdağ, Denizli); henüz tomurcuk halindeki söğüt ağacından bir tomurcuklu dal kesilip, bu tomurcukların her birine bir dua okunduktan sonra akarsuya bırakılır (Elazığ); Ebe Taşı oyunu oynanır (Kayseri)" (Şimşek, 2003: 79).

Esmâ Şimşek'in bu makalesinde yer verdiği Anadolu'da yağmur yağdırma inancına eşlik eden tören ve uygulamalarda su iyesinin ve yada taşının gücünden yararlanma inancına bağlı işlemler yapıldığı görülmektedir.

Elazığ'daki derleme çalışmalarımız sırasında kaynak kişilerden aldığımız bilgilere göre günümüzde Elazığ'ın özellikle ilçelerinde yağmur duası şöyle yapılır: Kuraklık baş gösterdiği zamanlar imam ile birlikte halktan bir takım insanlar yanlarına temiz ve günahsız oldukları için dualarının kabul olacağı düşünülen çocukları, melesinler diye kuzuları da alarak yakınında bir dere akan kutlu saydıkları bir tepeye çıkarlar. Burada hoca dua okurken çocuklar da küçük taşlar toplayarak bu taşlara bir Fatıha üç ihlas okurlar. Daha sonra bu taşlar bir araya toplanarak dereye atılır ve hep birlikte yemek yenir. Kaynak kişiler, yağmur duası dönüş yolunda yağmura tutulduklarını ifade etmişlerdir.

Bu törende yağmur yağması için edilen duaların taşta okunup bu taşların suya atılması yada taşının yağmur yağdırma gücünün ve kutsal su iyesinden yardım beklendiğinin izleridir.

Elazığ'da belirli zamanlarda yağın yağmurun da kutsal olduğuna inanılmıştır. Nisan yağmuru yağdığı anda kaplara toplanan yağmur suyu; şifa, bolluk, bereket getireceği inancıyla içilir, hamura ve yemeklere katılır, davara içirilir.

Elazığ'da yağmur yağdırma inancına dayanan Molla Potik gezdirme, günümüzde çocuk oyununa dönüşmüş olarak varlığını sürdürmektedir. Bahar geldiği halde yağmur

yağmadığı, kuraklığın baş gösterdiği zamanlar çocuklar Molla Potik, Alla Potik, Çiçi Mama gibi adlarla anılan bebeği hazırlarlar. Bunun için iki sopa artı şeklinde birbirine bağlanır. Üzeri bezlerle ve çeşitli kumaşlarla kaplanır. Bebeğin başına da genellikle beyaz bir bez veya yazma örtülür. Çocuklardan ikisi Molla Potik'in kollarından tutar. Hep beraber kapıya dolaşıp çeşitli yiyecekler toplarken şu tekerlemeyi söylerler:

“Molla Potik ne ister?
Allah'tan yağmur ister
Küpten yağ ister
Petekten bal ister
Tenekeden kavurma ister
Ambardan bulgur ister
Allah'tan yağmur ister
Ver Allah'ım ver
Sicim gibi yağmur”

Gezdirilen bebek Elazığ, Baskil, Keban ve Sivrice ilçelerinde Molla Potik, Mılla Potik, Mulla Potik, Dodi Dodi gibi isimlerle anılır. Ağın'da Çiçi Mama olarak bilinen bebek; Palu, Kovancılar, Maden, Alacakaya ve Arıcak'ta Yağmur Gelini olarak bilinir.

Alacakaya'da yağmur gelini gezdirilirken “Verenin güzel kızı vermeyenin kel oğlu olsun” denir.

Kapılarına gittikleri ev sahipleri çocuklara buldukları yiyecekleri verirken bebeğin ve çocukların üzerine su serperler. Toplanan malzemeler çocuklardan birinin annesine verilir. Çocuklar pişirilen yiyecekleri bir bahçede toplanıp yerler ve “Büyük Allah'ım bize yağmur ver, rahmet yağdır” diye dua ederler. Bu oyunun, yağmur yağmadığı zamanlarda bizzat büyüklerin isteği ile çocuklara oynatıldığı da olur.

Derlediğimiz bu çocuk oyununda, gezdirilen bebeğin Elazığ'ın pek çok bölgesinde “Yağmur Gelini” olarak anılması ve gelinin iki kuru tahtadan yapılması Türklerin eski inancındaki “ağaç kültü” ile ilgilidir. Esmâ Şimşek, yer-su kültürüne bağlı olarak, ormanlar ve bazı ağaçların Türkler arasında kutsal sayıldığını ve “iye” kabul edildiğini, bazı dileklerin bu iyeler aracılığıyla Gök Tanrı'ya iletildiğini belirterek Çömçeli Gelin oyununa bağlı bir efsane ile ilgili şu değerlendirmeyi yapmaktadır: “Onun için, bebek isteyen gelin ile su isteyen toprak, ağacı aracı kılıp Gök-Tanrı'ya dilekte bulunmaktadır (Şimşek, 2003: 84).

Esmâ Şimşek, çocuk oyunlarında çömçeli gelini canlandıran bebek / kuklanın, Şamanizm'de görülen ongon ve tösleri hatırlattığını söyleyerek, Abdulkadir İnan'dan aldığı şu bilgileri verir: “Altaylılarda töş-töz, Yakutlarda tangara, Urahanlarda eren, Moğol-Buretlerde

ongon denilen put-fetişler vardır. Bunlar, keçeden, paçavralardan, kayın ağacı kabuğundan yapılır. Bir kısmı çocukların oynadıkları bebeklere benzerler... Ava veya önemli bir sefere çıkarken putlara saçı saçarlar ve ağızlarına yağ sürerler” (Şimşek, 2003: 85).

Yaşar Kalafat saçıyı, “eskiden muhtelif olağanüstü güçlere sahip olduğuna inanılan ve kötü ruhlara sunulan ve onlar adına, onların rızasını ve yardımını kazanmak için dağıtılan cansız nesnelere / yiyecek, içecek, bez gibi verilen addır” diye tanımlayarak saçıların, öz itibarıyla bir cins kurban niteliği taşıdığını belirtir (Kalafat, 1995: 111).

Esmâ Şimşek, “Çömçeli gelin” in ve törene katılan çocukların üzerine serpilene suyun, diğer taraftan evlerden toplanan bulgur, un, yağ, tuz, yumurta vs. gibi yiyeceklerin saçı yerine geçtiğini söylemektedir (Şimşek, 2003: 85).

Derlediğimiz Molla Potik (Yağmur Gelini, Çiçi Mama) oyununda da ev sahiplerinin çocuklara yiyecek vermeleri ile tahta bebeğe ve çocukların üzerine su serpmeleri bu anlamda saçı geleneğine bağlı uygulamalar sayılmaktadır. Halk bu uygulamalar ile Gök Tanrı'ya saçı sunarak yağmurun yağması için dilekte bulunmuş olmaktadır.

Şamanizm inancında kutsal sayılan yer-sulardan biri de ateş-ocak ruhlardır. Şaman âyinlerinde okunan dualarda “Ateş anamız” diye hitap edilen ateşin gündüzleri insanlar için çalıştığı, geceleri kötü ruhlardan koruduğu, ulusun koruyucusu, sürülerin bekçisi olduğu, açları doyurduğu, üşüyenleri ısıttığı söylenmektedir (İnan, 1976: 41, 45).

Ateş ve ocak Kırgız ve Kazakların düğün törenlerinde de en önemli unsurlardandır. Kırgızların Manas destanında bir gelinin kayın babasının evine giderken ateşe ve ocağa yükündüğü anlatılmaktadır. Türklerde ateşe bakılarak gelecekle ilgili bir takım haberler alma âdeti de vardır. Yakutlar ocaktaki külün kıpırdadığını görürlerse “Og kuta oynuyor” (çocuk ruhu oynuyor) diyerek ateşin ailede bir çocuk doğacağını haber verdiğine inanırlar. Bir şey hakkında düşünürken ateş ıslık çalarsa, düşündüklerinin olmayacağına hükmederler (İnan, 1976: 43, 45).

Elazığ'da derlediğimiz Körebe Oyunu'nda, bu oyunun eski kaynaklarda yer alan bir ritüelle bağlantısını gösteren “körebenin gözlerinin bağlanması”, “elinin rastlantıyla değdiğinin yanması” gibi unsurların yanı sıra genellikle bu oyunda, körebeyi belirlemek için söylenen bir tekerlemenin bize eski Türk efsanesini hatırlatan öğeler de içerdiği dikkatimizi çekmiştir. Bu oyunda söylenen tekerlemenin son iki dizesi şöyledir:

“Çağırın gelsin et yesin

Et yemese ot yesin”

Abdulkadir İnan'ın “Tarihte ve Bugün Şamanizm” adlı eserinde yer verdiği bir Altay efsanesine göre ilk kişi yeryüzüne indikten sonra Tanrı Ülgen ona otları ve meyveleri

göstererek “bunları tecrübe et hoşuna gidenleri ye” demiştir Targın Neme adında taşıyan ilk kişi, ilk yazını ot ve meyve yemekle geçirdi, sağlam ve dinçti. Kış geldiğinde ise çok sıkıntı çekti. Bundan sonra kış için topladığı erzağa ise hayvanlar musallat oluyordu. Kış bunlara sopa ile kovuyordu. Hayvanlar kişiyi Ülgen’e şikâyet ettiler. Ülgen şu yargısını ilan etti: “Hayvanlar ot yesinler. Kişi onların etini yesin, derilerinden elbise yapsın” (İnan, 2000: 66).

Körebe Oyunu’nda “Çağırın gelsin et yesin, et yemezse ot yesin” sözleriyle çağırılan körebeyi, efsanedeki Targın Neme olarak düşünebiliriz. Bu durumda ebe, Tanrı Ülgen’in huzuruna çıkabilen bir şamanın ruhudur. Nitekim İnan, Altaylar’da ve Yakutlar’da bütün iyi ruhlara “ak nemer”, kötü ruhlara zümresine ise “kara nemer” denildiğini kaydetmiştir (İnan, 2000: 39).

Ayrıca bu oyunda “körebenin elinin değdiği yanması” oyundaki tekerlemenin çağrıştırdığı yukarıda ilk bölümünü özetlediğimiz Altay efsanesi ile tekerlemenin dolayısıyla oyunun bir bağlantısı daha olduğunu göstermektedir. Nitekim efsane, ateşin yaratılması ile ilgilidir. Eski bir ritüelle de bağlantısını daha önce açıkladığımız Körebe Oyunu’nda da ateşle ilgili “yanmak” terimi kullanılmaktadır. İnan’ın kitabına aldığı bu efsane şöyle devam etmektedir. “...Tanrı onlara et yemeklerini emir ettikten sonra ateşe ihtiyaç hâsıl oldu. Ülgen gökten bir kara bir ak iki taş getirdi. Kuru otları avucunda ezerek bir taşın üzerine koyup diğeriyle vurdu, otlar ateş aldı. Ülgen böylece ilk defa ateş yakmasını insanlara öğretip ‘bu ateş atamızın kudretinden taşta düşmüş ateştir’ dedi. Bundan dolaydır ki Altaylar’da ve Yakutlar’da ancak çakmak taşından elde edilen ateş kutsal sayılmaktadır (İnan, 2000: 66).

Eski Türk kültüründe ateşin her şeyi temizlediğine, kötü ruhları, hastalıkları kovduğuna inanılmaktaydı. Bu inancın izleri, Başkurt ve Kazak gibi Müslüman Türklere “alaslama” (yağlı bir paçavrayı tutuşturup hastanın çevresinde gezdirme) Anadolu Türkçesi’nde “alazlama” şeklinde korunmaktadır (İnan, 2000: 68). Ateş ve ateşle ilgili yanmak kelimesi Elazığ çocuk oyunlarında oyun terimi ve oyunun sözlü formülü olarak kullanılmaktadır. Oyunun kurallarını çiğneyen oyuncu ya da takım için “yanmak” kelimesi kullanılır. Yanan kişi ya ebe olur ya da oyundan çıkar.

Eski Türklere aile ocağında yanan ateş de kutsal sayılır. Aile ocağı kültü ile ateş kültü birbirinden ayırt edilemez. Bu yüzden şamanların yaptığı her törende muhakkak ateş bulunur (İnan, 2000: 68, 71). Dolayısıyla insanları kötü ruhlardan koruma ve hastalıkları kovma görevleri de bulunan şamanlar, kamlar bugün Anadolu’da halk hekimliğinin temelini oluşturan ateş ve ocağı törenlerini kullanırlardı. Boratav, halk hekimliğindeki ocakları, “Belirli bir veya birkaç hastalığı sağaltma gücünde olan, bu işin yöntemlerini bilen bunu

uzmanlık edinmiş kimseler” olarak tanımladıktan sonra, ocakların birçok işlemini ateşle ilgili olduğunu belirtmiştir (Boratav, 1997: 113, 115)

Elazığ’da oynanan pek çok oyunda yanarak ve canı kalmayarak oyundan çıkan çocukların bazı işlemler (can tutmak, can vermek, kartal donunda kendini korumış olan oyuncunun bir kolunun altından geçmek, “ateş” diyerek dokunmak) ile bir nevi sağaltılmış ya da yeniden canlandırılmış sayıldıkları durumunu, daha önce bu oyunlardan örnekler vererek şamanizmle bağlantıları açısından incelemiştik.

Bunlardan Don-Ateş, Ateş-Kemik, Ateş-Tura adlı oyunlarda ise ateşin hem oyun adında hem de oyunun sözlü formüllerinde yer aldığı görülmektedir. Özellikle Don-Ateş ve Ateş-Kemik oyunlarında ateşin canlandırıcı ve kurtarıcı gücü ön plândadır.

Türklerin kültür ve inançlarında kutsal kabul edilen yer suların en önemli temsilcisi dağlardır. Türklerde Gök Tanrı ile ilgili olduğu düşünülen dağlar, Çin kaynaklarının verdiği bilgilere göre Gök-Tanrıya kurbanların sunulduğu yerlerdir. Türkler, dağların Tanrı makamı olduğuna inanmışlardır. İnan’a göre yüksek dağ tepelerinin göğe yakın olması ve uzaktan mavi renkte görünmesinin bu inancın yerleşmesinde büyük payı vardır. Şaman dualarından da anlaşılacağı üzere, şamanistler dağ ruhları bulunduğunu tasavvur etmekle beraber doğrudan doğruya dağı canlı, her şeyi duyan bir varlık olarak tanımaktadırlar. Mukaddes dağlar ve onların ruhları adına görkemli törenler ve âyinler yapılır (İnan, 2000: 48, 49, 51, 53).

Orta Asya’daki dağların çoğu mukaddes, büyük ata, büyük hakan anlamlarına gelen sıfatlarla nitelendirilirler. Han Tanrı, Boyan-Ula, Buztağ-Ata, Iduk-Art, Kayrakan, Erdene Ula (Kuttağ) bu dağlardan bazılarıdır (İnan, 2000: 49).

Anadolu’nun birçok yerinde de kutsal kabul edilen dağlara Dumlu Baba, Ak Baba, Çoban Dede, Güzel Baba, Hasan Baba, Sarı Baba, gibi adlar verilmiştir. Hunlar’dan bu yana Türkler’in Tanrı’ya kurbanlarını yüksek dağ tepelerinde sundukları bilinmektedir. Anadolu’da yaşayan Türklerde dağa büyük bir saygı gösterilmesi ve dağın sahiplenilmesi bu inancın bir devamı olarak nitelendirilebilir. Kalafat, Sarıkamış yöresinde Ağbaba Dağı’nı sahiplenen köylülerin, yılın belirli bir günü bu dağı ziyaret edip topluca aşağı indiğine şahit olduğunu kaydetmiştir (Kalafat, 1995: 42, 43, 44).

İshak Sunguroğlu, Elazığ-Harput’un güneybatısındaki Dua Dağı’nda eskiden hacı adaylarının bir araya gelip dua ettiklerini anlatmaktadır (Sunguroğlu, 1968: 104). Elazığ’da yağmur duası için seçilen yerin de dağlar olduğunu daha önce açıklamıştık. Bu âdetler dağ ruhuna atfedilen kutsiyetin ve saygının eski inançlardan gelen uzantılarıdır.

Mağara kültürü, dağ kültürünün bünyesinde taşınan bir kültürdür. Eskiden, Türklerde ata ruhuna duyulan inancın ve saygının temelini oluşturan atalar kültürü çerçevesinde de

değerlendirilen “mağara” Türk tarihi ve kültürü açısından oldukça önemli ve kutsal bir anlam taşımaktadır. Bir efsaneye göre Türklerin ilk atası olan “Ay-Ata” bir mağarada dünyaya gelmiştir. Çin kaynakları, Büyük Hun Devleti’nde bir ata mağarasının bulunduğunu ve bu kutsal mağaraya yalnızca kamların veya sıradan kişilerin değil, devletin ileri gelenlerinin de saygı gösterdiğini, belirli aylarda buraları ziyaret ettiklerini haber vermektedir. Göktükler, kurt menşe efsanesine bağlı olarak, büyük dinî merasimlerini, demircilikle uğraştıkları Altay Dağları’nın bir vadisinde Ecdat Mağarası olarak bildirilen Ergenekon adlı yerde yapmışlardır (Günay, Güngör, 1998: 62, 63).

Bahaeddin Ögel, Büyük Hun Devleti’nin yanı sıra Göktürklerin de bir ata mağarasının bulunduğunu burada hakan ve devletin bütün önde gelenleri ve halkın katılımıyla bu ecdat mağarasında büyük bir törenin düzenlendiğini saygı duruşunda bulunulduğunu ve kurbanlar kesildiğini belirtmektedir (Ögel, 2002: 431).

Elazığ çocuk oyunlarında, eski Türk kültürü ve inanışlarında önemli yeri olan mağara ile demir motiflerinin de bulunduğu tespit edilmiştir. Elazığ’da oynanan El El Epenek Oyunu’nda söylenen oyun tekerlemesinin bir bölümü şöyledir:

“Pisiğin burnu ezile
Mağarada kala
Mağara bıçak bıçak
İçinde demir ocak
Demir ocağın kilidi”

Elazığ’da eskiden Hakkul Hukkul adıyla da anılan Saklambaç oyununda ebeye gözlerini yummadan önce söylenen sözler şöyledir:

“Mağara mağara
Gözün açarsa
Pamuk gibi Ağara
Tuz gibi kabara”

Mağara kelimesinin geçtiği bu sözler, mağara kültürünün izlerini yansıtmaktadır. Özellikle “El El Epenek” oyununda mağaranın içinde demir ocak bulunduğunun söylenmesi, Ergenekon Destanı’nı işaret etmektedir. Destana göre, Türk boyları tarafından mağlup edilmiş Moğollardan sağ kurtulan iki kadın ve iki erkek, dar bir geçidinden başka bir girişi olmayan “Ergenekon” adlı dimdik dağlarla çevrili bir ovada yaşayıp çoğalırlar. Ovaya sığamaz hale gelince geçitteki demir madenini eritip bozkırlara yayılırlar ve bu çıkış gününü bayram olarak kutlarlar. Ögel’in Türk Mitolojisine göre dünyanın ortasından yükselen demir dağ dediği Ergenekon demirin Türk tarihi ve kültüründeki önemini de ortaya koymaktadır.

Kaşgarlı Mahmud, pek çok Türk boyunun, kutsal bildikleri ve takdis ettikleri “demirle” and içtiklerini haber veriyor. “ Kırğız, Yabaku, Kıpçak ve daha başka boyların halkı and içtiklerinde yahut sözleştiklerinde demiri ululamak için, kılıcı çıkararak yanlamasına öne korlar. ‘Bu kök kirsun kızıl çıksun’ derler. ‘Sözünde durmazsan kılıh kanına bulansın; demir senden öcünü alsın’ demektir. Çünkü onlar demiri yüce sayarlar” (Atalay, 1992: I, 362).

Divanü Lügat-it Türk’te “bu er ol çeriği tupulgan” (Atalay, 1992: I, 520) sözüyle savaş sıralarını “yarıp yırtan” kişinin kastedildiği açıklanırken bunun şu sözden geldiği vurgulanır. ‘temür tupuldu’. (demir delindi). Bu açıklamada demir dağın yarılmasının izleri görülmektedir.

Derleme çalışmalarımız sırasında Elazığ’da demirle ilgili inanışlar da tespit ettik. Yörede şiddetli yağmur ya da dolu yağdığında dışarıya demir atılır. Böylece yağışın ağaçlara daha fazla zarar vermesinin önleneceğine inanılır. Yine çok yağmur yağmasının zarara dönüşebileceği zamanlar, bir balta, demir kısmından toprağa dik olarak saplanır. Bu sayede demirin yağmuru durduracağına inanılır. Demirden yapımlı olan bıçağın elden ele verilmesinden sakınılır. Bıçağı veren ve alan arasında kavga çıkabileceğine inanıldığından bıçak ya elin üzerine koyularak uzatılır ya da bir yere bırakılır.

Şamanizm inanç sisteminde karanlıklar âlemi olarak bilinen ve başta Erlik (şeytan) olmak üzere bütün kötü ruhların meskeni olan yer altı dünyasının varlığına inanılmaktadır. Bu kötülükler dünyası yer altının derinliklerindedir. Ruhlarla insanlar arasında aracılık yapan şaman, düzenlediği ayinlerle sembolik olarak yer altına inerek insanların isteklerini Erlik’e iletip onu ikna etmeye ve yer altına kaçırılan ruhları kurtarmaya çalışır.

Elazığ çocuk oyunlarında oyuncuyu zor bir görevle baş başa bıraktığı için olumsuzluğu temsil eden ebelik rolü, ebe dışındaki oyuncular için de kötülüğün ve korkunun sembolü sayılmaktadır. Bu nedenle Elazığ çocuk oyunlarında ebe rolünü alan oyuncu ya da grubun ebe yerine daha çok şu adlarla anıldığı tespit edilmiştir: “yatan, alttaki, alta yatan, alta giren, altta olan, dipteki, dibe yatan, dipte yatan, dibe giren, dipte olan”.

Yukarıdaki adlarla anılan ebe, yer altındaki kötü ruhların yaptığı gibi çevresine tehlike saçmaktadır. Kötülüğü ve dehşeti temsil eden ebe, uzun süre iyi insanlara karşı güçsüz kaldığında, yer altında bulunduğu için eninde sonunda çürüyecektir. Bu durum Elazığ çocuk oyunlarında uzun süre dipte kalan oyuncuya söylenen “çürüdü” terimiyle karşımıza çıkmaktadır. Kimseyi uzun zaman ebeleyemeyen ve gücü azalan ebe “çürük elma” sözleriyle kızdırılır.

Elazığ'dan derlediğimiz “Birdirbir” oyununun birinci aşamasında yaygın olarak söylenen “Birdirbir yerin dibine gir” sözlü formülü, bazı oyun çeşitlemelerinde söylenen “Yedidir yedi yerin dibine gitmek” sözü ve Kavun-Karpuz oyununun Melék-Seytan adlı çeşitlemesinde yenilen grubun oyuncu-yöneticisinin “şeytan” adıyla çağrılması eski inanç sistemindeki yer altı dünyası tasavvurunun izleridir.



Çocuk oyunlarında ebeyi, oyuna başlayacak olan kişiyi ya da grubu belirlemek için başvuru olan “yaş mı kuru mu?” yöntemi, oyunların yapısı ile ilgili bölümde açıklanmıştır. Bu işlemde taşa tükürülmesi, eski inanışlar ve geleneklerin oyunlarda gördüğümüz izlerinden biridir.

Yalkın, Türkmenlerin yemin etme yollarından birinin “taşa tükürmek” olduğunu Türkmenlerden duyduğu şu sözlerle belirtmiştir: “...Bütün köylü; yemin ettik, ant içtik, avrat boşadık, taşa tükürdük, değnek atladık, böyle yapacağız” (Yalkın, 1977: 119). Elazığ çocuk oyunlarında eskiye göre daha az başvuru olan bu işlem, yani taşa tükürme, Türkmenler arasında olduğu gibi bir nevi karşılıklı anlaşma, antlaşmadır.

Elazığ'da eskiden “Hakkul Hukkul” adıyla da anılan “Saklambaç” oyununda “Puuu” denilmesi sembolik olarak tükürüldüğünü göstermektedir. Bu oyunda merkez adı verilen belirli bir yerde gözlerini yuman ebe, oyuncular saklandıkları zaman gözlerini açmadan önce “Önüm, ardım, yanım, yörem puuu” diye bağırır. Bu sözleri söyleyen ebe hemen yakınında duran oyuncu varsa onun kendisini oyundan çıkarma tehlikesini önlemiş olur. Ebe, saklanan oyuncuları ararken, içlerinden birini gördüğünde, merkeze ondan önce koşarak dokunup “Puuu” diye bağırır. Böylece gördüğü oyuncuyu oyundan çıkarmış olur. Ancak saklanan oyunculardan biri merkeze ebeden önce koşup dokunarak “Puuu” derse, ebe tekrar yummak için merkeze döner.

Yukarıda “pu” lama yapılması ile, oyuncuların tehlikeleri kendilerinden uzaklaştırdıkları görülmektedir. Derlediğimiz çocuk oyunlarından “Beste” adlı oyunda yere tükürmenin bizzat uygulandığı ve ardından da baş kaşıma hareketinin yapıldığı dikkat çekmektedir. Beste oyunu genellikle bir çocuğun “Beste” diyerek arkadaşının başına vurması ile başlatılır. Başına vurulup “Beste” edilen çocuk bu oyunu oynamaması yüzünden ileride başının kel olacağına inandığı için üst üste üç kere yere tükürerek başını kaşır. Bu çocuk, oyunu oynamaya istekliyse, kendisinden uzaklaşan arkadaşlarını kovalamaya başlar ve onları “bestelemeye” çalışır. Oyunculardan biri yorulup da kimseyi beste edemeyeceğini anlayınca yere üç kere tükürüp başını kaşıyarak oyunu bitirir. Bu uygulamada bilinmeyen kötülüklerden korunma duygusu vardır. Yaşar Kalafat, “tu tu tu” denilen korunma tarzının halk inançlarımızda yaygın bir uygulama olduğunu söyleyerek konuyla ilgili şu örnekleri verir:

“Koşarken düşen çocuğun düştüğü yere, bilhassa olay güneş battıktan sonra olmuşsa bu uygulama yapılır. Nazar almış bir kimseyi okuyan nefesi kuvvetli kimse efsunlarken ve cin çarpmasına uğramış birisi parpılanırken “tu tu tu” lama yapılır. Keza kötü iyelerden korunmak maksadıyla güneş battıktan sonra evin eşiğinden dışarı bilhassa sıcak su döken kimse ‘destur bismillah’ derken ‘tu tu tu’ lama da yapar. Bu uygulamada âdeta gayp âlemine karşı bir korunma vardır” (Kalafat, 1995: 67, 68).

Elazığ’da yetişkinlerin inanışlar bakımından çocukların oyunlarına getirdikleri bazı yorumlar, çocukları cin vb. kötülüklerden korumaya yönelik eski inanışlardan kaynaklanmaktadır. Çocuklar, bu konuda kendilerine yönelttiğimiz sorulara şu cevapları vermişlerdir.

“Geceleri cin, gulyabani gibi şeylerin olduğuna inanılır. Eğer geceleri dışarıda oynanırsa cin çarpar diye bir inanış vardır” (Fergül Yalım, Baskil, Dolma Mezrası).

“Akşam beştaş oynarken cinler toplanırmış” (Özge Genç, Baskil).

“Geceleri beştaş oynamak uğursuzdur” (Bahar Ersöz, Elazığ merkez).

“Akşam namazında (namaz vaktinde) top oynanmaz” (Tuncay Alparslan, Baskil).

“Güneş fecirde olduğu vakit oynamayın, yerler mühürlenir. Ecinni tefeleri çıkar. Hadi içeri” (Saliha Özgen, Harput, Güneyçayırı)

J.Torma ve F.G. Hisametdinova Başkurdistan’a yaptıkları iki yolculuk sırasında, Başkurtlar arasında hastalıklarla ilgili eski inançların bugüne kadar yaşandığına tanık olduklarını belirterek Doğu Başkurtların, hastalıkların sebebiyle ilgili gördükleri cinler konusu üzerinde bazı bilgiler vermişlerdir. Buna göre, “Sarpıu”, geceleri derede oturan ve iyileştirilmesi güç hastalıklara neden olan cinlerden biridir. Başkurtlar eskiden “Kızıl Ener” olarak adlandırdıkları güneşin batmaya başladığı zamanda Sarpıu’nun saldırısına uğrarlar düşüncesiyle çocukların dışarıda oynamalarını yasaklarmış. Bugün ise yaşlı bir Başkurt kadınının söylediğine göre “şimdi çocuklar güneş batarken değil, gece bile oynamaktadırlar” (J.Torma, F.G. Hisametdinova, 1991: 163, 164).

Yetişkinlerin Birdirbir oyununa getirdikleri yorumlar çocukların boyunun kısa kalacağı endişesiyle aşağıdaki şekilde yapılmaktadır:

“Bir çocuğun üzerinden atlanırsa cüce kalınır” (Arife Yanık, Elazığ)

“Birdirbirin tehlikeli oyun olduğu söylenir. Başkasının üzerinden atlamamamız gerektiğini, sonra kısa kalacağını söylerler” (Melek Akarsu, Baskil)

Şu tepkiler ise direk olarak oynanan oyunun kendisine yöneliktir:

“Beştaş oynadığımızda kızıyorlar, Allah’a taş attınız diyorlar” (Yaşar Balın, Baskil)

“Beştaş oynadığımızda ‘göğü taşlamış olursun daha başka oyun mu yok’ derlerdi”
(Saliha Özgen, Harput, Güneyçayırı)

“Beştaşa babaannem uğursuz der. Güya taşı havaya attığımızda Allah’ı taşıyormuşuz
Batıl inançlıdır” (Berivan Demir, Keban)

Bu yorum oldukça önemlidir. Burada “Allah” kelâmı İslam dininde tek ve yüce Tanrı’ya verilen ad olarak söylenmekle birlikte taşların yukarıya doğru atılmasının Allah’a atılmış gibi düşünülmesi, Türklerin İslamiyet’ten önceki Gök Tanrı inancının bir etkisi olarak değerlendirilebilir. Türkler eskiden Tanrı’yı, tek yaratıcı, insanlara güç, kut ve bilgi veren yüce bir varlık olarak telâkki etmişler ve onun gökte olduğuna inanmışlardır.

Oyunlarda İslamiyet inancına ait olan çeşitli unsurlar da bulunmaktadır. Derlediğimiz çocuk oyunlarından Birdirbir, El El Epenek, Hoca, Uzun Eşek ve Kavun-Karpuz oyunlarında İslamiyetin etkisi belirgin biçimde görülmektedir.

Derlediğimiz oyunlardan “Birdirbir” oyununda oyunun adı, ilk hareketi ve ilk sözlü formülü olan ‘Birdirbir’ sözünün Allah’ın birliğine işaret ettiğinin düşünülmesi tevhîd inancını yansıtmaktadır. **İslam Ansiklopedisi**’nde tevhîd, Allah’ın gerçek tek olup, her türlü ortak ve benzerden münezzehe olduğuna inanmak demektir. Tasavvufta ise tevhîd, yeni olan, yaratılanla yaratıcıyı bir tek varlık olarak görme manâsına gelmektedir. Yeni olan veya yaratılan şeyler, Allah’ın muhtelif şekillerde birbirini takip eden tecellileriyle, çeşitli isim ve sıfatlar altında gözükmesinden ibarettir. Onlara göre, yaratılmış olan şeyler, Allah’ın muhtelif aynalardaki görünüşüdür” şeklinde tanımlanmıştır (Tahsin Yazıcı, 1974: 214).

Elazığ’da ve Elazığ’ın bütün ilçelerinde “Birdirbir” sözünün oyunun ilk hareketini başlatan söz olması, çocukların edindikleri İslamî bilgilerle Allah’ın birliğini tasdik ettiklerini ve böylece imanın şartlarından en önemlisini yerine getirdiklerini göstermektedir. Bununla birlikte çocukların, bir işe başlarken Allah adını veya Allah’ın birliğini, yüceliğini ifade eden bir söz söylenmesi inancına sahip olduklarını anlatmaktadır.

Derlediğimiz çocuk oyunlarında her oyuncunun kendisinden sorumlu olduğu oyunlarda oyuncular, oyuna başlama sıralarını tespit etmek için sözlü formül söyleme yöntemini kullandıklarında arka arkaya “Birim, ikiyim, üçüm...” diye bağırırlar. Özellikle “Çizgiler” oyununda sıkça yapılan bu uygulamanın Elazığ’da eskiden ve günümüzde şu sözlü formüllerle de yapıldığı tespit edilmiştir:

“Bir Allah, iki peygamber, üç melek, dört kitap, beşim, altıyım...”

“Bir Allah kırmızı bayrak, iki peygamber, üç melek, dört kitap, beşim, ...”

Hoca adlı oyunda ise İslamiyet’in şartlarından biri olan namaz kılma ibadetinin gereği olarak abdest alma, oyun hareketleriyle temsili olarak sunulmaktadır. Elazığ’da eskiden

çocukların camiye giden bir dedenin arkasında toplanarak düzenledikleri bu oyun, daha sonra kendi aralarında yaşamaya devam etmiştir. “Namaza Gitme”, “Kalo Dede”, “Abdest Bozuldu” gibi adlarla da anılan Hoca oyununda “dede” rolünü üstlenen oyuncu bir değneği baston gibi tutarak camiye gitmek üzere yürürken diğer oyuncular “Dede bizi de camiye götür” diye bağışırlar. Dede, onlara “Abdest alın ve tavukları yemleyin, gelin” der. Bu sırada dedenin hemen arkasındaki oyuncu “zırt” diye ses çıkarır. Bu seslenme birkaç kere yapıldıca “Ne oldu?” diye soran dedeye, “Dede abdestin bozuldu” der ve gülerler. Dede bastonuyla çocukları kovar.

Kavun-Karpuz oyununda da İslam’ın şartlarından birisi olan hacca gitme İslami bilgisine dayanan bir hitap şekli geçmektedir. Oyunun Alacakaya’da oynanan bir çeşitlemesinde oyuncu-yöneticilerden biri diğerine “Hacı kurban hoş geldin” demektedir.

El El Epenek oyununda İslamiyet’in sembollerinden biri olarak kabûl edilen “minare” den söz edilmektedir. Oyunun tekerlemesinin bir bölümü şöyledir:

“Pisik burnun ezile
Minareden asıla
Minare bıçak bıçak”

El El Epenek oyununda söylenen oyun tekerlemesinin eski biçimlerinde kullanılan “mağara” kelimesinin yerini zaman içinde “minare” almış olması, çocukların Türklerdeki eski inanç sistemine ait unsurları İslamiyet’ten gelen unsurlarla değiştirdiğini gösteren bir örnektir.

Birdirbir oyununun Elazığ’ın merkezinde oynanan biçiminde oyunun on altıncı aşamasının adı ve sözlü formülü şudur: “On altıdır on altı minareler”. Bu aşamada ebe doğrularak başını iyice eğdikten sonra, diğer oyuncular bu sözlü formülü söyleyerek atlayışlarını yaparlar.

Bu oyunun Alacakaya’da ‘Birdir Bilek’ veya ‘ Bir Dilim Bir’ adlarıyla oynanan çeşitlemesinde oyunun on ikinci aşamasının adı ve sözlü formülü “On ikidir minare” dir. Bu aşamada da oyuncular yukarıda anlatıldığı gibi atlayışlarını yaparlar.

Eskiden Birdirbir oyununun Harput’ta oynanan biçiminde oyunun belli başlı aşamalarından birinin adı şudur: “Minarede abam kaldı”.

Uzun Eşek oyununda ise İslamiyet inancına bağlı olarak “imam” kelimesi oyun tekerlemesinde yer almaktadır. Uzun Eşek oyununun Elazığ’da eskiden görülen oynanma biçiminde birbirleri arkasına eğilerek “uzun eşek” oyun rolünü alan oyuncuların sırtlarına binen oyuncular şu tekerlemeyi söylerler:

“Bizim köyün imamı
Altan verir samanı

Üstten çıkar dumanı

Çattı mattı kaç attı”

Derlediğimiz çocuk oyunlarından “Köroğlu” adlı oyunun, hemen hemen bütün Türk dünyasında bilinen Köroğlu destanının izlerini taşıdığı tespit edilmiştir. Köroğlu destanı Balkanlar’dan Sibirya’nın içlerine kadar çok büyük bir coğrafyada yaygın olarak yaşayan bir Türk destanıdır. Destana göre Köroğlu, kendi ailesine ve halka zulüm eden bir beye karşı mücadele etmiştir (Ergun, 2001: 13).

Köroğlu, Türklerin en meşhur halk hikâyesi olarak anlatılmaktadır. Pertev Naili Boratav, **Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği** adlı kitabında destan-halk hikâyesi arasındaki ilişkiden şöyle söz etmektedir: “...Yeni ve orijinal bir nev’i karakteri alarak meydana gelen halk hikâyeler, yerini tuttuğu destanın birçok vasıflarını hâlâ taşımaktadır. Fakat bunlar onun asıl karakterini verenler değildir. Süratle yeni bir nev’e gidiş vakı’ası karşısında bulunuyoruz. Destanî an’ane gittikçe zayıflıyor, çünkü destanın, eski karakterini tayin eden sosyal şartlar gittikçe ortadan kayboluyor” (Boratav, 1998: 63).

Ali Berat Alptekin **Halk Hikâyelerinin Motif Yapısı** adlı çalışmasında halk hikâyelerini, hikâyelerin genel özelliklerini göz önüne alarak “Göçebelikten yerleşik hayata geçişin ilk mahsullerinden olup; aşk, kahramanlık vb. gibi konuları işleyen; kaynağı Türk, Arap-İslâm ve Hint-İran olan, büyük ölçüde âşıklar ve meddahlar tarafından anlatılan nazım-nesir karışımı anlatmalardır” (Alptekin, 1997: 7) şeklinde tanımlayarak bu kitabında Köroğlu halk hikâyesinin 18 koluna yer vermektedir.

Elazığ’da derlediğimiz Köroğlu adlı çocuk oyununda ebe olan grup oyuncuları kendi aralarında kurnaz, iyi koşabilen, yetenekli birini Köroğlu olarak seçerler. Köroğlu ve grup arkadaşları “kale” adını verdikleri bir yerde beklerler. Diğer grubun oyuncuları da içlerinden uyanık ve yetenekli birini seçerek onu Köroğlu’nun yanına gönderip saklanmaya giderler. Köroğlu kalede gözlerini yumup belirlenen sayıya kadar saydıktan sonra gözlerini açarak saklananları aramaya başlar. Bu sırada Köroğlu’nun yanına gönderilen karşı grubun oyuncusu, Köroğlu’yu takip ederek, onun gezdiği yerleri grup arkadaşlarına bildirir. Bu oyuncu “Köroğlu kaleden çıktı”, “Köroğlu filanca evin önünde”, “Köroğlu Memi’nin damında” gibi sözlerle seslenirken, Köroğlu, oyunculardan birini bulmaya ve bulduğu oyuncudan önce kaleye koşarak buraya elini vurmaya çalışır. Bulunan oyuncu ise Köroğlu’yu sobelemeye çalışır. Köroğlu bütün oyuncuları sobeleyebilirse ebelik karşı gruba geçer. Oyuna aynı şekilde devam edilir.

Köroğlu destanında kendine, ailesine ve halkına zulüm edenlere karşı mücadele eden Köroğlu, derlediğimiz çocuk oyununda da kendi grup arkadaşlarına rakip olan gruba karşı

mücadele etmektedir. Köroğlu adı verilen oyuncunun, destadaki Köroğlu karakterine yakın olması, Köroğlu'nun yanına oyuncu gönderilmesi, Köroğlu'nun kalede bulunması gibi özellikler derlediğimiz Köroğlu oyunu ile Köroğlu destanı arasındaki diğer benzerliklerdir.

Derlediğimiz çocuk oyunlarından, Elazığ'da eskiden oynandığını tespit ettiğimiz "Lenk" oyunu, Timurlular Hanedanının kurucusu ve ilk hükümdarı Timur'u (1370-1405) oyun rolü olarak bünyesinde barındırmaktadır.

Barlas oymağının Gürkan obası başbuğlarından Emir Taragay ile Çağatay emirlerinden Cenkçi Noyan'ın kızı Tekine Hatun'un oğlu. Gürkan ailesinin Cengiz Han soyundan geldiği ileri sürülürse de, Timur ashında İslamı bir savaş aracı olarak kabul etmiş ve Moğol boylarının desteğini sağlamak için de kendisine Cengiz Han'dan indiğini gösteren bir soyağacı uydurmuş olan Türk emiridir. Timur gençlik yıllarında bir baskın sırasında, yaralanan ayağı ömür boyu sakat kaldığından Türk, İran ve batı kaynaklarında "Aksak Timur" "Timurlenk", "Tamerlane" gibi lakaplarla anılmıştır (Adalı vd, 1986: 11540).

Elazığ'da oynanan "Lenk" adlı çocuk oyununda oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılarak sekiz on metre uzaklıkta bir yeri "kale" olarak belirlerler. Daha sonra iki grup oyuncuları bir ayaklarını arkaya büküp elleriyle tutarak omuzlarıyla birbirlerini itekleyip düşürmeye çalışırlar. Oyunun amacı, rakip oyuncuyu düşürerek onun kaleye koşmasını engellemek ve ondan önce kaleye ulaşmaktır. Oyuncular bu şekilde mücadele ederlerken oyunu izleyen bir alkışçı grup şu oyun tekerlemesini ezgili bir biçimde söyler:

"Lenk Timur Ağa
Dön Timur Ağa
Tek ayak üstünde
Dur Timur Ağa"

Her iki gruptaki oyuncular karşısındaki grubun oyuncularının kaleye ulaşmasını engellemeye çalışırken, diğerlerinden sıyrılarak kaleye ulaşan ilk oyuncu grubunun oyunu kazanmasını sağlar.

Derlediğimiz "Lenk" adlı çocuk oyununda topal anlamında kullanılan lenk, oyun adında ve oyun hareketinde karşımıza çıkmaktadır. Yine bu oyunda Timur'un adı, Lenk Timur Ağa olarak geçmektedir. Temur Ağa oyun rolünü alan oyuncuların Timurlenk'in topallığını canlandırmaları ve tek ayak üstünde hareket etme şartının vurgulanması, önemli bir tarihî şahsiyet olan Timurlenk'in, Lenk oyununda yaşatıldığını göstermektedir.

İçinde doğduğu toplumun sosyokültürel unsurları ile de beslenen çocuk oyunları, bu unsurların izlerini gözler önüne sermektedir. Bu yönüyle çocuk oyunları, hayatini sürdürdüğü toplumun sosyokültürel yaşantısının aynası olma özelliğini taşımaktadır.

Elazığ'da derlediğimiz çocuk oyunlarının Elazığ'ın sosyokültürel yaşantısını çeşitlendiren ve aksettirdiği tespit edilmiştir.

Elazığ'da çocukların, oyunlarını oynadıkları sosyokültürel ortamla ilişkiler kurdukları ve bu sayede Elazığ'ın sosyal ve kültürel yaşantısına ait pek çok öğeyi oyunlarına yerleştirdikleri görülmektedir. Elazığ'ın sosyokültürel hayatına ait unsurlar, Elazığ çocuk oyunlarında oyun adı, oyun rolü, oyun hareketi, oyun terimi, oyunun sözlü formülleri ve oyunun oynanma biçiminde yansıma bulmuştur.

Elazığ çocuk oyunlarından “Kavun-Karpuz” oyununda Türk toplum yaşayışında olduğu gibi Elazığ'da da önemli yeri olan “tuz-ekmek hakkı” anlayışına bağlı bulunan gelenek yaşatılmaktadır. Sofrasında yemek yediği ve iyiliklerini gördüğü kimsenin kendisi üzerinde bulunduğu kabul edilen hak, duygusal borç anlamıyla karşılanan tuz ekmek hakkı, “Kavun-Karpuz” oyununda görülmektedir. “Kavun-Karpuz” oyununun Karakoçan'da derlediğimiz çeşitlemesinde iki oyun lideri arasında şu konuşma geçer:

“Seke seke ben geldim”

“İncili Hanım hoş geldin”

“Anam tuz istedi”

“Ama tuz yok, istersen meyve verebilirim”

Bu oyunda başkan, İncili hanım veya anne oyun rolü adlarını alan iki grubun oyuncu-yöneticilerinden biri diğerinin evinin kapısı olduğu kabul edilen yere gider ve kapıyı çalarak ev sahibinden tuz, kavun, karpuz veya başka bir meyve ister. Ev sahibi kendisinden istenen bulunmasa da onun yerine başka bir yiyecek verir.

Elazığ'da derlediğimiz bazı oyunlarda ise evlenme ve kız alma ile ilgili bazı geleneklere rastlanmaktadır. Düğün gelenekleri çocukların yorumlarıyla “Keloğlan” ve “Aylelim Puleylim” oyunlarında karşımıza çıkmaktadır.

“Keloğlan” oyununda Keloğlan oyun rolünü alan oyuncu ile, Keloğlan'ın karşısındaki grup sırayla birbirlerinin üzerine doğru yürürlerken taraflar arasında şu ezgili sözler söylenir:

“Ne var bizde Keloğlan, Keloğlan, Keloğlan”

“Akşam size geleceğim, geleceğim, geleceğim”

“Gelip de ne yapacan, yapacan, yapacan”

“On beş altın satacam, satacam, satacam”

“Satıp da ne yapacan, yapacan, yapacan”

“Güzel kızı seçecem, seçecem, seçecem”

“Seçip de ne yapacan, yapacan, yapacan”

“Güzel kızı alacam, alacam, alacam”

Bu söz üzerine Keloğlan'ın seçtiği kızı, kollarından tutup sallayan oyuncuları, sözleri söyleyerek kızı Keloğlan'a doğru iterler:

“Yediğin ekmek içtiğin su, hepsi sana helâl olsun.”

Bu oyunda kız isteme, Elazığ'da pek rastlanmayan şekilde yalnız olarak gerçekleştirilmektedir. Altın satarak kız alma ise Elazığ bölgesinde az da olsa bir dönem varlığını sürdüren başlık parası geleneğini işaret etmektedir. Oyunda dikkat çeken bir husus da kızın ailesinin, usulüne göre kız isteyen Keloğlan'a kızlarını gönül rızasıyla vermeleri ve kızları üzerindeki haklarını helâl etmeleridir. Elazığ'da büyük önem verilen ana baba hakkı oyuna bu şekilde yansımıştır.

“Aleylim Puleylim” oyununda ise karşılıklı duran iki gruptan birinin bir oyuncusu el çırparak ve salınarak diğer gruba kız istemeye gider. Bu arada şu sözleri söyler:

“Aleylim puleylim

Top top alelylim

Verin kızı bizim oğlana

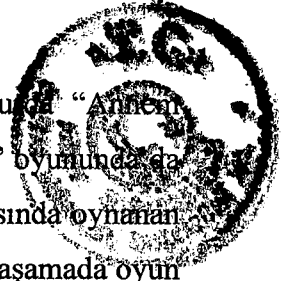
Güzel aleylim”

Karşı grubun oyuncuları, gelen oyuncuyu ellerinin tersi ile iterler. Kız isteme birkaç kez daha yapıldıktan sonra kızı vermeye razı olurlar. Oyuncular hep birlikte temsili bir düğün yaparak eğlenirler.

Elazığ'da kız verme hususunda hassasiyet gösteren kız evi, naz evi olarak bilinmektedir. Bu oyunda kızın ilk istemede verilmemesi Elazığ'da düğün öncesi geleneklere bağlı olarak yaşanan yaklaşım biçimini sergilemektedir.

Elazığ'da derlediğimiz “Gıç Gıç” oyununda kız alma âdeti, oyun adı ve terimi olarak kullanılmaktadır. Bu oyunda oyuncular belirlenen sayıyı tamamladıktan sonra isterlerse bu oyunun bir devamı saydıkları ve “Kız Almak” adını verdikleri bir oyun oynarlar. Bu oyun için oyuncular sırayla çizgi üzerinde duran mam taşına belirli kurallara göre atış yaparlar. Uzaklaşan “mam taşına” elindeki salıyla vurabilen oyuncu “Bir kız aldım” diyerek bir sayı kazanmış olur. Oyuncular bu işlemi yaparak daha çok kız almaya çalışırlar.

Elazığ çocuk oyunlarında kız kaçırma olgusuna da rastlanmaktadır. Elazığ yöresinde hoş karşılanmayan bu olay, “Kurt Baba” oyununun çeşitlemelerinde oyuncuların içine düştükleri zor ve istenmeyen bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. “Kurt Baba” oyununun özellikle Baskil'de oynanan bir çeşitlemesinde kurt oyun rolündeki oyuncu, annenin kızları rolündeki oyuncuları kaçırmaya uğraşır. Kızları önce şekerle kandırarak kaçırmaya çalışan kurt, kızlar durumu fark edince onları kovalamaya başlar. Kurt özellikle, oyunda önemli bir konumda bulunan İncili Kızı kaçırmak için çaba sarf eder. Bu oyunda Elazığ'ın adının



geçmesi dikkat çekicidir. Oyunda İncili Kız, şekerlerin parasını isteyen kuzuda “Annem Elazığ’a gitti, para yok” der ve onu gönderir. Kız kaçırma olgusuna “Birdirbir” oyununda da rastlanmaktadır. Derlediğimiz “Birdirbir” adlı oyunun Alacakaya’da kızlar arasında oynanan çeşitlemesinde, on üçüncü aşamanın adı ve sözlü formülü “kız kaçıran” dır. Bu aşamada oyun sırası gelen oyuncu, karşılıklı olarak yere oturan iki ebenin kollarının üzerinden atlarken arkasındaki kızı da tutup çeker.

Derlediğimiz “Pamuk Nine” adlı oyunda ise Elazığ’da halk arasında “kocaya kaçma” denilen ve hiç hoş karşılanmayan bir olay canlandırılmaktadır. Oyunda Pamuk Ninenin evi olduğu kabul edilen yere gelen oyuncu, Pamuk Ninenin kızlarından birini işaret ederek, bu kızın, kendi oğluna dağlara kaçmayı teklif ettiğini söyler. İşaret edilen kız, “Öyle bir şey yok” deyince gelen oyuncu gönderilir. Aynı oyuncu tekrar Pamuk Nineye geldiği zaman kız, sözlerin doğru olduğunu söyler. Bunun üzerine Pamuk Nine ve diğer kızlarından biri, itiraf eden kızın kollarından tutarlar ve onu bir ileri bir geri sallarken şu sözleri söyledikten sonra iterler:

“Yedirdiğim ekmek
İçirdiğim süt
Hepsi sana haram olsun
Nereye gidersen git”

Elazığ’daki sosyokültürel yaşamda yanlış bulunan hatta kınanan kocaya kaçma olayı “Pamuk Nine” oyununda da aynı gözle görülmektedir. Oyuncular, kaçma niyetinde olan kızı, Türk toplumunda olduğu gibi Elazığ geleneklerinde ve inançlarında da çok değerli sayılan analık hakkının haram edilmesi şeklinde ağır biçimde cezalandırmaktadırlar.

Elazığ’ın çeşitli bölgelerinde oyun rollerindeki ve araçlarındaki bazı değişikliklerle Kibrit, Sopaç Eşek adlarıyla da oynanan Hırsız-Polis oyunu, sosyokültürel ortamın etkilerini açıkça göstermektedir. Hırsızlık yapan birinin polis tarafından kovalanmasına özenilerek oluşturulan bu oyun, Elazığ’ın merkezinde hırsız, polis, savcı ve hakim adlı oyun rolleriyle oynanırken, Elazığ’ın ilçelerinde ve köylerinde ise daha çok hakim yerine padişah, kral, vali, paşa, imam, kaymakam; polis yerine de vezir, jandarma, vurucu ve çavuş adlı oyun rolleriyle oynanmaktadır. Oyun için kullanılan rol adlarının oyunun oynandığı bölgenin sosyokültürel yapısına uygun olarak seçilmesi sosyal yaşamın doğrudan çocuk oyunlarına yansıdığını göstermektedir. Hırsız-Polis oyununun Elazığ’ın merkezinde son bir iki yıl içinde “hırsız” yerine “kapkaççı” oyun rolü tercih edilerek de oynanması, ülkemizde büyük şehirler başta olmak üzere kent merkezlerinde sayıları artan kapkaç olaylarına bir göndermedir.

Elazığ'da köy ve şehir arasındaki sosyoekonomik ve sosyokültürel farklar. Köylü Kızı ile Şehirli Kızı” oyununda oyuncu cinsiyeti, oyun aracı, oyunun oynanma biçimi üzerinde belirleyici bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Elazığ'ın ilçe ve köylerinde oynanan bu oyunda oyuncuların ikisi köylü bir karı kocayı, diğer ikisi ise şehirli bir karı kocayı canlandırmaktadır. Sunucu oyun rolünü alan oyuncunun sorularına cevap veren köylü kız ile şehirli kız, sözleriyle ve hareketleriyle köy ve şehir arasında sosyokültürel ve ekonomik düzeydeki farklılıkları gözler önüne sererler. Oyunda geçen konuşmalar şöyledir:

Sunucu: “Adınız?”

Köylü Kızı: “Adım Fatma. Köyde bana Kara Fatma derler.”

Şehirli Kızı: “Adım Jale”

Sunucu: “Eşiniz hangi işle meşgul?”

Şehirli Kızı: “Fabrikatör”

Köylü Kızı: “Tuvalet borucusu, ayda yılda elli bin getirir, bize yeter de artar.”

Sunucu: “Eşinizle nerede tanıştınız?”

Şehirli Kızı: “Kafede”

Köylü Kızı: “Samanlıkta “

Sunucu: “Hangi makyaj takımını kullanırsınız?”

Şehirli Kızı: “Oje, ruj, kalem, sürme”

Köylü Kızı: “Domates alırım, vılçık vılçık ederim, her tarafıma sürerim, fıstık gibi olurum.”

Sunucu: “Yemek yapar mısınız?”

Şehirli Kızı: “Hayır, aşçılarım var”

Köylü Kızı: “Yaparım”

Oyunda bu konuşmadan sonra köylü kızın kocası Sümüklü Silo, “Neredeydin Fatma?” diye seslenir ve karısını döverek eve götürür. Şehirli kız ise kocasına; “Orhan neredeydin?” diye sitem eder. Derlediğimiz Köy-Şehir adlı oyunda ise oyuncular köy ve şehir adları verdikleri iki köşe arasında koşarlar.

Elazığ'da derlediğimiz çocuk oyunlarında yiyeceklerin adlarının oyunun sözlü formüllerinde, oyunun ve oyun hareketinin adında, oyun terimlerinde, oyun tekerlemelerinde, oyun rollerinde sık sık kullanıldıkları tespit edilmiştir. Oyunlardaki yiyeceklerin tamamı Elazığ'da bulunan, yetişen, yapılan yiyeceklerdir. Bu yiyeceklerin içinde ceviz, orcik, pestil, kuru üzüm, yağ, bal, bulgur, salça, kavurma, yoğurt, güveç geleneksel Elazığ mutfak kültürünün belli başlı yiyecekleridir. Elazığ çocuk oyunlarında geçen yiyecek adları şunlardır: Ceviz (Beştaş, Ceviz Dikmece, Ceviz Kapmaca, Kuruşa Ceviz, Kuyuya Ceviz, Mualla,

Birdirbir oyunları), kuru üzüm (Ebem Beni Kurda Verme oyunu), yağ, bulgur, salça (Pişirme oyunu), yağlı çörek (Saklambaç, Mutfakta Neler Oluyor oyunları), yumurta (El El Epenek, Kurt ve Yumurtalar, Kapıcı Memo oyunları), fasulye, bakla, kremalı börek, sütlu çörek (Mutfakta Neler Oluyor oyunu), dolma biber (Yedi Kule, Teneke, Yakan Top oyunları), kavun, karpuz, tuz (Kavun-Karpuz oyunu), şeker (Kurt Baba oyunu), çay (Saklambaç oyunu), yumurtanın sarısı, yoğurt (El El Epenek oyunu), çedene (Ebem Beni Kurda Verme oyunu), orcik, pestil (Beştaş oyunu), fındık, fıstık, ceviz içi (Mualla oyunu), güveç (Güveç oyunu), kabak (Kabak oyunu), yağ, bal, bulgur, kavurma (Molla Potik oyunu) ve oyun rolü adı olarak seçilen meyve sebze adlarıdır.

Derlediğimiz “Saklambaç” oyununun Sivrice’de oynanan “Pişabe” adlı çeşitlemesinde “çayda çıra” sözünün geçmesi, Elazığ’ın ve Elazığ düğünlerinin sembolü haline gelen Çayda Çıra halk oyununun, Elazığ çocuk oyunlarına aksetmesi anlamına gelmektedir. Ebe, saklanan oyuncuları aradığı sırada yanılarak, gördüğü oyuncunun ismini yanlış söylerse bütün oyuncular saklandıkları yerden çıkarak hep bir ağızdan “Çayda çıra patladı” derler. Bu durumda, şaşırın ebe gözlerini yumarken diğer oyuncular yeniden saklanırlar.

Elazığ’ın en ünlü halk oyunu olan Çayda Çıra oyunu, içine mumla dikilmiş tabaklarla kendine özgü müziği, sözleri ve dansıyla oynanır. Özellikle Elazığ düğünlerinin vazgeçilmez bir öğesi hatta sembolü olan Çayda Çıra oyununun neşeye dolu coşkulu havasına içli ve hasret yüklü nağmeler de eşlik etmektedir. Elazığ düğünleri, binlerce yıldır davul ve zurna eşliğindeki Çayda Çıra’nın görkemli güzelliği ile başlamaktadır.

Elazığ’ın bu ünlü halk oyunu Çayda Çıra’nın kaynağı Uygur Türklerine kadar götürülmektedir. Uygurlar döneminde kutsal ve uğurlu olarak kabul edilen Kut Dağı, Türklerin sürekli ziyaret ettikleri bir dağdır. Bir gün, bu dağı çevreleyen iki ırmağın kıyısında bulunan iki ağacın üzerine gökyüzünden ışıklar iner. Böyle olunca ağacın dalları âdeta çıralarla süslenmiş gibi olur. Aynı anda ışıkların süzüldüğü dallarda büyülü bir müzik de duyulmaya başlar. Bu sihirli ağaçlardan birinin gövdesi yarılr ve bu gövdenin içinden beş çocuk doğar. Bu çocuklar halkın elinde korunup büyütülür. Çocuklar on beş yaşına gelince ana ve babalarını sorarlar. Halk da onları, çayın yanında bulunan çıralı ağaçlara götürüp bu iki ağacın anne ve babaları olduğunu söylerler. Çocuklar, kendilerine anne ve baba olarak gösterilen bu ağaçlara sevgi ve saygı duyarlar. Çıralı ağaçlar da dile gelerek çocukları için iyi dileklerde bulunurlar.

Belirli bir zaman geçtikten sonra, beş kardeşten birinin hakan seçilmesi gerekir. Farklı dilleri konuşan Türk boylarının hepsine hükmedebilecek hakanı seçmek zor olur. En sonunda beş kardeş içinde en bilgili ve idareci vasfa sahip, en küçük kardeş Buğu Tekin, hakan olarak

seçilir. Otağına kurulan Buğu Tekin, bir gün rüyasında ak sakallı, ak yüzlü, elinde asasıyla bir ihtiyar görür. İhtiyar, kendisine, uğurlu olan Kut Dağı'nı kaybetmemelerini, bu dağ ellerinde kaldıkça dört bucağa hakimiyet kuracaklarını öğütler.

Aradan zaman geçer, Kut Dağı'nın uğuru devam eder. Türkler geniş sınırları yayırlar. Zaman geçtikçe hakanlar da değişir. Bu hakanlardan Yolun Tekin adlı hükümdarın döneminde, Çin hükümdarlarından biri, hile ile Türk eline hakim olmak istegindedir. Bir Çin hükümdarının kızı, Türk bölgelerinden birine verilir. Türklerin iç işlerine karışmaya başlayan Çinliler, eninde sonunda Kut Dağı'nı da ele geçirirler. Uğurlu Kut Dağı'nı kaybeden Türklerin başından musibet eksilmez.

Nihayet bu uğursuzluğun sebebi anlaşılır ve Türkler zaman içinde eski güçlerini toplamaya, uğurlarını yeniden kazanmaya çalışırlar. Bu uğuru kutlamak için, çay kenarlarında çırallar yakılır, kopuzlar çalınarak şenlik yapılır. Bir daha böyle bir uğursuzluk yaşanmasın diye çayda çırallar yakılarak adaklar adanır. Anlatılan bu efsane ve oyunlu türkü günümüze kadar gelmiştir. Efsanede olduğu gibi çıralların uğur getirmesi, neslin türeyip çoğalması amacıyla bu oyun sembolik olarak her düğünde oynanır (Kazazoğlu, 1979: 39, 41).

Nihat Kazazoğlu'nun sunduğu bu efsane, Türkler'in İslamiyet'ten önceki büyük destanlarından biri olan "Göç Destanı"na dayanmaktadır. Göç Destanı'nın Tuncer Gülensoy tarafından yazılan özeti şöyledir:

"Uygur ilinde Karakorum veya Hulin (Ho-lin) adın da bir dağ vardı. Bu dağdan (Tola) ve Selenga (Selenge) ırmakları çıkardı. Bir gece bu iki ırmak arasındaki bir ağacın üzerine gökten mavi, kutsal bir ışık indi. İki ırmak arasında yaşayan halk, bunu dikkatle takip etti ve bu ağacı beklemeye başladılar. Kutsal ışık, ağacın gövdesinde aylarca durdu. Ağacın gövdesi tıpkı gebe bir kadının karnı gibi gittikçe kabardı; güzel mûsikî sesleri gelmeye, geceleri otuz adım çevresine ışık saçmaya başladı. Dokuz ay ve on gün sonra ağacın gövdesi yarıldı; içinden tıpkı dünyadaki insanlar gibi beş çocuk çıktı. Bunlar ışıktan doğmuş kutlu çocuklardı. Herkes bu çocuklara saygı gösterdi. Bu çocukların isimleri sırası ile Sungur Tegin, Kutur (Kotur) Tegin, Türek (Kökel) Tegin, Ur (Or) Tegin ve Böğü (Bökü) Tegin idi. Çocukların Tanrı tarafından gönderildiğine inanan Türkler, bunlardan birini kağan yapmayı kararlaştırdılar. Böğü Tegin güzellik, zekâ ve ehliyetçe diğerlerinden üstün olduğu için memleketini çok iyi idare edebiliyor ve ayrıca tarımla da uğraşıyordu. Bu sebepten onu kağan seçtiler ve büyük bir törenle tahta oturttular. Kendisinden sonra gelen 30'dan fazla soyu da Uygurların başında kaldılar.

Aradan uzun zamanlar geçti. Bir gün Uygur, tahtına Yü-lun Tegin oturdu. Bu hükümdar, Çin'deki Tang sülalesi (M.S. 618-915) ile yapılan sürekli savaflara bir son vermek

için, kendisine Çin sarayından bir kız aldığı gibi, oğlu Galı (Ko-li) Tegin'e Kivu-liven (Chin-lien) adındaki Çin prensesini almayı düşündü. Bu prenses, sarayını Hatun Dağı (Pieh-lı Pö-li Ta)'nda kurdu. Bu dağa Tanrı Dağı (T'ien Koli Ta-ha) da denilirdi. Onun güneyinde de Kutluğ Dağ (İyi talih ve saadet getiren dağ) adında kayalık bir dağ vardı. Çin elçileri kâhinlerle beraber geldiler. Kâhinler aralarında şöyle dediler: "Karakorum'un saadeti, kudreti ve zenginliği bu kayaya bağlıdır. Uygun (Türk) devletini zayıflatmak için bu dağı yok etmeli". Bunun üzerine Çinliler, prenslerine karşılık, bu dağın taşlarının kendilerine verilmesini isteyerek şöyle dediler: "Siz Çinli bir prensesle evlendiniz. Bizim de sizden bazı yardımlarınızı istemek için ricalarımız olacak. Kutluğ Dağın taşları sizin memleketinizce kullanılmamaktadır. Sizin yerinize biz bu taşları değerlendirelim". Bunun üzerine yeni Türk hükümdarı, yurt içindeki bu dağın taşlarının Çinlilere verilmesinde bir mahzur görmedi. Halbuki Türk ülkesinin saadeti bu tılsımlı taşların, Türk bütünlüğünün timsali olan kayaların yurttan kalmasına bağlıydı. Taşlar giderse, Türk illerinden saadet de giderdi. Çinli prensesin tesirinden kendisini kurtaramayan ve millî duyguları zayıflayan kağan, milletinin bu inancına değer vermedi.

Kutsal taş, kolayca götürülemeyecek kadar büyüktü. Onun için Çinliler, kayanın etrafına odundan tepeler yığarak ateş yaktılar ve taşı iyice kızdırdıktan sonra, üzerine keskin sirke dökerek parçaladılar. Parçaları arabalarına koyarak birer birer Çin'e taşıdılar. Bu başarıdan dolayı bütün Çin sevindi; fakat Türk ülkesindeki bütün kurtlar, kuşlar ve bitkiler bu kayanın gidişine kendi dilleri ile ağladılar. Bundan 7 gün sonra da Tegin öldü. Türk ülkesi felaketten kurtulamadı. Irmaklar kurudu, göllerin suyu çekildi, topraklar çatladı ve mahsul vermez oldu. Türk milleti rahat, huzur, bereket yüzü görmedi. Türk hakanları birbiri ardınca öldü.

Nihayet Böğü Kağan'ın torunlarından bir başkası hükümdar oldu. Onun zamanında Türkeli'ndeki ehli ve vahşi bütün hayvanların, bütün kuşların hatta bütün çocukların üzüntü ile "Göç Göç" diye bağırdıkları işitildi. Uygur Türkleri Tanrı'dan gelen bu işaret üzerine, yurtlarını terk ederek göçmeye başladılar. Nerede durmak istedilerse, göçü emreden aynı ilahî sesi duydular. Sonunda beş balık (Beşbalık)'ın bulunduğu Turfan'a gelince sesler kesildi. Uygur Türkleri burada durdular, beş mahalle halinde beş balık şehrini kurdular. Güçlü bir Türk devleti yeniden doğdu. Memleketleri A-ch'u nehrine kadar uzanıyordu. Güneydeki komşuları ise (Çin'in Kansu eyaletindeki) Chiu-Ch'üan şehri idi. Doğuda Hotan ve Kaşgar'a kadar uzanırlardı. Uygurlar bu yerlerde 970 yıldan fazla oturdular" (Gülensoy, 1984: 42, 43).

Tuncer Gülensoy uzun yıllardan sonra yeniden gelen uğurun kutlanması için çay kenarlarında çiralar yakılıp toylar kurulduğunu, bu toylarda ozanların kopuzlarıyla çalıp

söylediklerini belirtmektedir. Gülensoy, Orta Asya'nın bağrından doğan bu destanın, Harput ve Elazığ'da Çayda Çıra millî oyunuyla yaşadığını ifade etmektedir (Gülensoy, 1984: 43).

Elazığ'da Çayda Çıra oyunu ile ilgili üç ayrı efsanenin varlığı söz konusudur. Bunlarda bir Orta Asya'dan gelen bir Türk boyuna bağlı olarak şöyle anlatılmaktadır:

Orta Asya'dan Anadolu'ya yapılan göçler sırasında bir Türk boyu, Harput yöresine gelerek yerleşir. Boy beyinin oğlu, Harput'ta oturan başka bir boy beyinin kızına âşık olur. İki kabilenin topraklarının arasından bir dere akmaktadır. Birbirlerine âşık olan gençler geceleri buluşarak çıra ile birbirlerine sevgilerini anlatmaya çalışırlar. Aradan belli bir zaman geçtikten sonra görücüler gönderilip kız istenir. İki boy arasında dostluk kurulması amacıyla kız verilir. Düğün hazırlıkları yapılır. Kırk gün kırk gece düğün yapılarak yenilip içilir. Düğün alayı gelini alıp dönerken atı ürken gelin, derenin coşkun sularına gömülerek kaybolur. Herkes gelini arar ama gelin bir türlü bulunamaz. Damat gece gündüz aramaya devam eder ve kaybettiği gelin için ağıtlar yakar (Güler, 2000: 64).

Çayda Çıra türküsünün bir efsanesi de şöyledir:

Uluovayı ortadan ikiye ayıran Haringet çayının kıyısında bir köyde, köyün ileri gelenlerinden biri oğlunu evlendirmek için hazırlıklara başlar. Düğün dernek kurulur. Günlerce süren şenlikler yapılır, çalgı çalınır, yemekler yenilir. Düğünün son gecesinde kadar her şey yolunda gitmektedir. Hava gayet güzeldir ve mehtap vardır. Ancak birden bire ay tutulur. Ay tutulması hayra yorulmaz. Davetliler bunu uğursuzluk olarak kabul ederler. Düğünün neşesi kaçar. Herkes kötü bir şey olacağı düşüncesiyle tedirgin olur. Düğünün neşesinin kaçtığını gören damadın annesi Pembe Hanım, bu duruma çok üzülür. Ani bir hareketle ortaya atılır ve etrafta ne kadar mum varsa toplatıp tabaklara dizdirerek bu tabakları misafirlerin ellerine tutuşturur. Kendisi de onların başına geçerek oynamaya başlar. Zifiri karanlıkta her yer birden bire aydınlanır. Mumların akisleri suya yansır. Çalgıcılar misafirlerin hareketlerine uygun ritimlerle müzik çalmaya başlar. Davetliler tekrar coşarak eğlenirler (Güler, 2000: 67).

Bir diğer efsane ise şu şekilde anlatılmaktadır:

Elazığ'da bir çayın iki kıyısına Oğuz boylarından birer aşiret yerleşir. Bu aşiretlerden iki genç birbirlerini severler. Gençler gizlice buluşmak için havanın kararmasını beklerler. Kız, geceleri ışık yakarak oğlana haber verir. Genç de bu ışığı takip edip suda yüzerek kızın yanına gelir. Kızın babası bu gizli buluşmayı fark eder ve bir gece kızın yaktığı ışığı söndürür. Suyun tam ortasında olan genç, ışığı göremediği için bir türlü yolu bulamaz ve sulara gömülerek kaybolur. Bir müddet sonra çıranın söndürüldüğünü gören kız, sevdiği gencin kıyıya çıkamadığını anlayınca kendini sulara atar. Köylüler meşaleler yakarak suda

kaybolanları ararlar ama bir türlü bulamazlar. Bu üzücü olayın sonunda Çayda Çıra'nın doğar (Güler, 2000: 66).

Elazığ'ın binlerce yıllık Türk tarihine ve efsanelere dayandırılan halk oyunu Çayda Çıra'nın ışığı, Elazığ'da derlediğimiz "Saklambaç" oyununun bazı çeşitlemelerine, "çayda çıra" sözlü formülü olarak yansımıştır. Bu oyunda ebenin saklanan oyuncularını ararken bulduğu oyuncunun ismini, yanılarak yanlış söylemesi üzerine bütün oyuncuların saklandıkları yerlerden çıkarak el çırpıp; "çayda çıra patladı" diye bağırması ve bu durumda ebenin yeniden gözlerini yumması, bu oyunun bazı yönleriyle "Çayda Çıra" efsaneleriyle benzerlikler taşıdığını göstermektedir. "Saklambaç" oyununda, efsanelerde olduğu gibi bir ortadan kaybolma ve arama çabası söz konusudur. Ayrıca saklanan oyuncular, efsanelerdeki sessizliği, gerginliği, karanlığı temsil eder gibidirler. Ebenin gördüğü oyuncunun ismini yanlış söylemesi üzerine "çayda çıra patladı" diye seslenen ve alkış çalan oyuncular, coşkuyu, aydınlığı, neşeyi temsil ederler. Saklandığı yerden çıkan her bir oyuncu çıra gibidir.

"Çayda Çıra" sözünün yer aldığı bu saklambaç oyununun özellikle Sivrice ilçesinde oynanması da Hazar Gölü'ne bağlanarak da anlatılan Çayda Çıra efsanesinin bu gölün kıyısında oynanan çocuk oyunları üzerinde etkili olduğunu göstermektedir.

Çayda Çıra efsanelerinin bir benzeri olan Çoban Hazer efsanesi şöyledir:

Elazığ'da Hazar Gölü'nün kıyısında yaşayan Hazer adlı bir Müslüman çoban, gölün ortasındaki adada bulunan kilisedeki papazın kızına âşık olur ve onunla evlenmek ister. Papaz, "Kızımı bir müslüman çobana mı vereceğim?" diyerek bu evliliğe karşı çıkar. Bunun üzerine iki sevgili gizli gizli buluşmaya başlarlar. Kız, geceleri bir mum yakıp pencerenin önüne kor. Hazer'in sularını yüze yüze geçen genç de oraya gider. İki sevgili buluşarak birbirlerine sevgilerini anlatırlar. Sabaha karşı ise Hazer tekrar yüzerek sürüsünün başına döner. Papaz, çok geçmeden bu gizli buluşmayı haber alır. Zalim baba kızını hapsedmekle kalmayıp ışığın da yerini değiştirir. Durumdan haberi olmayan Hazer, gölde ışığı takip ederek yüzerken papaz, ışığın yerini sürekli değiştirir. Işığa yetişmek için oradan oraya yüzüp duran Hazer sabaha kadar mücadele ettikten sonra gücü kalmayınca gölün sularında boğulur (Alptekin, 1993: 101, 102).

Elazığ'da derlediğimiz bazı çocuk oyunlarında Elazığ'ın geleneksel el sanatlarından yemenicilik (ayakkabı yapımı) ile ilgili terimler, oyun hareketleri ve sözlerin yer aldığı tespit edilmiştir. Yemeni, Elazığ'da geleneksel yöntem ve tekniklerle yapılan ayakkabılara verilen addır.

Elazığ'da eski dönemlerde oynanan "Hırık Eşek" adlı çocuk oyununda kurada yenilen grubun oyuncuları bir çember oluşturarak eğilip ellerini dizlerine koyarlar. Diğer grubun her



bir oyuncusu, eğilen oyunculardan birinin sırtına biner. Oyunculardan biri Elazığ ağzında “hırık” denilen ayakkabısını eline alıp üzerine bindiği oyuncunun sırtında ayakkabı ve ayakkabı tamiri yapıyormuş gibi hareketler yapar. Bu sırada elinde muşta adı verilen kunduracıların derileri inceltmek ve yumuşatmak için kullandıkları madeni âlet varmış gibi altındaki oyuncunun sırtına yumruğuyla ve “hırikle” birkaç kez vurur. Ardından elindeki “hırıği” sağındaki oyuncuya bazı güldürücü sözler söyleyerek atar. “Hırıği” tutamayanlar ve söylenen sözleri tekrar edemeyenler sırtlarına bindikleri oyuncuyla yer değiştirirler.

Bu oyunun aynı isimli bir çeşitlemesinde üstteki oyuncu, sırtına bindiği oyuncunun üzerinde ayakkabı tamir ediyormuş gibi yaptıktan sonra, elini yumruk şeklinde tutarak veya yalnızca işaret parmağını açarak alttaki oyuncuya “Biz mi muşta mı?” diye sorar. Alttaki oyuncu bunlardan birini seçer. İşaret parmağı “biz” i, yumruk “muşta” yı karşılamaktadır. Alttaki oyuncu, sırtındaki oyuncunun elini hangi şekilde tuttuğunu bilirse gruplar yer değiştirir. Bilemezse, soruyu soran oyuncu elindeki hırıği grup arkadaşlarından birine atar. Oyun böylece devam eder. Bu oyunda biz kelimesi, kunduracılıkta iğnenin geçirileceği yeri delmeye yarayan tahta saplı, sivri, demirden âlet anlamındadır.

Derlediğimiz “Gıç Gıç” adlı oyunda ise attığı sal taşıyla belirli bir yere dikilmiş mam taşını vurarak bulunduğu yerden en az üç ayak boyu uzaklaştıran oyuncu elli ayak boyu sayısını tamamlamak için mamın çıktığı yerin üzerine ayaklarından birinin topuğuyla basarak saymaya başlar. Her sayıda bir ayağının topuğunu diğer ayağının parmak ucuna değdirerek basıp mam taşına kadar bu şekilde yürür. Bu oyuncu birinci ayak boyun için “Gıç gıç”, ikinci ayak boyu için “Gondurabiç”, üçüncü ayak boyu için “On üç” diyerek on dörtten devam edip saymayı sürdürür.

Bu oyunda oyunun adı ve sözlü terimi olarak kullanılan “gıç” kelimesi Elazığ ağzında “ayak” anlamına gelmektedir. Oyuncular belirlenen sayıyı ayaklarıyla saydıkları için bu kelimeyi seçmişlerdir. “Gondura” ise “kundura” nın Elazığ ağzında aldığı biçimdir. Oyunda kullanılan “gondurabiç” terimi “kundura biç” anlamına gelmektedir. Oyuncular ayak anlamına gelen gıç sözünün ardından ayakla kundura arasında bir ilgi kurarak “gondurabiç” sözünü kullanmışlardır.

Elazığ’da eskiden oynandıklarını tespit ettiğimiz, günümüzde hemen hemen hiç oynanmayan “Hırık Eşek” ve “Gıç Gıç” adlı çocuk oyunlarında Elazığ’ın geleneksel el sanatlarından yemenicilik sanatından izler bulunduğu görülmektedir. Eskiden Harput’un ve Elazığ’ın en önemli geçim kaynaklarından birini oluşturan Yemenicilik günümüzde tamamen unutulmaya yüz tutmuştur. Zaman içinde altı kösele ve üstü deriden yapılan buy ayakkabıların yerine kundura yapılmaya başlanmıştır. Fabrikasyon ayakkabıların artmasıyla birlikte kudura

yapımı da Elazığ'da eski yaygınlığını yitirmiş görünmektedir. Ancak el emeği göz nuru sanatlar Elazığ çocuk oyunlarında korunmaktadır.

Derlediğimiz çocuk oyunları, bu bölümde verdiğimiz örnekler üzerinde yaptığımız incelemelerde görüldüğü gibi, içinde doğduğu toplumun tarihî ve kültürel (sosyokültürel) ortamıyla ilişkiler kurma yoluyla kültür zenginliklerimizi geçmişten geleceğe taşımaktadır.

1.2.3. Teknolojik Ortam

Çocuk oyunları, teknolojik gelişmelerin ve buna bağlı olarak iletişim araçlarının da etkisi altındadır. Bu durum, içinde yaşanan teknolojik ortama ait unsurların oyunlara katılmasına neden olmakla birlikte, çocukları kültürel değerlerimizden biri olan geleneksel çocuk oyunlarından uzaklaştırmaktadır. Özellikle elektronik oyunlar çocukların fizikî, sosyal ve kültürel gelişmeleri için gerekli olan ortak oyun oynama ve oyun kurma kavramlarını unutturmaktadır.

Elazığ'da oynanan başlıca bilgisayar oyunları şunlardır: Counter Strike, Age of Empires, GTA Way City, Need for Speed, Half-Life, Fifa, Spiderman, Football Manager. Elazığ'da çocukların rağbet gösterdikleri atari oyunları ise şunlardır: Super Mario, Tank, Popeye, Bomberman, Pinbal, Galaxian, F1 Race, İslander, Ninja Kaplumbağa, Ballon Fight, Super Soccer, Tetris. Bu tür oyunlar Elazığ'ın özellikle merkezinde ve sosyo ekonomik açıdan gelişmiş kesimlerinde çocukların zamanının büyük bir bölümünü ele geçirmektedir.

Elazığ'da yaşayan çocuklar ve gençler sayıları gittikçe çoğalan internet kafelere doluşmakta veya evde bilgisayar, atari başında oturmakta ve oyun ihtiyaçlarını genellikle bilgisayar oyunları ile karşılamaktadırlar. Böylece teknolojik oyunların çevrelediği çoğunlukla tek kişilik oyun dünyalarında, kalabalık oyuncu grubuyla tadı çıkarılan geleneksel çocuk oyunlarına neredeyse yer kalmamaktadır. Çocuklar, gerçek hayattaki arkadaşlarıyla oyun oynamak yerine, kendilerine teknolojik imkânların bolca sunulduğu bu yerlerde, sanal ortamdaki oyun arkadaşlarıyla bağ kurmayı tercih etmektedirler. Arkadaş ve vakit bulunduğu ise daha çok futbol, basketbol ve voleybol oyunlarına rağbet gösterilmektedir.

Sınırsız iletişim imkânlarına sahip olan çocukların, aynı dili konuştuğu, aynı kültürü paylaştığı arkadaşlarıyla, dolayısıyla kendi geleneği, kültürü ve tarihiyle iletişim kuramaması düşündürücü bir durumdur.

Çocukların sözlü kültürde oluşturulan çocuk oyunlarından uzak kalmaları ile söz konusu edilen iletişimi kuramamaları, içinde yaşadıkları sosyokültürel yapıya uyum

sağlayamamaları sonucunu doğurmaktadır. Böylece çocuklar, aynı ortamın verdiği ulusal kimliği geliştirme imkânından mahrum kalmaktadırlar.

Televizyon da sosyokültürel bir ürün olarak çocuk oyunlarını etkilemektedir. Çocuklar yaşlılarıyla oyun oynamaktan çok televizyon seyretmektedirler. Televizyon kullanımının yaygınlaşması ve televizyon kanallarındaki artışla birlikte yabancı kültürlerde yaratılmış pek çok unsur, çocuk oyunlarımızın sözlü formüllerindeki yerini almıştır.

Ömer Asım Aksoy; televizyonun hayatımızı, bizim ona verdiğimiz önemden daha fazla etkilediğini, bunu anında ve günlük etkilenmeler olarak değil, bize başka bir dünyanın kültürünü ekerek oluşturduğunu belirtmektedir. Aksoy'a göre bu dünya da başka kültürlerin dünyası değil, kendi yarattığımız gerçek olmayan bir dünyadır (Aksoy, 1995: 78).

Türkiye'deki çocuklar yazılı kültür, elektronik ortamda yaratılanlar da dahil olmak üzere sanayi ürünü olarak yeni oyun türleri ve araçları, sinema, televizyon, bilgisayar, şehirleşme ve dolayısıyla yabancı kültürlerin etkisi altında oyunlarını oynamaktadırlar (Özdemir, 1997: 996).

Elazığ'da da çocukların, sözü edilen yabancı kültürlerin etkisi altında kaldığı ve teknolojik ortama ait çeşitli unsurları çocuk oyunlarının adlarına, oyun terimlerine, oyun hareketlerine yerleştirdikleri tespit edilmiştir. Ayrıca geleneksel çocuk oyunlarından önemli bir bölümün bu faktörlerin etkisiyle unutulmaya yüz tuttuğu, hemen hemen hiç oynanmadığı ya da biçim değiştirdiği tespit edilmiştir.

Elazığ'da eskiden "Alas Güzeli" adıyla oynanan çocuk oyunu, Türk toplumunda çok tutulan yabancı televizyon dizisi "Dallas" tan etkilenecek "Dallas Kızı" adını almıştır. Çocuklar kendi geleneklerinde bu oyuna diziyle ilgili motifler yerleştirerek yeni bir oyun çeşitlemesi oluşturmuşlardır. Bu oyunun sözlü formüllerinde, yabancı yazılı kültürde yaratılan bir Amerikan çizgi roman kahramanı ile ülkemizde Kül Kedisi adıyla bilinen masal kahramanının isimleri de geçmektedir. "Dallas Kızı" adlı çocuk oyununun sözlü formüllerinin bir bölümü şöyledir:

"Dallas kapısından girdim içeri
Krallar oturmuş dörtlü köşeli
Sindrella geliyor eller şişeli
Vali geliyor öfkeli öfkeli
Dallas Teksas dünya güzeli"

Derlediğimiz "İp Atlama" oyunlarında ip atlama oyun hareketine eşlik eden ezgili sözlü formüllerde de televizyonun etkisi yoğun olarak karşımıza çıkmaktadır. İp Atlama oyununun şarkılarından birinde çocukların çok beğendikleri Ninja Kaplumbağa adlı yabancı

çizgi filmin içeriğinden pek çok unsur alınmıştır. Bu çizgi filmde ninja kaplumbağalar Steve, adlı kötü karaktere karşı iyilerin savunucusudurlar. Pizzayı çok severler. Yakın dostları bir gazeteci olan Epril'dir. Derlediğimiz oyunun bu çizgi filmle ilgili şarkısı şöyledir:



“Hey ninja versene pizza
Olmaz Şıredır avucunu yala
Kendisi ninja
Arabası pizza
Epril geliyor
Kamerasıyla”

İp Atlama oyununun bir şarkısı ise aynı zamanda “Ruhsar” adlı televizyon dizisinin şarkısıdır. İp atlarken söylenen “Ruhsar” dizisinin şarkısı şöyledir:

“Ruhuna sağlık Ruhsarcığim ölmemiş
Elalem utansın o beni terk etmemiş
Gel şöyle otur Ruhsar yanı yanı başıma
Görsün millet hayal gerçek yan yana”

Çocuklar İp Atlama oyununda yine televizyonun etkisiye oluşturdukları bir şarkılarında, sinema oyuncularını Filiz Akın ve Cüneyt Arkın, pop müzik şarkıcısı Yonca Evcimik ile yabancı çizgi film Miki Fare adları geçmektedir. Bu şarkıda aynı zamanda televizyon ve reklamlar adlarınının da geçmesi, bunların çocukların dünyasında ne derece önemli olduğunun bir işaretidir. Oyunda söylenen şarkının sözleri şöyledir:

“Elma attım denize
Geliyor yüze yüze
Ben vuruldum Filiz’e
Filiz Akın evi yakın
Onu seven Cüneyt Arkın
Kın kın kın kına gecesi
Si si si simitçi
Çi çi çi çiğköfte
Te te te televizyon
Yon yon yon Yonca Evcimik
Mik mik mik Miki Fare
Re re re reklamlar
Lar lar lar çocuklar”

Derlediğimiz “Amella” adlı oyunda söylenen oyun tekerlemesinde ünlü yazarın film kanalı Maxi TV ve Pepsi Kola içecek markasından başka yabancı kelimelerden alıntılar da yer almaktadır. Çocuklar tutucu ve koruyucu yönleriyle en eski kültür ve inanç öğelerini oyunlarında saklamakla birlikte yeniliğe de açık olduklarından en yeni unsurları da toplayabilmektedirler. Ali Duymaz, **İrfanı Arzulayan Sözler-Tekerlemeler** adlı eserinde çocuk dünyasının oyun tekerlemelerinde yabancı öğeleri hiç çekinmeden metne dahil ediverdiğini, bu açıdan da pek çok tekerlemeye yaratıldıkları veya yeniden yoğruldukları çağa ait bir işaret bulunduğunu söyleyerek şöyle devam etmektedir: “Yeni türetilen şu Türkmen sanavacında kapitan, perveyklas gibi Rusça kaynaklı kelimeleri görmekteyiz: İndi-mindi / lampa sındı / yayı banı / kapitanı / perepvey / perveyklas” (Duymaz, 2002: 34).

“Amella” oyununun iki oyun çeşitlemesinde söylenen benzer oyun tekerlemelerinin birer bölümünde İngilizce’den alınmış sözler yer almaktadır:

“Amella çikotella

yu es yu es

İngiltere bakmaz ele

Bir kuru kafa

Koydum rafa

Raftan aldım pepsi kola”

“Amella yugatella

Max İngiltere

Maxi TV”

Çocukların, teknolojik gelişmeleri yakından takip etmekle kalmayıp, bu alandaki yenilikleri de oyunlarına aldıkları, Elazığ’ın değişik bölgelerinde pek çok çeşitlemesini derlediğimiz Birdirbir oyununda görülmektedir.

Birdirbir oyununun Baskil’de oynanan yedinci aşamasının adı ve sözlü formülü **robot** tur. Oyuncu-yönetici bu aşamada “Robot” diyerek, eğilen ebenin üzerinden atlayıp indiği yerde robot gibi kıpırdamadan durur. Diğer oyuncular da sırayla ebenin üzerinden, başka arkadaşlarına değmemeye çalışarak atlayıp oldukları yerde robot gibi hareketsiz dururlar.

Birdirbir oyununun Elazığ’ın merkezinde oynanan çeşitlemesinde 13.; Baskil’de oynanan çeşitlemesinde 16. aşamanın adı ve aynı zamanda sözlü formülü “kovboylar”dır. Oyuncular Amerikan filmlerinden etkilenerik kendileriyle özdeşleştirdikleri “kovboy” tipini oyunlarına almışlardır. Oyunun “kovboylar” aşamasında oyuncular, eğilen ebenin üzerinden

atlarlarken bir kollarını ileriye doğru uzatıp silah tutar gibi yaparlarken, ağızlarıyla da silah sesi çıkarırlar.

Elazığ'da günümüz oyunlarından olan "Taso" adlı oyun, yabancı kültürlerin girişimleri sonucu, çocuklar tarafından oluşturulmuş yeni oyunlardan biridir. Oyunun adı, taso adlı oyun aracından alınmıştır. Taso, dünyanın pek çok ülkesinde büyük ilgi gören Pokémon ve Megamen çizgi filmlerinin, ekonomik getirisi yüksek olan reklamcılık alanından yararlanarak, hedef kitle olarak belirlenen çocukların beğenilerine yönelik olarak patates cipsleriyle birlikte piyasaya sürdüğü oyun aracıdır.

Elazığ'da çocuklar patates cipslerinden çıkan bu oyun aracını oyunlarında kullanmak için, geleneksel oyun kalıplarını değişik şekillerde bir araya getirerek "Taso" adlı yeni bir oyun çeşitlemesi oluşturmuşlardır.

Elazığ'da derlediğimiz çocuk oyunlarının şehirleşme, teknoloji, iletişim araçları, dolayısıyla yabancı kültürlerin etkisi altında kaldığı ve çocukların teknolojik ortama ait çeşitli öğeleri oyunlarına kattıkları örneklerle açıklanmaya çalışılmıştır. Elazığ'da oynanan çocuk oyunlarının yine önemli bir bölümünün bu ortamın etkisiyle unutulmaya yüz tuttuğu, hemen hemen hiç oynanmadığı ya da biçim değiştirdiği anlaşılmıştır.

Elazığ'da derlenen oyunlardan bir bölümünün eskiden beri aynı oynanma biçimiyle günümüze kadar gelebildiği tespit edilmiştir. Bu oyunlar şunlardır: Ahır, Benim Bir Atım Var, Ceviz Dikmece, Çivi, Dal Ebesi, Dev Cüce, Dokuztaş, Dörttaş, El Kızartmaca, Eş Kaçırma, Eşya Saklama, Hero Bekçi, İnci de Boncuk, Karış, Kartal, Körebe, Köşe Kapmaca, Keloğlan, Kırktaş, Kutu Kutu Pense, Kuyu, Nesi Var, Ölü Taşı. Öt Cici Kuşum Öt, Pamuk Nine, Terlik Saklamaca, Üçtaş, Yakan Top, Yedi Kule, Yüzük Kimde?

Derlediğimiz oyunlardan bir bölümünün ise günümüze farklılaşarak, farklı oynanma biçimleriyle geldiği anlaşılmaktadır. Bu oyunlar şunlardır: Alas Güzeli, Aşık, Bebek (Gelin), Çelik-Çubuk (Çelik-Çomak), Çubuk Ebesi, Dingıla Fıstık, Ebem Beni Kurda Verme, Herenk, Horoz Dövüşü, Horoz Dövüşü İki, Hucur Mucur, İğne İğne, Kayış Vurmaca, Kibrit, Lades, Tek Ayak, Telsiz Telefon, Tren, Tura, Tura İki, Yağ Satarım Bal Satarım, Za Gule Zaza Gule.

Yukarıdaki farklı oynanma biçimleriyle günümüze gelen oyunların bazılarının adları da değişmiştir. Tura oyunu önce Yağ Satarım Bal Satarım, daha sonra Al Satarım Bal Satarım oyununa, Dingıla Fıstık oyunu Tahtaravalli oyununa, diğer Tura oyunu Mendil Kapmaca oyununa, Kayış Vurmaca oyunu Kemer Saklamaca oyununa, Ebem Beni Kurda Verme oyunu Kurt Baba oyununa, Alas Güzeli oyunu Dallas Kızı oyununa, Tek Ayak Oyunu Zimba, Zındıra Zimba, Tek Elmas oyunlarına, Telsiz Telefon oyunu Kulaktan Kulağa oyununa, Herenk oyunu Hero Bekçi oyununa, Aşık oyunu Kibrit, Ceviz, Bilye oyunlarına, Hucur

Mucur oyunu Gel de Geç, Çakmak Attım Tarlaya, Birdirbir adlı oyunlara, Bebek oyunu Gelin, Evcilik, Komşuculuk oyunlarına dönüşmüştür.

Elazığ'da derlediğimiz bazı oyunlar ise hem aynı hem de farklı oynanma biçimleriyle günümüze kadar gelebilmişlerdir. Bu oyunlar şunlardır: Aç Kapıyı Bezirgân Başı, Ağ Elma, Kızıl Elma, Ali Baba Saat Kaç, Baş Bilye, Beştaş, Birdirbir, Çizgiler, Davul Zurna, Don-Ateş, Hırsız- Polis, İp Atlama, İsim Şehir, İstop, Kale Kapmaca, Kavun-Karpuz, Kuyu Bilye, Lades, Mam Bekleme, Mendil Kapmaca, Mozik, Mumayak, Saklambaç, Terlik Saklamaca, Uzun Eşek, Yattı Kalktı, Yüzük.

Elazığ'da eski devirlerden günümüze aynı ve farklı oynanma biçimleriyle geldiğini belirttiğimiz yukarıdaki oyunlardan bir bölümünün özellikle Elazığ'ın merkezinde unutulmaya yüz tuttuğu tespit edilmiştir. Biz bu gruptaki oyunları belirtirken Elazığ'ın genelindeki durumu göz önüne aldık. Buna göre Elazığ'da unutulmaya yüz tutmuş oyunlar şunlardır: Ağ Elma Kızıl Elma, Ahır, Ali Baba Saat Kaç, Atlama Oyunları, Benim Bir Atım Var, Ceviz Dikmece, Ceviz Kapmaca, Çelik-Çubuk, Çondur, Dal Ebesi, Davul-Zurna, Dokuztaş, Don-Ateş, Dörttaş, El El Epenek, El Kızırtmaca, Eşim Eşim Seni Süren Kim, Fincan, Hoca, İğne İğne, Kale Kapmaca, Karış, Keloğlan, Kırktaş, Kireç Kırmaca, Körebe, Köroğlu, Kulaktan Kulağa, Kurt Baba, Mozik (Topaç), Ölü Taşı, Tahta Topu, Tren, Yattı Kalktı.

Derlediğimiz bazı oyunların ise çoğunluğu eski oyun kalıplarında yapılan değişikliklerle oluşturulmuş günümüz oyunları olduğu tespit edilmiştir. Bu oyunlar şunlardır: Alman Ebesi, Amella, Arabacılık, Atlı Karınca, Benimle Dallas Kızı, Dans Eder misin, Biber, Bom, Doğruluk-Cesaretlik, Duvar Ebesi, Dünyamız Yuvarlaktır, Güçlü Kim, Güzellik mi Çirkinlik mi, Horoz Dövüşü, İnek Şaban, İsim Ebesi, Kelime Türetmece, Köy Şehir, Köylü Kızı Şehirli Kızı, Kumansa, Maviş, Müzik Ebesi, On Bir Elli, Renk Ebesi, Simit, Su Savaşı, Sos, Taş-Kâğıt-Makas, Terazi, Taso, Üç Ayı, Yüksek Ebe.

Elazığ'da derlediğimiz çocuk oyunlarından bir bölümünün ise unutulmaya yüz tutmuş ve hemen hemen hiç oynanmayan oyunlar oldukları tespit edilmiştir. Bu oyunlar şunlardır: Aylelim Puleylim, Astık-Mastık, Aşık, At At, Ateş-Tura, Badem, Bebe, Beste, Cıfistik Atma, Cıngır Mıngır Tut, Çondur, Çukur Topu, Dağdağan Atmaca, Dede Çek Kılıcını Kınından, Deveci Leblibacı, Eğir, Esir Almaca, Gazoz Kapağı, Gıç Gıç, Güveç, Hami Zozo, Herek, Hırık Eşek, Kabak (Çir), Karpit Patlatma, Kılı Topuz, Kireç Kırmaca, Kuruşa Ceviz, Kuyuya Ceviz, Lenk, Mendilim Köşe Köşe, Molla Potik, Mualla, Ok Atmaca, Papel, Pır, Pilav Pişirme, Sepi, Terlik Vurmaca, Tolik Asma, Tura, Tura İki, Uçtu Uçtu Kuş Uçtu, Üşüdüm Üşüdüm, Üüü, Yerde Ne Var?

Harput kültürüne ait zenginlikleri benliğinde yaşamış ve şiirleriyle aksettirmiş olan merhum şair, yazar ve öğretmen Şeref Tan, içinde doğdukları milletin kültür ürünlerinden beslenemeyen çocukların acıklı hallerini şu mısralarla anlatmaktadır:

ŞİMDİNİN ÇAĞALARI

Şimdinin çağaları

Ne mozik çevirmesini, ne aşuh oynamasını büliler

Sağ sakga nedür? desem

Üzen bakıp güliler

Ne huyladacak bir deli

Ne matal söyleyecek "nene" büliler

Otiriler televizyonun garşısına pun guşu gibi

Ona baha baha şaş beş oliler

Dillerinde yabancı dizilerden

Veya reklamlardan aşırılmış birkaç söz

Papağan gibi onları söliler.

(Tan, 1997: 89)

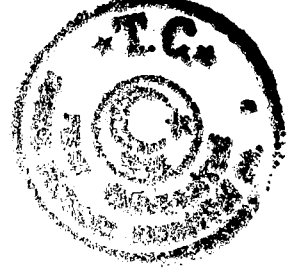


İKİNCİ BÖLÜM

2. ELAZIĞ ÇOCUK OYUNLARI

2.1. TAŞ İLE OYNANAN OYUNLAR

2.1.1. BEŞTAŞ



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

- a. Sayısı : 2 - 10
b. Cinsiyeti : Kız – erkek
c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Beş adet bilye büyüklüğünde yuvarlak taş

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân. Düz ve pürüzsüz zemin

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok kış aylarında ve akşamları oynanır. Eski bir oyun olan Beştaş oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular bilye büyüklüğünde, yuvarlak beş tane taş bulurlar. Genellikle sayışma ile oyuncuların oyun sıraları belirlenir.

Oyuna önce başlayacak olan oyuncu taşları eline alarak oyunun birler, ikiler, üçler, dörtler ve kaleler aşamalarını yanana kadar sırasıyla oynarlar. Beştaş oyununun temel kuralları şunlardır:

1. Havaya attığı taşı yere düşürmeden yakalamak.
2. Yerdeki bir taşı alırken diğer taşa dokunmamak.
3. Oyunun aşamalarını karıştırmamak.

Bu kurallardan herhangi birini çiğneyen oyuncu yanmış olur ve oyun sırasını kendisinden sonraki oyuncuya bırakır. Oyunun aşamaları şunlardır:

Birler: Oyuncu taşları eline alıp yavaşça yere atarken taşları, birbirinden uzak şekilde yere düşürmeye dikkat eder. Yere düşen taşlardan birini alır ve havaya atar. Bu sırada yerdeki taşlardan birini alarak, havaya attığı taşı da yere düşürmeden bu ikisini aynı eliyle tutar. Bu şekilde birer birer diğer taşları da alır.

İkiler: Oyuncu taşları yavaşça yere atar. Taşlar yere düşünce, bir taşı havaya atar ve yerden birbirine yakın olan iki taşı alarak bunları, havaya attığı taş ile beraber tutar. Diğer iki taşı da aynı şekilde alır.

Üçler: Oyuncu havaya attığı taş ile birlikte önce üç taşı sonra yerde tek kalan taşı alır.

Dörtler: Oyuncu bütün taşları avucuna alıp, bir taşı havaya atarken dört taşı yere bırakır. Havadaki taşı tutup tekrar attıktan sonra yerdeki dört taşı toplar.

Kaleler: Oyuncu bir elinin işaret parmağını orta parmağının üzerinden geçirerek elini köprü biçiminde tutup taşları, kale olarak isimlendirilen bu elinin önüne atar. Bir taşı havaya atıp tutarak yerdeki taşları birer birer kaleden geçirir. Rakip oyuncunun seçtiği taş, en son ve bir seferde kaleden geçirilirken; diğer taşlar, eldeki taş havaya atılıp düşürülmeden tutularak üç seferde kaleden geçirilebilir.

Kaleler turunu tamamlayan oyuncu bir oyun yapmış olur ve birler turuna dönerek oyuna devam eder. Bu oyuncu yandığında, sıradaki oyuncu taşları alıp oyuna başlar.

Oyuncuların kendi aralarında belirledikleri oyun sayısına ilk ulaşan, oyunu kazanmış olur.

Eskiden, oyuncuların isteği ile kaleler turundan sonra el üstü denilen şu uygulama da yapılırdı:

Oyun yapan oyuncu yerdeki taşları bir veya iki avucunun içine alarak hafifçe havaya atar. Bu sırada ellinin dış yüzünü çevirerek bu şekilde taşları tutup tekrar yavaşça havaya attıktan sonra avuç içi ile yakalar. Yakaladığı taş sayısı kadar puanı olur. Önceden belirlenen puana ulaşan oyunun galibi olur.

Oyunun daha eski oynanma biçiminde ise kaleler turu şu şekildedir:

Köprü biçiminde tutulan elin önüne atılan taşlar bu köprüden önce birer birer sonra ikişer ikişer, daha sonra üçü birden ve biri tek, en son ise dördü birden geçirilir. Bazen de taşlar parmakların önüne değil de arkasına atılarak aynı kurallar uygulanır. Kaleler turunu tamamlayan oyuncu oyunun galibi olur.

Beştaş oyununun sonunda yenilen oyuncu bir elini parmaklarını iyice aralayarak yere koyar. Kazanan oyuncu elini yere koyan arkadaşının her parmağının önüne bir taş bırakırken bunları şöyle adlandırır:

“Bu köpüç

Bu tırmık

Bu çayan
 Bu tokmak
 Bu ceviz kırma”



Kazanan oyuncu köpüç adını verdiği taşı havaya atar. Taş düşmeden yerdeki elin üzerine bir kere vurup havadaki taşı tutar. Sonra yerdeki taşları sırasıyla eline atarak aynı şekilde şu cezaları da uygular:

tırmık: El tırmalanır.

çayan: El çimdiklenir.

tokmak: El yumruklanır.

ceviz kırma: Bir yumruk yerdeki elin üzerine konur, diğer yumruk ise alttaki yumruğun üzerine vurulur.

Bu işlemler tamamlandıncaya oyun sona erer.

Beştaş oyununun Harput'taki eski bir oynama biçiminde ise beş kale beş cabbar uygulaması vardır. Oyuncular oyunun başında kaç kale kaç cabbar yapılacağına karar verdikten sonra oyuna başlarlar. Beştaş oyununda genellikle beş rakamı seçilerek “Beş kale beş cabbar” denir. Oyunda kale ve cabbar sayısı eşit seçilir. Cabbar beştaş oyununun kalelere benzeyen bir aşamasıdır.

Cabbar adı verilen bu son aşamada oyuncu bir elini işaret parmağını orta parmağının üzerinden geçirip elini köprü biçiminde tutarak yere koyar. Diğer elindeki taşları, eliyle oluşturduğu bu köprünün önüne dağınık halde atar. Bir taşı havaya atıp tutarak taşları tek tek ve bir seferde diğer elinin altından geçirir. Oyuncu bu aşamada havaya attığı taşı yere düşürürse, yerden aldığı taşı bir seferde geçiremezse, bir taşı alırken eli diğer taşa değerse yanar. Yanmadan bu aşamayı tamamlayan oyuncu bir cabbar yapmış olur.

Oyunun başında belirlenen kale ve cabbar sayısına ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

Baskil ilçesinde bu oyunda şu cezalar uygulanmaktadır:

tokmak: Ele yumruk vurulur.

süpürge: Ellerin üstü tırmalanır.

karga: Elin üstüne işaret parmağıyla birkaç defa vurulur.

sabun: Elin üstü silinir.

Keban'da eskiden Beştaş oyununda bir oyun yapmaya bir kale denilir. Oyunun kaleli ya da toplamalı kaleli oynanmasına önceden karar verilir. Toplamalı kaleli

oynamaya karar verilirse daha önce açıkladığımız gibi el üstü yapılarak sayılar toplanır.

Oyunun sonunda yenilene şu oyun cezaları uygulanır:

tokmak: El yumruklanır.

yılan: Ele işaret parmağıyla vurulur.

tırmık / tarak: El tırmalanır.

sabun: El silinir.



Karakoçan ve Alacakaya ilçelerinde ise kama koyma uygulanmasına rastlanmıştır. Beştaş oyununda kama koyma şu şekilde yapılır: Oyuncu oyunun bütün aşamalarını bitirdikten sonra taşları avucuna alır ve taşları havaya atıp elinin tersiyle durdurur. Eline üç taştan fazla gelen her taş kama sayısını belirler. Bu sayıyı alan oyuncu kendinden sonraki oyuncuya kama koymuş olur. Elin üzerinde üç adet taş kalan oyuncu oyuna devam eder ancak iki taş kalırsa yanmış olur ve oyun sırasını kendisinden sonraki oyuncuya devreder. Önceden kararlaştırılan kama sayısına ilk ulaşan oyunu kazanır.

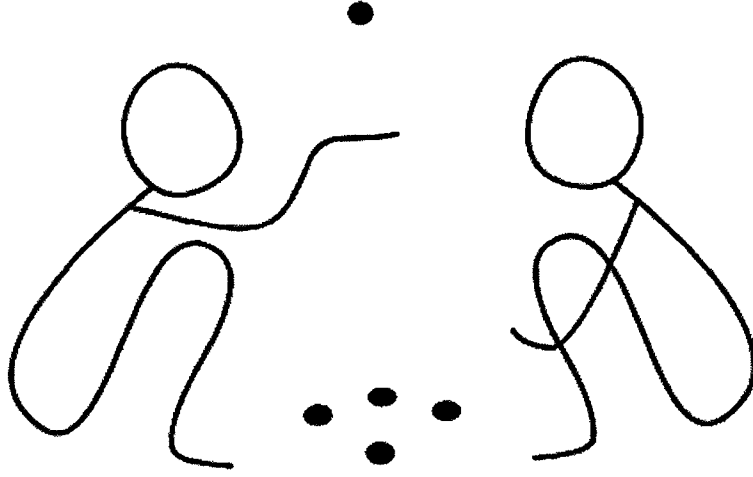
Beştaş oyunu Elazığ'ın ve Elazığ'ın ilçelerinin merkezlerinde eski oynanma biçiminden özellikle kaleler, el üstü ve oyun cezaları bakımından farklılıklar göstermekle birlikte hâlâ eski şekliyle de oynanmaya devam eden, unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

Günümüzde eski oyun cezaları yerine, istenilen herhangi bir ceza verilmesi daha yaygındır. Tek ayak üzerinde durma, ayakkabı saklama, şarkı söyletme, oyunun başında kararlaştırılan bir hediye alma vb. günümüzde uygulanan ceza yöntemleridir. Eskiden ise yenilen oyuncuya, daha önce anlattığımız tokmak, tırmık gibi oyun cezalarının yanı sıra çeşmeden su getirme, ceviz, pestil, meyve vb. getirme gibi cezalar da verilirdi.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K29, K45, K97, K105, K116, K140, K142, K164



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.1.2. BİBER



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 7

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Beş adet bilye büyüklüğünde küçük yuvarlak taş

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân. Düz ve pürüzsüz zemin.

Oyun Zamanı : Her mevsim ve günün istenilen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Ağın

Oyunun Oynanma Biçimi :

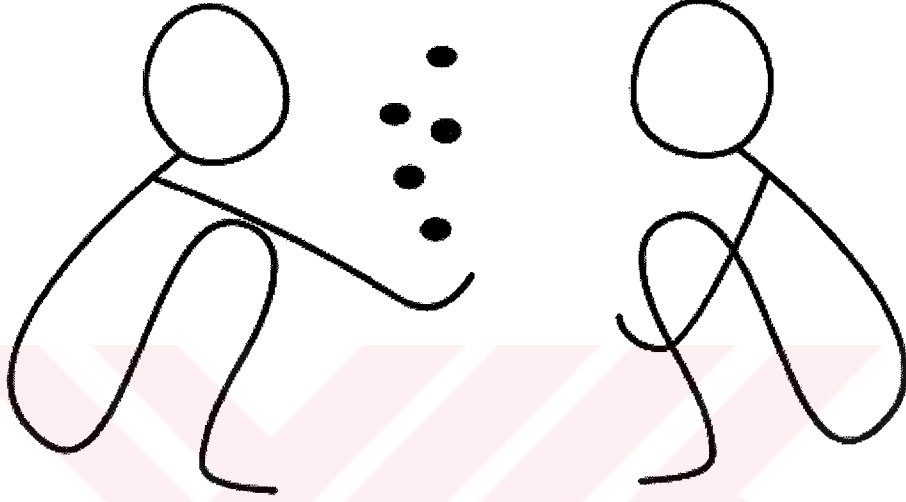
Oyuncular düzgün yüzeyli bir yerde bir araya gelerek sayışmaca ile oyuna başlama sıralarını belirlerler. Oyuna başlayacak olan oyuncu taşları bir veya iki avucunun içine alarak hafifçe havaya atar. Bu sırada elinin dış yüzünü çevirerek bu şekilde taşları elinin üstünde durdurmaya çalışır. Taşlardan birini bile elinin üstünde tutamazsa oyun sırasını yanındakine devreder. Eğer taşların hepsini durdurabilirse ve bu taşları tekrar yavaşça havaya atıp avuç içi ile de yakalarsa bir kama yapmış olur. Oyuncu taşlardan birini ya da birkaçını elinin tersiyle durdurup bir veya birkaç tane taşı yere düşürürse elinin üstündekileri düşürmeden yedekleri baş, işaret ve orta parmağını kullanarak diğer eline alır. Elinin üstündeki taşları yavaşça havaya atıp aynı elinin avucuyla tutmaya çalışır. Tutabilirse yine bir kama yapmış olur. Tutamazsa ceza olarak b harfini alır ve oyun sırası yanındakine geçer. Diğer oyuncular da aynı şekilde oynamaya devam ederler.

Oyuncular kama yapamadıkları her el için sıra ile “b”, “bi”, “bib”, “bibe”, “biber” olurlar. Biber olan oyundan çıkar. Sona kalan iki oyuncu arasında oynanacak olan oyuna bu oyuncuların kama sayıları silinerek başlanır. On kamayı ilk yapan oyunu kazanır. Kazanan kişi alkışlanır. Kazanan oyuncu biber adını alan oyunculardan birini seçerek ona istediği cezayı verir

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K13, K45



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.1.3. CINGIR MINGIR TUT



Oyunun Diğer Adı / Adları : Huş Tut / Hış Tut

Oyuncuların

a. Sayısı : 8-14

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Taş

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz

aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Cingir Mingir Tut oyunu günümüzde unutulmaya

yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular sayışma veya oyuncu adı söyleme yöntemiyle eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Bir duvar kenarı, ağaç, kaya veya direk kale olarak belirlenir.

Kura yöntemlerinden biriyle oyuna başlayacak grup belirlenir. Kurayı kaybeden grup oyuncuları kalede gözlerini yumup beklerler. Diğer grubun oyuncuları ise saklanacakları bir yer bularak, orada grup halinde beklerler.

Kalede, belirlenen sayı kadar sayan oyuncular saklanan grup oyuncularını arayama başlarlar. Ararken de hepsi yerden ikişer küçük taş alıp bu taşları birbirine vurarak şu oyun tekerlemesini söylerler:

“Çingir mıngır tut

Orda burda yok

Cingir mıngır tut

Orada burada yok”

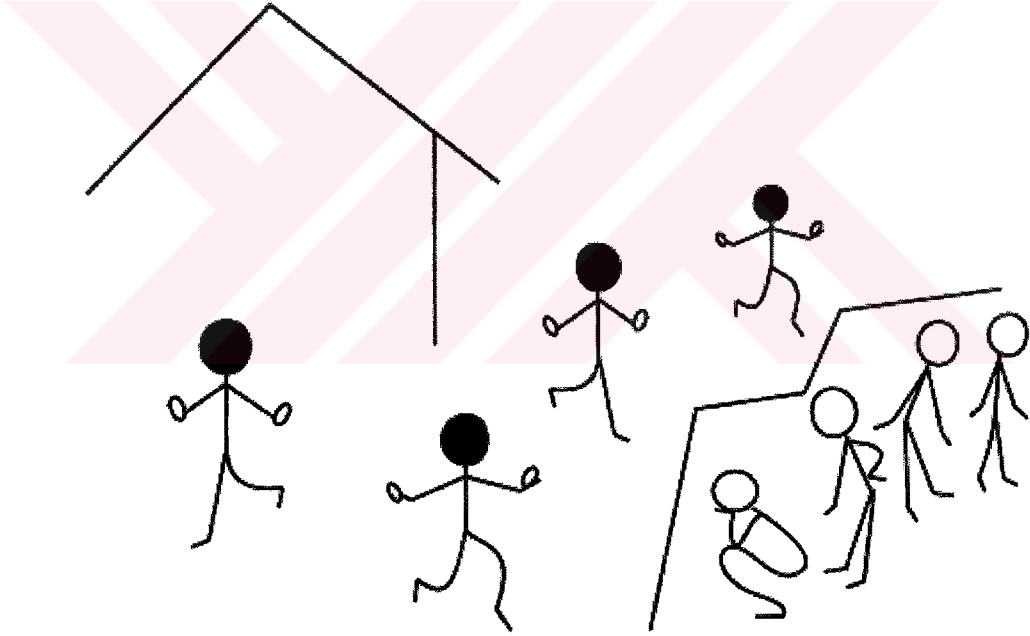
Ebe olan grup bu sözleri söyleyip bir arada gezerek diğer grubu aramaya devam ederken, diğer grup oyuncuları, seslerin kendilerine doğru yaklaştığını fark edince oldukları yerde sinip onların kendilerine iyice yaklaşmasını bekler. İyice yaklaştıkları an, saklanan oyunculardan biri, “Hış tuut” diye bağıarak gelenlerin üzerine atılır. Saklananların hepsi yerlerinden çıkarak karşı grubun oyuncularını yakalamaya çalışırlar.

Saklandıkları yerden çıkan grubun oyuncuları, ebe olan oyunculardan birini bu oyuncu kaleye gitmeden yakalayabilirlerse içlerinden biri, yakaladıkları oyuncunun sırtına biner. Oyuncu kendisini kaleye kadar taşıdıktan sonra ebe olan grup tekrar kalede bekler ve oyuna yeniden başlanır.

Eğer kaçan oyuncular da birini yakalayamazlarsa gruplar yer değiştirir ve oyuna aynı şekilde devam edilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38, K39

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.1.4. ÇİZGİLER



Oyunun Diğer Adı / Adları : Çizgi / Sek Sek / Sekmecil / Beşli / Altılı /
Sekizli / Onlu / Mektup / Mektuplu / Soba / Daire

Oyuncuların

- a. Sayısı : 2-7
b. Cinsiyeti : Genellikle kız
c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Elin yarısı büyüklüğünde sal taş, çubuk
(kömür veya tebeşir)

Oyun Alanı : Açık mekân. Düzgün yüzeyli bir zemin

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eskiden beri aynı ve farklı oynanma biçimleriyle oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Çizgi oyunları yere çizilen geometrik şekillerden yassı bir taşı, tek ayakla sekip itekleyerek veya atılan taşın üzerinden tek ayakla zıplayıp sekerek oynanır. Oyunda amaç tek ayakla sekerek taşı şekillerin içinden, çizgilere basmadan ve taşı çizgiye değdirmeden geçirebilmektir. Elazığ'da çizgi oyununa bu özelliklerinden dolayı şu isimler verilmektedir:

1. Sekerek oynandığı için: Sek Sek, Sekmecil
2. Çizgilerle oynandığı için: Çizgi, Çizgiler

Çizgilerin şekline göre:

- a. Şekil sayısına göre: Beşli, Altılı, Sekizli ve Onlu
- b. Mektup şeklinde ise: Mektup, Mektuplu
- c. Soba şeklinde ise: Soba
- d. Kulak şeklinde ise: Kulak
- e. Daire şeklinde ise: Daire

Elazığ'ın merkezinde bu oyun şöyle oynanmaktadır:

Oyunculardan biri düz bir zemine, zemin toprak ise çubukla, betonsa kömür veya tebeşirle sekizli geometrik şekli çizer. Her oyuncu kendisine yarım el büyüklüğünde yassı bir taş bulur.

Oyuncular “Birim, ikiyim, üçüm...” diyerek oyuna başlama sıralarını belirlerler. Bazen de oyunculardan biri “Bir Allah kırmızı bayrak” dedikten sonra diğerleri sırayla “İki peygamber, üç melek, dört kitap, beşim, altıyım...” diyerek oyun sıralarını belirlerler. Oyun sırasının sonunda yer alan oyuncu veya “Kırmızı kurallar benden” diye bağırıp kırmızı bir nesneyi tutan oyuncu, oyunun genel kuralları dışında oynanış biçiminde ayrıntıya girilen kuralları belirleyerek bu kuralların uygulanmasını sağlar.

Oyuna ilk başlayan oyuncu birinci karenin içine elindeki taşı atar ve tek ayağıyla sekerek, taşı attığı karenin üzerinden ikinci kareye atlar. Üçüncü kareye de tek ayakla sekerek atladıktan sonra iki ayağı iki ayrı kareye düşecek biçimde dördüncü ve beşinci karelere atlar. Buradan altıncı kareye yine tek ayakla atladıktan sonra yedinci ve sekizinci karelere yine iki ayağı bu iki kareye gelecek şekilde atlar. Oyuncu bu iki kare üzerinde zıplayıp çift ayakla aynı karelere bastıktan sonra aynı biçimde seke seke ilerlerken ikinci kareye geldiği zaman tek ayağını yere indirmeden eğilerek birinci karedeki taşı alıp bu karenin dışına atlar. Böylece oyuncu oyunun birler bölümünü bitirmiş olur. Taşı ikinci kareye atıp taşı attığı kareye basmadan aynı şekilde kareler üzerinde sekerek ikiler bölümünü bitirdikten sonra yanana kadar oyunun diğer bölümlerini ve turlarını oynamaya devam eder. Oyuncular şu kurallara uymadıkları takdirde yanarlar:

1. Taşı elle atarken çizgiye veya karenin dışına düşürmemek
2. Taşı, atması gereken karenin içine atmamak
3. Tek ayağı üzerinde sekerek zıplarken havadaki ayağını yere deşdirmemek
4. Eğilip taşı alırken diğer eli yere koymamak
5. Sekerken ayağı çizgiye deşdirmemek

Bu kurallardan birini çığneyen oyuncu, sırasını kendisinden sonraki oyuncuya bırakır. Sıra tekrar kendisine geldiğinde yandığı bölümden başlayarak oynamaya devam eder.

Oyun devam ederken bir atlayışın geçerli olup olmadığı konusunda şüpheye düşüldüğünde ya da oyun hareketleri ile ilgili soru sorma gereği duyulduğunda, kırmızı kurallar dan sorumlu oyuncu, ilgili kuralı söyleyerek belirsizliği ortadan kaldırır. Oyuncular atlayışları sırasında kırmızı kuralları belirleyen oyuncuya genellikle şu soruları sorarlar:

“Taşı atarken eğilme var mı?”

“Elim çizgiye deşebilir mi?”

“İki elimi kullanabilir miyim?”

“El bekleme var mı?”

“Ayak deęiřtirmece var mı?”

Oyun sırasında bir oyuncu tařını attığında, tař kırılırsa tařın büyük parçası nereye dūřtüyse tař orada kabul edilir.



Bir oyuncu, birlerden sekizlere kadar olan bölümleri yukarıda anlatıldıęı gibi tamamladıktan sonra ikinci tura geer.

İkinci turun adı, “Tersten başlama”dır. Bu turda oyuncular yere çizilen geometrik şeklin yedinci ve sekizinci karelerinin bulunduęu tarafına geerler. Buradan tařı birinci kareye attıktan sonra yedinci ve sekizinci karelerden başlayarak ilk turda anlatıldıęı biçimde kareler üzerinden atlayıp bütün bölümleri oynarlar.

Üüncü turun adı ise “Kořular” dır. Bu tura başlayan oyuncu birinci karenin önüne gelir. Tařı bu kareye attıktan sonra kareler üzerinde řöyle ilerler: Birinci, ikinci, üçüncü ve altıncı karelerde iki ayaęı bir karede; dördüncü ve beřinci, yedinci ve sekizinci karelerde sol ayak soldaki saę ayak saędaki karede olmak üzere kořar gibi yerinde sayma hareketi yapar. Oyuncu aynı řekilde birlerden sekizlere kadar ilerler ve bütün bölümleri tamamlayıp üçüncü turu da bitirir.

Oyunun bütün turlarını yanmadan ilk tamamlayan oyuncu oyunu birincilikle kazanmıř olur.

Oyunun Elazıę’da eskiden oynanan bir türü ise çizgi oyunlarının beřli denilen beř kareli geometrik řekli üzerinde yassı bir tařı tek ayak üzerinde sekip itekleyerek oynanır. Oyunculardan biri “Bir Allah bir” dedikten sonra dięer oyuncular arka arkaya “İki peygamber, üç melek, dört kitap, beřim, altıyım...” diyerek oyuna başlama sıralarını belirlerler. Oyuncu birler, ikiler, üçler, dörtler ve beřler bölümlerini yanmadan tamamladıęı zaman bir turu gemiři olur. Oyunun başlıca kuralları řunlardır:

1. Tařı elle atarken çizgiye veya karenin dıřına dūřürmemek
2. Tařı, atması gereken karenin içine atmamak
3. Tek ayak üzerinde sekerek yürürken dięer ayaęı yere indirmemek
4. Tařı tek ayaęıyla çizginin üzerine getirmeden sürüklemek
5. Tařı, bir sonraki karenin içine sürükleyememek
6. Tařı sürüklerken çizgiye basmamak

Oyunun ayrıntıya giren kurallarını ise oyuna ilk başlayan oyuncu belirler. Oyunun turları řunlardır:

Birinci Tur: Taş birinci kareye atılır. Taş birinci kareden tek tek beşinci kareye ve beşinci kareden de tekrar tek tek birinci kareye kadar tek ayakla sekip iteklenerek birler bölümü tamamlanır. Diğer bölümler de yapılip bu tur tamamlanır.

İkinci Tur: Taş ayağın üzerine konulur. Taş düşmeden karelerin üzerinde ilerleyerek oyunun bölümleri oynanır.

Üçüncü Tur: Taş kareye atılır. Taşın üzerine bir kez basılıp taş bir kez iteklenerek kareler üzerinden geçilir.

Dördüncü Tur: Oyuncu gözlerini yumar. "Güppü" diyerek el çırpılırken adım adım kareler üzerinde yürünür. Oyuncu her bir kare ilerlediğinde diğer oyuncular ona çizgiye bastıysa "Yes" basmadıysa "No" derler.

Beşinci Tur: Beşinci karenin önüne gidilir. Birinci kareye taş atılır. Daha sonra birinci karenin önüne dönülüp taş sektirilerek ilerlenir.

Altıncı Tur: Birinci karenin önüne geçilip taş beşinci karenin dışına atılır. Taşın beşinci kareye yakın atılmasına dikkat edilir. Sekerek karelerden geçilir ve atılan taşın üzerine atlanır.

Yedinci Tur: Bu turun ismi ev alma dır. Birinci karenin önünde durulur. Sırt geometrik şekle dönülür. Taş başın üzerinden karelere doğru atılır. Taş hangi karenin içine düşerse, o kare, taşı atan oyuncunun evi olur. Oyuncu evini bir işaretle kapatır. Diğer oyuncular kareler üzerinde ilerlerken bu evin önüne geldiklerinde evin sahibi izin vermezse bu kareye basamazlar ve taş atamazlar. Evine gelen oyuncu bu karede dinlenebilir.

Ev alma turunda oyuncu taşı karenin içine atamazsa bu tura gelen bir oyuncu atışını yaptıktan sonra tekrar atış yapabilir. Ev alan oyuncu tekrar birinci turdan başlar. En çok sayıda evi olan oyunu kazanır. Eski bir Çizgi oyununun Ağın'daki oynanma biçiminde taşlar her bölümde (birler, ikiler...) şu turlara göre sektirilir:

Birinci Tur: Taş her karede birer birer sektirilir.

İkinci Tur: Taş bulunduğu karenin önündeki bir kareden atlatılarak ikişer ikişer sektirilir.

Üçüncü Tur: :Taş, bulunduğu kareden sonraki iki kareden atlatılarak üçer üçer sektirilir.

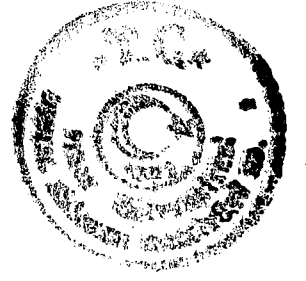
Dördüncü Tur: Taş bulunduğu kareden sonraki üç kareden atlatılarak dörder dörder sektirilir.

Bu dört turda geometrik şeklin üzerinde sağdan sola geçileceği zaman taş iki kare arasında hemen yanındakinin içine sektirilir.

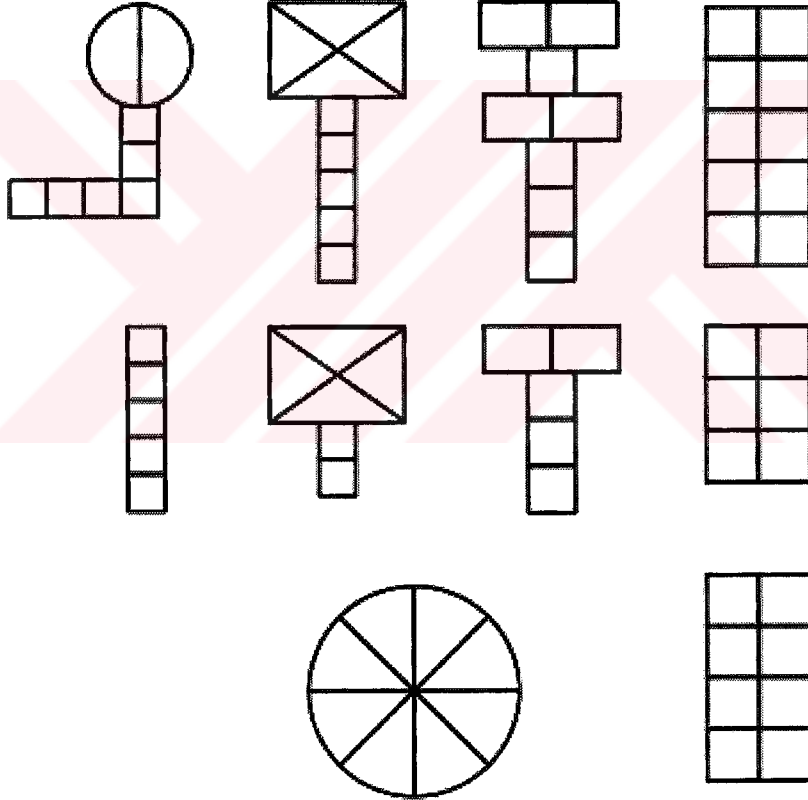
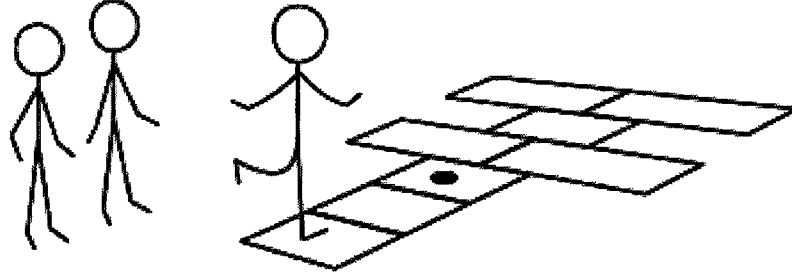
Ev Alma Turu: Oyuncu şekle arkasını dönerek başının üzerinden şeklin içine taş atar. Attığı taş karelerden birinin içine girerse o kare oyuncunun evi olur. Ev alan oyuncu kendisi oynarken evinin önüne geldiğinde buraya her iki ayağını da basarak dinlenebilir. Diğer oyuncular ise onun evine basamazlar ve taş atamazlar. Yanan oyuncu sırasını, kendisinden sonra gelen oyuncuya devreder, tekrar sırası geldiğinde kaldığı bölümden başlar. Oyunun sonunda en çok ev alan, oyunu kazanır. Çizgi oyunları günümüzde eski oynanma biçimleriyle büyük benzerlikler taşımakla birlikte çeşitlenerek zenginleşmiştir.

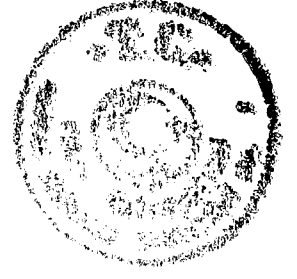
Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K19, K21, K36, K75, K107, K119, K121, K126, K130





Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.1.5. DOKUZ TAŞ

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 8 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Onsekiz adet bilye büyüklüğünde taş

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekan. Düzgün yüzeyli zemin.

Oyun Zamanı : Her mevsimde günün istenen saatinde oynanır.

Eskiden beri oynanan oyunlardan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ'ın merkezi ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

İki oyuncu biraraya gelir. Oyuncular kendilerine dokuz adet bilye büyüklüğünde taş toplarlar. Taşların karışmaması için bir oyuncu, karşısındaki oyuncunun taşlarından farklı renk, şekil veya boyutta taşlar seçer. Karışıklığı önlemek için bazen de oyunculardan biri taş yerine kiremit kırıkları ya da kısa çöplerle oynamayı seçer.

Oyuna başlama sıraları da sayışmayla veya kura yöntemiyle belirlendikten sonra düz bir zemine iç içe üç kare çizilir. En dıştaki karenin kenarlarının orta noktalarından, en içteki karenin kenarlarının orta noktalarına kadar dört adet düz çizgi çizilir. Böylece üç kare birbirine bağlanmış olur.

Oyuna başlayacak olan oyuncu bir taşını çizgilerin kesiştiği noktalardan birinin üzerine konar (koyar). Bu oyuncu karşısındaki oyuncuya "Taşın kon" der. Karşısındaki oyuncu da çizgilerin kesiştiği herhangi bir noktaya ilk taşını konar. Oyuncular birbirlerine arada sırada "Kon bakalım" veya "Taşın kon" diyerek sırayla taşlarını konmaya devam ederler. Bu sırada her oyuncu hem üç taşını aynı doğru üzerinde sıralamaya hemde rakibin taşlarını bir doğru üzerinde sıralamasına engel olmaya çalışırlar.

Karşısındaki oyuncunun bir doğru üzerinde iki taş konduğunu gören oyuncu aynı doğru üzerine bu iki taşın yanına kendi taşını koyarsa o oyuncunun üçlemesini (üç

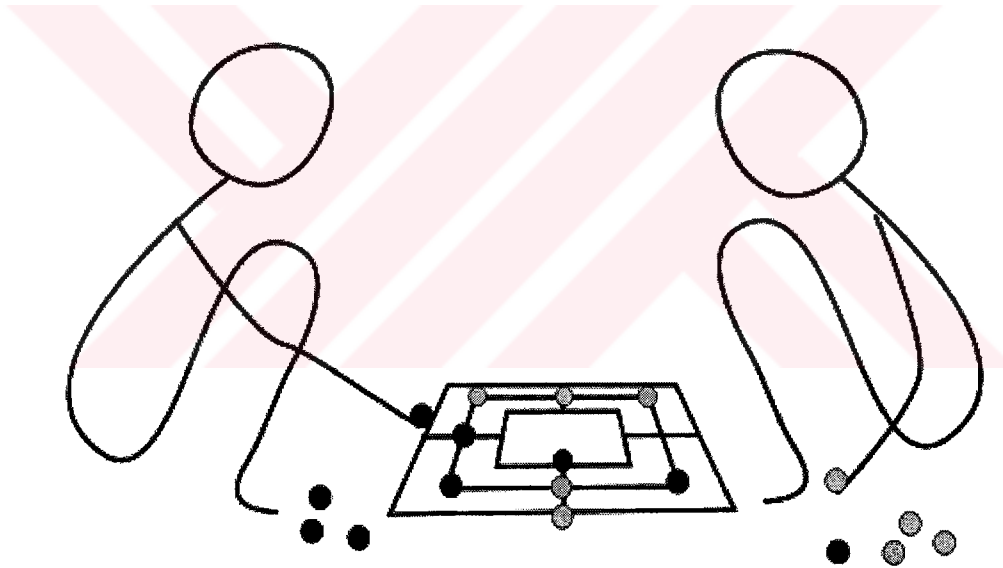
taşını bir doğru üzerinde sıralamasını) engellemiş olur. Bu oyun hareketine kitleme denir.

Her oyuncu rakibinin oyun hareketini takip ederek onu kitlemeye, kendisi de üçleme yapmaya çalışır. Üçleme yapan oyuncu rakibinin bir taşını alır.

Bu oyunda oyuncunun amacı, üç taşı bir doğru üzerinde sıralayıp rakibinin taşlarını bitirmektir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K142, K38, K39

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.1.6. DÖRTTAŞ



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 8

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6-10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Dört adet bilye büyüklüğünde yuvarlak taş

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân. Düz zemin

Oyun Zamanı : Her mevsimde günün istenilen saatinde

oyunur. Dörttaş oyunu eskiden beri aynı oynanma biçimiyle oynanmaktadır.

Günümüzde unutulmaya yüz tutmuş bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular öncelikle sayışarak veya başka bir yöntemle oyun sıralarını belirlerler. Beştaş oyununa benzeyen bu oyun beştaş oyunundaki hünerlere gerek duyulmadan özellikle küçük yaştaki çocukların oynayabildiği bir oyundur.

Oyun sıraları belirlenen oyuncular bir daire oluşturarak otururlar. Birinci oyuncu dört taşı eline alıp, taşları dağınık şekilde yere atar. Oyuncu bileğinin iç kısmıyla taşların yanına vurarak şu aşamalardan geçmeye çalışır:

Birler: Her seferinde bileğin iç kısmı yere vurularak tek elle taşlar teker teker toplanır.

İkiler: Bileğin iç kısmı birbirine yakın taşların yanında yere vurularak taşlar ikişer ikişer toplanır

Üçler: Önce bileğin içi yere vurularak bir taş sonra yine bileğin içi yere vurularak üç taş toplanır.

Dörtler: Bütün taşlar avuç içine alınarak bileğin içi yere vurulur ve taşlar, yere bırakıldıktan sonra tekrar bileğin içi yere vurularak toplanır.

Beşler: Taşlar dağınık şekilde yere atılır. Bir elin işaret parmağı orta parmağın üzerinden geçirilip el köprü biçiminde tutularak taşların yanına konur. Oyuncu, diğer oyuncularından birinin seçtiği taşı en sona bırakarak bütün taşların yanına tek tek bilek içi ile vurup bunları köprünün altından geçirir. En son ise seçilen taş bir seferde köprünün

altından geçirilir. Seçilen son taşın dışında kalan taşlar üç kerede köprünün altından geçirilebilir. Oyun devam ederken şu kurallara dikkat edilir:

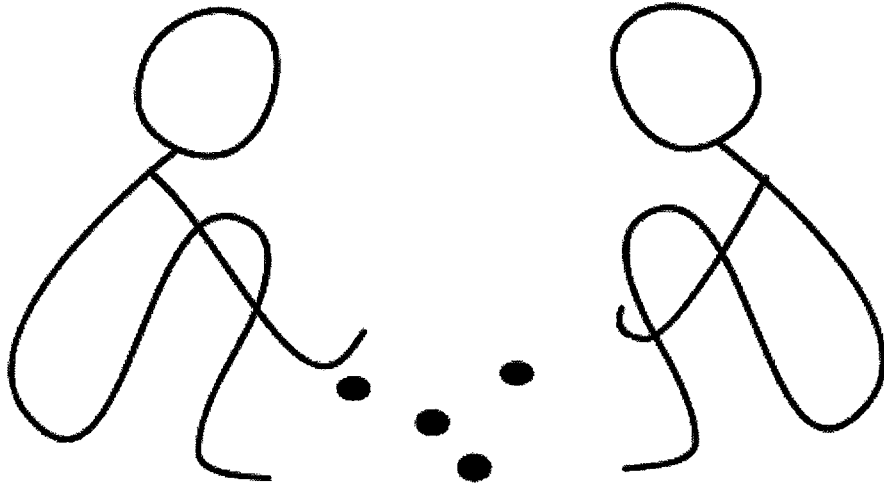
1. Ele alınacak taş veya taşların dışında kalan taşların kıpırdatılmaması
2. Ele alınacak taş veya taşların hemen yanında her seferinde bileğin içiyle yere vurulması
3. Bileğin içi yere vurulduktan sonra, bilek yerden kaldırılmadan taşların alınması
4. Oyun aşamalarının karıştırılmaması

Bu kurallardan herhangi birini çiğneyen oyuncu yanar ve oyun sırasını kendisinden sonraki oyuncuya bırakır. Sırası gelen oyuncu hangi aşamada kaldıysa o aşamayı yeniden oynayarak oyuna devam eder.

Oyuncuların kendi aralarında kararlaştırdıkları tur sayısına ilk ulaşan oyunu kazanır. Elazığ'ın merkezinde hemen hemen hiç oynanmayan bu oyun Elazığ'ın ilçelerinde oynanmaya devam etmektedir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K6, K12

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.1.7. GİÇ GİÇ



Oyunun Diğer Adı / Adları : Kıç Kıç

Oyuncuların

a. Sayısı : 2- 3

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Yumurta büyüklüğünde yuvarlak bir taş, yarım el büyüklüğünde sal taşlar

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Gıç Gıç oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular yumurta büyüklüğünde yuvarlak bir taşı, işaretledikleri düz bir yere dikerler. Mam adı verilen bu taştan dört, beş metre uzaklıktaki yere düz bir çizgi çizerler.

Oyun alanı bu şekilde hazırlandıktan sonra oyuncular yarım el büyüklüğünde sal taş bulurlar ve oyuna başlama sıralarını belirlemek için mam taşının bulunduğu yerden çizgiye doğru ellerindeki sal taşları atarlar. Taşı çizginin en yakınına düşen, oyuna ilk başlama hakkını elde eder. Diğerleri de sallarının çizgiye yakınlığına bakarak oyuna başlama sıralarını belirlerler.

Oyuncular, ancak oyuna başlama sıraları geldiğinde, yere attıkları sallarını alabilirler. İlk oyuncu salını aldığı anda diğerleri oyun sıraları gelinceye kadar sallarını düştikleri yerde bırakırlar.

Oyuna ilk başlayacak oyuncu salını eline alır. Salını aldığı yerde durarak, işaretli yere koyulan mama salını atar. Attığı salla mamı, bulunduğu yerden en az üç ayak boyu uzaklaştırırsa elli ayak boyu sayısını tamamlamak için mamın çıktığı yerin üzerine ayaklarından birinin topuğuyla basarak saymaya başlar. Her sayıda bir ayağının topuğunu diğer ayağının parmak ucuna değdirerek basıp mam taşına kadar bu şekilde yürür. Bu oyuncu;

Birinci ayak boyu için: “Gıç gıç”

İkinci ayak boyu için: “Gondurabiç”

Üçüncü ayak boyu için: “On üç”, diyerek on dörtten devam edip saymayı sürdürür. Bu oyuncu mam taşına kadar gelince, kaldığı sayıdan devam edebilmek için yerdeki salını tekrar eline alıp salını aldığı yerde durarak, çizgiye en yakın olan sala kendi salını atar. Sala vurabilirse gidip kendi salını alarak salını aldığı yerden bu kez yerdeki ikinci sala atış yapar. İkinci salı da vurabilirse salını eline alır. Salını aldığı yerden, uzaklaştırdığı mama salını atar. Eğer mama salını isabet ettirerek mamı, bulunduğu yerden en az bir ayak boyu uzaklaştırabilirse bu bir ayak boyu sayısını da daha önce topladığı ayak boyu sayısına ekleyerek bu şekilde oynamaya devam edip elli ayak boyu sayısını tamamlamaya çalışır.

Oyuncu oyununa devam ederken taşını yerdeki sallardan birine ya da mama isabet ettiremezse salını olduğu yerde bırakarak sırasını ikinci oyuncuya devredip, tekrar mama atış yapmak için bir kenarda oyun sırasını bekler.

Atış sırası gelen ikinci oyuncu gidip yerdeki taşını alarak, taşını eline aldığı yerden, yerinden uzaklaştırılan mam taşına atış yapar. Atışı iska geçerse ya da mamı en az üç ayak boyu kadar yerinden uzaklaştıramazsa salını olduğu yerde bırakır ve oyun sırasını üçüncü oyuncuya devreder.

Atış sırası üçüncü oyuncuya gelince bu oyuncu da yerdeki sal taşını alır ve sal taşının bulunduğu yerden, uzaklaştırılan mama atış yapar. Mama isabet ettirirse ve mamı en az üç ayak boyu uzaklaştırabilirse sayma işlemini, daha önce anlatıldığı gibi yapmaya başladıktan sonra mama gelince durur ve salını alarak salını aldığı yerden, önce oyun sırası kendisinden sonra olan oyuncunun yerdeki sal taşına atış yapar. Vurursa, oyun sırası kendisinden önce olan oyuncunun sal taşına vurur ve tekrar mama vurarak sayma işlemine devam eder.

Oyun sırasında mam taşı çukur bir yere düşerse, oyuncular aralarında anlaşip mamı düz bir yere koyarlar.

Oyun bu kurallarla devam ederken bir oyuncu elli ayak boyu sayısını tamamlarsa oyunu kazanmış olur ve salını da alarak oyunun dışına çıkıp diğer iki oyuncunun yarışmasını izler. Diğer iki oyuncudan biri de elli ayak boyu sayısını tamamladıktan sonra istenirse bu oyunun bir devamı sayılan Kız Almak adı verilen oyun oynanır.

Öncelikle elli ayak boyu sayısını ilk tamamlayan oyuncu mamı, yere çizmiş oldukları çizginin tam orta yerine bırakır. Elli ayak boyu sayısına erişemeyen oyuncu bu

çizginin bir ucuna iki ayağıyla basar ve eğilerek iki eliyle tuttuğu sal taşıyla mama hızla vurup mamı yuvarladıktan sonra kenara geçer.

Elli sayıyı ilk tamamlayan oyuncu çizginin aynı ucunda durarak, uzaklaşan mama elindeki salıyla vurabilirse “Bir kız aldım” der ve böylece bir sayı kazanmış olur.

Elli ilk tamamlayan oyuncu taşını mama isabet ettiremeyinceye kadar bu uygulamayı tekrarlayarak daha çok sayıda kız almaya çalışır. Bu sırada salını mama isabet ettiremezse ikinci elli ayak boyu sayısını yapan oyuncu, oyunu elli ayak boyu sayısını yapamayan oyuncu ile aynı şekilde oynayarak kız almaya çalışır. Hangi oyuncu daha çok kız alırsa oyunu kazanmış olur.

Oyuncular Gıç Gıç oyununu daha kısa sürede oynamak isterlerse, mamı en az üç ayak boyu uzaklaştırdıktan sonra saymaya şöyle başlarlar:

Birinci ayak boyu için: “Gıç gıç”

İkinci ayak boyu için: “Gıldırğıç”

Üçüncü ayak boyu için: “Kırk üç”, diyerek aynı kurallarla elli ayak boyu sayısını tamamlamaya çalışırlar.

Bu oyunun Kıç Kıç adı verilen çeşitlemesinde oyun alanının hazırlanması, oyunun oynanma biçimi ve kazananı belirleme şekli bakımlarından farklılıklar görülmektedir. Bu oyun şöyle oynanmaktadır:

Oyuncular yere 50-60 cm. çapında bir daire çizerek mam taşını bu dairenin içine koyarlar. Daireden 3-4 metre öteye kale adını verdikleri bir çizgi çizerler ve kendilerine birer sal taş bulurlar.

Kura yöntemlerinden biriyle oyuna başlama sıralarını belirleyen oyuncular kale adı verilen çizgini arkasında yan yana sıralanırlar.

İlk oyuncu sal taşıyla daire içindeki mam taşını vurup mamı daireden mümkün olduğunda uzağa sürmeye çalışır. Taşı daireden çıkarıp uzaklaştıran oyuncu koşarak daire çizgisinin yanına ayağını basar ve “Kıç kıç, kundura biç, on üç, on dört...” diye sayarken bir ayağının topuğu diğerinin parmak ucuna degecek biçimde ayaklarını birbirinin önüne basarak mam taşına kadar yürür. Bu şekilde her ayak basmada bir sayı daha söyleyerek kırk sayıyı tamamlamaya çalışırken, mam taşının önüne geldiğinde saymayı bırakır. Oyuncu kaldığı sayıyı aklında tutarak bir kenarda sırasının gelmesini bekler.

Mam taşı, daire içindeki yerine bırakılır. Atış sırası ikinci oyuncuya geçer. Bu oyuncu salını mam taşına isabet ettiremezse oyun sırasını diğer oyuncuya bırakır. İsalet

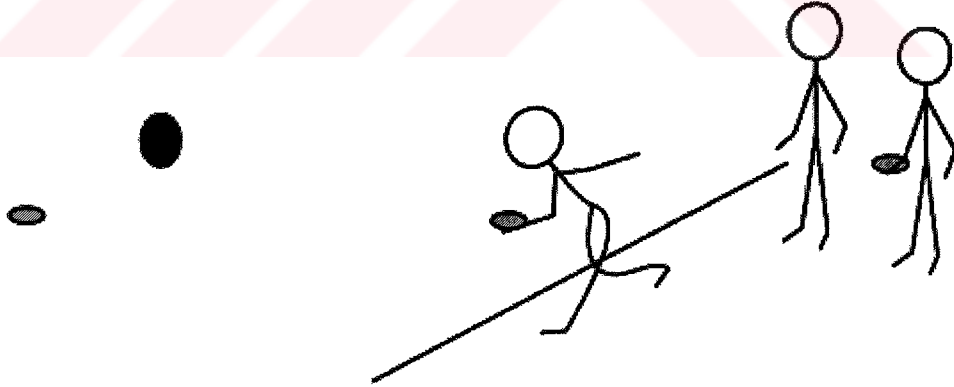
ettirebilirse yukarıda anlatıldığı şekilde oynar. Mam taşına kadar ayak saydıktan sonra sırasını yanındaki oyuncuya bırakıp kendi atış sırasını bekler.

Bu şekilde oynayarak kırk sayısını ilk tamamlayan oyuncu oyunu kazanmış olur. Bu sırada oyunu kaybedene bir şans vermek için oyunun ikinci kısmına geçilir. Oyunun ikinci kısmı şöyle oynanır:

Yenilen oyuncu eline bir sal taşı alıp yüzü kaleye dönük durumda dairenin üzerinde, bacaklarını dairenin çapı kadar açarak durur. Salını iki eliyle tutup bacakları arasında ileri geri sallayarak yerdeki mam taşını aksi yöne fırlatır. Kırk sayı yapan oyuncu, aynı kaleden, uzaklaşan mam taşına elindeki salla atış yapar. İsabet ettirirse bir kız alır ve atışını tekrarlar. Bir atışında taşını mama isabet ettiremezse oyun sırası yanındakine geçer. Oyun böylece devam eder

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K39, K114

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.1.8. KARPİT PATLATMA



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 5

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Karpit adı verilen asetilen gaz içeren taş, teneke kutu (eskiden vita yağının teneke kutuları), inşaat çivisi, su.

Oyun Alanı : Açık mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde oynanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ.

Oyunun Oynanma Biçimi :

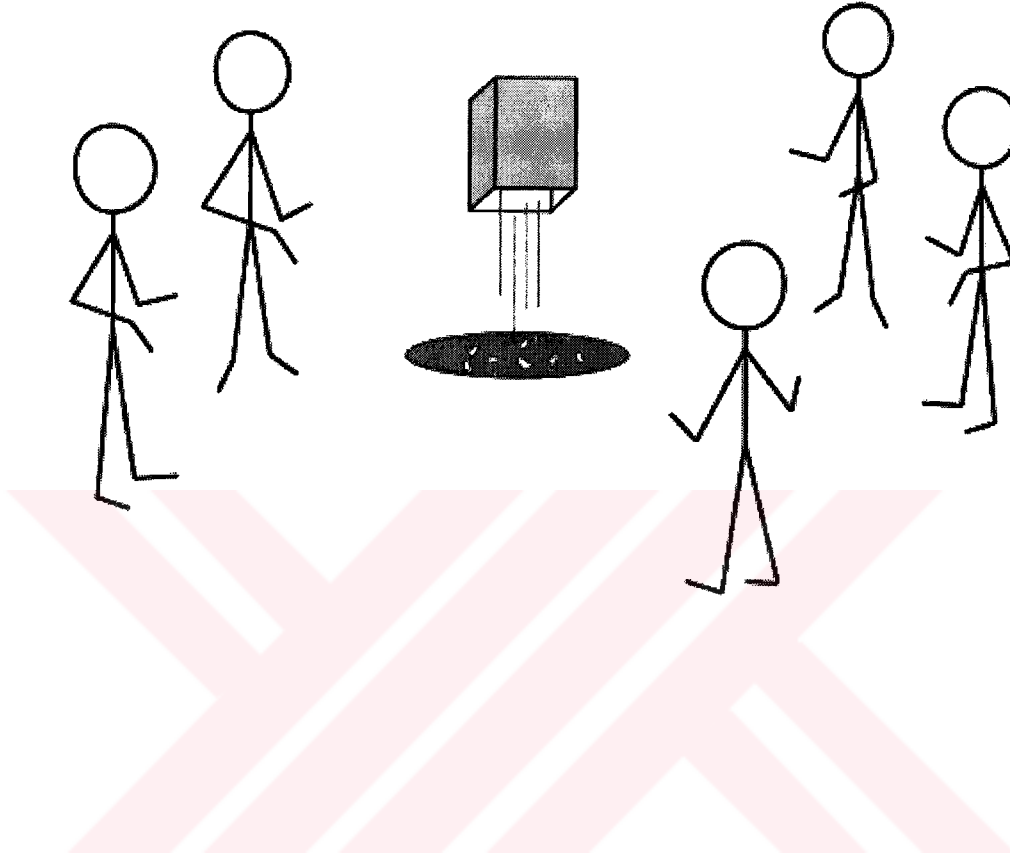
Oyuncular uzaya araç göndermek ve hayallerini oyunda yaşatmak için açık bir alanda toplanırlar. Apollu 10 veya 11 uzay aracı adını verdikleri tenekeyi havaya uçurmak için öncelikle yere, buldukları teneke kutunun yarısının içine girebileceği büyüklükte bir çukur açarlar. Çukurun içine su doldurarak karpit parçalarını suyun içine bırakırlar. Tenekenin tabanının ortasını inşaat çivisiyle deldikten sonra bu tenekeyi ters biçimde çukurun içine koyarlar..

Oyuncular bu hazırlığı yaptıktan sonra Apollu 10 veya Apollo 11 adını verdikleri uzay aracının uzaya gitmesini (havaya uçmasını) beklerler. Tenekenin içinde biriken gaz sonunda tenekeyi havaya fırlatır. Oyuncular büyük olayı alkışla kutlarlar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38



4 **Oyuna Ait Grafik Çizimi:**



2.1.9. KIRKTAŞ



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 4

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Kırk tane bilye büyüklüğünde taş

Oyun Alanı : Açık mekân. Düz ve pürüzsüz zemin

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eskiden beri aynı oynanma biçimiyle oynanmaktadır. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Baskil

Oyunun Oynanma Biçimi :

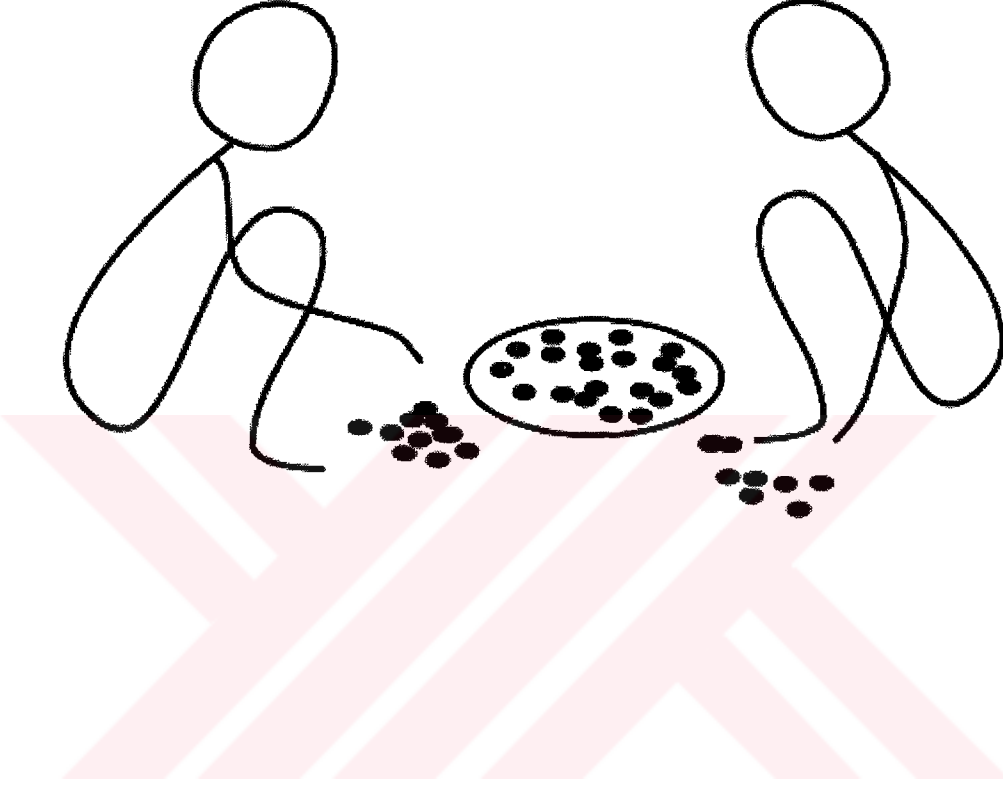
Oyuncular kırk tane bilye büyüklüğünde taş topladıktan sonra, yere 30-40 cm. çapında bir daire çizerler. Oyuna ilk başlayan oyuncu, topladığı kırk taşı, birleştirdiği iki avucuna doldurur. Doldurduktan sonra ellerini dairenin üzerinde tutarak, avuçlarındaki kırk taşı havaya atıp, her iki elinin tersini birleştirerek ellerini havaya attığı taşların altında tutar. Düşen taşlardan kaç tanesi ellerinin üstünde kalmışsa, bu taşlar kendisinin olur. Daire çizgisinin dışına düşen taşlar da bu oyuncunundur. Oyuncu, ellerinin üzerine ve daire çizgisinin dışına düşen taşları alarak bir kenara koyar. Daha sonra daire içine düşen taşları, küçük, ince bir çubuğun yardımıyla tek tek ve dokunduğu taşın yanındaki taşları yerinden oynatmayacak şekilde almaya çalışır. Eğer bir taşı alırken, bu taşın dışındaki herhangi bir taşı yerinden oynatırsa oyun sırasını arkadaşına devreder. Arkadaşı, bu oyuncunun kaldığı yerden devam ederek geriye kalan taşları toplamaya çalışır. O da yanarsa sıra tekrar diğer oyuncuya geçer. Böylece sırasıyla oynarlar.

Daire içinde taşların hepsi alındıktan sonra her iki oyuncu aldığı taşları sayar. Hangi oyuncunun taşları daha fazlaysa o oyuncu oyunun galibi olur ve yenilen oyuncuya istediği bir cezayı verir. Bu oyun iki kişiyle oynandığı gibi dört oyuncu ile iki grup halinde de oynanır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K159



Oyuna Ait Grafik Çizimi :





2.1.10. KUYU

Oyunun Diğer Adı / Adları : Kuyular / Kuyu Kazma / Dede / Ağa, Kumbara / Korcuk / Hazinesel / Kortik / Kurtik

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler : Bilye büyüklüğünde çakıl taşları

Oyun Alanı : Açık mekân, toprak zemin

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve

yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan 'Kuyu' oyunu aynı oynanma biçimiyle günümüze kadar gelebilmiştir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

İki kişiyle oynanan bu oyunda oyuncular açık bir alanda, bir araya gelerek kırk adet düzgün , bilye büyüklüğünde taş toplarlar. Daha sonra düz bir toprak zemine beş tanesi bir tarafta, diğer beşi de karşı tarafta olmak üzere, birbirlerine 15-20 cm. uzaklıkta karşılıklı iki düz sıra halinde, yaklaşık 7 cm eninde, kuyulardan beşi bir oyuncunun, beşi diğer oyuncunun olmak üzere 3-4 cm derinliğinde kuyular kazarlar. Oyuncuların birer kuyusu 'dede' olarak kabul edilir. Bu kuyular, diğer kuyuların sonunda ve karşılıklı yer alır.

Kuyularını oluşturan oyuncular, kendi kuyularının hemen arkasında yere çömelip, daha önceden topladıkları 40 adet taşı yirmişer yirmişer paylaşırlar ve 'dede' kuyularını boş bırakarak diğer kuyularına beşer adet taş bırakırlar.

'Taş tutma' veya 'sayışmaca' ile oyuna önce başlama hakkını elde eden oyuncu, kendi kuyularından herhangi birini seçip, bu kuyudan avucuna aldığı 5 adet taşı, kendi dedesinin bulunduğu yöne doğru (yani dedesi kendi solunda ise saat yelkovanı istikametinde, sağında ise saat yelkovanının tersi istikametinde) kendi kuyularına ve arkadaşının kuyularına sırayla tek tek bırakır.

Oyuncu, taşları kuyulara bu şekilde birer birer dağıtırken, arkadaşının dede kuyusuna sıra geldiğinde bu kuyuyu atlayarak diğer kuyulara taş bırakmaya devam eder.

Oyuncu, elindeki son taşı bırakacağı kuyu dolu ise, bu kuyudaki bütün taşları da alarak kuyulara dağıtmaya devam eder. Eğer kuyu boş ise, elindeki tek taşı bu boş kuyuya bırakır ve oyun sırasını karşısındaki arkadaşına devreder.

Her oyuncu, kendisine oyun sırası geçtiğinde, kuyulara taş dağıtmaya başlamak için yeniden kendi kuyularından birini seçer ve bu seçimi akıllıca yapmaya, kendi dede kuyusuna daha çok taş bırakmaya çalışır. Oyun böylece devam eder. Her iki oyuncunun sahip olduğu dede kuyuları dışındaki bütün kuyuları boşalınca, dede kuyularındaki taşlar sayılır. Dede kuyusundaki taş sayısı az olan oyuncunun bir kuyusu, toprakla veya büyük bir taşla kapatılır. Oyun devam ederken kapatılan kuyuya taş bırakılmaz. Oyunun sonunda, karşısındaki arkadaşının daha çok sayıda kuyusunu kapatan oyuncu oyunun galibi olur.

Oyunun başında herhangi bir ceza belirlenmişse, kazanan oyuncu, kaybeden arkadaşına bu cezayı uygular.

Elazığ'ın merkezinde genellikle yukarıda anlatıldığı gibi oynanan kuyu oyunu, Elazığ'ın ilçelerinde ve köylerinde aynı oynanma biçimiyle oynanmakla birlikte, oyun adı, oyunda taş biriktirilen kuyuların adı, kuyu ve taş sayısı bakımlarından değişiklikler göstermektedir.

Maden'de bu oyuna genellikle 'Dede' bazen de 'Delik' denmektedir. Oyunda taşların biriktirildiği iki kuyuya 'dede' denir.

Sivrice'de oyuna eskiden 'Kuyu Kazma', günümüzde ise 'Kumbara' denilmektedir. Taşların biriktirildiği iki kuyunun adı da 'kumbara' dır.

Karakoçan'ın merkezinde ve köylerinde ise bu oyunun 'Ağa' ve 'Korcuk' adlarıyla oynandığı tespit edilmiştir. Oyunda taş biriktirilen kuyuların adları da 'ağa' dır.

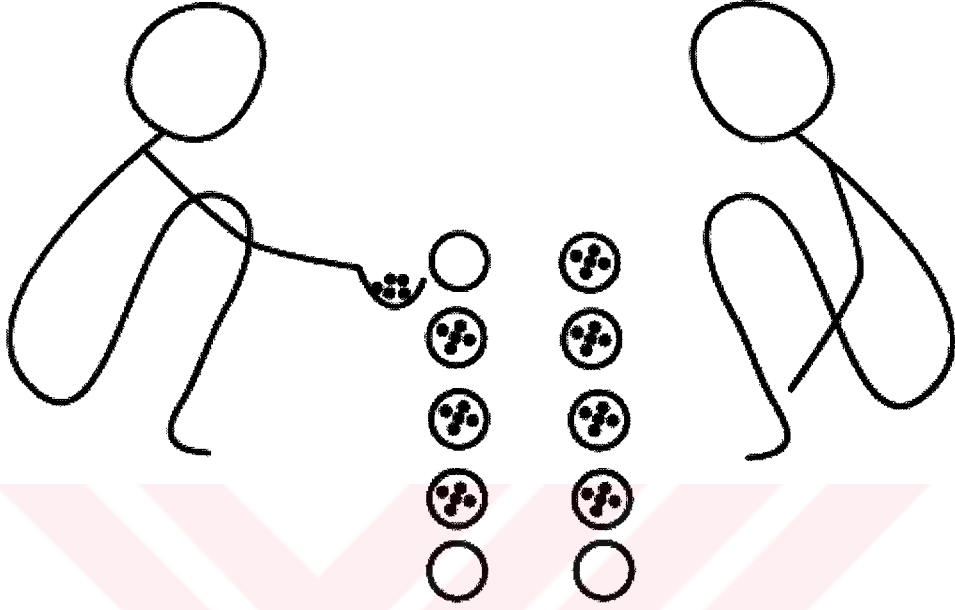
Keban'da ise oyunun adı 'Kuyular' dır.

Elazığ'da eskiden 'Kortik' adıyla da oynanan oyun, Baskil de 'Kurtik' adıyla oynanmaktadır.

Bu oyun Elazığ'da eskiden 'Hazine'ler' adıyla da altı çukurla oynanmıştır.



Oyunun Oynanma Biçimi:





2.1.11. MAM BEKLEME

Oyunun Diğer Adı / Adları : Mam / Maminelli / Maminelli / Kristrik / Krist / Teneke / Teneke / Bom / Gogo / Gogı / Delik

Oyuncuların

- a. Sayısı : 5-6
 b. Cinsiyeti : Kız - erkek
 c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler:Bir adet yumurta büyüklüğünde mam adı verilen oval bir taş ve her oyuncu için yarım el büyüklüğünde sal taş

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekan

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Mam Bekleme, aynı ve farklı oynanma biçimleriyle günümüzde oynanmaktadır.

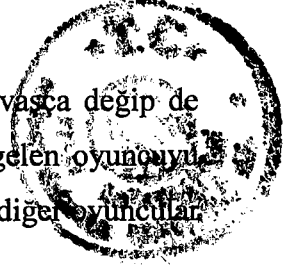
Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular bir araya gelerek kendilerine birer sal taş bulurlar. Bir de yumurta büyüklüğünde oval bir taş getirirler. Mam adı verilen bu oval taş yere küçük çapta çizilen bir dairenin ortasına dikilir. Mam koyulan daireden 4-5 metre uzaklıkta yere çizilen düz bir çizgi ise atış çizgisi olarak belirlenir.

Oyun alanı böylece hazırlandıktan sonra oyuncuların biri, elindeki sal taşla genellikle kura yöntemlerinden yaş-kuru yöntemini uygulayarak ebeyi belirler. Ebe mamin başında bekler diğer oyuncular sayışmaya gerek duymadan atış çizgisinin arkasında yan yana durarak atış sıralarını belirlerler.

Oyuncular sırayla ellerindeki sal taşlarla dairenin içindeki mama atış yapmaya başlarlar. İlk oyuncu, sal taşını mam adı verilen taşa atıp vurmaya çalışır. Oyuncu taşıyla mama vurup mamı uzaklaştırırsa koşup attığı sal taşını alarak ebeye yakalanmadan tekrar çizginin arkasındaki yerine geçmeye çalışır. Ebe ise mamı tekrar yerine getirdikten sonra, taşını almaya gelen oyuncu kovalamaya başlar. Ebe bu oyuncuyu, oyuncu çizgisinin arkasına geçmeden ebelese, ebelediği oyuncu yeni ebe olur ve mamin başında bekler. Eğer oyuncu ebelenmeden taşını alıp çizginin arkasına geçebilirse kurtulur.



Atışlar sürdürülürken bir oyuncunun mama attığı taş mama yavaşça değip de mamı kımıldatırsa, ebe mama elini değdirdikten sonra taşını almaya gelen oyuncuyu kovalamaya başlar. Ebe yerinden oynatılan mama dokunmayı unutursa, diğer oyuncular ona şöyle bağırırlar:

“Mamın elle.” (Mamını elle)

Ebe, mamı ellemeden oyunculardan birini ebelese, bu hareketi geçersiz sayılır.

Taşı yerinden kımıldatan oyuncu, yakalanma tehlikesi yüksek olduğu için bu durumda çoğu zaman attığı taşını almaya gitmez. Oyun sırasını yanındakine devreder. Bir oyuncu taşıyla mamı uzaklaştırırsa bu oyuncu ve taşını daha önce almamış olan diğer oyuncular koşup taşlarını almaya çalışırlar. Fakat önceki atışında sal taşını daireye kadar veya mama kadar yetiştiremeyen oyuncular koşup taşlarını almaya gidemezler. Ebe ise mamı hemen getirip yerine diktikten sonra taşını almaya gelen oyuncuları ebelemeye çalışır. Ebelediği oyuncuya ebeliği devreder. Kendisi de atış çizgisinin arkasına geçer.

Bir oyuncu taşını almaya gittiği zaman ebenin kendisine doğru yaklaştığını görünce ebelenmemek için hemen ayağıyla taşının üzerine basar ve teskere almak adı verilen şu işlemi yapar:

Her iki ayağını da kullanarak yerdeki taşı bir ayağının üzerine getirdikten sonra taşı ayağıyla havalandırıp eliyle tutar. Tutabilirse serbestçe çizginin arkasındaki yerine döner. Taşı ayağıyla havalandırdığı sırada taş eline değmeden yere düşerse teskere işlemi tekrarlar. Taş eline değerek yere düşerse taşını alarak veya almadan hızla koşup ebelenmeden çizginin arkasına geçmeye çalışır. Oyun bu şekilde devam eder.

Mam bekleme oyununda taşına dokunmayı unutan ebeye söylenen “Mamın elle” sözü sonraki yıllarda oyuncuların ağzında söylene söylene bozulmuş ve “Mamunelli” şeklinde söylenerek oyunun adı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Mamunelli oyunu şöyle oynanmaktadır:

Oyuncular öncelikle yere bir daire çizerek bu dairenin ortasına yumurtadan daha büyük ve yuvarlak bir taş koyarlar. Bu taştan 3-4 metre uzaklıkta, yere düz bir çizgi çizerler. Oyuncular, ellerine birer sal taş alarak dairenin yanından çizgiye atış yaparlar. Taşı çizgiye en yakın düşen oyuncu oyuna birinci olarak başlama hakkını elde eder. Diğer oyuncular attıkları taşların çizgiye yakınlığına göre oyuna başlama sıralarını alırlar. Taşı çizginin en uzağına düşüren oyuncu ebe olur ve dairenin yanında bekler. Ebenin dışındaki oyuncular çizgini arkasına geçerler. Oyuna başlayacak olan oyuncu

elindeki sal taşı dairenin içindeki mama atar. Oyuncunun amacı taşıyla dairedeki taşa vurup onu dairenin dışına çıkarmaktır. Oyuncu dairedeki taşı elindeki taşla vurup dairenin dışına çıkarırsa bu oyuncu koşarak attığı taşı yerden alıp ebeye yakalanmadan çizginin arkasındaki yerine dönmeye çalışır. Ebe ise uzaklaşan taşı yerine koyarak taşı almaya gelen oyuncuyu ebelemeye çalışır. Oyuncu taşını alıp ebelenmeden çizginin arkasına geçebilirse kurtulmuş olur ve yeniden atış yapar. Bu oyuncu, çizginin arkasına geçmeden ebenin kendisine iyice yaklaştığını görüp ebelenmek üzereyken hemen taşının üzerine ayağıyla basıp “Mamunelli” dediğinde ebelenmekten kurtulmuş olur. Bu durumda oyuncu bastığı taşı diğer ayağının yardımıyla bir ayağının üstüne aldıktan sonra bu taşı ayağıyla havaya fırlatarak eliyle tutabilirse ebe ona çizginin arkasına dönmesi için izin verir. Bu oyuncu taşı eliyle tutamazsa ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Bu oyun Karakoçan’da Delik adıyla şu şekilde oynanmaktadır:

Oyuncular düzgün yüzeyli bir zeminde toplandıktan sonra bir yuvarlak taş ve bu taşı vurmak için birer düz ve uzunca taş bulurlar. Yuvarlak taşı yere dikip bu taşın üç dört metre uzağına bir çizgi çizerler.

Oyuncular oyun sahasını bu şekilde hazırladıktan sonra oyun sıraların tespit etmek için ellerine düz taşları alarak, yuvarlak taşın yanında sırayla çizgiye doğru ellerindeki taşları atarlar. Çizgiye en yakın taşı atan oyun sırasında birinci olur. Diğerleri de attıkları taşların çizgiye yakınlığına göre oyun sıralarını alırlar.

Oyuncular çizginin arkasına geçerek oyun sıralarına göre yan yana dizilirler. Sırayla ellerindeki düz taşı karşılarındaki yuvarlak taşa atmaya çalışırlar. Atışlar sıra ile yapılırken taşa vuran oyuncular ebelikten kurtulur. Taşa vuramayan ilk oyuncu ise ebe olur ve yuvarlak taşın yanında bekler.

Bütün oyuncular sırayla ellerindeki düz taşları yuvarlak taşa doğru atıp onu devirmeye çalışırlar. Bu oyun Karakoçan’da oynanmaktadır.

Elazığ’da Mam Bekleme adıyla en eski oynanma biçimini anlattığımız oyunun Mamunelli adını aldığı yıllarda hangi değişikliklerle oynandığı da yukarıda açıklanmıştır.

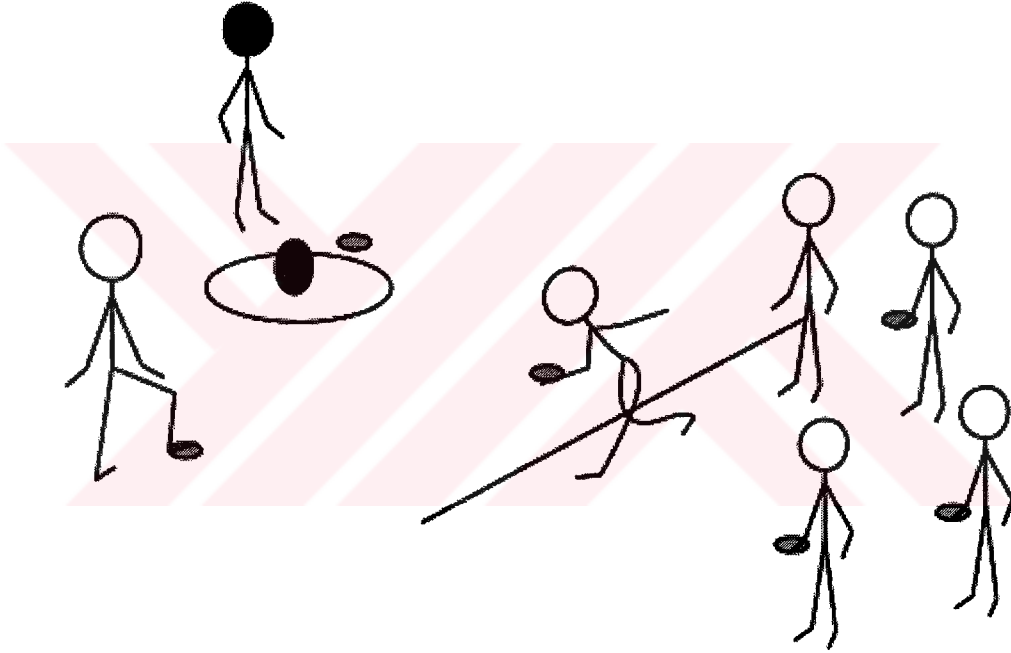
Bu oyun Keban’da eskiden Kristirik, günümüzde Krist; Sivrice’de Teneke Bom; Baskil’de Teneke; Alacakaya ve Arıcak’ta Gogo veya Gogi; Palu’da Mamunelli; Karakoçan’da Delik adlarıyla anılmaktadır.

Oyunun eski oynanma biçimiyle yeni oynanma biçimi arasındaki fark, özellikle oyun araçlarında görülmektedir. Eskiden yumurta büyüklüğünde yuvarlak bir taş hedef olarak kullanılırken, günümüzde bu taşın yerin teneke ve pet şişe almaya başlamıştır.

Oyun, Elazığ'ın merkezinde ise unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K6, K7, K39, K113, K166

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.1.12. MAVİ TAŞ

Oyunun Diğer Adı / Adları : Osman Guç

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 8

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Düzgün yüzeyli, yumurta büyüklüğünde sal taş

Oyun Alanı : Açık mekân. Oyun aracını saklamak için uygun saklama yerleri bulunan açık alan

Oyun Zamanı : Her mevsimlerinde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden beri aynı oynanma biçimiyle oynanmaktadır. Unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Baskil, Karakoçan

Oyunun Oynanma Biçimi :

Öncelikle bir oyuncu, bir sal taşı çimene sürerek taşın mavi ve yeşil arası bir renk almasını sağlar. Daha iyi boyanması için sıcak bir taş bulmaya özen gösterilir.

Sayışmaca ile ebe olarak belirlenen oyuncu taşı saklayana kadar diğer oyuncular toplu halde bir ağaç ya da duvara dönerek gözlerini kapatıp beklerler. Ebe "Tamam" deyince, oyuncular gözlerini açarak taşı aramaya başlarlar.

Mavi Taş bulunduğu anda oyuncular, bu taşı, birbirlerinden kapmaya çalışarak gözlerini yumdukları yere vurmaya çabalarlar. Bunu başaran oyuncu taşı saklama hakkına sahip olur. Oyuna aynı şekilde devam edilir.

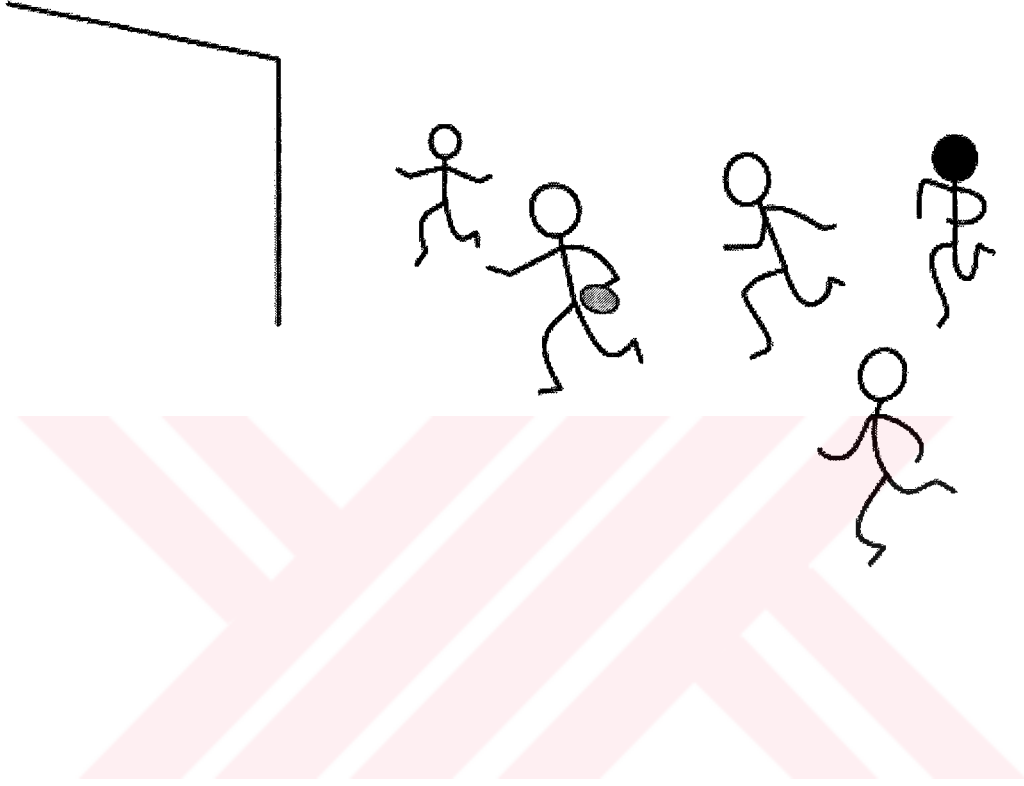
Bu oyun Karakoçan'da eskiden Osman Guç adıyla oyunun oynanma biçimindeki şu farklılıkla oynanmaktaydı:

Bir oyuncu saklanan taşı bulduktan sonra yeni ebeyi belirlenmek için yeniden sayışma yapılır. Bu sayışmaya taşı saklayan ve bulan oyuncular katılmazlar. Sayışmayla belirlenen yeni ebe taşı saklar. Oyun aynı şekilde oynanmaya devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K5,K85



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.1.13. ÖLÜ TAŞI



Oyunun Diğer Adı / Adları : Dikili Taş

Oyuncunun

a. Sayısı : 6

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 12 adet uzunca taş. Ayrıca her oyuncu için üçer taş

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Ölü Taşı günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Keban, Baskil

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular sayışma veya başka bir yöntemle üçerli iki eşit gruba ayrılırlar. Aralarında 15-20 metre mesafe bırakarak karşı karşıya gelirler ve hemen önlerine birer çizgi çizerler. Her iki grup da çizgilerinin üzerine birer metre arayla üç adet dik taş koyarlar.

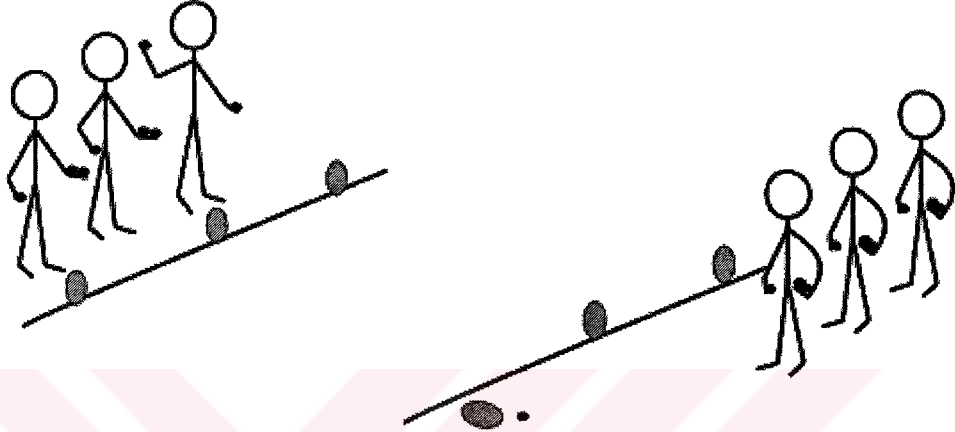
Oyun alanı bu şekilde hazırlandıktan ve oyuna başlayacak olan grup belirlendikten sonra her oyuncu, oyun sırası geldiği zaman daha önceden kendisi için topladığı elindeki üç taşı da karşı grubun taşlarına atarak o taşları devirmeye çalışır.

Bir gruptan üç oyuncu da karşı grubun taşlarını devirmezse atış sırası karşı gruba geçer. Oyunculardan biri karşı grubun bir taşını devirirse bu devrilen taşta ölü taşı denir. Taşı deviren oyuncunun yanındaki oyuncu da taşıyla bu ölü taşına (devrilen taşı) vurursa bu taşta "Dirildi" denilir. Karşı grup bu taşı yeniden diker.

Karşı grubun üç taşını da deviren grup oyunu kazanır.

Oyunun sonunda yenilen grup, kazanan grubu çizdikleri bir çizgiden diğerine kadar sırtlarında taşır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K149

Oyuna Ait Grafik Çizimi:

2.1.14. SALLAMA TAŞ



Oyunun Diğer Adları : Sallama

Oyuncuların

a. Sayısı :3 -6

b. Cinsiyeti :Erkek

c. Yaşı :9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: El büyüklüğünde, uzunca düzgün ve yassı taş (sal taş)

Oyun Alanı :Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı :Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Sallama Taş günümüzde unutulmaya yüz tutmuş ve hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

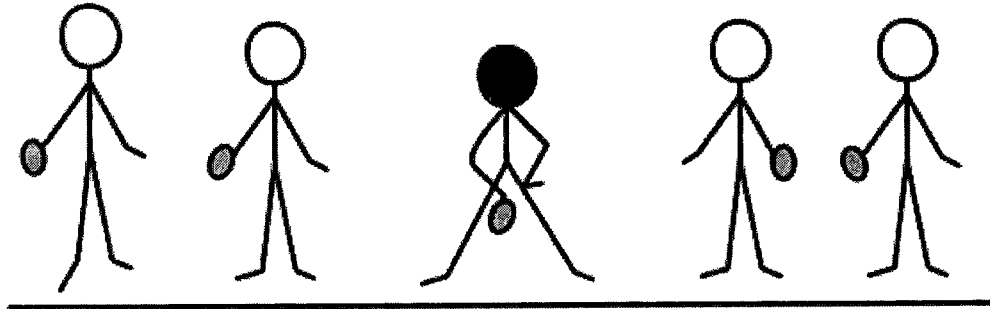
Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık ve geniş bir alanda toplanarak, oyuna başlama sıralarını belirledikten sonra yere bir çizgi çizip bu çizginin arkasına geçerler her oyuncu sırası geldiğinde bu çizginin arkasında durarak bacaklarını iki yana açıp eğilir ve elindeki sal taşı bacakları arasında sallayarak olabildiğince uzağa atmaya çalışır. Oyuncular atışlarını yaparken taşı genellikle üç defa salladıktan sonra kollarına kuvvet verip ileri doğru fırlatırlar oyunculardan biri her taşın düştüğü yeri bir ağaç dalı veya bir taş ile işaretler. Atışlar tamamlandığında kimin taşı en ilerideyse o oyuncu birinci olur.

Oyunun sonunda taşı en geride kalan oyuncuya, arkadaşlarını çizilen çizgi boyunca sırtında taşıma cezası verilebilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38, K41

Oyuna Ait Grafik Çizimi :





2.1.15. ÜÇTAŞ

Oyunun Diğer Adı / Adları : Cüz / Cız / Pürübüste / Pırıbeste

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Altı adet küçük taş

Oyun Alanı : Açık veya kapalı bir mekân. Düz bir zemin

Oyun Zamanı : Her mevsimde günün istenilen saatinde oynanır. Eskiden bir oyun olan Üç Taş oyunu günümüzde de aynı oynanma biçimi ile oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

İki oyuncu bir araya gelerek kendileri için nohut büyüklüğünde üçer taş seçerler. Taşların birbirine karıştırmaması için farklı renk, büyüklük ya da biçimde taşlar seçmeye özen gösterirler. Bazen oyunculardan biri taş yerine kısa çöpler kullanır.

Oyun alanını hazırlamak için yere bir kare çizip karenin kenarlarının orta noktalarından düz çizgiler çizilir. Böylece kare dört eşit parçaya bölünmüş olur.

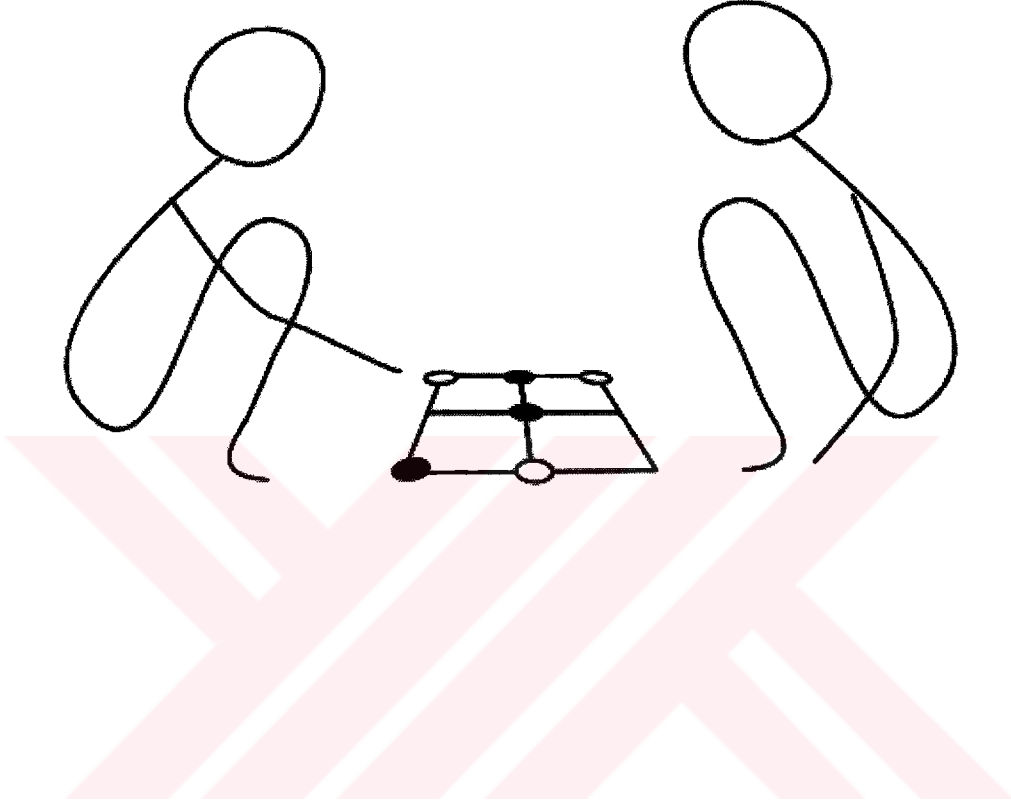
Oyuna başlama sıralarını belirlemek için kura yöntemine başvurulur. Kurayı kazanan oyuncu elindeki taşlardan birini çizgilerin kesiştiği bir noktaya koyar. Karşısındaki oyuncu da başka bir noktaya ilk taşını yerleştirir. Bu oyunda amaç taşlarını aynı doğru üzerinde sıralayabilmektir.

Oyuncular kendi taşlarını aynı doğru üzerinde sıralamaya çalışırken, rakip oyuncunun taşlarını bu şekilde sıralamasını engelleyecek şekilde oynamayı sürdürürler. Üç taşını aynı doğru üzerinde sıralayabilen oyuncu oyunu kazanır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K66, K142



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.1.16. YEDİ KULE

Oyunun Diğer Adı / Adları: : Sal Taşı / Minare / Çanak Topu / Kiremit Devirme / Kiremit Topu / Yedi Kiremit / Ortada Kuyu Var Yandan Geç Dokuz Taş / Kiremit / Kiremit Oyunu / Kiremit Yıkma / Kiremit Taşı / Dombili / Dalya Domdık

Oyuncuların

- a. Sayısı** : 6-12
b. Cinsiyeti : Kız - erkek
c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: El büyüklüğünde düzgün, yassı uzunca taşlar, kiremit parçaları veya tuğlalar, top (patlak top tercih edilir), eskiden çanak parçaları ve çaput topu.

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Yedi Kule oyunu aynı oynanma biçimiyle oynanmaya devam etmektedir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Öncelikle yedi tane el büyüklüğünde, sal taş toplanır. Bir tane de top bulunur. Vuruşa elverişli olduğu için genellikle patlak top aranır.

Oyuncular eş seçimi yaparak iki gruba ayrılırlar. Bu oyunda eş seçimi için genellikle şu sayışmacalar sırayla söylenir:

“A grubundan olanlar çıksın bay ve bayanlar”

“B grubundan olanlar çıksın bay ve bayanlar”

A grubunu belirlemek için sayılan sayışmacının son hecesi hangi oyuncuda kalırsa, o

oyuncu A grubuna; B grubunu belirlemek için söylenen sayışmacının son hecesi hangi oyuncuya kalırsa, o oyuncu da B grubuna geçer. Sayışmacalar, bir A grubu üyesi, bir B grubu üyesi belirlemek üzere ardı ardına söylenir.

Gruplar oluştuktan sonra oyuna başlayacak grubu belirlemek için yaş kuru çöp tutma, sayışma veya adımlama yöntemlerinden biri uygulanır.

Taşların yanında kalacak olan grup oyuncuları yere bir daire çizerek, bu dairenin merkezine yedi taşı üst üste dizdikten sonra, daireden başlayarak yedi sekiz adım sayarlar ve bir çizgi çizerler.

Oyuna ilk başlayacak olan grubun oyuncuları bu çizgiden sırasıyla topu atarak taşları devirmeye çalışırlar. Bu esnada diğer grup oyuncuları, atış yapan oyuncunun topu taşlara isabet ettirmesini önlemek inancıyla hep bir ağızdan şu oyun tekerlemesini söylerler: “Ortada kuyu var, yandan geç!” Taşlar devrilince taşların yanındaki grubun oyuncuları diğer grubun oyuncularını topla vurmaya çalışırlar.

Kaçan grubun oyuncuları, kendileri topla vurulmadan, devrilen taşları dizmeye çalışırlar. Bu sırada vurulan oyuncu oyun dışında kalır. Ancak, en son oyuncu vuruluncaya kadar taşlar dizilmiş olursa tekrar oyuna girebilir. Bu durumda, kaçan grup bir oyun yapmış olur. Her iki grup tekrar aynı yerine geçerek bu şekilde oynamaya devam ederler.

Taşların yanında duran grup devrilen taşları dizmelerine fırsat vermeden, karşı grubun oyuncularının tamamını topla vurursa gruplar yer değiştirir ve oyuna devam edilir.

En çok oyun yapan grup oyununun galibi olur.

Bu oyun gruplara ayrılmadan da oynanabilir. Sayışmaca ile belirlenen ebe dizilen taşların yanında beklerken, diğer oyuncular buraya yedi sekiz adım mesafede çizilen çizginin arkasında dururlar ve sırayla taşları devirmeye çalışırlar. Oyunculardan biri taşları devirirse, ebe, diğer oyuncuların işini zorlaştırmak için devrilen taşları iyice dağıtır ve topu alıp oyunculardan birine değıdirmeye çalışır. Kaçan oyuncular devrilen taşları, kendileri vurulmadan dizerlerse, oyuncunun ebeliğı devam eder. Ebe taşlar dizilmeden önce bir oyuncuyu vurursa o oyuncu ebe olur.

Oyunun sonunda oyunu kazanan grup, diğer grup oyuncularını kızdırmak için şu oyun tekerlemelerinden birini el çalarak ezgili biçimde söylerler:

“Yendik şişirdik dolma da biber pişirdik!”

“Ooo pendik, biz sizi yendik!”

Oyunun sonunda yenilen gruba şu cezalardan biri verilebilir: Kazanan gruba kalem, gofret, kola vs. alma, tek ayak üzerinde belli bir süre durma, tokat atma, yenilen tarafı oyun tekerlemeleri ile kızdırma.

Yedi Kule oyunu Elazığ'da eskiden Sal, Çanak Topu, Kiremit Devirme ve Kiremit Topu adlarıyla üst üste dizilen sal taşlar, çanak veya kiremit parçalarıyla oynanmıştır.

Eskiden Elazığ'da özellikle Kiremit Devirme adlı oyunda oyun alanında bekleyen grup oyuncuları, atış yapacak olan karşı grup oyuncusunun topunun kiremitlere değmesini önleyebileceği inancıyla şu sözleri söylerler:

“Ali baba kesesi gelip buradan geçesi”

“Ali baba kesesi gelip şurdan geçesi”

Bu oyun günümüzde Ağın, Alacakaya, Baskil ve Maden'de Yedi Kule; Keban'da Yedi Kiremit ve Dalya Domdik ; Sivrice'de Yedi Kiremit ve Ortada Kuyu Var Yandan Geç; Karakoçan'da Dokuz Taş ve Dombili isimleriyle oynanmaktadır.

Yedi Kiremit oyununda oyun aracı taş yerine yedi adet kiremit parçasıdır.

Bu oyun Kiremit Topu, Yedi Kiremi, Kiremit Yıkma adlarıyla şu şekilde oynanmaktadır:

Geniş bir alanda toplanan oyuncular kiremit parçaları bulup düz bir yerde üst üste dizdikten sonra sayışma veya oyuncu adı söyleme yöntemlerinden biriyle eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Daha sonra kiremitlerden 5-6 metre uzaklıkta yere düz bir çizgi çizerler. Kura veya ayak basma yöntemlerinden birisiyle oyuna başlayacak grup belirlenir.

Ebe olan grup oyuncuları kiremitlerin bulunduğu tarafa dağılırken, oyuna başlayacak olan grup oyuncuları çizilen çizginin arkasında sıralanırlar. Topla sırasıyla kiremitlere atış yapılmaya başlanır. Oyunculardan biri, kiremitleri topla devirince grup arkadaşları ile birlikte koşarak devrilen kiremitleri dizmeye çalışır. Ebe olan grup oyuncuları ise topu birbirlerine atarak karşı grup oyuncularını, kiremitler dizilmeden topla vurmaya çalışırlar.

Kaçan grubun oyuncuları kiremitleri dizmeden topla ebelenirlerse gruplar yer değiştirir. Kiremitleri dizebilirlerse bir oyun yapmış olurlar ve yeniden çizginin arkasına geçerek oyunu başlatırlar. Oyun bu şekilde devam eder. En çok oyun yapan oyunu kazanmış olur.

Bu oyun Elazığ'ın merkezinde unutulmaya yüz tutmuştur. Elazığ'ın ilçelerinde ise yaygın olarak oynanmaktadır.

Yedi Kule oyunu Keban'da Dalya Domdik adıyla oynanma biçiminde farklılıklar göstererek şu şekilde oynanmaktadır:

Oyuncular açık, düz ve geniş bir alanda toplanıp etrafa dağılarak on beş adet el büyüklüğünde düzgün yüzeyli yassı taş bulup getirerek bu taşları yerde üst üste dizerler. Taşlara üç-dört metre mesafedeki yere ise oyuncuların yan yana rahatlıkla durabilecekleri uzunlukta bir çizgi çizerler.

Oyun sahası böylece hazırlandıktan sonra ebenin belirlenmesi için, bütün oyuncular bu çizginin arkasına geçip topla sırayla bu taşları devirmeye çalışırlar. Taşları devirmeyen ilk oyuncu ebe olarak taşların başında bekler.

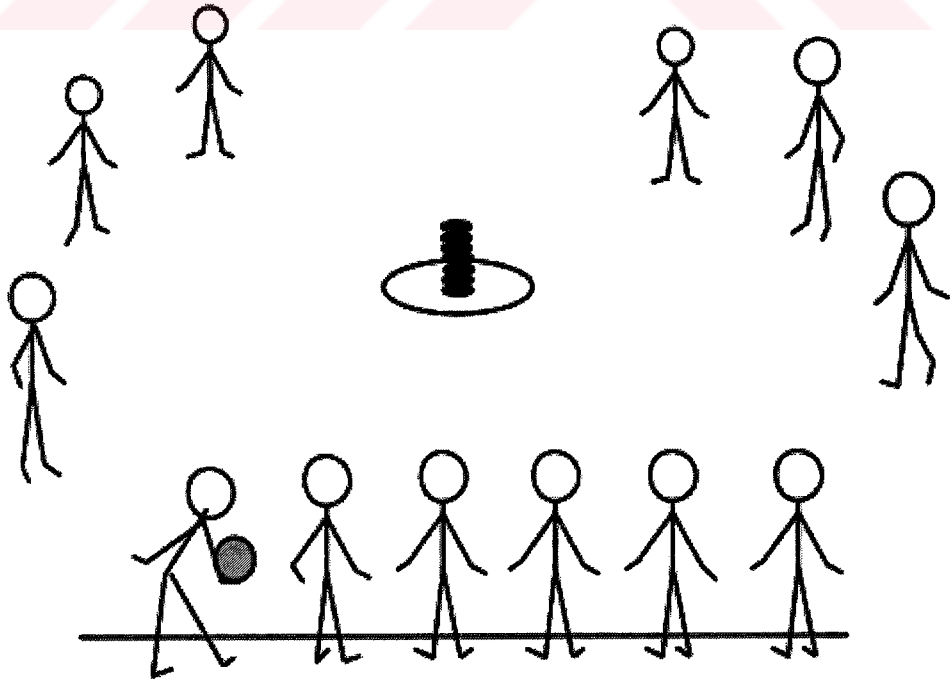
Ebenin dışındaki oyuncular çizginin arkasında sıra ile topu taşlara atarak topu devirmeye çalışırlar. Oyunculardan biri taşları devirince oyuncuların hepsi kaçar. Ebe ise oyuncuları topla vurup yandırmaya çalışır. Bu arada, devrilmiş taşları dizmek isteyen oyuncuların bunu gerçekleştirmelerine izin vermeden onları, topla vurmaya çalışır.

Ebe topla bir oyuncuya vurursa hemen o oyuncu ebe olur ve taşların olduğu bölgeyi korumaya ve diğer oyuncuları topla yandırmaya çalışır.

Oyun bu şekilde oynanırken oyunculardan biri ebeye vurulmadan on beş taş üst üste dizebilirse "Dalya domdik" diye bağırır. Böylece oyun bitirilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K26, K34, K46, K48, K63, K69, K76, K118,

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.2. DEĞNEK İLE OYNANAN OYUNLAR



2.2.1. AT AT

Oyunun Diğer Adı/Adları : Cırt / Cirit / Atçılık

Oyuncuların

a. Sayısı : 3-6

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 1- 1,5 uzunluğunda ağaç dalları ve çubuklar

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar aylarında ve ağaçların budandığı zamanlarda oynanır. Eskiden oynanan At At oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular buldukları ağaç dallarını bacaklarının arasına alıp bu oyunu oynamaya başlarlar.

Her oyuncu ağaç dalını bacaklarının arasına aldıktan sonra bu dalın bir ucunu eliyle tutarken bir ucunu yere sürterek ata biner gibi koşar. Oyuncular bu ağaç dallarını atları gibi kabul ederler ve at gibi kişneyerek birlikte koşmaya devam ederler.

Oyuncular koştukları sırada ellerine birer çubuk alıp, bu çubukları birer kırbaç gibi kullanırlar ya da çubukları ortasından cirit gibi tutarlar. Bu sırada birbirlerine şu sözleri söylerler:

“Cırıda gel cırıda gel
Atın yoksa yayan gel
Tıkıda gel tıkıda gel
Atın yoksa yayan gel
Tırısa gel tırısa gel
Atın yoksa yayan gel.”

Oyuncular yorulduklarında koşmalarına bir süre ara veriler. Bu sırada oyunculardan biri,diğer bir oyuncunun ağaç dalının yerde sürüklenmiş ucuna ayağıyla basarsa, bu çubuğun sahibi, dalına basan çocuğa şu sözü söyler: “Hele gardaş hele

bahan bak bahan.” Dalın ucuna basan çocuk kendisine bakınca, “Atımın guyruğunun ucuna ele ayağınnan basma da” diyerek onu uyarır.

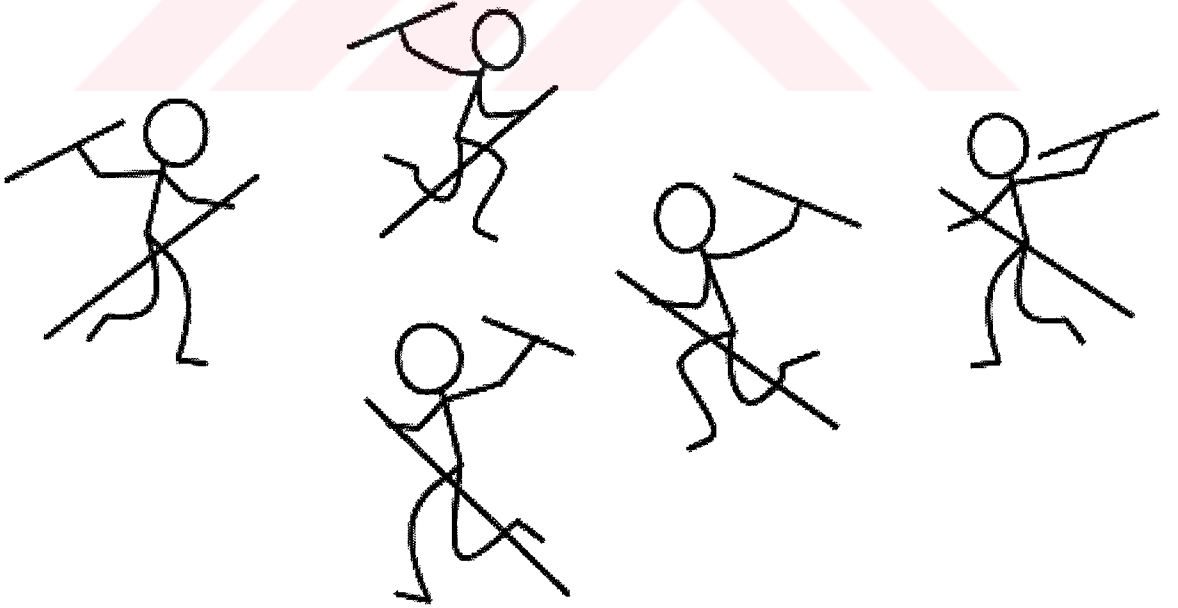
Oyuncular bir süre dinlendikten sonra yeniden koşmaya devam ederler ve istedikleri zaman oyuna son verirler.

At At oyununun başka bir çeşitlemesinde ise bir çocuk, başka bir çocuğun sırtından tutar. İlk oyuncu bu şekilde koşarak atçılık oynarlar.

Bu oyunun başka bir çeşitlemesinde ise öncelikle 10-15 cm. uzunluğunda ince bir çubuk bulunur. Bu çubuğun iki ucuna uzunca bir ipin iki ucu bağlanır. Bu şekilde hazırladıkları oyun aracına gem adı verilir. Bir oyuncu gemin çubuk kısmını ağızıyla tutarken diğer oyuncu ipi bir veya iki eliyle tutar. Bu iki oyuncu bu şekilde birlikte koşar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K14, K38

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.2.2. CADİ KADIN



Oyunun Diğer Adı / Adları : Cadı ve Elmaları

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 1 metre uzunluğunda çubuk, çarşaf

Oyun Alanı : Açık mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Cadı Kadın oyunu günümüzde oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Sivrice

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık bir alanda toplanırlar. Bir oyuncu, sayısmaca yöntemiyle seçilerek cadı kadın oyun rolünü alır. Diğer oyuncular ise kardeşler oyun rolünü üstlenmiş olurlar.

Cadı kadın oyun rolünü olan oyuncu bir metre uzunluğunda bir çubuk alarak yere bir çember çizer. Cadı kadının kazanı adı verilen bu çemberin içine çeşitli şekiller çizilir. Bu şekillerin cadının yiyecekleri olduğu kabul edilir. Cadı kadın kibrit olduğu kabul edilen bir taş alarak çemberin yanında kibrit çakıyormuş gibi yapar. Böylece yiyecekleri pişirmek için kazanın altını yakmış sayılır.

Cadı kadın bu işi de yaptıktan sonra “Tarlama kazmaya gideyim” diyerek çemberin yanından uzaklaşır.

Cadı kadının gittiğine gören kardeşler çemberin içindeki şekilleri ayaklarıyla silerek kazandaki yiyecekleri yemiş olurlar.

Tarlada yorulup acıkmış olan Cadı Kadın evine döndüğünde kazanın boş olduğunu görünce çok sinirlenir. Cadı kadın, etrafta oyunu izleyen çocuklara, “Yemeğimi kim yedi?” diye sorar. Onlar da kardeşleri işaret ederler.

Cadı kadın, kardeşlerin evinin kapısı olduğu düşünülen yerde kapıyı çalar gibi havada elini sallayarak “Tık tık” sesi çıkarır. Kardeşler “Kimsin?” diye sorarlar. Cadı kadın, “Ben cadı kadın, açın kapıyı bir şey soracağım” der. Kardeşler kapıyı açtığında

Cadı Kadın, “Yemeğimi siz mi yediniz?” der. Kardeşler ise “Hımm” sesini çıkarırken korkan, kaçmak üzere hazırlanıp “Evet” diye bağırarak kaçarlar.

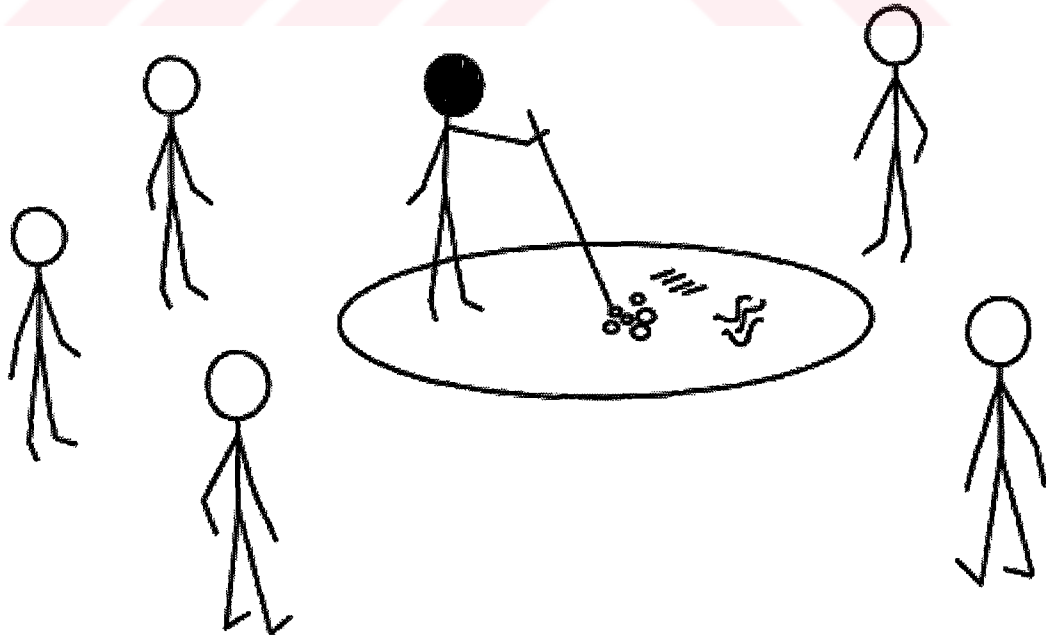
Cadı kadın, elindeki çubukla onları kovalar. Cadı kadının çubuğu yeme değerse o oyuncu yakalanmış olur. Cadı kadın bütün oyuncuları yakalayınca onları çemberin içine götürüp değneğiyle çevirir. Böylece oyuncuları kazanında pişirmiş sayılır.

Elazığ’ın merkezinde yukarıdaki gibi oynanan oyun. Sivrice’de Cadı ve Elmaları adıyla aşağıdaki gibi oynanmaktadır:

Cadı oyun rolünü alacak oyuncu, sayışma ile belirlenir. Cadı, çemberin içinde yuvarlak şekiller çizdikten sonra, diğer oyuncular elma olduğu kabul edilen bu şekilleri silmeye çalışırken cadı onları kovalar. Cadı yakaladığını evi olarak belirlenen bir yerde bekletir. Cadı, bütün oyuncuları yakalayabilirse onlara emrettiklerini yapma cezası verir. Eğer bütün oyuncuları yakalayamazsa ve oyuncular cadının elmalarını bitirirse (şekillerin hepsini silerlerse) cadı, oyunu kaybetmiş olur. Bu kez oyuncular cadıya ceza verirler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K15, K50, K90

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.2.3. CILFİSTİK



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 1 - 5

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 15-20 cm. uzunluğunda, düz bir ceviz ve incir ağacı dalı, dağdağan çekirdekleri, 10-15 cm.uzunluğunda sert bir ağaç dalı, çivi

Oyun Alanı : Genellikle açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak genellikle dağdağan toplanabildiği Haziran ayının sonundan itibaren yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Cıfistik oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ , Ağın

Oyunun Oynanma Biçimi :

Öncelikle 15-20 cm. uzunluğunda düz bir ceviz veya incir ağacı dalı getirilir. Dalın ortasındaki yumuşak dokunun çapı dağdağan çekirdeğinin girebileceği kadar olmalıdır. Bu ağacın ortasındaki yumuşak ve gevşek doku, çivi veya başka bir sivri araçlar delinerek çıkartılır.

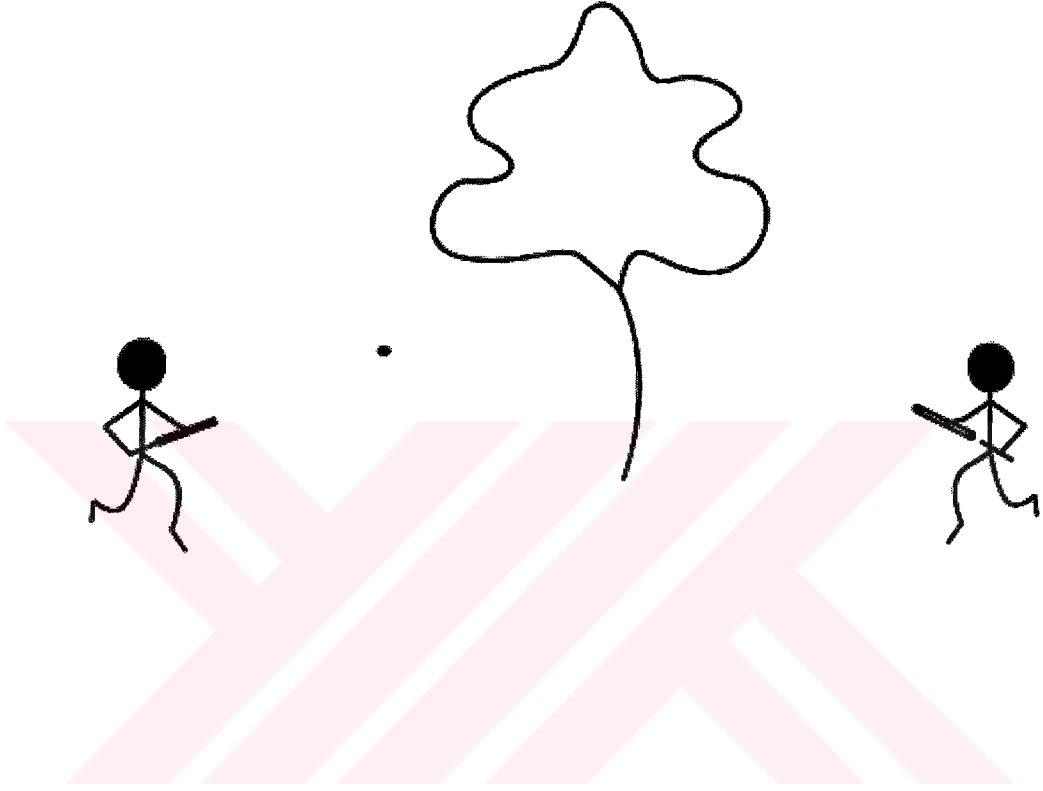
İçi oyulan ağacın her iki ucuna birer dağdağan çekirdeği sokulur. Böylece dalın içindeki hava sıkışır. Ayrıca “biz” adı verilen bir oyun aracı hazırlanır. Bunun için, 10-15 cm. uzunluğunda iç kısmı da oldukça sert bir ağaç dalı alınır. Bu dala bir çivi çakılır çivinin başı çekiçle dövülerek yuvarlatılır.

Oyun araçları bu şekilde hazırlandıktan sonra dağdağan çubuğu bir hedefe doğru tutulur. “biz” adı verilen oyun aracının çivili kısmıyla dağdağan çubuğunun arka ucundaki dağdağan çekirdeği hızla vurulup itildiğinde “çat” sesiyle birlikte diğer uçtaki dağdağan çekirdeği fırlatılır.

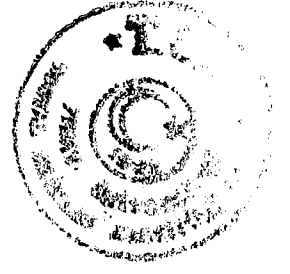
Atışlar için bir ağaç, şişe, karton, teneke vb.daha yaygın olarak insan hedefler seçilir. Bir oyuncu yolda yürürken bir arkadaşına ya da başkasına atabildiği gibi özellikle düğünlerde ve çeşitli eğlencelerde törene dalan kişilere atılır. Bu oyun Ağın'dan derlenmiştir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.2.4. ÇONDUR



Oyunun Diğer Adı / Adları : Gılç / Çubuk Saplatma

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 10

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 30 - 40 cm uzunluğunda uçları sivriltilmiş sopalar.

Oyun Alanı : Açık mekân. Çamurlu bir yerde veya hayvan gübrelüğünde oynanır.

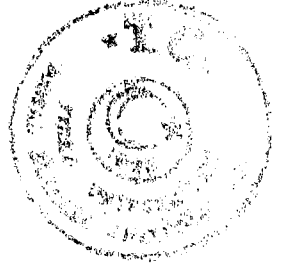
Oyun Zamanı : Her mevsimde gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Çondur oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

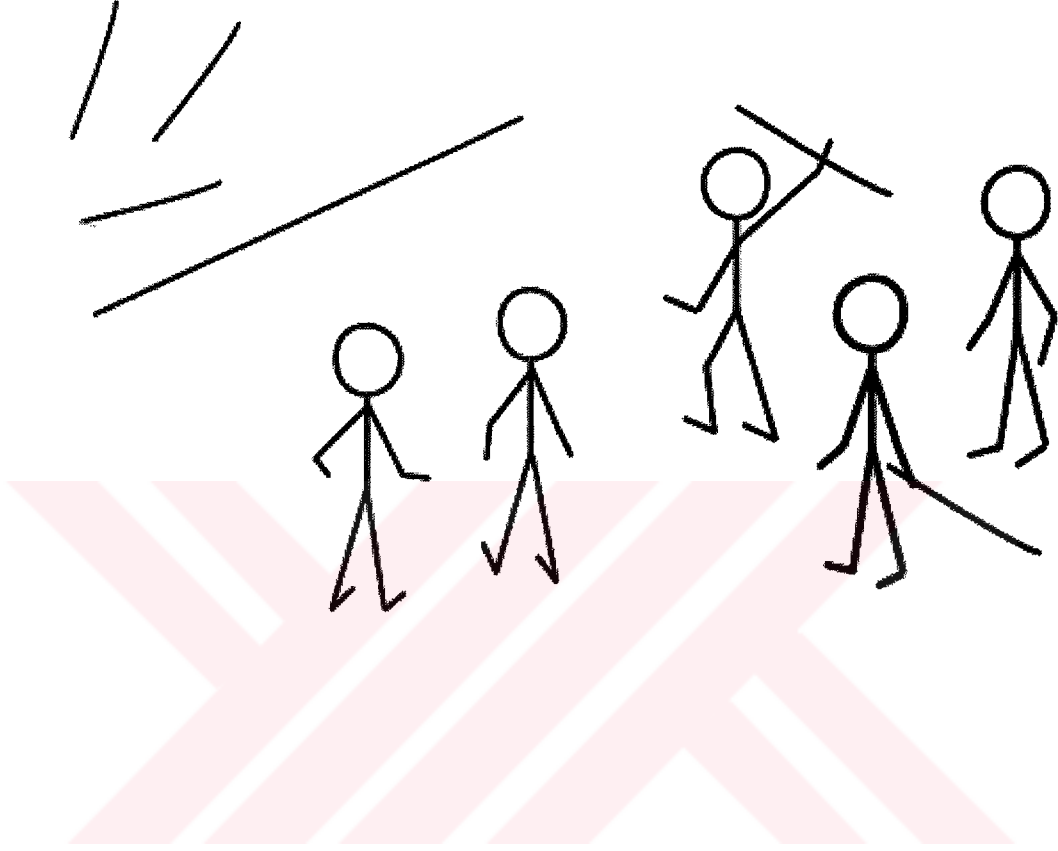
Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular çamurlu veya hayvan gübresinin döküldüğü bir yerde toplandıktan sonra oyuna başlayacak olanı belirlemek için yere bir çizgi çizerler ve ellerine aldıkları 30 - 40 cm. uzunluğunda olan değnekleri çizginin arka tarafına doğru olabildiğince uzağa atarak saplarlar. Çizgiye en uzak yere değneğini saplayan birinci sırayı alır. Oyuncular çizgiye uzaklık sıralarına göre oyun sıralarını belirledikten sonra sırayla değneklerini oyun alanına saplamaya devam ederler. Sırası gelen oyuncu elindeki değneği, atılan değneklerden birinin tam saplı olduğu yere atarak bu şekilde rakip oyuncunun değneğini yerinden çıkarıp kendi değneğini saplamaya çalışır. Bu şekilde kendi değneğini saplamak koşuluyla rakibinin değneğini devirir. Devirdiği değneği yutmuş olur. Değneği yutulan oyuncu oyun dışına çıkar. Yuttuğu değneği aldıktan sonra tekrar atış yapmaya devam eder. Değneğini saplayamazsa atış sırasını yanındakine bırakır. Sıradaki oyuncu kendi değneğini yerdeki saplanmamış değneğe doğru atarak kendi değneğini saplamak kaydıyla yerdeki değneği hareket ettirirse onu yutmuş olur. Oyun böylece devam eder. Oyunun sonunda elinde en çok değnek kalan oyunu kazanır. Bu oyun Karakoçan ilçesinde Gılç ismiyle aynı şekilde oynanmaktadır. Maden ilçesinde ise Çubuk Saplatma adıyla kış aylarında karın üstünde oynanmaktadır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K100



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.2.5. ÇELİK – ÇUBUK



Oyunun Diğer Adı / Adları : Çelik Çomak / Çalılık / Çelik

Oyuncuların

a. Sayısı : 8 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 25-30 cm uzunluğunda çelik adı verilen ağaç dalı ve bir, bir buçuk metre uzunluğunda çomak veya çubuk adı verilen ağaç dalı.

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Genellikle bahar ve yaz aylarında

gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Çelik Çubuk oyunu farklı oynanma biçimleriyle günümüze kadar gelebilmiştir. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

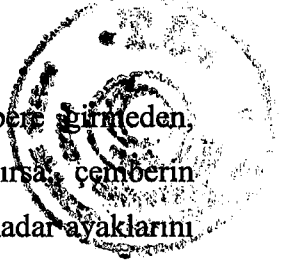
Oyuncular kendi aralarında anlaşarak eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Kura yöntemlerinden biriyle içeride olan grup belirlenir.

Oyun alanının bir kenarında yere iki, iki buçuk metre çapında bir çember çizilir. İçeride olan grup oyuncularından biri 25-30 cm uzunluğundaki çelik adı verilen ağaç dalını ve bir, bir buçuk metre uzunluğundaki çomak adı verilen ağaç dalını alarak çemberin içine girer. İçeride olan grubun diğer oyuncuları ise dairenin arkasında bir kenarda beklerler.

Diğer grubun oyuncuları ise bu çemberin karşısında oyun alanına dağılırlar.

Çemberin içindeki oyuncu bir elindeki çomakla diğer elindeki çeliğe olanca gücüyle vurarak çeliği uzaklaştırır.

Karşıdaki grubun oyuncuları ise atılan çeliği elleriyle tutmaya çalışırlar. Bu grubun oyuncularından herhangi biri atılan çeliği, çelik havadayken eliyle tutabilirse gruplar yer değiştirir. Bu kez çeliği tutan oyuncunun grubu içeriye geçer. Atılan çeliği havadayken tutamazlarsa, yere düşen çeliği, iyi atış yapabilen bir oyuncu eline alır ve çemberin içine atmaya çalışır. Çemberin içindeki oyuncu ise atılan çeliğe elindeki çomakla vurup, çeliğin çember içine girmesini önlemeye ve çeliği çemberden mümkün



olduğunca uzağa atmaya çalışır. Çembere doğru atılan çelik, çembere düşmeden, çemberin içindeki oyuncu tarafından çomakla vurularak uzaklaştırılırsa, çemberin içindeki oyuncu, çemberin çizgisinden başlayarak çeliğin düştüğü yere kadar ayaklarını birbirini önüne bitişik basarak yürür. Yürüyüşü sırasında her ayak basışı için sayı sayar. Çeliğe kadar bu şekilde sayı sayarak yürüdükten sonra çeliği alıp çemberine döner ve çeliği yere düşürmeden çomakla, çeliğe üst üste vurup her vuruşunda, ayak basarak topladığı sayıların üzerine sayı sayar. Çeliği düşürdüğünde sayı sayma işlemini sürdürmez. Bu oyuncunun topladığı puan kendi grubunun puanı olur. Aynı oyuncu çemberin içinde kalarak yeniden çomakla çeliğe vurup, çeliği uzaklaştırır.

Çemberin içindeki oyuncunun çomakla attığı çeliği karşı grup oyuncularından biri eliyle tutabilirse gruplar yer değiştirir. Tutamazlarsa yere düşen çeliği içlerinden biri tekrar alarak çembere doğru atar.

Çembere atılan çeliği çemberin içindeki oyuncu çomakla uzaklaştırırsa veya çelik çemberin dışına düşerse çemberdeki oyuncu, anlatılan şekilde puan toplamaya devam eder. Çembere atılan çeliğin yarısı veya bir ucu çemberin içinde kalırsa atış tekrarlatılır. Çembere doğru atılan çelik çemberin içine düşerse, çemberin içindeki oyuncu oyundan çıkar. Bu oyuncunun yerine içeride olan grup arkadaşlarından birisi girer.

Oyun devam ederken içeride olan grup oyuncusunun çemberden çomakla attığı çelik, karşı grup oyuncularından biri tarafından tutulursa hem gruplar yer değiştirir hem de içeride olan grubun bütün puanları silinir.

Oyunda elli puanı veya oyunun başında belirlenen puanı toplayan, bir oyun yapmış olur. Oyunda belirlenen sayı kadar oyun yapan grup, oyunu kazanır.

Çelik Çubuk oyunu oyun aracını kullanma biçimi bakımından farklılıklar göstermektedir.

Başka bir Çelik Çubuk oyununda iki ucu sivriltilmiş çelik, küçük ve oval biçimde açılmış bir çukurun üzerine bırakılır. Oyuna başlayacak olan oyuncu elindeki çubuğu, çukurun üzerindeki çeliğin altından vurarak çeliği havaya doğru fırlatır. Çelik havadayken, çubukla bir kez daha çeliğe hızla vurarak çeliği karşı grubun bulunduğu alana doğru atar. Çeliği kale adımı verdikleri yerden bu şekilde attıktan sonra çubuğu çukurun önüne, oyun alanındaki oyunculara paralel biçimde bırakır. Karşı grubun oyuncularından biri havadayken çeliği tutarsa gruplar yer değiştirir. Tutmazsa yere

düşen çeliği karşı gruptan biri alarak çukurun yanındaki çubuğa doğru fırlatır. Çubuğa vuramazsa kaledeki çocuk tekrar atış yapmak üzere çeliğin başına geçer.

Bu oyuncu yerdeki çeliğe doğru biraz eğilerek, çubuğun ucuyla çeliğin ucuna üç defa vurarak çeliği havalandırır. Çelik havadayken elindeki çubukla değneğin altına iki kere üst üste vurursa bir elli; dört kere üst üste vurursa iki elli; Altı kere üst üste vurursa üç elli adımı verdikleri işlemi yapar. Bu oyuncu bir elli yapmışsa bir, iki elli yapmışsa iki; üç elli yapmışsa üç kere daha atış yapma hakkı kazanır. Oyun şu kurallar çerçevesinde oynanmaya devam eder:

1. Atış yapacak olan oyuncu, çukurun üzerine bıraktığı çeliği, çubukla üç kerede havaya doğru fırlatmazsa veya çeliğe vurduğu sırada üç kere de ıska geçerse çubuğa kendi grup arkadaşlarından birine verir ve oyundan çıkar.

2. Atışını yapıp çubuğu yere bıraktıktan sora karşı grup oyuncularından biri elindeki çeliği, çubuğa atıp isabet ettirebilirse yine grup arkadaşına sırasını vererek oyundan çıkar.

3. Atışını yaptıktan sora çubuk elinden gider de, karşı grubun oyuncularından biri bu çubuğu tutarsa gruplar yer değiştirir.

4. Atış yapacak oyuncu çubukla çeliği attığında karşı grubun oyuncularından biri içeride yere düşmeden çeliği eliyle tutabilirse gruplar yer değiştirir.

5. Atış yapan oyuncu, yerdeki çeliği çubukla havalandırıp bir elli puan alamazsa sırasını grup arkadaşına verip oyundan çıkar

Bazen bir oyuncu elindeki çeliği, çubuğa atacağına eğer çubuğun yanında yaş ve çamurlu bir yer varsa oraya atıp kaledeki çocuğun işini zorlaştırmak ister. Kaledeki oyuncu kurnaz biriye elli işlemi yapmak için çeliğin yanına giderken, çeliği atan oyuncuya “Herhalde senin çeliğin gaşını. Hele dur da senin çeliğini gaşıyam”; der ve çubukla çeliğin altını biraz eşer. Ardından çubuğun, elindeki ucunu iki eliyle tutup ayaklarını çeliğin iki yanına basarak çubuğun ucuyla çeliği, hızla karşı grup oyuncularının tutamayacakları bir yöne fırlatır. Bu durumda daha önce çeliği çamurlu yere atmış olan oyuncu, bir daha böyle yerlere atmamak şartıyla yerdeki çeliği alır ve çubuğa atar.

Ayrıca bazen de oyun sırasında çubukla atılan çelik, oyun alanının etrafındaki bir bahçenin içine veya bir damın üstüne düşerse oyunculardan biri karşı gruptaki bir oyuncudan önce “Bahçe bizlik dam bizlik” sözünü söylemeye çalışır. Kaledeki

çocuklardan biri daha önce söylerse kendi grubu yine kalede kalır. Oyun alanına dağılmış olan oyunculardan biri önce söylerse gruplar yer değiştirir.

Çelik Çubuk oyununun eskiden oynanan bir oynama biçimi ise şöyledir:

Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrıldıktan sonra içeride olan grup yerde küçük bir çukur açar. Çeliğin bir ucu çukurun içinde diğer ucu ise yerden 10-15 cm yukarıdadır. Ebe olan oyunculardan biri çeliğin ucuna çubukla vurup, çeliği havalandırdıktan sonra ikinci vuruşla çeliği karşı grubun oyuncularının dağıldığı oyun alanına doğru atar. Bu ikinci vuruşuyla çeliği vuramazsa, oyundan çıkar ve sırasını kendi grubundan bir oyuncuya verir. Çelik karşı tarafa atıldığında, karşı grubun oyuncularından biri çelik havadayken çeliği tutabilirse gruplar yer değiştirir. Tutamazsa yerdeki çeliği alıp çeliği atan oyuncunun çukurun yanına bıraktığı çubuğa fırlatır. Eliyle attığı çelik yerdeki çubuğa değerse, çubuğun başındaki oyuncuyu oyundan atmış olur. Çeliği, çubuğa değdirmezse çubuğun başındaki oyuncu yeniden atışını yapar içerideki oyuncularının hepsini oyundan çıkaran grup, bu grupla yer değiştirir.

Yukarıdaki Çelik Çubuk oyunuyla aynı biçimde oynanan bir Çelik Çubuk oyunda ise çeliğin çubukla atılma şekli şöyledir:

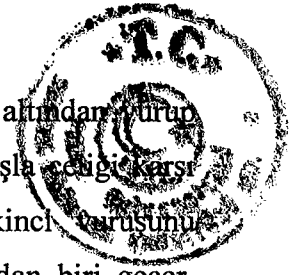
Yumruk büyüklüğünde iki taş, aralarında 15-20 cm kalacak şekilde yere koyulur. Çelik iki ucu bu iki taşın üzerinde olacak biçimde taşların üzerine bırakılır. Çubuk çeliğin altından vurulup çelik havalandırılır. Havalanan çeliğe çubukla bir kez daha vurularak çelik uzaklaştırılır.

Harput'ta eskiden oynanan bir başka Çelik Çubuk oyunu ise oyun aracını kullanma biçimi ve sayı kazanma şekli bakımlarından farklılıklar göstermektedir. Oyun şöyle oynanmaktadır:

Oyuncular kendi aralarında anlaşarak eşit sayıda iki gruba ayrıldıktan sonra kura yöntemlerinden birini kullanarak hangi grubun içeride hangi grubun dışarıda kalacağını belirlerler.

İçeride olan grup oyun alanının bir kenarında bir arada dururken, diğer grubun oyuncuları bu grubun karşısında ve onlara 15 - 20 metre mesafede olmak üzere oyun alanına dağılırlar.

Çelik adlı oyun aracını hazırlamak için 15 - 20 cm uzunluğundaki bir ağaç dalının iki ucunu sivirtirler. Bir de çubuk adı verilen bir, bir buçuk cm uzunluğunda ağaç dalı bulunur İki ucu sivirtilen çeliğin bir ucu yerde açılan küçük bir çukurun üzerine bırakılır. Böylece çeliğin altında boşluk bırakılmış olur.



İçeride olan grup oyuncularından biri elindeki çubukla çeliğin altına vurup çeliği havalandırdıktan sonra, ikinci kere dikkatli ve kuvvetli bir vuruşla çeliği karşı grup oyuncularının bulunduğu alana doğru fırlatır. Oyuncu bu ikinci vuruşunu yapamazsa oyun dışında kalır ve yerine kendi grubunun oyuncularından biri geçer. Grubun oyuncularından biri atılan çeliği, çelik yere düşmeden elleriyle tutabilirse gruplar yer değiştirir. Tutamazsa kendi grubunun iyi atış yapma becerisi olan oyuncularından biri yere düşen çeliği alır ve çukurun yanında yere bırakılan çubuğa fırlatır. Attığı çelik çubuğa değerse çukurun başında duran oyuncuyu oyundan çıkarmış olurlar. Çıkardıkları oyuncunun yerine içerideki grup oyuncularından birisi geçer. Dışarıdaki grup oyuncusunun eliyle çubuğa attığı çelik, çubuğa değmeyip oyun alanında bir yere düşerse çukurun başındaki oyuncu, çubuğu yerden alarak çeliğin yanına gider. Bu oyuncu çubukla çeliğin sivri ucuna vurarak çeliği havalandırır. Havalandırdığı çeliği yere düşürmeden, çubukla çeliğin altına iki kere vurduktan sonra çeliği uzaklaştırmak için güçlü bir vuruş daha yaparsa çubuğu atış yaptığı yere bırakarak çeliğin yanına gider. Fırlattığı çeliği eline alarak çeliği yerde döndüre döndüre çubuğa doğru getirirken sayı sayar. Çeliği bu şekilde çubuğun yanına kadar getirdikten sonra çeliği düşürmeden, çubukla çeliğin altına vurup çeliği havada saydırmaya başlar. Çeliği döndürürken saydığı sayıyı çeliği her vuruşunda devam ettirir. Çeliği yere düşünce sayı toplama işlemini bırakır.

Bu oyuncu dışarıdaki grubun çubuğa isabet ettiremediği çeliğin yanına gittiğinde çeliğin bir ucuna vurup çeliği havalandırdıktan sonra çeliği iki kere saydırmadan bir vuruşla ileriye fırlatırsa bu kez bulunduğu yerden elindeki çubuğu döndüre döndüre çeliğe kadar götürerek sayı sayar. Çeliğin yanına bu şekilde gittikten sonra çubukla çeliğin altına vurarak çeliği düşürene kadar sayı saymaya devam eder. Oyuncunun topladığı sayılar kendi grubunun puanı olur. Sayı toplayan oyuncu çukurun başına giderek yeniden çeliği çukura bırakıp atışını yapar. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunun başında belirlenen sayıyı ilk toplayan grup oyunu kazanmış olur.

Çelik Çubuk oyunun eskiden Keban'daki oynanma biçimi şöyledir:

Oyuncular iki gruba ayrıldıktan sonra iki ucu yontulmuş çelik, çukura veya taşın üzerine koyulur. Bir ucuna vurularak havalandırılan çelik, bir kez daha vurularak fırlatılır. Karşıdaki grubun oyuncusu, atılan çeliği eliyle tutarsa gruplar yer değiştirir. Tutamazsa çeliği eline alarak çukurun veya taşın yanına bırakılan çubuğa doğru atar. Çelik çubuğa değerse ilk atışı yapmış olan oyuncu oyundan çıkar. Çelik çubuğa



değmeyip de oyun alanında bir yere düşerse ilk atış yapan oyuncu çubuğu alıp çeliğin yanına gider ve çeliğin sivri ucuna vurup çeliği bir kere havada sıçrattıktan sonra çeliğe tekrar vurup çeliği ileriye fırlatır. Bu üç vuruş şöyle adlandırılır:

“Bire menterek.”

“İkiye senterek.”

“Üçe bereket.”

Oyuncu vuruşunu yaptıktan sonra bulunduğu yerden çubuğun boyunu ölçü alır ve çubuğu döndürerek çeliğe kadar olan mesafeyi ölçer. Kaç çubuk boyu saydı ise bu sayıyı grubuna kazandırmış olur ve tekrar çubukla çeliği oyunun başındaki şekilde oynamaya devam eder.

Karakoçan’da derlediğimiz bir Çelik Çomak oyunu, adından dolayı, Çelik Çomak oyununun bir çeşitlemesi sayılabilir. Ancak bu oyun, yalnızca oyun araçları bakımından Çelik Çubuk (Çelik Çomak) oyununa benzemektedir. Oyun araçlarının sayısı, kullanılma biçimleri, oyunun oynanma biçimi tamamen farklıdır.

Bu oyunda bir bir buçuk metre uzunluğunda olan çubuk, çubuğun bir ucu yumruk büyüklüğündeki bir taşın üzerine gelecek biçimde yere bırakılır. Değneğin üzerine de 15-20 cm uzunluğunda on iki adet çubuk koyulur.

Oyuncular sayışma veya başka bir yöntemle ebeyi belirlerler. Oyunculardan biri yerdeki uzun çubuğun ucuna basarak kısa çubukları fırlatır. Ebe dağılan çubukları toplayıp yeniden aynı şekilde uzun çubuğun üzerine dizene kadar oyuncular saklanırlar. Ebe, çubukları dizdikten sonra, saklanan oyuncuları aramaya başlar saklanan oyunculardan biri ebeye yakalanmadan koşup uzun çubuğa ayağıyla basabilirse, çubukları dağıtan bu oyuncu oyunu kazanmış olur. Ebe diğer oyuncuların çubukları dağıtmalarına fırsat vermeden onları ebeleyebilirse oyunu kazanmış olur.

Karakoçan’dan derlediğimiz ikinci Çelik Çomak oyunu ise Çelik Çubuk (Çelik Çomak) oyunları ile oyun araçları ve oyun araçlarını kullanma biçimi bakımlarından benzerlik göstermektedir. Bu oyun şöyle oynanmaktadır:

Oyuncular açık ve geniş bir alanda toplanırlar. 15-20 cm uzunluğunda çelik adı verilen bir ağaç hazırlarlar. Ayrıca her oyuncu kendisine bir metre uzunluğunda çubuk edinir.

Oyuncu – yönetici veya herhangi bir oyuncu bütün çubukları toplayarak başının üzerinden arkasına atar. Her oyuncu kendi çubuğunu tanır. Çubuğu en üstte kalan



oyuncu birinci olarak oyuna başlayacaktır. Çubukların yerdeki sırasına göre oyuncular atış yapma sıralarını alırlar. Çubuğu en altta kalan oyuncu ise ebedir.

Bütün oyuncular oyun alanında dağılıp birbirine bir buçuk, iki metre mesafede kalacak şekilde yere değnekleriyle iki, üç cm çapında çukurlar açarlar. Ebe de dahil her oyuncu çukurunun yanında durur.

Ebe eline çeliği alarak birinci oyuncuya doğru atar. Birinci oyuncu da elindeki çubukla çeliğe vurup, onu mümkün olabildiğince uzağa fırlatmaya çalışır. Eğer çeliği uzaklaştırabilirse, diğer oyuncular ebe çeliği alıp gelene kadar çubuklarıyla ebenin çukurunu kazmaya başlarlar. Ebe çeliği getirmeden çukuru iyice kazıp su ile doldurabilirlerse ebe olan oyuncu yanmış olur.

Bu oyun, Palu'da Çalılık (Çelik) adıyla şöyle oynanmaktadır:

Oyuncular açık ve geniş bir alanda toplanırlar. Her oyuncu kendisi için diğerlerine iki, üç metre mesafede iki, üç cm çapında çukur kazar. Oyuncular bir metre uzunluğunda birer değnek bulurlar. Bir de 20-25 cm uzunluğunda Çalılık adı verilen değneği hazırlarlar.

Sayışma veya kura yöntemlerinden biriyle yatanı belirlerler. Herkes çukurunun yanında bekler. Çukurlar ıslatılır. Oyun sıraları belirlenir. Ebe ve birinci oyuncu dışındaki oyuncular değneklerini çukurlarına saplarlar. Yatan oyuncu (ebe), birinci oyuncuya çeliği havadan atar. O oyuncu da elindeki çubukla, çeliğe vurur. Oyuncunun amacı çeliği mümkün olduğunca uzağa fırlatabilmektir.

Eğer oyuncu çeliği bu şekilde uzaklaştırabilirse ebe çalıği getirmeye gider. Ebenin dışındaki oyuncular ise ebenin çukurunu değneklerle kazmaya başlarlar. Ebe dönüp de çalıği herhangi bir oyuncunun boş çukuruna sapsa çukuruna çalılık saplanan oyuncu, yeni ebe olur. Ebe bir çukura çalılık saplamaya giderken o çukurun sahibi çukuruna, elindeki uzun çubuğu saplayabilirse ebe, o dolu çukura çalıği saplayamaz.

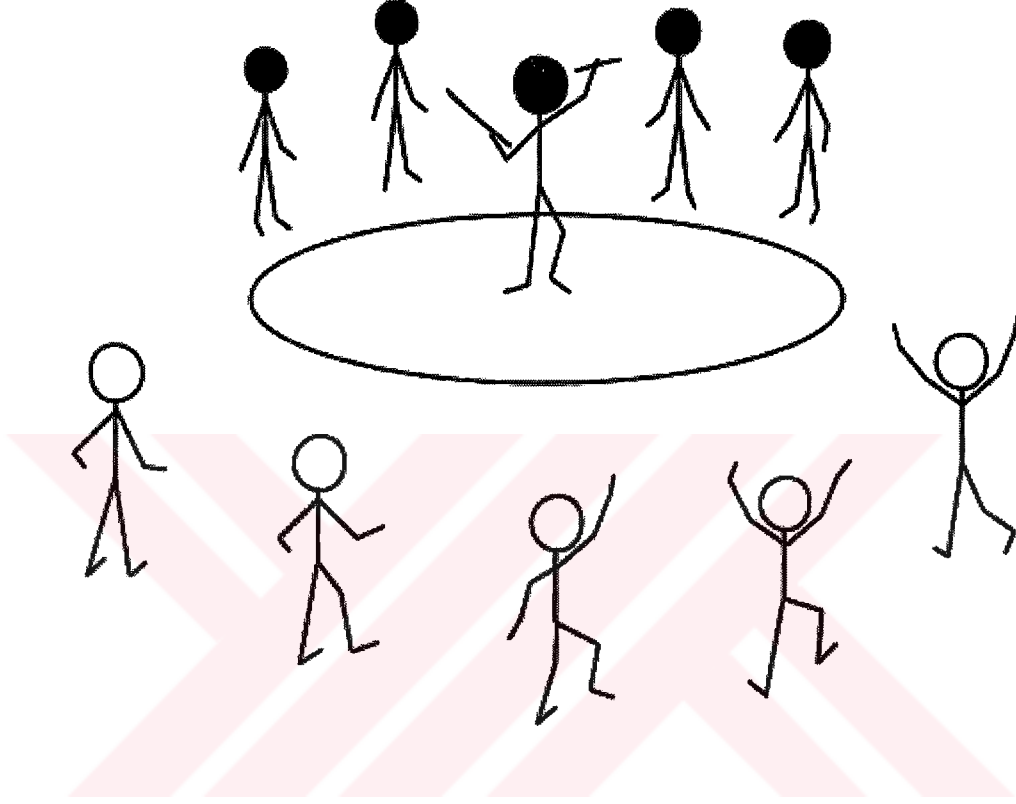
Ebe hiçbir çukura çalıği saplayamazsa ebeliği devam eder. Çalıği bu kez ikinci oyuncuya atar. Oyun aynı şekilde devam eder.

Elazığ'ın merkezinde unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biri olan Çelik Çubuk (Çelik-Çomak) oyunu Elazığ'ın ilçelerinde de bugün eski yaygınlığını yitirmiş görülmektedir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K24, K94, K111, K142, K168



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.2.6. ÇUBUK EBESİ

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 10

b. Cinsiyeti : Kız erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Çubuk

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Sivrice

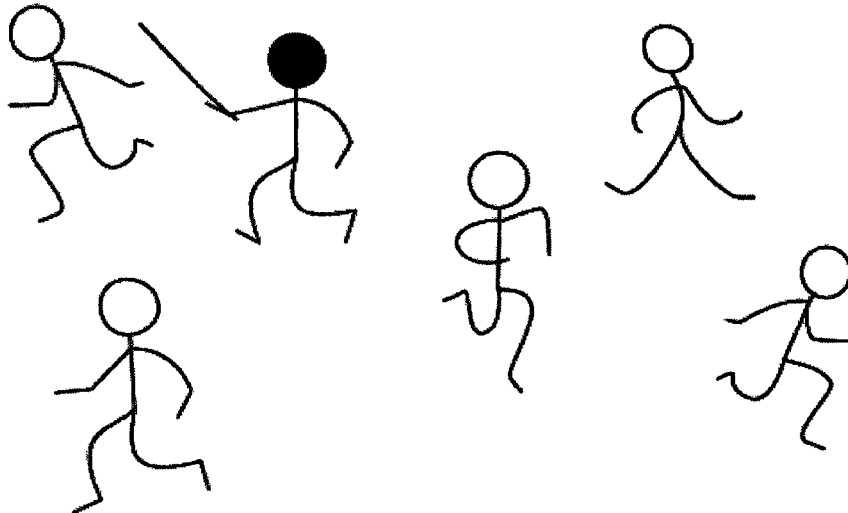
Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık ve geniş bir alanda toplanırlar. Sayışmaca veya kumansa yöntemiyle, oyunculardan biri ebe olarak belirlenir. Ebe eline bir metre uzunluğunda bir çubuk alır ve oyuncuları kovalamaya başlar. Ebe bir oyuncuya çubuğunu değerlendirirse, o oyuncu yeni ebe olur.

Eski ebe, ebelenmemek ve yeni ebenin çubuğa geç ulaşması için çubuğu olanca gücüyle uzağa fırlatır ve kaçmaya başlar. Yeni ebe çubuğu getirerek diğer oyuncuları kovalamaya başlar. Oyuna aynı şekilde devam edilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K34, K43

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.2.7. DEDE ÇEK KILINCINI KININDAN

Oyunun Diğer Adı / Adları : Dede Çek Kılıcını Kınından

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 7

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 70-80 cm uzunluğunda bir değnek, çamur, mendil

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Unutulmaya yüz tutmuş, hemen hemen hiç oynanmayan oyunlarımızdandır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular bu oyunu bilmeyen bir çocuğu yanlarına çağırdıktan sonra ona 70-80 cm uzunluğunda bir değneği göstererek oyunu nasıl oynayacaklarını şöyle anlatırlar:

“Şimdi, biz senin gözlerini bir mendille bağlayacağız. Sen de bu kılıcı bir elinle tutarak koltuğunun altına alıp, kılıca kolunla sıkıca bastıracaksın. Bu çocuk da senin yanında kalacak. Gözlerin bağlıyken biz gizlice yanınıza gelip yanındaki çocuğu kaçırmaya çalışacağız. Biz yanınıza yaklaşırken bu çocuk sana “Dede çık kılıcını kınından” derse sen de kılıcını kınından çıkarır gibi koltuğunun altından sıyrarak çıkartıp kılıcı sağa sola savurarak bizi yanınıza yaklaştırmayacaksın.

Oyunun nasıl oynayacağını anladığını söyleyen dede oyun rolündeki çocuğun gözlerini mendille sıkıca bağladıktan sonra değneğin bir ucunu çamura bulayıp koltuğunun altına verirler ve bir oyuncuyu dedenin yanında bırakarak uzaklaşırlar.

Dede oyun rolünü alan oyuncunun yanındaki oyuncu, dedeyi “Bak şimdi beni kaçırmaya gelecekler ben sana, “Dede çek kılıcını kınından” deyince sen değneği çekip, sallayacaksın” diye tembihler.

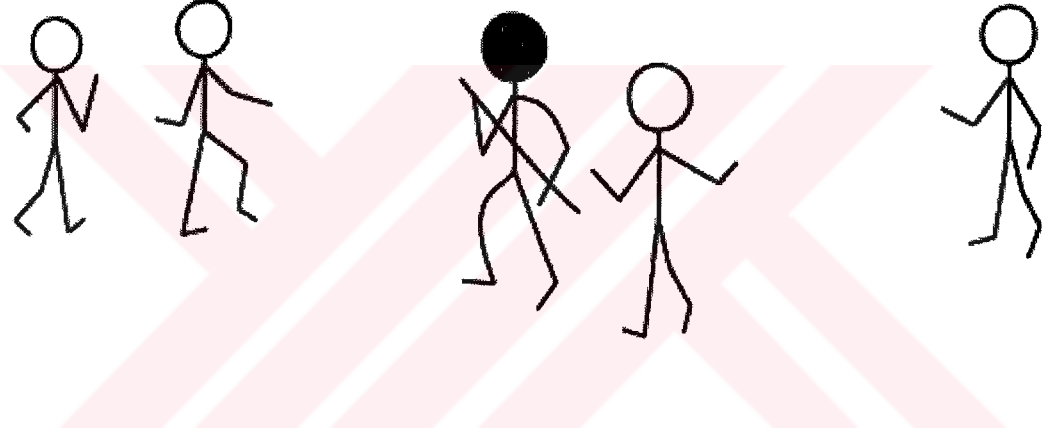
Uzaklaşan oyuncular, ayaklarıyla yerde hışırtılı sesler çıkararak, dedenin yanındaki çocuğu kaçırmaya geliyorlarmış gibi yaparak dede rolündeki oyuncuyu kandırmaya çalışırlar. Bu sesler üzerine, dedenin yanındaki çocuk, kimse yanlarına yaklaşmadığı halde dedeye “Dede çek kılıcını kınından” der. Bu sözü söylediği sırada

dede rolündeki oyuncu, deęneęi, koltuęunun altından sıyrarak çekip saęa sola sallamaya başlar.

Gözleri baęlı olan dede bu hareketi yapınca, dięer oyuncular kirlenen koltuk altını birbirlerine iřaret ederek, onu tuzaęa dūřürmüř olmanın verdięi keyifle kakhahalarla gülerler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kiři / Kiřiler: K38

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.2.8. DINGILA FİSTİK

Oyunun Diğer Adı / Adları : Dankıla Fişto

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 10

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 4 - 5 metre uzunluğunda kalın bir ağaç direk ve büyük bir kaya, taş beş on kerpiç tuğla

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân. Tümsek bir yer bulunan alan

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Bu oyun günümüzde çocuk parklarında bulunan tahtaravalli denilen oyun aracıyla oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular dört-beş metre uzunluğunda kalın bir ağaç direk bulurlar. Bu direği tump adını verdikleri tümsek bir yerin üzerine bırakırlar. Uygun bir tümsek bulunamazsa, bir taş yığınının ya da inşaattan getirilen büyük taşlarla veya kerpiçlerle bir tümsek oluşturulur.

Direk tümseğin üzerine koyulduktan sonra oyuncular ağırlıklarına göre hemen hemen eşit olacak şekilde ikiye ayrılarak bu direğin iki ucuna ata biner gibi binerler. Direğin bir ucu aşağıya inerken öbür ucu yukarı kalkar. Oyuncular böyle bir aşağı bir yukarı gidip eğlenirken olanca ağırlıklarını oturdukları yere verip direğin diğer ucundaki oyuncuları havada bekletmek isterler.

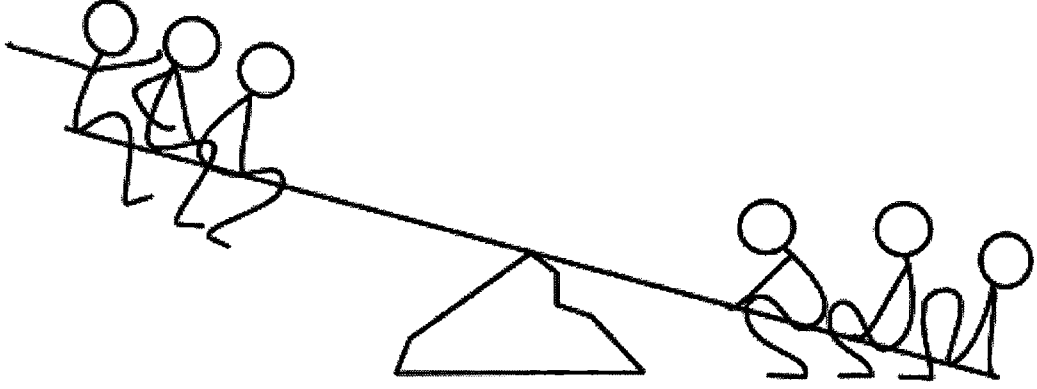
Oyun oynanırken, direğin bir ucunda oyuncu oturduğu ucu yere vurduğu sırada “Ding” der. Direğin ucunu yere vuran oyuncu da kendisini havaya kaldıran oyuncuya “Öyleyse sen de fistik” diyerek karşılık verir.

Oyun böylece neşeyle devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38, K41



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.2.9. HAMİ ZOZO

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 8

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 1.5 – 2 metre uzunluğunda kalın değnekler

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, özellikle bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Hami Zozo oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Palu

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular 1,5-2 metre uzunluğunda kalın değnekler hazırlayarak düz ve geniş bir alanda toplanırlar. Sayışmaca veya kura yöntemlerinden biriyle oyunculardan biri yatan (ebe) olarak belirlenir.

Oyuncular tarafından oyun alanında ebenin oyun aracını koyacağı bir yer seçilir. Yatan kişi değneğini bu yere koyarak değneğin başında bekler. Değneğin koyulduğu yerden 15-20 adım sayılarak toprağa bir atış çizgisi çizilir.

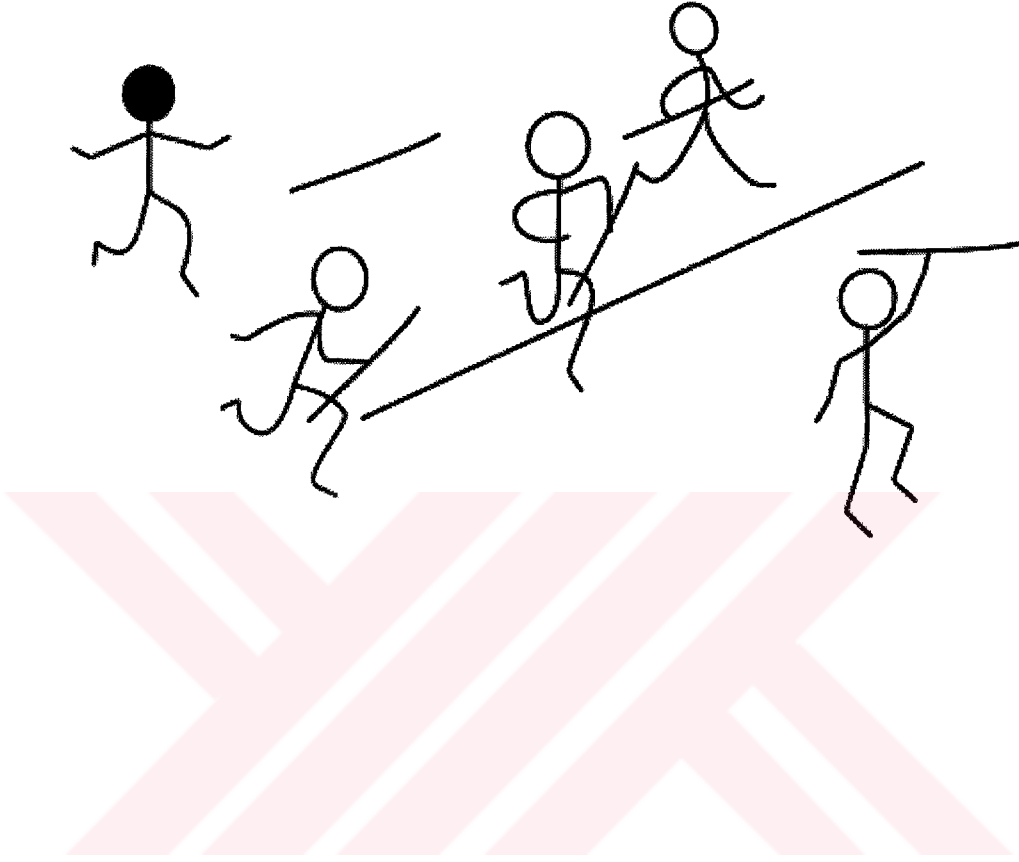
Yatanın dışındaki oyuncular atış çizgisinin arkasında sıralanarak atış sıralarını belirlerler. Oyuncular sırayla yatanın yerdeki değneğine, kendi değneklerini atmaya başlarlar. Oyuncuların amacı değnekleriyle yatanın değneğini vurmaktır. Bir oyuncunun değneği yatanın değneğine değerse, bu oyuncu ve daha önce atış yapan oyuncular değneklerini almaya koşarlar. Koşan oyuncular yatana (ebeye) yakalanmadan değneklerini alarak atış çizgisinin arkasındaki yerlerine dönebilirlerse ebe olmaktan kurtulurlar. Eğer ebe herhangi bir oyuncuyu, bu oyuncu değneğini alıp atış çizgisinin arkasına geçmeden yakalarsa, yakaladığı oyuncuya ebeliği devreder. Bu kez yakalanan oyuncu değneğini aynı yere koyarak yatan (ebe) olur.

Oyun aynı şekilde oynanmaya devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K 130



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.2.10. HOCA

Oyunun Diğer Adı / Adları

: Namaza Gitme / Kalo Dede / Abdest

Bozuldu

Oyuncuların

a. Sayısı

: 8 - 15

b. Cinsiyeti

: Kız - erkek

c. Yaşı

: 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Bir metre uzunluğunda değnek. Çeşitli büyüklüklerde taşlar.

Oyun Alanı

: Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı

: Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Hoca oyunu aynı oynanma biçimiyle günümüze kadar gelmiştir. Unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler

: Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi

:

Oyuncular açık bir alanda toplanırlar. İçlerinden yaşça veya fiziki olarak daha gelişmiş bir oyuncuya Kalo Dede oyun rolünü verirler. Kalo dede rolünü alan oyuncu, kulakları az duyan, gözleri az gören çok yaşlı bir adamı canlandırmak üzere bastonuymuş gibi kullandığı değneğiyle yürümeye başlar. Kalo dedenin camiye doğru gittiği var sayılır. Diğer oyuncular kalo dedenin ardından “Kalo dede, kalo dede, biz de camiye gelelim mi?”, diye bağırlar.

Kalo dede de onlara “Abdest alıp tavuklara yem verin, gelin” der. Diğer oyuncular bir taşın, direğin ya da çeşmenin başına giderek abdest alıyormuş gibi yaparlar ve tavuklara yem veriyormuş gibi ellerindeki toprağı ve küçük taşları yere attıktan sonra onlar da yürümeye başlarlar.

Kalo dedenin tam arkasında yürüyen oyuncu “Zırt” der. Sesi duyan kalo dede duraklayıp başını oyunculara doğru çevirerek “Ne oldu?” diye sorar. Oyuncular “Bir şey yok” derler. Kalo dede tekrar aynı soruyu sorunca diğer oyuncular “Osuruk dede, dam yıkıldı, abdestin bozuldu” derler. Kalo dede, bu söz üzerine bastonunu kaldırır ve onları kovalamaya başlar. Kalo dede yetiştiği oyuncuya değnekle vurduktan sonra evi olarak kabul edilen bir köşeye gider ve orada uyur gibi yapar.

Diğer oyuncular ise oyunun başında bu köşeye konulan Kalo dedenin meyveleri olarak kabul edilen taşları gizlice alıp kaçarlar. Gözlerini açtığı için uyandı sayılan Kalo dede kaçan oyuncuları yakalayıp değnekle döver.

Karakoçan'dan derlediğimiz Kalo Dede oyununun Elazığ'ın ilçelerinde Namaza Gitme, Hoca, Abdest Bozuldu gibi adlarla oynandığı tespit edilmiştir. Bu oyunların temel özelliği camiye gitmek için abdest alan bir dedenin çocuklar tarafından kandırılmasıdır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K59, K74

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.2.11. KUMANSA



Oyunun Diğer Adı / Adları : Yıldırım Aşkî Bir

Oyuncuların

a. Sayısı : 9 - 15

b. Cinsiyeti : Kız

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Çubuk

Oyun Alanı : Açık mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarındanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık bir alanda toplanırlar. Kumansa yapmak için öncelikle üç oyuncu bir araya toplanıp birer ellerini uzatıp birbirlerini ellerine üst üste koyarlar. Bu şekilde tuttıkları ellerini “Kumansa” diyerek sallayıp kelimenin “-sa” hecesinde ellerini bırakıp avuç içi ya yukarıya ya aşağıya doğru bakacak biçimde tutarlar. Avuç içi diğer oyunculardan farklı yöne bakan oyuncu elenir.

Avuç içleri aynı yöne bakan iki oyuncunun yanına diğer oyunculardan biri gelir ve yapılan işlem tekrarlanır. İki oyuncu kalınca elenen oyunculardan biri bu iki oyuncunun yanına yardımcı olarak gelir. Aynı işlem son kez yapıp birinci olan belirlenir.

Kumansa yöntemini uygulayan oyuncular isterlerse, Birdirbir oyununun bir çeşitlemesi olan Yıldırım Aşkî Bir oyununu oynarlar. Sivrice’de Kumansanın ardından genellikle bu oyun oynanmaktadır. Hatta bu iki oyuna birden Kumansa denilmektedir. Kumansa oyununun bir bölümü olan Yıldırım Aşkî Bir oyunu şöyle oynanmaktadır:

Kumansa yöntemiyle elenen oyunculardan ikisi genellikle birinci ve ikinci elenen oyuncular, bir buçuk, iki metre uzunluğunda bir çubuğu karşılıklı tutarak çömelirler. Kumansa sonucu birinci olan oyuncu çubuğun hemen arkasında durur. Diğer oyuncular da bu oyuncunun arkasında sıralanırlar.

Birinci olan oyuncu oyunun her aşamasında ilk atlayışı yapma şansına sahiptir. Birinci oyuncu, aynı zamanda oyunun aşamalarının adları olan aşağıdaki sözlü

formüllerini sırasıyla söyleyerek çubuğun üzerinden atlar. Diğer oyuncular da bu sözleri tekrar ederek sırayla aynı şekilde atlarlar. Oyunun sözlü formüllerini şunlardır:

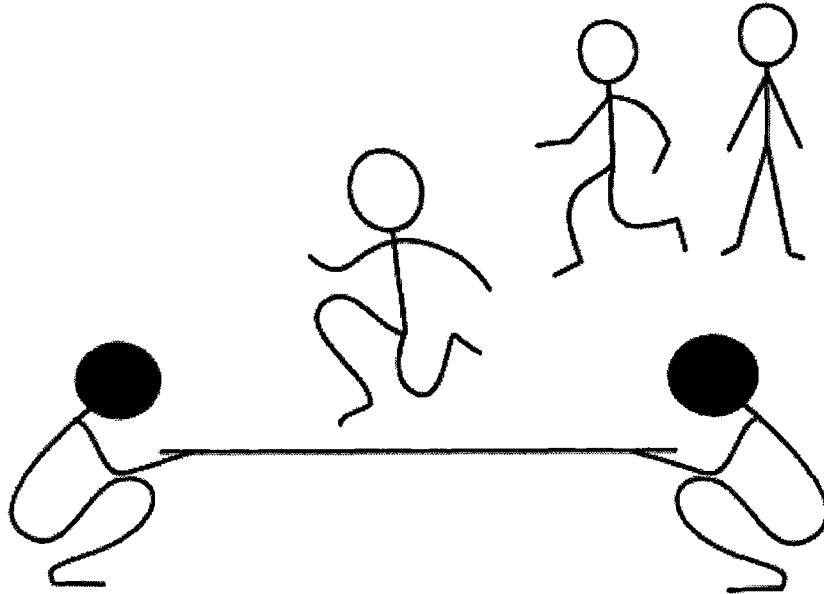


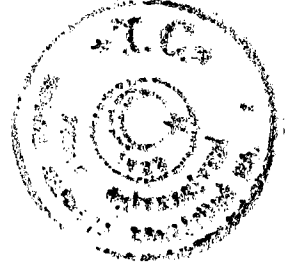
Yıldırım aşkı bir
İki bölü ekme
Çatır matır kütür mütür
Arkadaşımın saçını çektim acıttım
Beşim beş karış
Kartal duruşu
Yedilim yedi cüceler
Dokuzum dolma yerinde durma
Onum yer silmeler
On birim çeşitler
On ikilim tik taklar
Gezdirmeceler

Oyuncular atlayışlarını yaparlarken, çubuğa ayağıyla değen, oyunun sözlü formülünü unutan veya yanlış söyleyen veya oyun hareketini yanlış yapan oyuncu, çubuğu tutan bir oyuncuyla yer değiştirir. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K129

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.2.12. OK ATMACA

Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 10

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Ağaç dalı, ip

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde daha çok bahar ve yaz yazlarında gündüzleri oynanır. Eskiden oynanan Ok Atmaca oyunu günümüzde hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ'ın merkezi ve ilçeleri.

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık ve geniş bir alanda bir araya gelirler. Öncelikle yay ve ok adı verilen oyun araçları hazırlanır. Yay için bir metre uzunluğunda zor eğilen sert bir ağaç dalı bulunur. Bu dalın bir ucuna ip bağlanır. İpin uzunluğu ağaç dalının zorla eğilip iki ucunun bağlanabilmesine yetecek kadardır. Dalın ip bağlanan ucu yere dayanır. Dalın diğer ucu güçlkle gerilir ve bu uca da ipin diğer ucu sıkıca birkaç kez dolanıp bağlanır. Ok için de ağaç dalı bulunur. Bu ağaç dalının dümdüz ve pürüzsüz olmasına dikkat edilir. Ok için seçilen ağaç dalının bir ucu hafif sivriltilir.

Her oyuncu okunu ve yayını yukarıda anlatıldığı şekilde hazırladıktan sonra bu araçları savaş yapma, hedefe atma ve uzağa atma amaçlarından biri için kullanırlar. Oyuncular oklarını şöyle atarlar: Oyuncular bireysel olarak veya iki gruba ayrılarak hedef olarak dikilen bir nesneye ok attıklarında hedefi oklarıyla her vuruşlarında sayı kazanırlar. Oyunun başında belirlenen sayıya ulaşan grup ya da oyuncu oyunu kazanır.

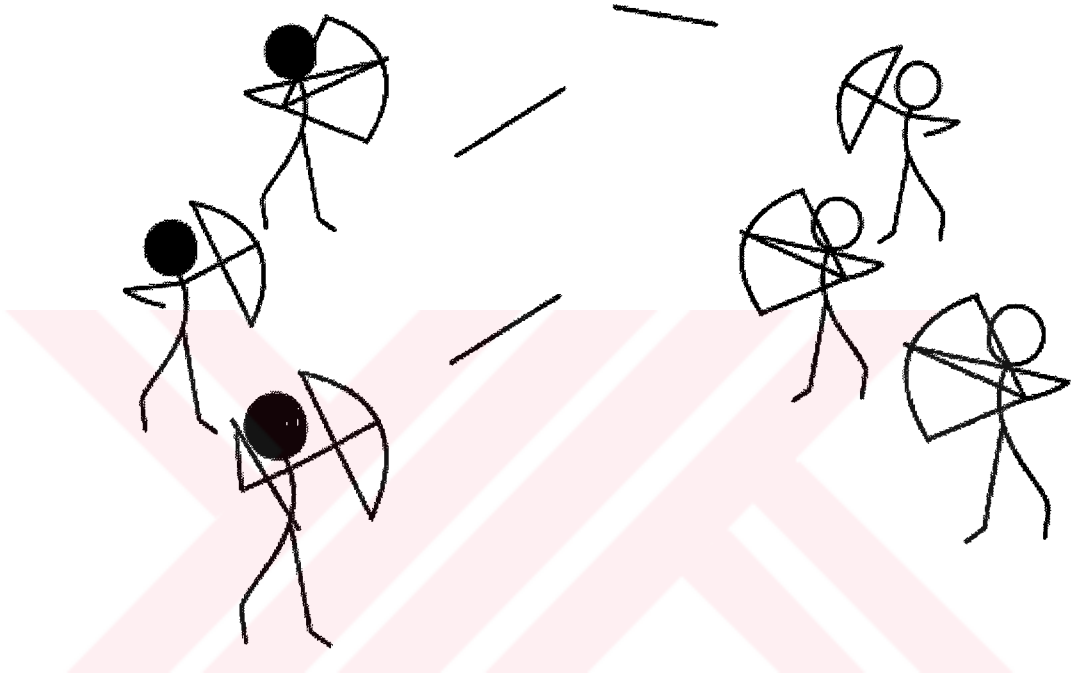
İki gruba ayrılarak savaş yapmak istediklerinde her grup kendisine kale adını verdikleri bir yer seçer. Grup oyuncuları birbirlerine ok atarlar. Gruplardan biri pes ettiğinde veya bir grup oyuncuları diğer grup oyuncularından hepsini okla vurarak oyundan çıkardığında oyun bitirilir.

Oyuncular bireysel olarak katıldıkları en uzağa ok atma yarışında sırayla oklarını atarlar. Okunu uzağa atan oyuncu oyunu kazanarak diğer bütün okları toplar. Bu oklar kazanan oyuncunun olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21



Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.2.13. SEPİ

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 5- 10

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Sepi adı verilen kısa, üç bacaklı ağaç, çubuklar.

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Genellikle bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden oynanan Sepi oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Baskil, Keban.

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular geniş bir alanda toplanırlar. Üç bacaklı, kısa bir ağaç dalı hazırlanır ve bacakları aşağı gelecek şekilde düz bir yere dikilir. Bir de 50-60 cm. uzunluğunda sopa bulunur. Sepinin başında bekleyecek olan oyuncunun (hakem) ve diğer oyuncuların atış sıraları sayışma ile belirlenir.

Hakem sepinin başında beklerken diğer oyuncular sepiye 10-15 metre mesafedeki bir çizginin arkasında yan yana sıralanırlar.

Oyuna ilk başlayacak olan oyuncu, eline aldığı çubuğu fırlatarak sepiyi devirmeye çalışır. Sepiyi devirebilirse koşup hakeme ebelenmeden çubuğunu alarak tekrar çizginin arkasına geçmek zorundadır. Hakem ise devrilen sepiyi getirip yerine diktikten sonra bu oyuncuyu kovalamaya başlar. Oyuncuyu çizgiyi geçmeden ebeleyebilirse ebelene oyuncu yeni hakem olur. Ebeleyemezse hakem olarak kalır ve diğer oyuncular atışlarına sırayla devam ederler. Oyun böylece sürer.

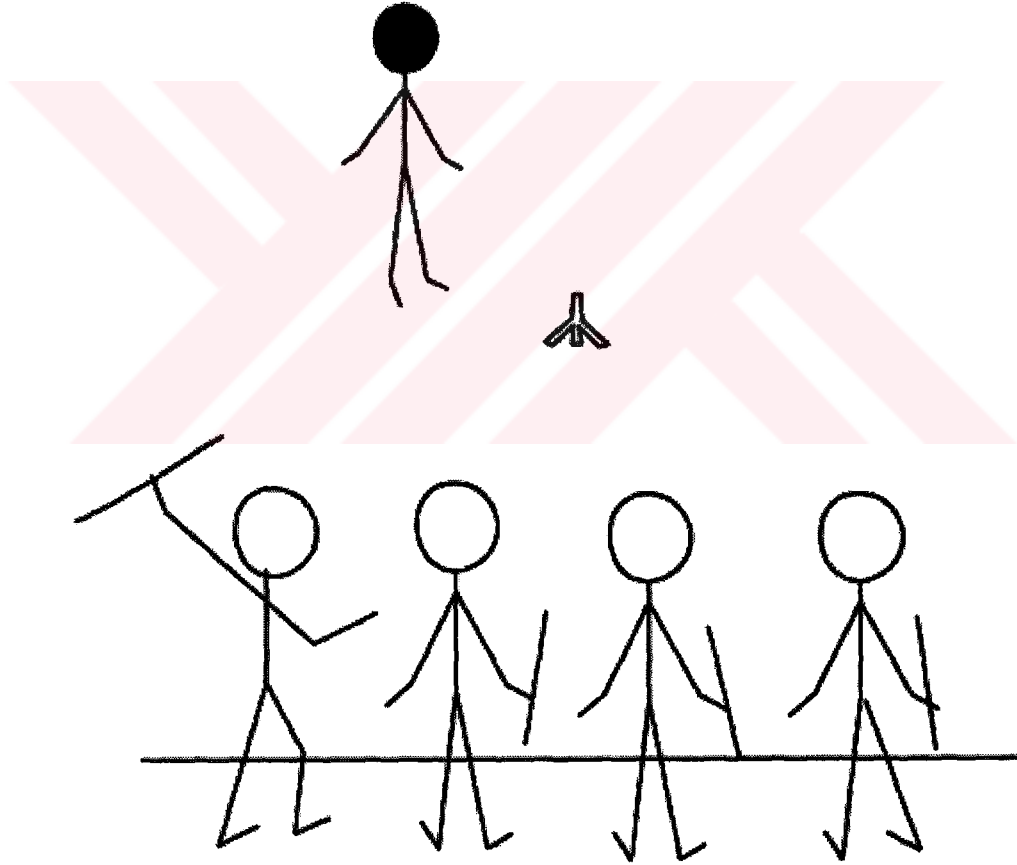
Bu oyun iki grup halinde de oynanır. oyuncular eşleştikten sonra araları 10-15 metre olan karşılıklı iki uzun çizgi çizerler. Her grup kendi çizgisinin arkasına geçer. Sepi ebe olan grubun çizgisinin arkasına işaretlenen bir yere dikilir.

Her oyuncunun elinde 50-60 cm. uzunluğunda bir çubuk vardır. Oyuna başlayacak olan gruptan bir oyuncu çubuğunu sepiye doğru fırlatır. Sepiye vurabilirse,

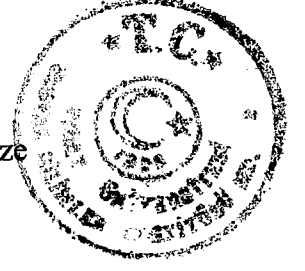
ebe olan grup oyuncuları sepiyi yerine dikip kendisini ebelemekten koşup çubuğunu alarak tekrar çizginin arkasına geçmeye çalışır. Eğer sepiyi vuramazsa, çubuğu karşı tarafta kalır. Kendisi yerinde durur ve atış sırası grup arkadaşına geçer. Grubun ikinci oyuncusu da çubuğunu sepiye fırlatır. Sepi yıkılırsa, kendisi ve sepiye vuramayan arkadaşı çubuklarını almak üzere koşarlar. Ebe olan grup ise devrilen sepiyi yerine dikip gelen oyuncuları ebelemeye çalışırlar. Ebeleyebilirlerse ebelene grup yanar ve sepiyi kendi çizgisinin arkasına diker. Oyun, diğer grubun atışıyla aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K155

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.2.14. ZA GULE ZAZA GULE



Oyunun Diğer Adı / Adları : Ze Gule Zeze Gule / Gule Zeze

Oyuncuların

a. Sayısı : 8 - 16

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 30-40 cm. uzunluğunda değnekler

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Za Gule Zaza Gule oyunu, günümüzde unutulmaya yüz tutmuş, hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Baskil

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular 30-40 cm uzunluğunda birer değnek hazırlarlar. Sayışma veya kura yöntemiyle oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar.

Oyun alanının bir kenarına bütün oyuncuların arkasında yan yana durabilecekleri uzunlukta bir çizgi çizilir. İki grup oyuncuları bu çizginin arkasında, grupların arasına bir metre kadar aralık bırakarak yan yana dizilirler.

Oyuna başlayacak olan grup oyuncularından biri, sırtını oyun alanına dönerek eğilip değneğini bacaklarının arasından oyun alanına doğru olanca gücüyle atar.

Değnek yere düştüğü an diğer grubun oyuncularından biri hızla koşarak değneği alıp oyun çizgisinin arkasındaki yerine dönene kadar sürekli olarak oyunun şu sözlü formülünü söyler: “Za gule zaza gule”

Za gule zaza gule,

Eğer bu oyuncu değneği alıp çizginin arkasındaki yerine dönmeden önce, yukarıdaki sözlü formülü söylediği sırada nefesi kesilir de bu sözleri söylemek için tekrar nefes alırsa gruplar yer değiştirir. Diğer grup aynı şekilde atış yapar. Oyun aynı şekilde oynanmaya devam eder.

Bu oyun Elazığ’ın merkezinde eskiden oynanan bir oyundur. Unutulmaya yüz tutmuştur. Bu oyunun eskiden Harput’ta Ze Gule Zeze Gule adıyla oynanan biçimi şöyledir.

Oyuncular ellerine yaklaşık bir metre uzunluğunda değnekler alarak uzun bir çizginin arkasında yan yana sıralanırlar.

Her oyuncu sırası geldiğinde sağ eliyle, sol kulağını veya sol eliyle sağ kulağını tutar. Daha sonra derin bir nefes alıp çizgiden çıktığı andan itibaren aldığı nefesi tükenmeden “Ze gule zeze gule” sözünü sürekli tekrarlayarak elindeki değnekle koşup değneği olabildiğince ileriye sapladıktan sonra çizginin gerisindeki yerine dönmeye çalışır.

Eğer oyunculardan biri çizginin arkasına geçmeden nefesini tüketir de ve bu sözü tekrarlayabilmek için tekrar nefes alırsa, o oyuncu yanar.

Nefesini iyi kullanarak çubuğu toprağa saplayıp yine o sözü tekrarlamaya devam ederek çizginin arkasında dönebilen oyuncuların değneklerine bakılır. Değneğini en ileriye saplayan oyuncu, oyunun birincisi olur. Bu oyunda genellikle galip gelen oyuncu “Şu çocuk Ze Gule Zeze Gule’de birinci” şeklinde anılır.

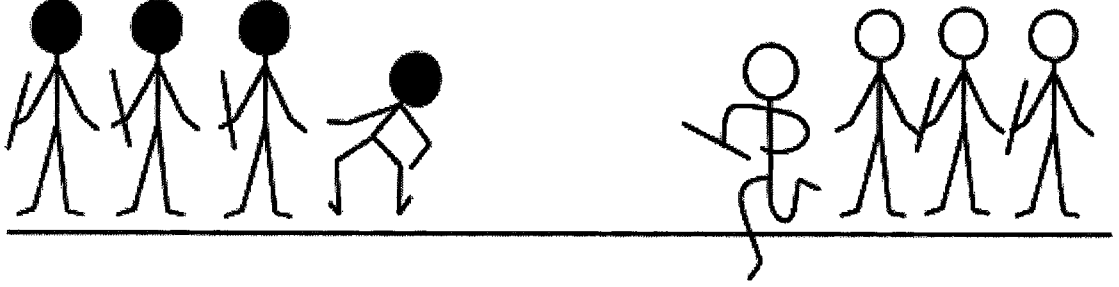
Bu oyunun Baskil’de yine eskiden oynanan Gule Zaza adlı çeşitlemesi şu şekilde oynanır:

Oyuncular düz ve geniş bir alanda toplanırlar. Kendi aralarında belirledikleri bir noktaya taş veya ağaç dalı ile bir çizgi çizilir. Oyuncular birer uzun ağaç değnek hazırlayarak bu çizginin gerisinde dururlar. Sırasıyla her oyuncu buradan elindeki değneği havada takla attırarak alabildiğince ileriye fırlatmaya çalışır. Bu oyunda değnekler ortalama üç - dört takla gider. Herkes değneğini attıktan sora, değneği en geride kalan oyuncu ardı ardına ve nefes almadan “Gule zaza” sözünü tekrarlayarak değnekleri toplamak zorundadır. Eğer bu oyuncunun değnekleri toplarken soluğu kesilirse, diğerleri ona bir ceza verirler. Ceza olarak genellikle oyuncunun herhangi bir eşyası (külâhı, yeleş vs.) havaya atılarak değneklerle hırpalanır hatta parçalanır. Oyun aynı şekilde oynamaya devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K142



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.3. MENDİL İLE OYNANAN OYUNLAR

2.3.1. AL SATARIM BAL SATARIM



Oyunun Diğer Adı / Adları : Yağ Satarım Bal Satarım / Tavşan Kaç Tazı
Tut

Oyuncuların

a. Sayısı : 7-15

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6 -10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Mendil.

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz

aylarında gündüzleri oynanan bir oyundur. Eskiden Yağ Satarım Bal Satarım adıyla günümüzde ise Al Satarım Bal Satarım adıyla oynanan oyun aynı ve farklı oynanma biçimleriyle günümüze kadar gelebilmiştir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Sayışma yöntemiyle ebe belirlendikten sonra ebenin dışında kalan oyuncular el ele tutuşarak bir çember oluştururlar. Ardından ellerini bırakırlar ve dizlerini bükerek topukları üzerine otururlar.

Ebe şu oyun tekerlemesini ezgili biçimde söylerken mendil sallayarak arkadaşlarının oluşturduğu çemberin etrafında hopluya zıplaya koşar:

“Al satarım bal satarım

Ustam ölmüş ben satarım

Üstamın kürkü sarıdır

Satsam on beş liradır

Zambak zumbak

Dön arkana iyi bak.”

Ebe şarkı söylerken oyuncular ona eşlik edip alkışla tempo tutarlar. Ebe tekerlemenin herhangi bir yerinde oyunculara fark ettirmeden elindeki mendili birinin arkasına bırakır ve dairenin etrafında dönmeye devam eder. Arkasına mendil bırakılan oyuncu mendili fark edince kalkarak ebenin peşinden koşar ve ona mendili ile vurmaya

çalışır. Bu sırada oturan oyuncular son iki dizeyi tekrarlayarak alkışla tempoyu hızlandırır.

Ebe yakalanmadan kalkan oyuncunun yerine oturursa, ayaktaki oyuncu ebe olur. Eğer kovalayan oyuncu ebeyi yakalarsa kendisinin boş yerine kadar mendille ebeye vurur ve yerine oturur. Ebe, ebeliğe devam eder.

Bu oyunda bazen arkasına mendil bırakılan oyuncu ebeyi kovalarken diğer oyuncular zambak zumbak yerine “Tavşan kaç tazı tut” diyerek alkışla tempo tutarlar. Bu sırada mendili alan oyuncu tazı, kaçan oyuncu tavşan oyun rollerini almış olur.

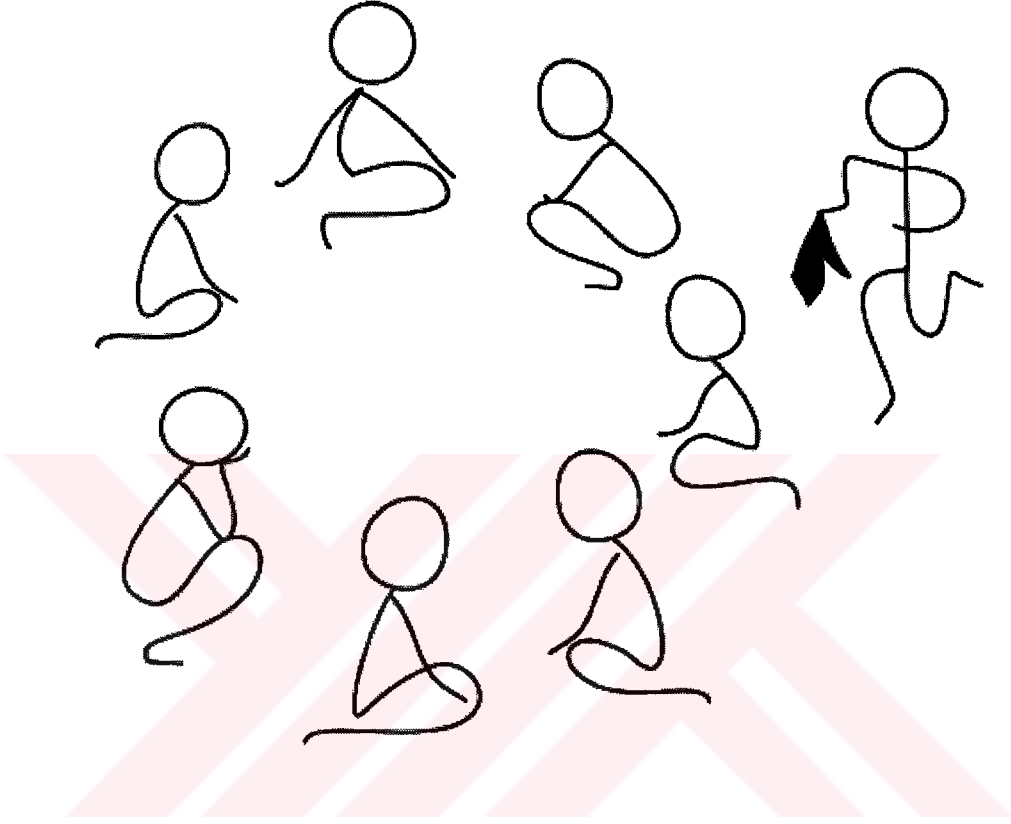
Bu oyunun Yağ Satarım Bal Satarım adıyla anılan eski oynanma biçiminde ise arkasına mendil bırakılan oyuncu, mendili fark etmekte gecikirse, ebe mendili alarak bu oyuncunun sırtına mendille vurmaya başlar. Vurulan oyuncu, yerinden kalkıp çemberin etrafında bir tur dönüp yerine oturana kadar ebe tarafından kovalanıp mendille dövülmeye devam eder. Ebe tekrar oyuncuların arkasında dolaşır ve birinin arkasına mendili bırakır.

Arkasına mendil bırakılan çocuk mendili fark edip eline alırsa, ebeyi çemberin etrafında kovalamaya başlar. Ebeyi yakalarsa ebe kendisinin yerine oturana kadar ona mendille vurur. Ebe oturunca ayaktaki oyuncu yeni ebe olur. Oyun aynı şekilde oynanmaya devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K59, K93



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.3.2. ATEŞ TURA



Oyunun Diğer Adı / Adları
Çorap

: Yüzük / Yüzük Kimde / Yüzük Saklamaca

Oyuncuların

a. Sayısı : 5-10

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Bir büyük mendil veya kuşak, bir yüzük veya madenî para

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde oynanır. Eskiden bahar ve yaz aylarında gündüzleri havuz başlarında, kış gecelerinde ise geniş bir odada oynanırdı. Ateş Tura oyunu günümüzde Elazığ'ın merkezinde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan oyunlardan biridir. Elazığ'ın ilçelerinde ve köylerinde varlığını sürdürmektedir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular yere çember biçiminde oturup diz çökerler. Öncelikle tura adı verilen oyun aracı hazırlanır. Bunun için büyük bir mendilin veya kuşağın bir ucundan bir oyuncu diğer ucundan da başka bir oyuncu tutar. Bu oyuncular mendilin uçlarını birbirlerinin ters yönüne doğru bükerek. Mendil iyice bükülünce ikiye katlanır ve mendilin iki ucu birbirine dolanarak sertleştirilir. Oyuncular mendilin iki ucunu da düğümledikten sonra turayı hazırlamış olurlar. Daha sonra oyuncular avuçlarında taş veya yüzük saklayarak elde oyun aracı saklama yöntemiyle ebe belirlerler.

Ebe eline turayı ve yüzüğü alarak oyuncuların ortasına geçer ve bütün oyuncuların koynuna veya avucuna yüzük koyar gibi elini sokup çıkarırken yüzüğü gizlice birine verir. Yüzüğü saklama işi bitince ebe ayağa kalkar ve tura ile herhangi bir oyuncunun sırtına vurup ona "Yüzük kimde ?" diye sorar. Kendine sorulan oyuncu bütün oyuncuların yüzlerine bakarak tahmin ettiği oyuncunun adını söyler. Yüzük, ismini söylediği oyuncudaysa ebe doğru tahmin eden oyuncuya tura ile bir kez vurur ve turayı bu oyuncuya vererek onun yerine oturur. Turayı alan oyuncu yeni ebe olur. Oyuncunun ismini söylediği kişide yüzük yoksa ebe bu kez ismi söylene oyuncunun

sırtına bir tura vurur ve ona “Yüzük kimde ?” diye sorar. O oyuncu da başkasının ismini söyler. Oyun böylece yüzük bulununcaya kadar devam eder.

Eskiden Harput'ta oynanan bu oyun yine eskiden Elazığ'da ve Elazığ'ın ilçelerinde Tura ismiyle de oynanmıştır

Hem eskiden hem de günümüzde oynanan Yüzük Kimde ? adlı oyunda ebe dışındaki oyuncular çember biçiminde yere otururlar. Ebe her oyuncunun önünde eğilerek, oyuncuların avuçlarına elini sokup çıkararak yüzük koyar gibi yaparken birinin avucuna yüzüğü saklar. Daha sonra oyuncuların arkasında dolaşmaya başlar ve bu sırada oyunculardan birini sırtına elindeki ucu düğümlü mendili vurarak “Yüzük kimde ?” diye sorar. Bu oyuncu arkadaşlarından birinin adını söyler. Eğer yüzük, adı söylenen oyuncunun elinde değilse ebe yanlış isim söyleyen oyuncuya mendili ile birkaç kez vurur. Ebe diğer oyunculara yüzüğün kimde olduğunu sormaya devam eder. Yüzük bulununca doğru tahminde bulunan oyuncu yeni ebe olur. Oyun böylece devam eder.

Karakoçan ilçesinde oynanmakta olan Yüzük oyunu şöyledir:

Oyunculardan biri eline bir yüzük ve ucu düğümlenmiş bir havlu alır. Bu oyuncu sırayla oyuncuların avuçlarına yüzük bırakır gibi elini avuçlara sokup çıkarır. Bu sırada yüzüğü bir oyuncunun avucuna veya kendi avucuna saklar.

Yüzüğü saklayan oyuncu oyunculardan birinin kapalı avucuna havlu ile vurarak “Yüzük kimde ?” der. Bu oyuncu şüphelendiği oyuncunun ismini söyler. Yüzüğü saklayan oyuncu başka oyuncuların avuçlarına vurarak aynı soruyu sormaya devam eder. İsmi üç kere söylenen oyuncu avucunu açar. Bu oyuncunun avucunda yüzük yoksa yanlış tahminde bulunan oyuncuların ellerine vurulur. Yüzük bulununcaya kadar oyuna devam edilir.

Maden'de eskiden Tura adıyla oynanan bir Yüzük oyununda ise çember şeklinde oturan oyuncular çoraplarını önlerine dizerler. Bir oyuncu yüzüğü bütün çorapların içine koyar gibi yaparak birinin içine koyar. İlk oyuncu yüzüğün hangi çorapta olduğunu bulmaya çalışır ve tahminlerini söylemeye başlar. İlk tahmininde yüzüğü bulursa oyunda belirlenen en yüksek puanı alır. Bulamazsa son iki çoraba kadar tahmin söylemeye devam eder. Son iki çoraptan biri oyuncunun son şansıdır. Seçtiği çorabın içinde yüzüğü bulursa oyunu kazanmış olur. Yüzük bulma sırası yanındaki oyuncuya geçer.

Sivrice'de eskiden oynanan Yüzük oyununda ise seçilen oyuncu yüzüğü diğer oyuncuların ceplerinden birine koyar. Yüzüğün kimin cebinde olduğunu bilmeyen oyuncuya sopa ile vurur.

Bu oyunun Elazığ'da eskiden oynanan bir çeşitlemesi de Çorap oyunu ismini taşımaktadır. Çorap oyunu ile Tura (Yüzük) oyunları arasında oyun aracı ve oyunun oynanma biçimi bakımlarında farklılıklar vardır. Çorap oyunu şöyle oynanmaktadır:

On bir çorap birer kere katlanarak yan yana dizilir. Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Oyuna başlayacak olan grup elde oyun aracı saklama yöntemiyle elde madeni para saklanarak belirlenir.

Kurada kazanan grubun bir oyuncusu elindeki madeni parayı tek tek bütün çorapların altında gezdirirken birinin altına gizlice koyar.

Diğer grubun, parayı bulmak için iki hakkı vardır. Parayı saklayan oyuncu yerdeki çoraplardan birinin üzerine elini koyarak karşı grubun bir oyuncusuna şöyle sorar: "Elim sana mı bana mı?". Kendisine bu soru sorulan oyuncu yüzüğü saklayan oyuncunun elini koyduğu çorabın altında para olup olmadığını tahmin etmeye çalışır. Bu oyuncu "Bana" derse ve bu çorabın altından para çıkarsa on bir puanı grubuna kazandırmış olur ve para saklama sırası kendi grubuna geçer. "Sana" derse ve bu çorabın altından para çıkarsa yüzüğü saklayan grup on bir puan kazanmış olur ve parayı tekrar saklama hakkını elde eder. Bu oyuncu "Sana" derse ve çorabın altında para çıkmazsa diğer çorapların altında para aramaya devam eder. Bu oyuncu eğer "Bana" derse ve çorabın altında para yoksa bir hakkını kaybeder ve diğer çorapların altında parayı aramaya devam eder.

Bu durumda oyuncu para bulunan çorabı kaldırıncaya kadar "Bu bana bu sana" diyerek çorapların altına teker teker bakar. "Bu bana" diyerek kaldırdığı çorabın altında parayı bulursa kaldırdığı çoraplar dışındaki çorap sayısı kadar kendi grubuna puan kazandırır. "Bu sana" diyerek kaldırdığı çorabın altında para çıkarsa diğer grup kaldırılmayan çorapların sayısı kadar puan kazanır ve tekrar para saklama hakkı elde eder. Oyun böylece devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K59, K62,K87, K142

Oyuna Ait Grafik Çizimi:

2.3.3. DAİRE



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncunun

a. Sayısı : 20 - 35

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Karatahta, tebeşir, atkı, mendil veya kravat.

Oyun Alanı : Kapalı mekân. Okulda, sınıf içinde oynanır.

Oyun Zamanı : Bahar ve kış aylarında okulun açık olduğu dönemlerde oynanır. Günümüz oyunlarındanır.

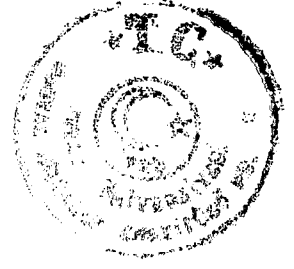
Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

Oyunun Oynanma Biçimi :

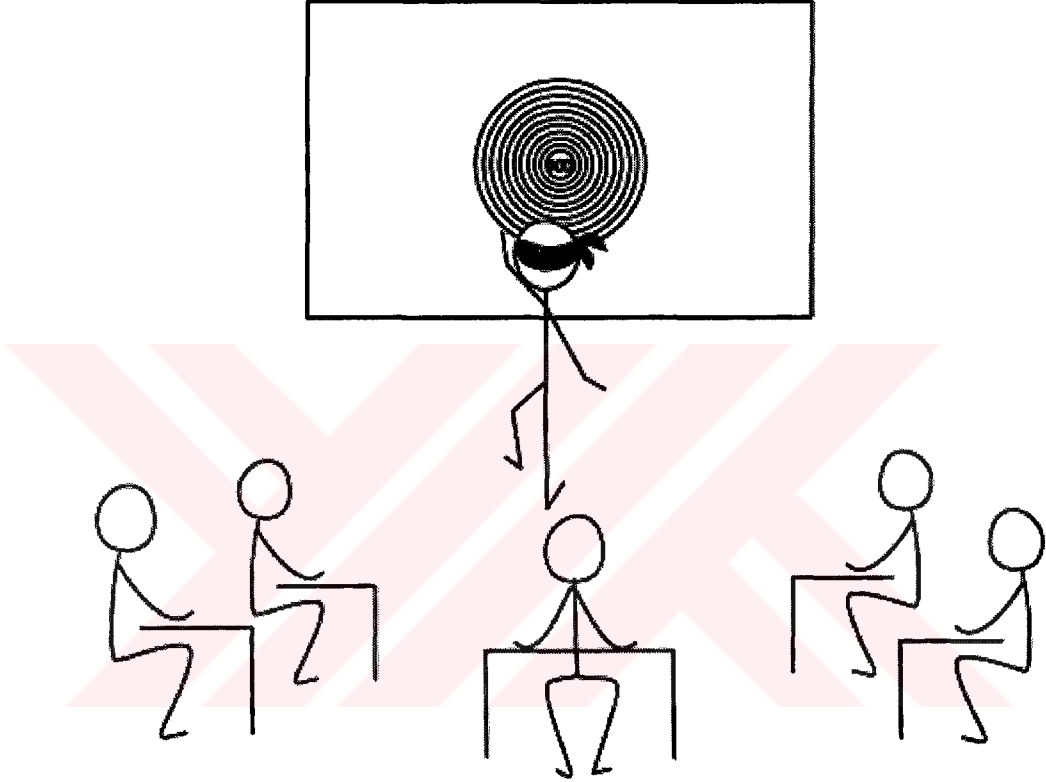
Oyuncular sınıftaki sıralara oturarak üç ayrı grup oluştururlar. Pencere kenarındaki sıralar A grubu, ortadaki sıralar B grubu ve duvar kenarındaki sıralar C grubu olarak adlandırılır. Gruplar belirlendikten sonra sınıf tahtasına küçükten büyüğe doğru iç içe on daire çizilir. Daireler arasında bırakılan boşluklara en küçük daireden başlanarak 100,90,80,70,60,50,40,30,20,10 sayıları yerleştirilir.

Oyuna A grubuyla başlanır. Bu gruptan gelen bir oyuncunun gözleri sınıfta bulunan bir atkı, mendil ya da bir kravatla iyice bağlanır. Gözleri bağlanan oyuncu kolunu ileriye doğru uzatıp işaret parmağıyla karşısını göstererek tahtaya doğru yürür. Oyuncunun amacı parmağını 100 sayısının bulunduğu en küçük dairenin içine dokundurmasıdır. Oyuncunun parmağı tahtaya dokunduğu zaman gözleri açılır. Parmağıyla hangi daireye dokunduysa o dairenin sayısını puan olarak kendi grubuna yazdırır. Sırayla her gruptan birer oyuncunun gelmesiyle oyun aynı şekilde oynanır. Oyunun başında belirlenen puana ilk ulaşan grup birinci olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K76, K128



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.3.4. EŞİM EŞİM SENİ SÜREN KİM?



Oyunun Diğer Adı / Adları : Süren Kim / Şüşelik / Şişelik / Dürbün

Oyuncuların

a. Sayısı : 4 - 10

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Mendil

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Eşim Eşim Seni Süren Kim? oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdandır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular kendi aralarında anlaşarak veya oyuncu adı söyleme yöntemiyle eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. İki oyuncu yönetici karşı karşıya gelir. Bir oyuncu gizlice bir eline bir nesne saklar ve ellerini öne uzatır. Diğer oyuncu aşağıdaki sayısmacayı söyleyerek bu ellere sırayla dokunur. Sayısmacanın son hecesi hangi eli gösterirse o el açılır. Saklanan nesneyi bulan oyuncunun temsil ettiği grup oyuna başlama hakkını elde eder.

Ya şundadır ya bunda

Keçe külâh başında

Helvacının kızında

Aç bunda

Daha sonra iki grup, aralarında dört beş metre uzaklık bırakarak karşılıklı iki düz sıra oluştururlar. Oyuna başlama hakkını elde eden grup, karşı gruptan bir oyuncuyu çağırarak onun gözlerini bir mendille sıkıca bağlar. İçlerinden biri, gözlerini bağladıkları oyuncunun sırtına işaret parmağını dayayarak oyuncuyu karşı gruba doğru iteklemeye başlar. İteleyen oyuncunun grubu da onlarla birlikte gözleri bağlanan oyuncunun grubuna doğru yürümeye başlar.

Gözleri bağlanan oyuncunun grubunun önünde durdukları zaman, gözleri mendille bağlanan oyuncuya kendi grup arkadaşları şu soruyu sorarlar:

“Eşim eşim seni süren kim?”

Gözleri mendille bağlanan oyuncu, arkasında duran ve kendisini işaret parmağıyla iteleyen oyuncunun adını doğru söylerse oyun sırası kendi grubuna geçer. Yanlış söylerse kendi grubu, kendisini getiren grup oyuncularını sırtlarında taşıyarak eski yerlerine götürür. Oyuna yeniden başlanır. Oyun aynı şekilde devam eder. Bu oyunun günümüzde Alacakaya ilçesinde Süren Kim adıyla şu şekilde oynandığı tespit edilmiştir:

Oyuncular bir araya toplanarak kale olarak belirledikleri bir duvara veya ağaca yedi sekiz metre mesafede dururlar. İçlerinden biri sayışma veya başka bir yöntemle seçilir.

Seçilen oyuncu diğer oyuncularından bir iki adım öne çıkarak sırtını diğer oyunculara, yüzünü ise kaleye döner. Oyun yöneticisi bu oyuncunun gözlerini bağladıktan sonra diğer oyuncularından birini çağırır. Çağrılan oyuncu, gözleri bağlanan oyuncuyu sırtından itekleyerek kaleye kadar yürütür. Kaleye gittiklerinde gözleri kapalı oyuncu kendisini iteleyen oyuncuya “Kedi gibi miyavla”, der. Oyuncu miyavlar. Gözleri kapalı oyuncu kendisini süren (iteleyen) oyuncuyu sesinden tanımaya çalışır. Bir tahmin hakkı vardır. Eğer bilirse kendisini iteleyen oyuncunun gözleri kapatılır. Bilemezse yeniden kendisinin gözleri kapatılır. Oyun aynı şekilde devam eder. Oyunda, iteleyen oyuncudan başka bir hayvanın sesini çıkarması da istenebilir.

Palu’da eskiden oynanan ‘Şuşelik (Şişelik) oyunu, Elazığ’da eskiden oynanan Eşim Eşim Seni Süren Kim oyunuyla büyük benzerlikler göstermektedir. Ancak Şuşelik oyunundaki farklılıklar şunlardır:

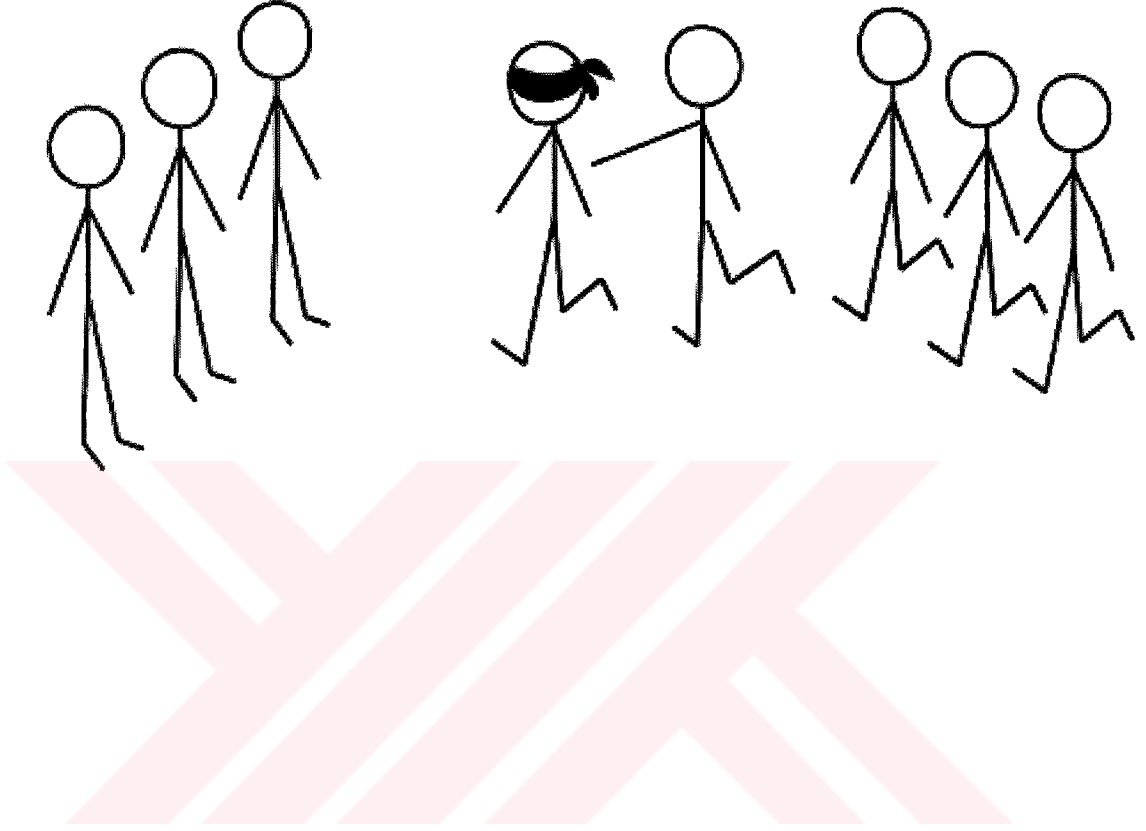
İleriye itelenmek üzere seçilen oyuncunun gözlerini kapatmak yerine, oyuncudan iki elini de dürbünle bakıyormuş gibi (şişe gibi) gözlerinin etrafında tutması istenir.

Karşı gruptan biri tarafından itelenen oyuncuya “Seni götüren kim ?” diye sorulur. Oyuncu bilirse kendi grubu diğer grubun sırtında gezer. Bilemezse kendi grubu diğer grubu sırtında gezdirir.

Bu oyun Palu’da Dürbün adıyla da oynanmaktadır.

Karakoçan’da günümüzde Kerkere Heco ismiyle oynanmaktadır. Bu oyunda itelenen oyuncu Palu’da olduğu gibi ellerini dürbün gözlerinin üzerinde tutar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21, K74, K130

Oyuna Ait Grafik Çizimi:

2.3.5. KILLI TOPUZ



Oyunun Diğer Adı / Adları : Batı Batı

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 10

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 40-50 cm. ebatlarında bir mendil

Oyun Alanı : Kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok kış aylarında ve kapalı mekânlarda oynanır. Eski bir oyun olan Kılılı Topuz oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

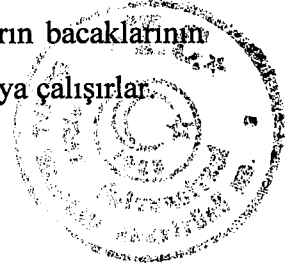
Oyuncular kapalı bir mekânda toplanarak halka biçiminde yere otururlar. Sayışma veya başka yöntemle seçilen bir oyuncu ortaya girer. Kılılı topuz adı verilen oyun aracını hazırlamak için 40-50 cm. ebatlarında bir mendilin veya bezin iki ucu farklı yönlere iyice bükülürken ikiye katlanan mendil sonuna kadar bükülerek sert hale getirilir.

Halkayı oluşturan oyuncular ayak tabanlarını önlerinde yere koyarak dizlerini bükerek. İçlerinden biri kılılı topuzu eline alır ve köprü biçiminde tuttuğu bacaklarının altından yanındaki oyuncuya verir. Ortadaki oyuncu kılılı topuzu (turayı) yakalamaya çalışırken diğer oyuncular ona fırsat vermeden topuzu birbirlerini bacakları arasında hızlı hızlı gezdirirler. Ortadaki oyuncunun kılılı topuzun kimde olduğunu anlamaması için oturan oyuncular topuzu bacaklarının altından birbirlerine verip elden ele gezdirerek kılılı topuz ellerindeymiş gibi kollarını hareket ettirirler. Topuzun nerede olduğunu anlayamayan ortadaki oyuncu çemberin içinde dönüp dururken bu oyuncunun sırtına topuzla vururlar. Bu sırada oyuncular şu sözü söylerler: “Sinersen sin sinmezsen geldi bir kılılı topuz”.

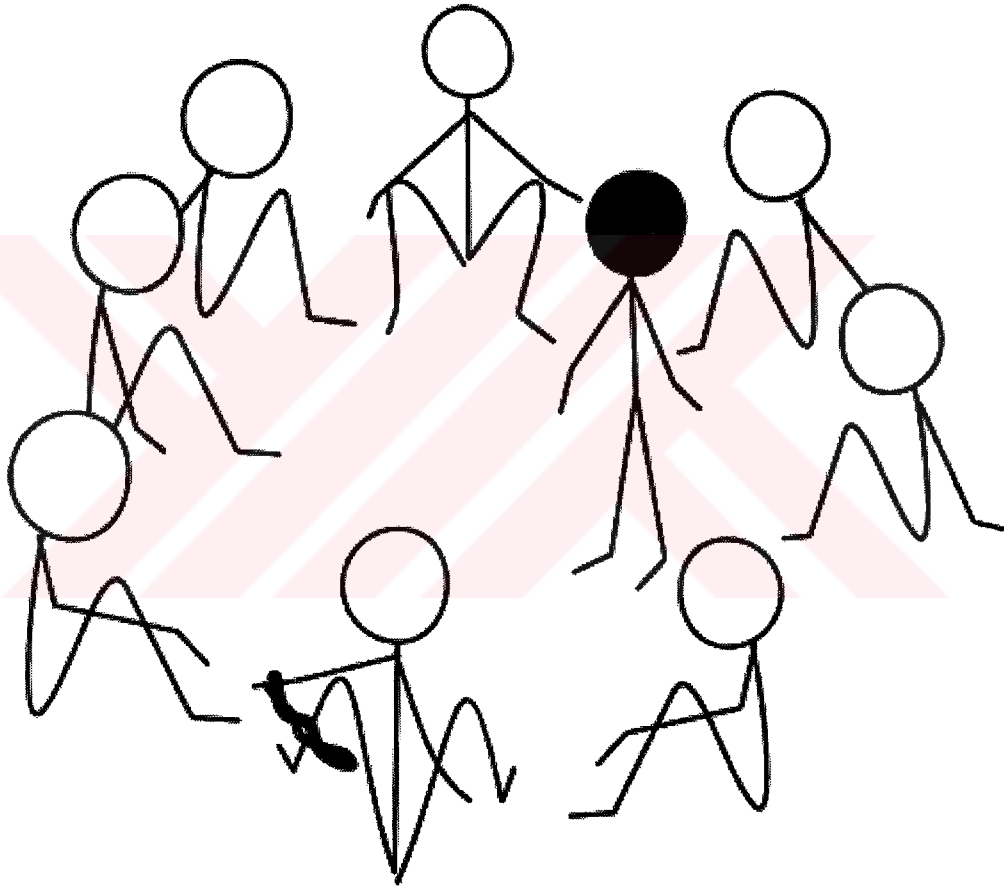
Ortadaki oyuncu topuzu yakalarsa, topuzu elinden aldığı oyuncu ile yer değiştirir. Oyun böylece devam eder.

Harput'ta eskiden oynanan bu oyun Palu'da ise yine eskiden Batı Batı adıyla ve oyun aracına tura adı verilerek oynanmıştır. Bu oyunda tura oyuncuların bacaklarının altından geçirilirken oyuncular "Batı batı..." diyerek ortadakini şaşırtmaya çalışırlar.

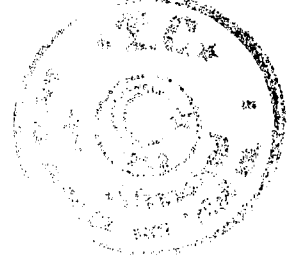
Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K142



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.3.6. KÖREBE



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Mendil, eşarp, yazma, tülbent veya kravat

Oyun Alanı : Sınırlandırılmış açık mekânda, geniş bir odada, ahırda, merekte.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ve daha çok gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Körebe oyunu aynı oynanma biçimiyle günümüze gelebilmiştir. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdandır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular genellikle, bahar ve yaz mevsimlerinde, açık mekânda, kış mevsimlerinde ise geniş bir odada bir araya gelirler. Oyunun oynandığı yer açık mekân ise, oyuncuların fazla uzağa kaçmalarını engellemek için bu alan sınırlandırılır. Bunun için oyuncular, ortak bir kararla, oyunu başlatacakları yere yakın bir ağacı, duvarı, tümseği vb. yi göstererek “Şu ağacı geçmek yok”, “Şu duvara kadar” ya da “Bu bahçeden çıkmak yok”, “Şu iki direk arası”, “Şu yana koşmak yok” diyebilecekleri gibi, içinde rahatça koşabilecekleri en az 5 metre çapında geniş bir daire de çizebilirler.

Oyun alanı böylece belirlendikten sonra, oyuncular sayışma yaparak altta olanı (ebeyi) belirlerler. Oyunda söylenen sayışmacalardan biri şöyledir:

Leylek leylek lekirdek

Hani bana çekirdek

Çekirdeğin için yok

Sarı kızın saçı yok

Leylek leylek havada

Yumurtası tavada

Çağırın gelsin ot yesin

Ot yemese et yesin

Gözleri bir mendil, tülbent vb. ile bağlanan ebenin (körebenin) görüp görmediği kontrol edilir. Oyuncular, ebenin yönünü şaşırtmak için onu kendi etrafında bir iki tur döndürdükten veya ona birkaç kere dokunarak iteledikten sonra kaçarlar.

Körebe, oyun sahası içerisinde “Ebe ebe sen misin, çikolata versem yer misin?” diye bağırıp kaçıyan oyuncuları, ellerini ve kollarını uzatıp sesin geldiği yöne doğru ilerleyerek yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncu körebe olur.

Oyuncular, oyuna doymaları nedeniyle veya başka bir nedenle oyunu bitirirler. Oyunun bitirilme nedenlerinden biri, körebe olan oyuncunun uzun süre altta kalması (ebe kalması) dır. Oyuncu, uzun süre ebe kaldığı için çürümüş sayılır. Bu durumda oyun bitirilir.

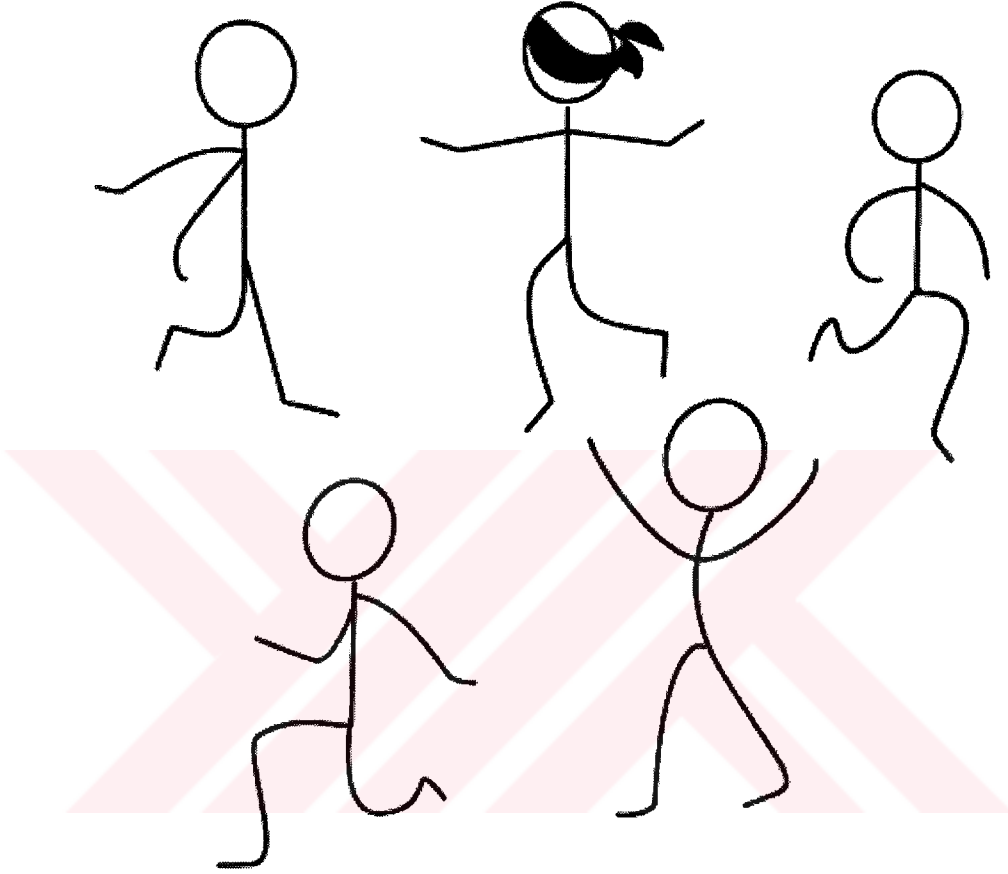
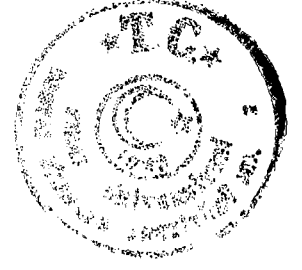
Bu oyun eskiden bahçe, yazı gibi açık alanlarda oynadığı gibi; genellikle kış mevsiminde ahır, merak gibi kapalı alanlarda da oynanmıştır.

Oyunun sonunda, en çok körebe olan oyuncuya, kaç kere ebe olduysa o kadar bardak su içme cezası verilir. Çürümüş olan körebe ise “Çürük elma, çürük elma” denilerek kızdırılır. Eskiden oyun bahçe, yazı gibi alanlarda oynandığında ebeye su içme cezası değil su getirme cezası verilir.

Ağın ilçesinde rastladığımız bir Körebe oyununda körebe olan oyuncu yakaladığı oyuncunun ismini söylemelidir. Körebeye tuttuğu oyuncunun adını söylerken üç hak tanınmıştır. Bu üç hakkında da bilemezse, ebeliği devam eder ve diğer oyuncular körebeye isim takarlar. Bu oyunu oynayan çocukların ifadesiyle, bu isimler körebenin gururunu rencide etmeyecek isimler olur.

Körebe, oyuncuları kovalarken diğer oyuncular körebeye taktıkları isimlerle seslenerek onu kızdırırlar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K2, K10, K51, K79, K99, K131

Oyuna Ait Grafik Çizimi:

2.3.7. MENDİL KAPMACA



Oyunun Diğer Adı / Adları : Mendil Kaçırma

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 20

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Mendil

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Mendil Kapmaca oyunu, aynı ve farklı oynanma biçimleriyle günümüze kadar gelebilmiştir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular aralarından birini oyun yöneticisi olarak belirleyip eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Daha sonra oyun alanında birbirine yüz metre uzaklıkta ve bir grup oyuncularının arkasında yan yana durabilecekleri uzunlukta iki çizgi çizerler.

Gruplar bu iki çizginin arkasında karşılıklı sıralanırlar. Oyun yöneticisi ise grubun tam orta yerinde durarak eline bir mendil alır ve kolunu biraz yukarıya doğru kaldırarak mendili bir ucundan tutup aşağıya doğru sarkıtır.

Oyuncular bu şekilde yerlerini alınca her oyuncu karşı gruptan kendisine bir eş seçer. Mendili tutan çocuğun işaretleriyle her iki gruptan eşleşen birer oyuncu mendili almak için koşar. Koşan oyunculardan hangisi diğerinden daha önce davranıp mendili alarak yerine dönerse diğer oyuncuyu yenmiş olur.

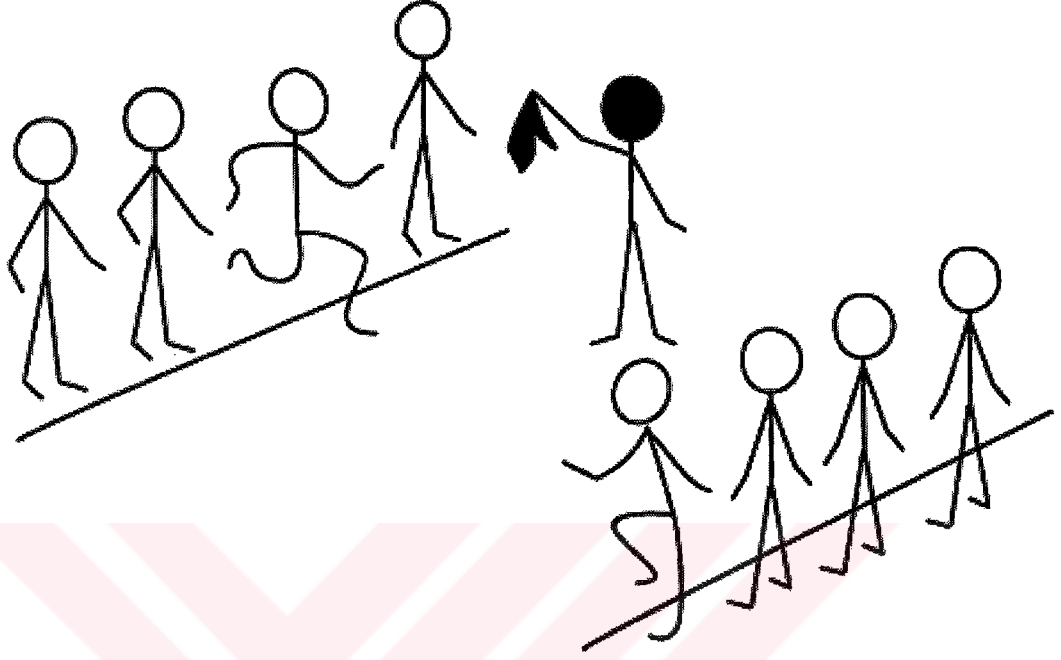
Mendili alıp yerine dönerken diğer oyuncu kendisine elle dokunduğu için ebelenirse, ebeleyen oyuncu yenmiş olur. Mendil tekrar oyun yöneticisine verilir. Oyun diğer eşleşen oyuncularla aynı şekilde devam eder. Oyunun sonunda hangi grubun yenen oyuncusu çoksa o grup oyunu kazanmış olur. Yenilen grup kazanan grubu bir çizgiden diğerine kadar sırtında taşır.

Bu oyun günümüzde oyunun oynanma biçiminde küçük değişiklikler yapılarak da oynanmaktadır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K11, K103



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.3.8. ÖT CİCİ KUŞUM ÖT



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 -20

b. Cinsiyeti : Genellikle kızlar

c. Yaşı : 6- 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Mendil

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

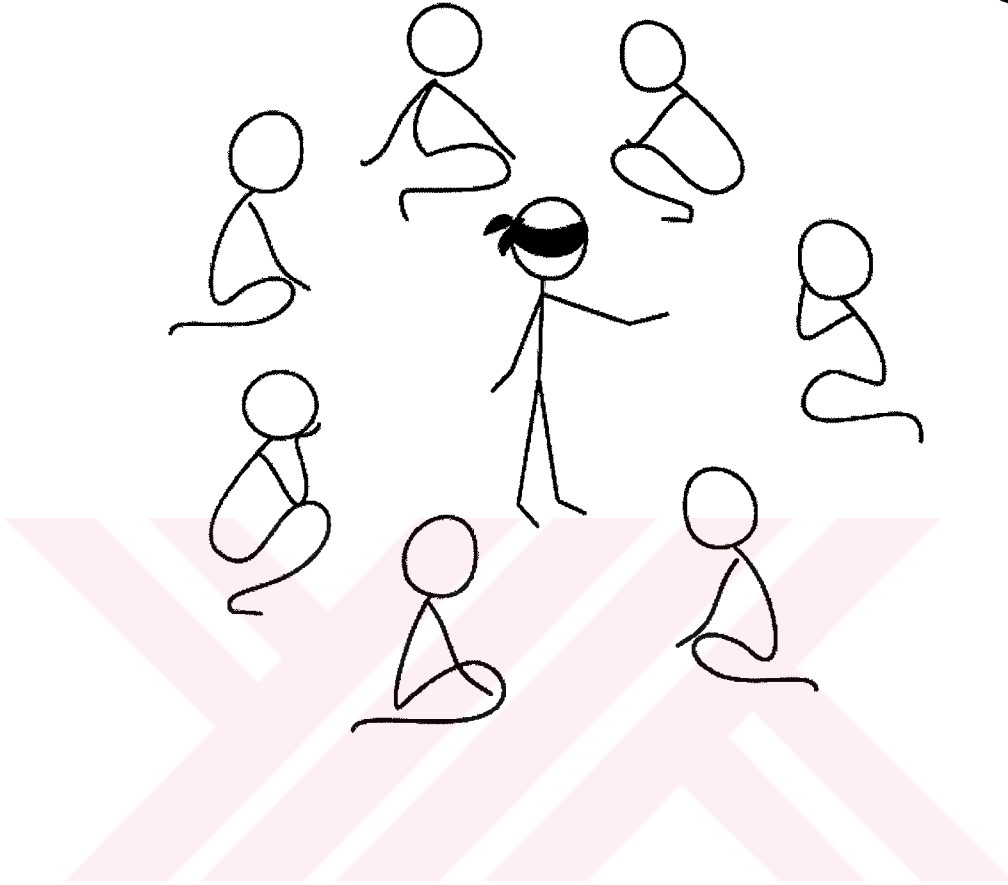
Oyun Zamanı : Her mevsimde, genellikle ilkbahar aylarında oynanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ - Keban

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncularda biri sayışmacayla ebe seçilir. Ebenin gözleri bağlanır. Diğer oyuncular ise ebenin çevresinde çember biçiminde otururlar. Gözleri kapalı olan ebe oyunculardan birisine “Öt kuşum öt” der. O oyuncu ise kuş gibi öter. Ebe kuş sesini çıkaran oyuncunun kim olduğunu bilirse ebelikten kurtulur ve sesini tanıdığı oyuncu ebe olur .Oyuncuyu tanıyamazsa ebe küçük bir ceza alır ve sıradaki oyuncudan başka bir havyan sesi çıkarmasını ister. Örneğin bu oyuncuya “Havla köpeğim havla”, “Mele kuzum mele” gibi emirlerinden birini verir. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K13

Oyuna Ait Grafik Çizimi:

2.3.9. TURA



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 8 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Bir bez parçası veya mendil

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Tura oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

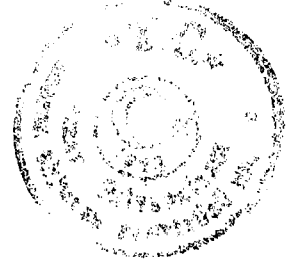
Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

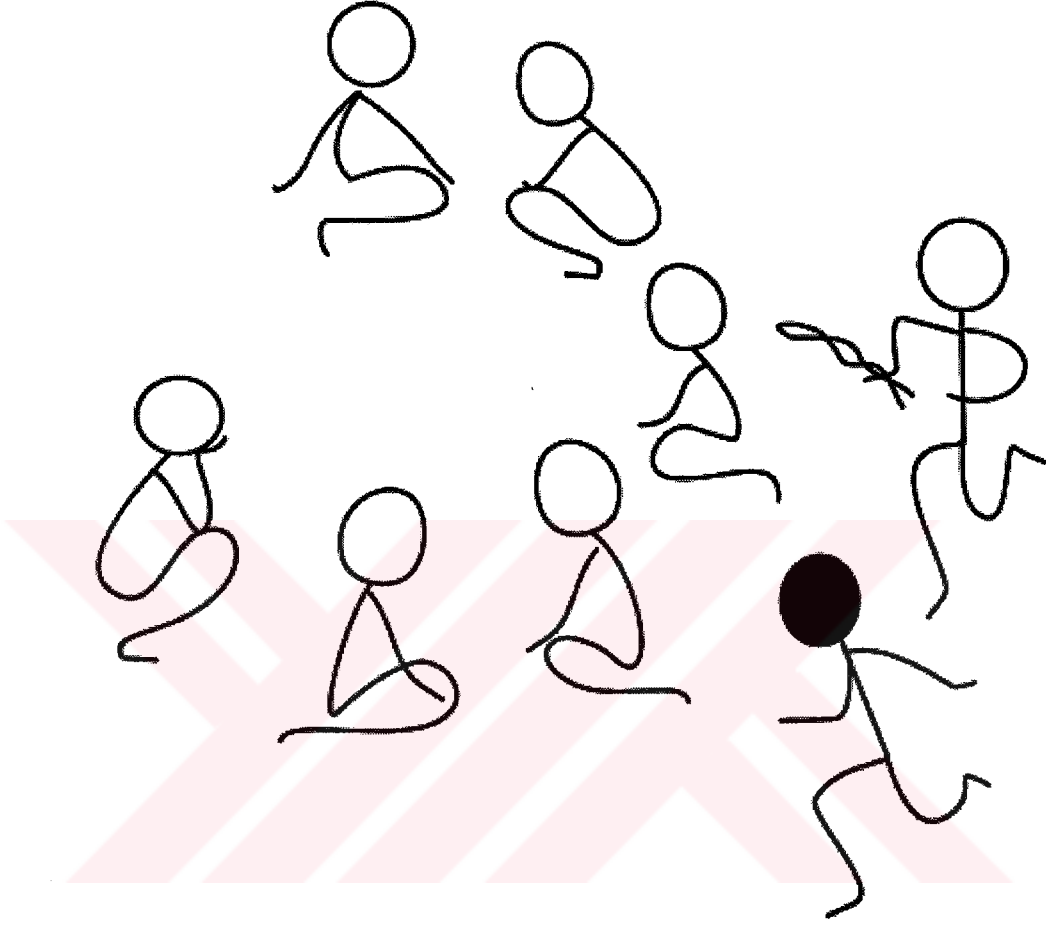
Oyuncular halka biçiminde yere otururlar. Sayışma yöntemiyle veya başka bir yöntemle seçilen ebe, tura adı verilen ucu düğümlü bir bez parçasıyla oyuncuların arkasında dolaşmaya başlar. Ebe, dolaştığı sırada elindeki turayı, hissettirmeden oyunculardan birinin arkasına bırakır. Arkasına tura bırakılan oyuncu, turayı fark edip eline alınca hemen ebeyi yakalamak için koşmaya başlar. Her iki oyuncu da oyuncu dairesinin etrafında koşmaya başlarlar. Turayı alan oyuncu ebeye yetişirse, turayla vurur. Ebe turayla dayak yese de yemese de kalkan oyuncunun yerine oturur. Bu kez ayaktaki oyuncu ebe olur. Oyun aynı şekilde oynanmaya devam eder.

Oyunculardan biri arkasına bırakılan turayı fark etmezse, ebe birkaç oyuncunun arkasına turayı bırakıyormuş gibi yaparak dolaşmaya devam eder. Turayı koyduğu oyuncunun arkasına gelince turayı yerden tekrar alır ve turayı fark etmeyen oyuncunun sırtına birkaç kez vurmaya başlar. Bu oyuncu kalkar dairenin etrafında bir tur döndükten sonra yerine oturur. Ebe başkasına da aynı oyunu düzenlemeye çalışır. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K91



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.3.10. TURA İKİ



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 21

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Mendil veya telik (namaz takkesi)

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eskiden oynanan Tura oyunu, günümüzde unutulmaya yüz tutmuş, hemen hemen hiç oynanmayan oyunlarımızdandır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Palu

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık ve geniş bir alanda toplandıktan sonra eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Gruplar, aralarında 20-25 metre mesafe bırakarak karşılıklı iki düz sıra oluştururlar. Durdukları yerde uzun çizgiler çizerek bu çizgilerin arkasına geçerler. Başka bir çocuk ise oyun yöneticisi olarak bu iki grubun tam ortasında durur. Bu oyuncu eline aldığı bir mendili veya teliği bir ucundan tutar ve havaya kaldırıp öne doğru uzatır. Eğer bu oyuncu, gruplar arasındaki oyuncu sayısı eşitliğini sağlamak amacıyla bir gruba çağrılırsa veya grupların oyuncu sayılarındaki eşitliği sağlamak şartını yerine getirerek kendisi gruplardan birinde yer almak isterse, mendil veya telik, grupların tam ortasında toprağa saplanan 1,5-2 metre uzunluğundaki değneğin ucuna asılır.

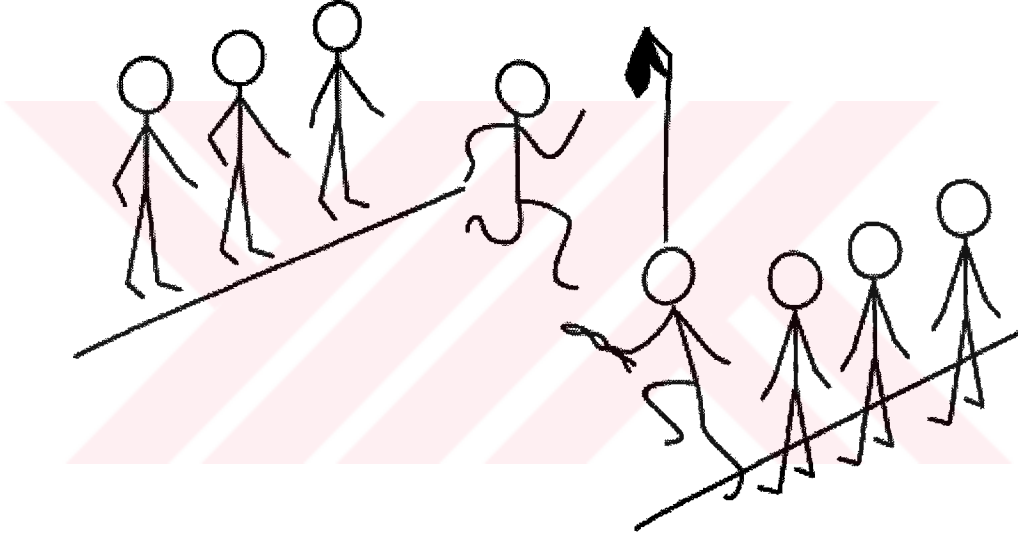
İki grup arasında kura yöntemlerinden bir uygulanır. Kurayı kazana grup tura adı verilen, uçları iyice bükülüp birbirine dolanarak iyice sertleşmiş olan büyük bir bez parçasını veya mendili alma hakkını elde eder. Bu grubun ilk sıradaki oyuncusu turayı eline alır. Diğer grubun bir oyuncusu, ortadaki mendili veya teliği almak için koşar ve elinde tura olan oyuncu kendisine yetişip turayla vurmadan kaptığı mendille çizgisinin arkasındaki yerine dönmeye çalışır. Elinde tura olan oyuncu ise ortadaki mendili almak için yerinden fırlayan oyuncunun ardından koşarak ona turayla vurmaya çalışır.

Eğer mendili alıp kaçan oyuncuya yetişebilirse, o oyuncu çizgisinin arkasına geçene kadar ona turayla vurur. Daha sonra turayla geri döner ve turayı yanındaki grup

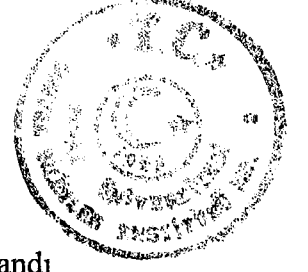
arkadaşına verir. Mendi ise yerine asılır. Karşı gruptan başka bir oyuncu daha koşarak mendili alıp turayla dayak yemeden yerine dönmeye çalışır. Bunu başarabilirse turayı kendi grubuna kazandırır. Bu kez turayı kaybeden grubun bir oyuncusu mendili alıp karşı grubun oyuncusuna yakalanmadan çizgisindeki yerine dönmeye çalışır. Oyun bu şekilde devam eder. Hangi grup turayı uzun süre elinde tutabilirse o grup oyunu kazanmış olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K130

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.4. TOP İLE OYNANAN OYUNLAR



2.4.1. AĞ ELMA KIZIL ELMA

Oyunun Diğer Adı / Adları

: Elin Kılılandı / Elim Kılılandı

Oyuncuların

a. Sayısı

: 12

b. Cinsiyeti

: Erkek

c. Yaşı

: 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler

: Top

Oyun Alanı

: Açık ve geniş mekân. Köy meydanları

Oyun Zamanı

: Her mevsimde oynanır. Eskiden oynanan

oyun, aynı oynanma biçimiyle günümüze kadar gelebilmiştir. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler

: Elazığ

Oyunun Oynanma Biçimi

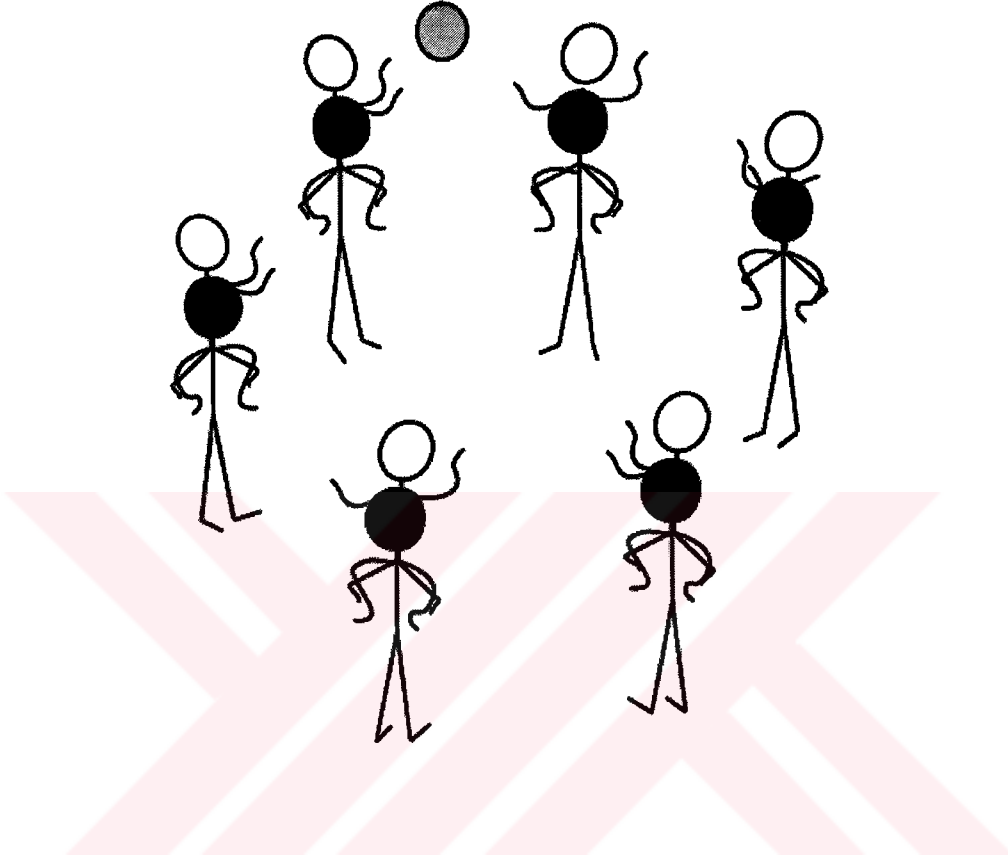
:

Oyuncular sayışmaca veya kura yöntemlerinden biriyle eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Yine kura yöntemlerinden birini uygulayarak ebe olacak grup belirlenir. Ebe olan grup oyuncuları diğer gruptaki oyuncuları sırtlarlar. Arkadaşlarının sırtlarına binen oyuncular birbirlerine top atıp tutarlar. Top yere düşüncüye kadar oynamaya devam ederler. Top düştüğü zaman gruplar yer değiştirir. Oyun böylece uzar gider.

Top bir tur atmadan yere düşerse, topu düşüren grup oyuncuları kendilerini taşıyan gruba leblebi, ceviz gibi yiyecekler getirme cezası alırlar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38

Oyuna Ait Grafik Çizimi :



2.4.2. AHIR



Oyunun Diğer Adı / Adları : Daire / Çember

Oyuncuların

a. Sayısı : 6-10

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Top

Oyun Alanı : Açık geniş ve düz mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden beri aynı oynanma biçimiyle oynanan bir oyundur. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Alacakaya

Oyunun Oynanma Biçimi :

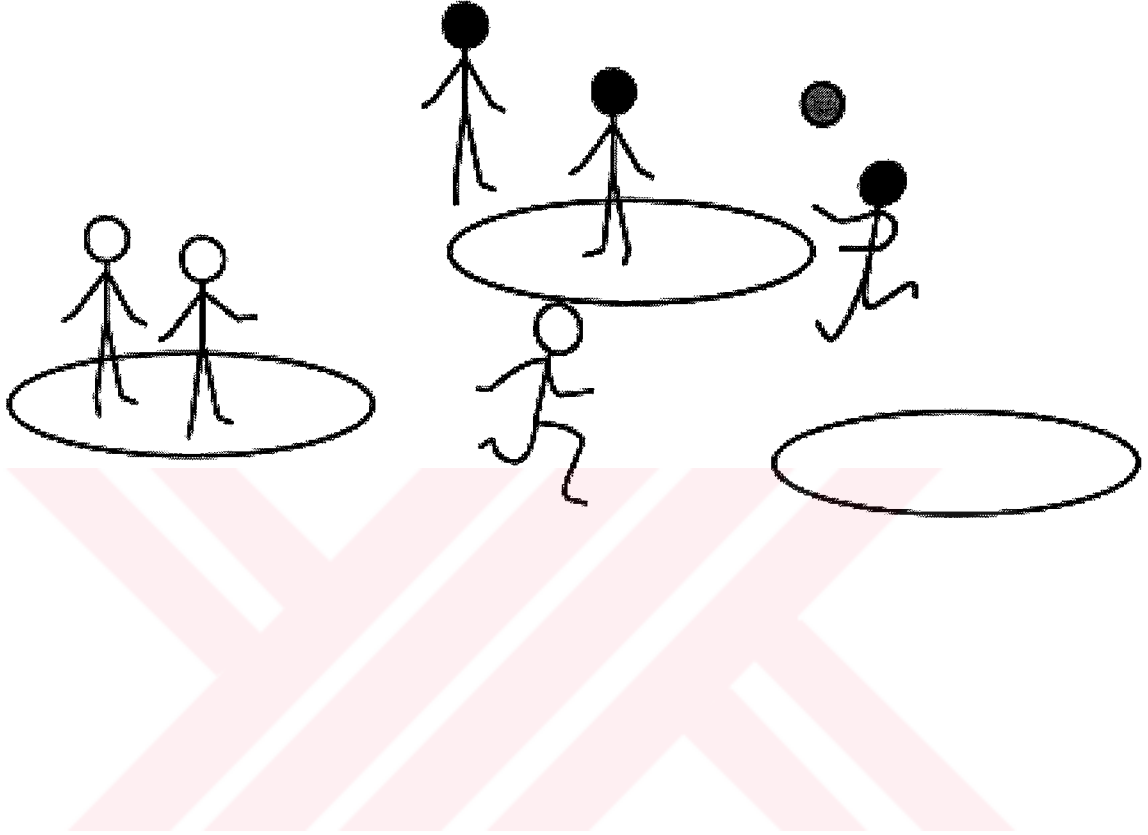
Oyuncular düz ve geniş bir alanda toplanırlar. Öncelikle, gruplara ayrıldıklarında içlerine sığabilecekleri büyüklükte ve birbirinden uzak olmak üzere yere üç daire çizerler. Sayışma ile veya oyuncu adı söyleme yöntemi ile iki grup oluşturulur. Kura yöntemlerinden biri ile çembere ilk girecek grup belirlenir. Kurayı kazanan grup çembere girer. Diğer grubun bir oyuncusu ikinci çembere girerken, kalan oyuncular dairelerin sağına ve soluna dağılırarak beklerler.

İkinci dairedeki oyuncu, ilk dairedeki bir oyuncuya topu havadan atar. Oyuncu atılan topa yumruğu ile hızla vurarak topu uzaklaştırır ve üçüncü daireye doğru koşar. Dışarıda bekleyen oyunculardan biri topu alarak bu oyuncuyu, onun üçüncü daireye girmesine fırsat vermeden topla vurursa, vurulan oyuncunun grubu yanmış olur. Bu durumda gruplar yer değiştirir ve oyuna aynı şekilde devam edilir.

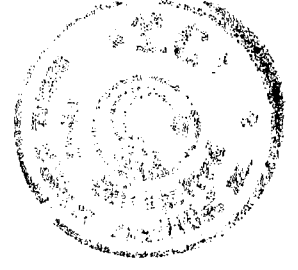
Bu oyun iki daire çizilerek de oynanır. Bu sefer, dışarıda kalan grup oyuncuları sağa sola dağılırken topu daire içindeki oyunculara atacak oyuncu, belirli bir yerde durur. Oyun aynı oynanma biçimiyle oynanır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K35

Oyuna Ait Grafik Çizimi :



2.4.3. ASTIK MASTIK



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 3

b. Cinsiyeti : Genellikle kız

c. Yaşı : 6 -10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Küçük bir lastik top

Oyun Alanı : Açık alan. Düzgün yüzeyli bir yer.

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Astık Mastık oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş, hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular oyun alanı olarak seçtikleri düzgün yüzeyli bir yerde toplanarak sayışma yöntemiyle oyuna başlama sıralarını belirlerler.

Sayışma sonucunda oyuna ilk başlama hakkını elde eden oyuncu, genellikle içi dolu olan küçük bir lastik topu eline alarak oyun alanının ortasında durur. Topla aşağıdaki sırayı takip ederek şu şekilde oynar:

1. Topu tek eliyle hızla havaya atıp ellerini ardından ve önünde birbirine vurarak birden ona kadar saydıktan sonra, yere düşüp bir kez zıplayan topu havada tutar.

2. Elindeki topu tekrar tek eliyle havaya atıp, kendi ekseni etrafında bir tur döndükten sonra yere düşüp de bir kez zıplayan topu tutar.

3. Topu tekrar bir eliyle havaya atıp kendi ekseni etrafında iki tur döndükten sonra yere düşüp zıplayan topu tutar.

4. Son olarak topu tek eliyle arka arkaya yere vurup sektirirken top yere her değişimde bir bacağını topun üzerinden geçirerek bir yandan da şu oyun tekerlemesini söyler:

Astık mastık

Kadifeli yastık

Bilmem kimlere

Bir gama bastık

Tıkı da tık

Mıkı da mık

“Mıkı da mık” sözlerini söylediği sırada yerden yükselen topa elinin içiyle hızla vurarak topu havalandırır ve kendi eksenini etrafında bir tur döndükten sonra topu yere düşmeden tutar.

Oyuncu yukarıdaki aşamaların hepsini arka arkaya yanmadan yapabilirse bir gama (bir oyun) yapmış olur.

Oyuncular şu kurallara uymadıkları zaman yanarlar:

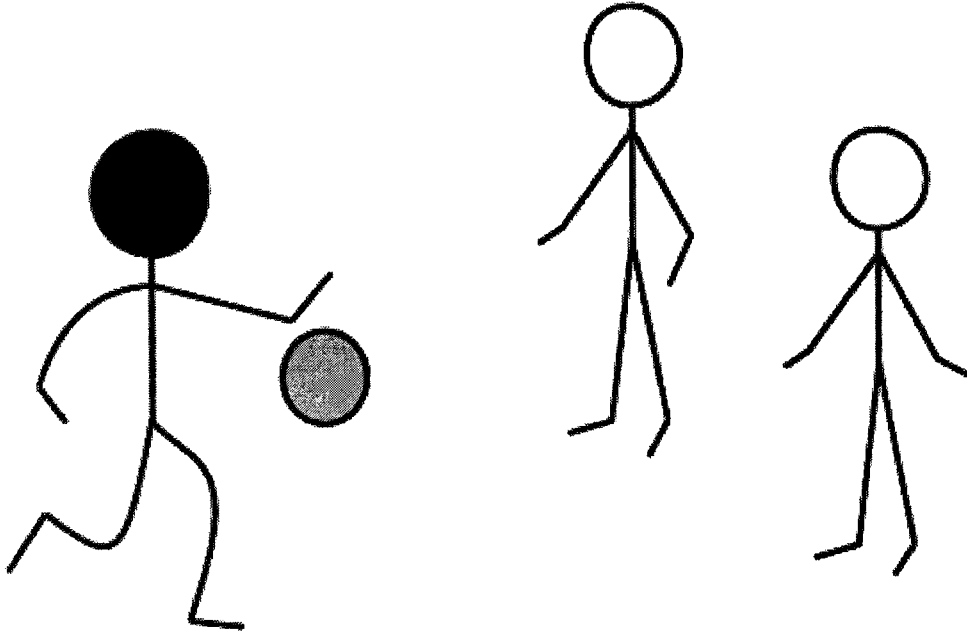
1. Oyun hareketlerini tamamlayamadan topu düşürmemek
2. Oyun hareketlerini doğru yapmak
3. Oyun hareketlerinin sayısını şaşırmamak.
4. Top yere düşüp de tekrar zıplayıncaya kadar oyun hareketini tamamlayamamak.

Oyunculardan biri herhangi bir aşamada yanarsa, oyun sırasını yanındakine devreder ve oyun sırası tekrar kendisine geldiğinde bütün aşamaları en baştan oynamaya başlar.

Oyunda ilk hangi oyuncu yanmadan gama yaparsa, oyunun galibi olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K40

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.4.4. ÇUKUR TOPU

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 8

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Top, kazma veya uzun sal taşlar.

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân. Toprak alan

Oyun Zamanı : Genellikle bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Çukur Topu oyunu unutulmaya yüz tutmuş, hemen hemen hiç oynanmayan oyunlardan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular öncelikle çukur kazmaya elverişli toprak bir alanda toplanarak çukur kazacakları yeri belirlerler. Bu yerin bir metre yakınında topun koyulacağı yer işaretlenir. Top bu işaretin üzerine konur.

Daha sonra topun dört beş metre ilerisinde ve gerisinde uzun birer çizgi çizilir. Bu çizgilerden biri ebenin sınır çizgisi öteki ise diğer oyuncuların sınır çizgisidir.

Sayışma veya ayak basma yöntemlerinden biriyle ebe belirlenir. Ebe kendi sınır çizgisinin arkasına gidip bekler.

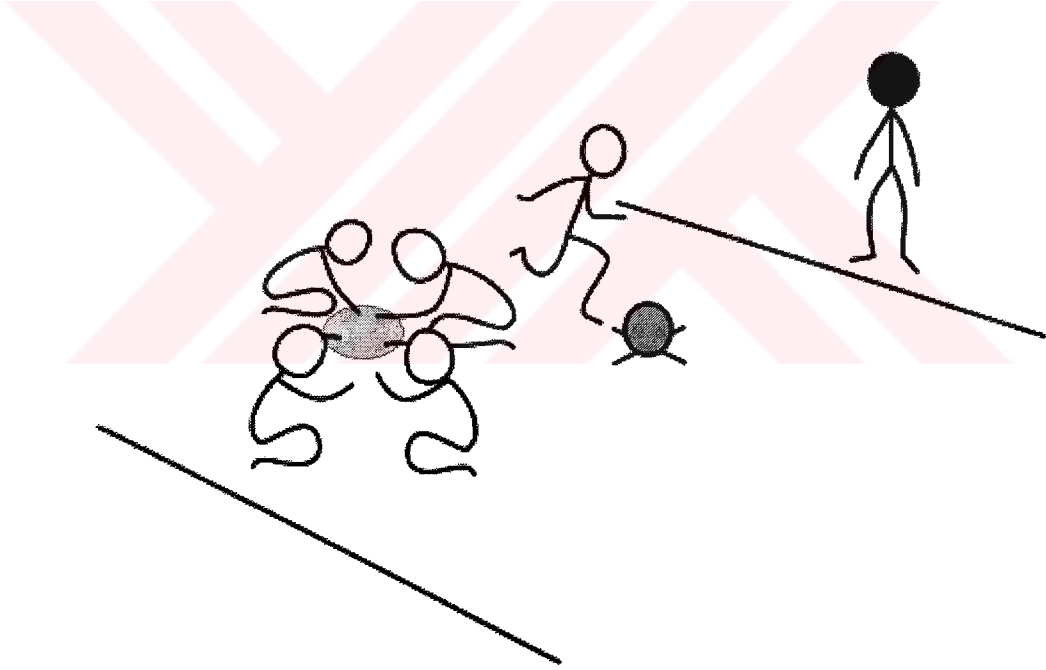
Oyunculardan biri işaretli yerde duran topa ayağıyla hızla vurduktan sonra diğer oyuncularla birlikte büyük bir çukur kazmaya başlar. Ebe ise atılan topu koşup getirerek kendi sınır çizgisinin arkasında durup topu eliyle oyunculara atarak onları vurmaya çalışır. Ebe topu üzerlerine doğru atarken oyuncular kazma işini bırakıp oyuncu sınır çizgisinin arkasına geçerek veya sağa sola kaçarak topla vurulmamaya çalışırlar. Oyunculardan biri ebenin attığı topla vurulursa ebe ile yer değiştirir. Ebe topu kimseye isabet ettiremezse attığı topu tekrar işaretli yerine koyduktan sonra ileriye gidip bekler. Oyunculardan biri tekrar topa ayağıyla vurup, topu uzaklaştırdıktan sonra kazma işine devam edilir.

Oyun bu şekilde sürerken çukur kazma oyuncuları çukurun bir oyuncu boyu kadar derinleştiğine kanaat getirirlerse kazma işine son verirler.

Kazma işi bitince ebe kalan oyuncu kazılan çukurun içine dik olarak girer. Diğer oyuncular çukurdaki boşlukları toprakla doldurarak ebeyi başı ya da kolları dışarıda kalacak biçimde iyice gömdükten sonra bu oyuncunun yanından uzaklaşıp bir süre beklerler. Daha sonra gömülen oyuncunun yalvarışlarına dayanamayıp çukurdan çıkmasına yardım ederler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.4.5. İSTOP



Oyunun Diğer Adı / Adları : Ahır Topu / Stop

Oyuncuların

a. Sayısı : 4-15

b. Cinsiyeti : Kız -erkek

c. Yaşı : 9 -17

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Top (Patlak top tercih edilir.)

Oyun Alanı : Açık geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz mevsimlerinde gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan İstop oyunu, aynı ve farklı oynanma biçimleriyle günümüze kadar gelebilmiştir

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

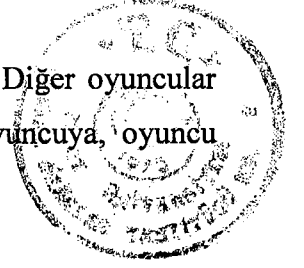
Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık ve geniş bir alanda biraraya gelerek sayışmaca ile ebeyi belirlerler. Ebe belirlendikten sonra oyuncular kendilerine şehir, meyve, çiçek vb. isimlerden seçerler. Oyunun başında her oyuncunun on canı olduğu kabul edilir. Ebe elindeki topu havaya atıp oyunculardan birinin oyun rolü adını söyleyerek uzaklaşır. İsmi söylenen oyuncu da topu yere düşürmeden tuttuktan sonra başka bir arkadaşının ismini söyleyerek topu tekrar havaya atar. Bu oyuncu topu tutamazsa diğer oyuncular kaçarlar. O oyuncu da topu en kısa zamanda durdurmaya çalışır ve topu tutar tutmaz "İstop" der. Bu oyuncu istop dediği an bütün oyuncular oldukları yerde hareketsiz dururlar. Bu durumda topu elinde tutan oyuncu, bulunduğu yerden kendisine en yakın oyuncuya veya topla vurabileceğini düşündüğü oyuncuya topu atar. Eğer top oyuncuya değerse, o oyuncunun bir canı eksilir. Oyun, vurulan oyuncunun topu yeniden havaya atmasıyla devam eder. İstop diyen oyuncu karşısındaki oyuncuya topu değdiremezse veya karşıdaki oyuncu topu havadayken tutarsa topu atan bu oyuncunun bir canı eksilir. Canı eksilen oyuncu topu yeniden bir isim söyleyerek havaya atar.

On canı da biten oyuncu oyundan çıkar. En son kalan oyuncu ise oyunu kazanmış olur.

Bu oyun şu şekilde de oynanmaktadır:

Ebe topu havaya atarken bir renk ismi söyleyerek topu tutar. Diğer oyuncular ebenin söylediği renkteki bir nesneyi tutmaya çalışırlar. Ebe bir oyuncuya, oyuncu söylediği rengi bulamadan topla vurabilirse vurduğu oyuncu ebe olur.



İstop oyunu Sivrice'de şu iki şekilde oynanmaktadır:

Oyuncular sayışmaca ile ebeyi belirlerler. Ebe topu havaya atarak bir renk ve bir oyuncunun ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu topu tutmaya giderken bütün oyuncular kaçıp söylenen rengi taşıyan nesneyi bulmaya çalışırlar. İsmi söylenen oyuncu topu tutar tutmaz "Stop" der. Bu sırada stop diyen oyuncu söylenen rengi bulamayan oyuncuya topla vurmaya çalışır. Topla vurabilirse vurduğu oyuncu, vuramazsa kendisi oyundan elenir. Rakibini eleyen oyuncu topu tekrar havaya atar ve oyun aynı şekilde devam eder. Oyunda son kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Sivrice ilçesinde Stop oyununun şu oynanma biçimine de rastlanmıştır:

Her oyuncuya bir şehir ismi konular sayışma sonucu belirlenen ebe topu havaya attığı sırada bir şehir ismi söyler. Ebenin söylediği şehir ismini alan oyuncu topu istop der. Bu sırada kaçan oyuncular oldukları yerde dururlar. Ebe bir renk söyler. Oyuncular söylenen rengi bulup tutmaya çalışırlar. Ebe rengi tutamayan kişilere topu fırlatır. Top isabet ederse vurulan oyuncu, etmezse ebe oyundan çıkar.

İstop oyunu bu son anlattığımız şekliyle Keban'da da oynanmaktadır. Karakoçan'da ise bu oyunun oynanma biçimi şöyledir:

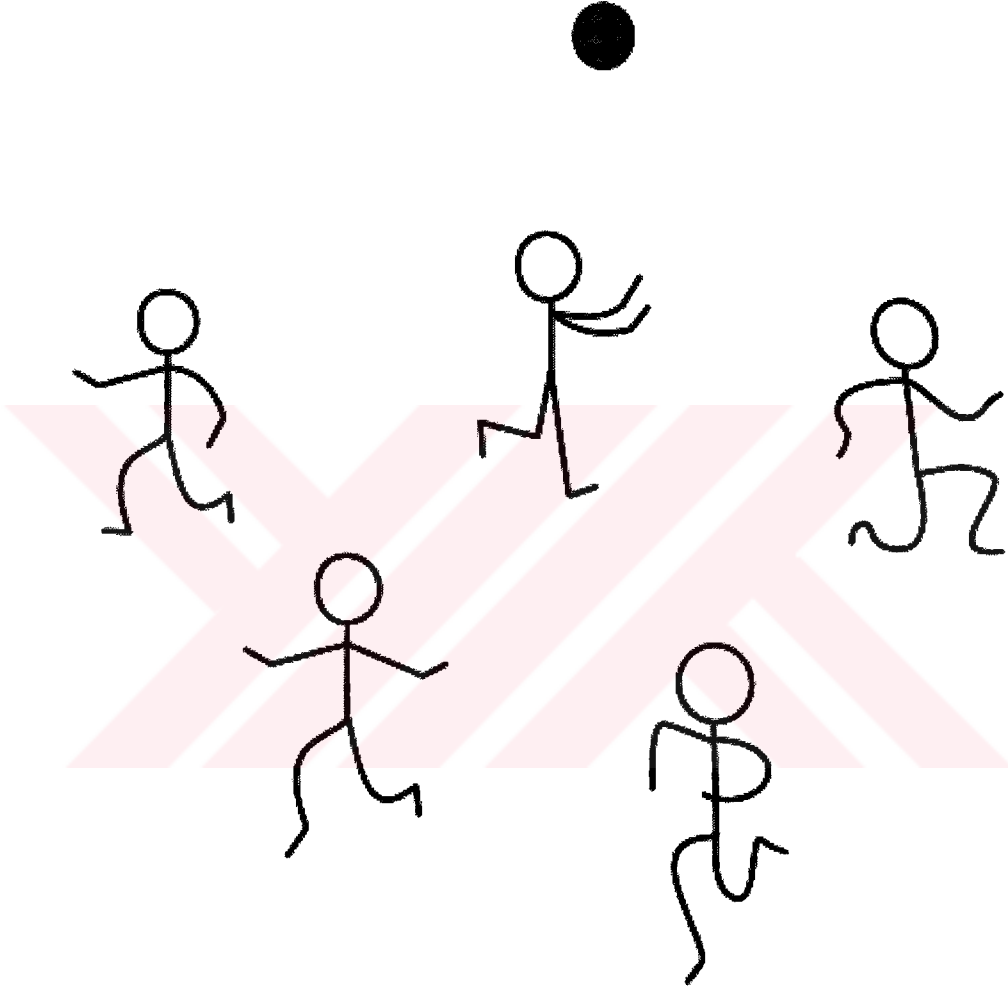
Açık alanda toplanan oyuncular sayışmayla veya başka bir yöntemle ebeyi belirlerler. Ebe topu havaya attığında birinin ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu, topu yere düşürmeden tutabilirse başkasının ismini söyleyerek topu havaya atar. Topu yere düşürdükten sonra tutarsa hemen "İstop" diye bağırır. İstop dendiği an bütün oyuncular oldukları yerde hareketsiz kalırlar. İstop diyen oyuncu topu bir arkadaşına değdirebilirse vurduğu oyuncu, vuramazsa kendisi "e" olur. "e" olan oyuncu topu havaya atıp bir oyuncunun ismin söyler. Oyun bu şekilde devam eder. Oyuncular her yandıklarında sırasıyla "e, ş, e, k" harflerini alırlar. Eşek kelimesindeki harfleri tamamlayan oyuncu oyundan çıkar. Oyunda son kalan oyunu kazanır.

Ağın ilçesinde oynanan İstop oyununda ise "İstop" diyen oyuncu bir renk adı söyler diğer oyuncular bu renkteki bir nesneyi tutmaya çalışırlar. İstop diyen oyuncu bir oyuncuyu, oyuncu söylediği rengi bulamadan topla vurursa vurulan oyuncu, vuramazsa kendisi "e" harfini alır. Her yanan oyuncu "e,ş,e,k" harflerini alır. Eşek kelimesini tamamlayan oyuncu elenir. Oyunda en son kalan oyunu kazanır.

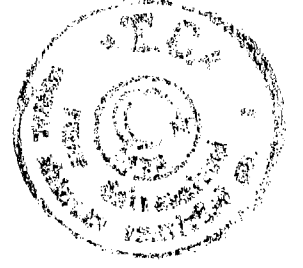
Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K13, K15, K56, K96, K122, K128, K162



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.4.6. MAVİŞ



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 5-10

b. Cinsi : Kız – erkek

c. Yaşı : 7-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Top

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Alacakaya

Oyun Oynanma Biçimi :

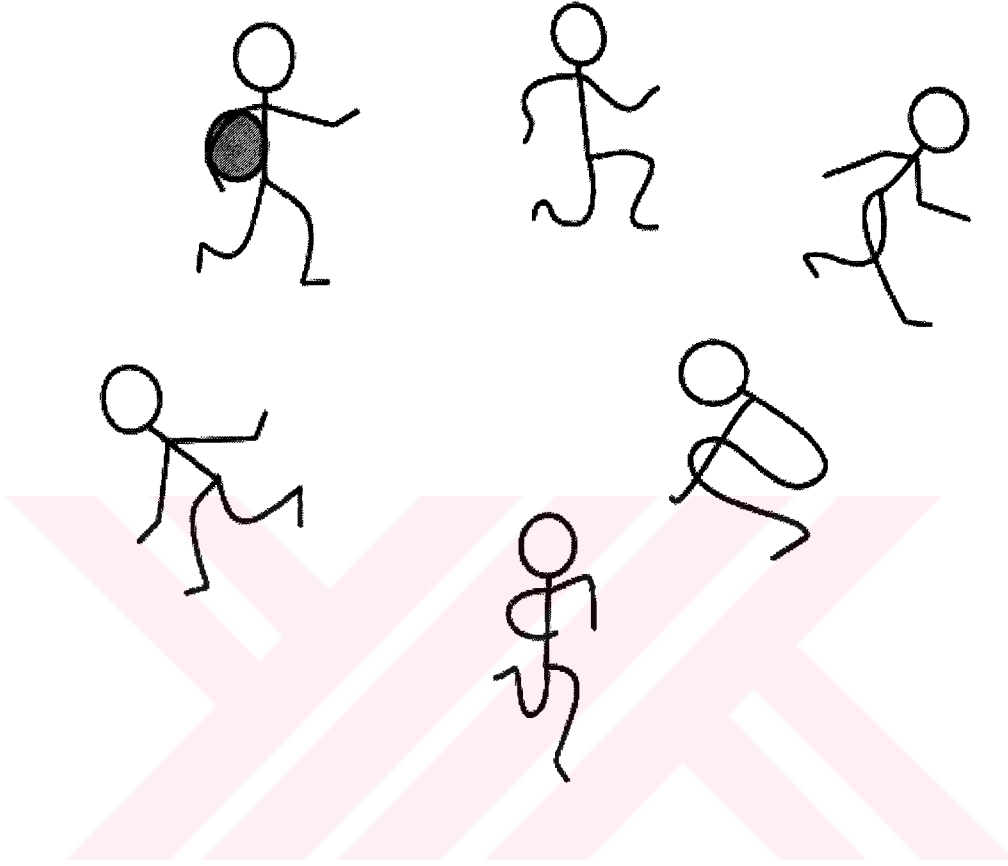
Öncelikle ay may kumay ya da sayışma yöntemiyle ebe belirlenir.

Ebe bir isim söyleyerek kaçar. İsmi söylenen oyuncu yeni ebe olarak koşup atılan topu tutar ve etrafına göz gezdirerek oyuncuların bulmakta zorlanacakları bir renk adı söyler. Diğer oyuncular ebenin söylediği rengi bulmaya çalışırlar. Ebe ona kadar saydıktan sonra oyuncuları kovalamaya başlar. Söylediği rengi tutamayan bir oyuncuya eliyle dokunursa onu ebelemiş olur. Eğer bütün oyuncular ebeye yakalanmadan söylenen rengi bulup tutarlarsa ebelenmekten kurtulurlar.

Böylece ebe üst üste iki kez ebe olmuş olur. Bu durumda ebe ya “Maviş” demeyi ya da isim söyleyerek kaçmayı tercih eder. “Maviş” derse bütün oyuncular oldukları yerde kıpırdamadan dururlar. Ebe kıpırdayanı gördüğünde ona topa vurur. Böylece vurduğu oyuncuya ebeliği devreder. Eğer ebe bir oyuncunun ismini söyleyerek kaçarsa ismi söylenen oyuncu ebe olarak yeni bir renk söyler. Oyun böylece devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K25, K59

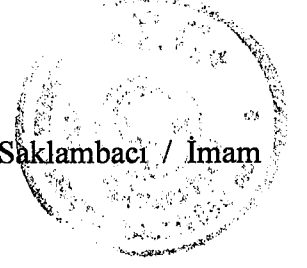
Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.4.7. MUMAYAK

Oyunun Diğer Adı / Adları
Taşı

: Bom / Top Ebesi / Top Saklambacı / İmam



Oyuncuların

a. Sayısı : 7-15

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Top

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Mumayak oyunu aynı ve farklı oynanma biçimleriyle günümüze kadar gelebilmiştir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular öncelikle ebeyi belirlemek için sayışma, kumansa, ayak basma veya top saydırma yöntemlerinden birini kullanırlar.

Alacakaya ilçesinde bu yöntemlerden biri kullanılarak şöyle bir uygulama yapılır: Kumansa yapılmışsa, kumansada sona kalan oyuncu; top saydırma yapılmışsa, topu ayağıyla en az saydıran oyuncu, oyun alanının yakınındaki bir dereye gönderilir. Kumansada ilk çıkan veya en çok top saydıran oyuncu, dereye gönderilen oyuncunun bulunduğu yere doğru ayağıyla topu atar. Dere içindeki oyuncu, atılan topu eliyle tutarsa, topu atan oyuncu; tutamazsa kendisi ebe olur. Diğer oyuncular, topu dereye atan kişi ebe ise ebe topun üzerinde gözlerini yumup belirlenen sayıyı sayana kadar; kendisine top atılan oyuncu ebe ise, bu oyuncu topu dere içinden getirene kadar saklanırlar.

Bu oyunda oyun alanının yakınında dere yoksa ya da yukarıdaki uygulama yapılmak istenmezse oyun, herhangi bir yöntemle seçilen ebenin, topun üzerinde belirlenen sayıya kadar saymasıyla veya diğer oyunculardan birinin ayakla uzaklaştırdığı topu getirmesiyle başlar. Top işaretle belirlenen bir yerde bekler. Ebe olan oyuncuya Mumayak adı verilir. Ebe göz yumma veya topu getirme işlemi bittikten sonra saklanan oyuncuları aramaya başlar.

Oyunculardan birini gördüğünde hemen koşup topa ayağıyla basarak gördüğü oyuncunun adını söyler ve “Mumayak” der. Örneğin “Ali mumayak” dediğinde Ali adlı oyuncuyu ebelemiş olur. Ebelenen oyuncu bir kenarda bekler. Ebe diğer oyuncuları ararken ebeyi gizlice gözleyen oyunculardan biri koşup ayağıyla hızlı bir biçimde topa vurarak topu uzaklaştırırsa, ebe topu getirmeye gider. Bu durumda ebelenen oyuncu yeniden saklanma hakkına sahip olur.

Ebe uzaklaştırılan topu tekrar yerine koyarak oyuncuları aramaya devam eder. Oyunculardan biri, ebeye yakalanmadan topa her vurduğunda, daha önce ebelenmiş olanlar kaçıp saklanırlar ve ebe ise topu yerine getirmeye gider.

Ebe bütün oyuncuları ebeleyebilirse, ilk ebelediği oyuncu ebe olur. Oyun böylece devam eder.

Mumayak oyununda, genellikle Saklambaç oyununda yapılan çelik çömbelek patlama uygulamasının da yapıldığı olur.

Mumayak Sivrice’de Bom isminde şöyle oynanmaktadır:

Sayışmanın sonunda ebe olan oyuncu belirlenir. Ebe topu ileriye doğru atarak diğer oyunculara bakmadan topu tekrar getirmeye gider. Bu arada diğer oyuncular saklanırlar.

Topu getiren ebe, onu vurduğu yere geri getirerek topun üzerinde oturur ve gözlerini kollarıyla kapatıp yüze kadar sayar. Daha sonra gözlerini açıp oyuncuları aramaya başlar.

Ebe bir oyuncuyu bulduğunda koşarak topun üzerine eliyle yavaşça vurur. Böylece bulunan oyuncu yanmış olur. Eğer ebenin gördüğü oyuncu ebenin önüne geçerek ondan önce topa vurursa ebe, bom olur ve bu oyuncu yeniden saklanır. Oyun bu şekilde devam eder.

Bu oyun Elazığ’ın merkezinde ve çeşitli ilçelerinde şu isimlerle oynanmaktadır:

Mumayak : Alacakaya, Maden, Arıcak

Mumayak : Keban

Bom : Sivrice

Top Ebesi Top Saklambacı : Elazığ’ın merkezi

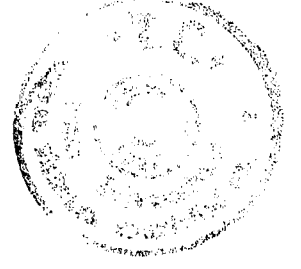
Bom, Top Saklambacı, Top Ebesi gibi isimlerin aynı yerde birlikte kullanıldığı da tespit edilmiştir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K4, K33, K37, K49, K62, K113



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.4.8. TAHTA TOPU

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 12 - 14

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Tahta, top

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Tahta Topu unutulmaya yüz tutmuş oyunlardan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Geniş bir alanda toplanan oyuncular, oyuncu adı söyleme yöntemiyle iki eşit gruba ayrılırlar. Grup liderleri (oyuncu - yöneticiler) karşılıklı kura yöntemlerinden biriyle oyuna başlayarak grubu belirlerler.

Oyun alanının hazırlığı için öncelikle bir duvar, ağaç ya da direk kale olarak belirlenir. Kaleden 20-30 metre uzaklıkta, kalenin karşısına veya çaprazına düşecek bir yerde bir grup oyuncularının içine sığabilecekleri büyüklükte bir çember çizilir.

Bu hazırlığın ardından ebe olan grup oyuncular oyun alanına dağılırlar. Oyuna başlayacak olan grup oyuncuları ise çizilen çemberin içinde sıralanırlar.

Ebe olan grubun oyuncularından biri topu alıp çembere 1-2 metre mesafede durur. Buradan çemberin içindeki birinci oyuncuya topu havadan yavaşça atar. Birinci oyuncu kendisine atılan topa yumruğuyla veya bir sopayla olanca gücüyle vurarak topu uzaklaştırmaya ve topa ebelenmeden kaleye koşup tekrar çembere dönmeye çalışır. İlk oyuncu topa vuramazsa sıra ikinci oyuncuya geçer. Oyuncu topa vurup koşmaya başladığı sırada ebe olan oyuncular topu oyun sahasına hemen getirerek bu oyuncuya gidiş veya dönüş yolunda topa vurmaya çalışırlar. Kaçan oyuncu kaleye ulaştığında topun getirildiğini görürse, tehlike geçinceye kadar kalede bekleyebilir.

Bu kez top sıradaki oyuncuya atılır. Oyun aynı şekilde oynanmaya devam eder. Çemberin içindeki bütün oyuncular ebelenmeden kaleye gidip tekrar çembere

dönebilirlerse bir oyun yapmış olurlar ve yine çemberin içindeki yerlerini alırlar. Oyun aynı şekilde devam eder.

Şu durumlarda ebe olun grup, ebeliği karşıdaki gruba devreder:

1. Çemberin içindeki oyunculardan biri, kendisine atılan topa vurduğunda, ebe olan grubun bir oyuncusu bu topu havadayken tutarsa.
2. Kaleye gidiş veya dönüş yolunda oyunculardan biri topla ebelenirse.
3. Oyuncuların hiçbiri topa istedikleri gibi vuramayıp çemberde kalırsa ya da yine hepsi birden kalede kalırsa, ebe olan grubun lideri topu olan gücüyle havaya atar. Atan oyuncu topu tutana kadar, oyunculardan biri karşı tarafa koşarken ebelenirse.

Bu oyun günümüzde Elazığ'ın merkezinde şu şekilde oynanmaktadır:

Oyuncular açık ve geniş bir mekanda toplandıktan sonra eşleşerek eşit sayıda iki gruba ayrılırlar.

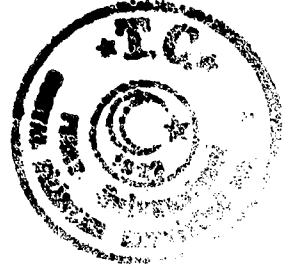
Bir duvar kenarı, direk veya ağaç kale olarak belirlenir. Kalenin 20-30 metre ilerisinde bir yere çember çizilir.

Oyuna başlayacak olan (içeri giren) grup dairenin içine girer. Ebe olan grup oyuncuları oyun alanına dağılırlar. Ebe olan grup oyuncularından biri çemberdeki bir oyuncuya elindeki topu havadan atar. Oyuncu, kendisine atılan topa eliyle hızla vurur. Topa vuramazsa veya topu yakına atmış olsa bile kaleye doğru koşar. Bu oyuncu, ebe olan grup oyuncularından biri topla kendisini vurmada kaleye dokunup çembere tekrar dönmeye çalışır.

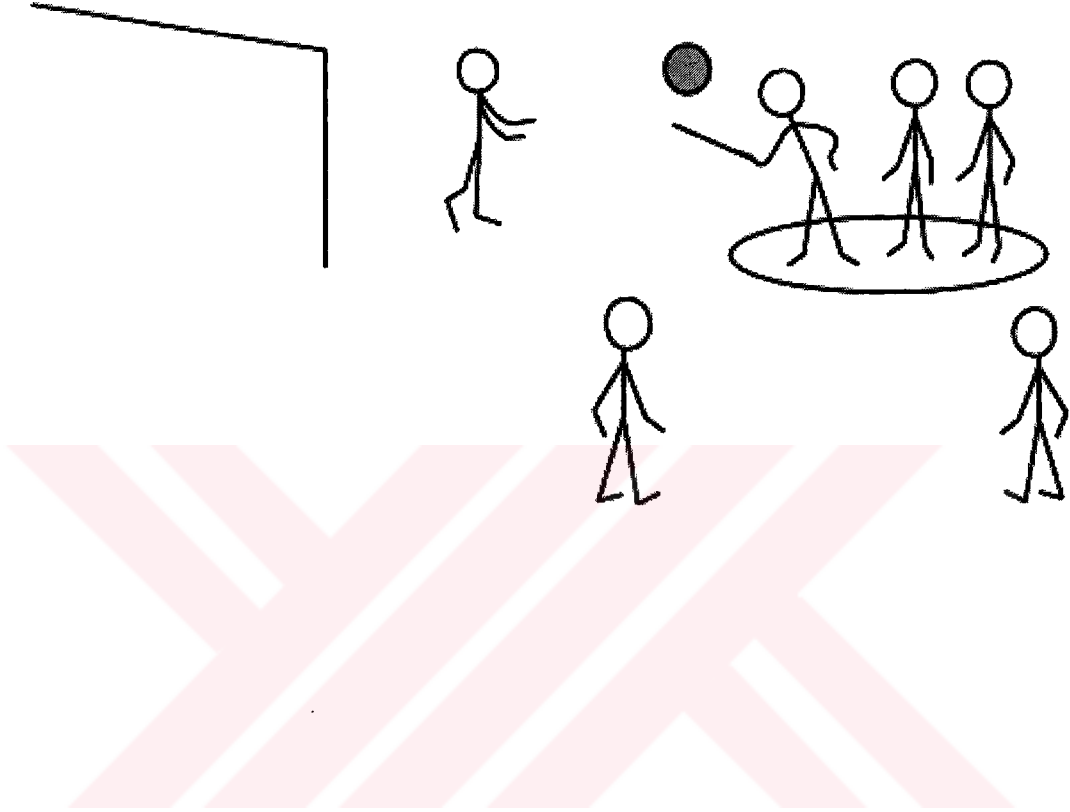
Oyuncu kaleye vardığında eğer ebe grup topla dönmüşse, topu getiren oyuncu topu havaya atıp tutana kadar çembere girmek için koşar. Top havaya ilk atıldığında kaleden ayrılmazsa, top atışı iki kere daha yapılır.

İlk oyuncu topla vurulmadan çembere dönebilirse sıra ikinci oyuncuya geçer. Oyun aynı şekilde oynanır. Yanarak oyundan çıkan oyuncunun kurtarılması için grup arkadaşları on iki sayıyı paylaşarak yapmak zorundadırlar. Kaleye bir kere gidip, çembere dönme bir sayıdır. Oyuncular yanar arkadaşlarını kurtarırlarsa oyuna yeniden başlanır. Bir grubun bütün oyuncuları yanarsa gruplar yer değiştirir. Oyuna aynı şekilde devam edilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K36, K59, K106



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.4.9. TERAZİ



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 3 - 9

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Top

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Alacakaya

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular bir araya gelerek kumansa veya top sayma yöntemlerinden biriyle oyuna başlama sıralarını belirlerler. İlk sıradaki oyuncu topu alıp hiç düşürmeden ve "Terazi" kelimesini, bu kelimenin her hecesi bir vuruşa denk gelecek şekilde söyleyerek şu saymaları yapar:

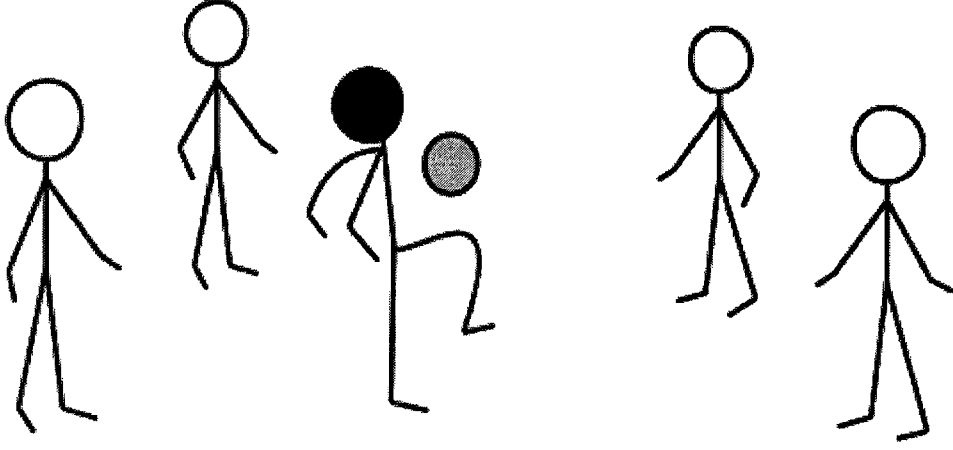
Her vuruş üçer kere olmak üzere ayakla, dizle, elle ve kafayla topu saydırdıktan sonra birer kez daha aynı sırayla saymalar yapıp terazi tamamlanır.

Saymalar sırasında topu düşüren oyuncu topu sıradaki oyuncuya bırakır. Teraziyi ilk tamamlayan oyuncu oyunu birincilikle bitirmiş olur. Diğer oyuncular isterlerse ikincilik ve üçüncülük için oynamaya devam ederler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K63, K66



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.4.10. YAKAN TOP

Oyunun Diğer Adı / Adları : Yakan Topu / Ortada Kalmaca / Yakan Top
Can / Can Topu

Oyuncuların

- a. Sayısı** : 3 - 10
b. Cinsiyeti : Kız - erkek
c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Lastik top (topun patlak olması tercih edilir)

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz ayları, akşama doğru oynanır. Eskiden beri oynanan Yakan Top, günümüzde de aynı biçimde oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular iki eşit gruba ayrılarak sayışmaca veya adım atışma ile içeri (ortaya) girecek olan grubu belirlerler. Bir grup içeri girerken, diğer grup oyuncuları ikiye ayrılarak birbirinden on onbeş adım uzaklıkta birer çizgi çizerler ve bu çizgilerin arkasına geçerler. Bu oyuncular çizgiyi geçmeden karşılıklı atışlarla içerideki oyuncuları topla vurup yandırarak oyundan çıkarmaya çalışırlar.

Ortada bulunan ve yanmamak için toptan kaçan oyunculardan biri, atılan topu yere değmeden havada yakalarsa bir can tutmuş olur. Bu oyuncu topla vurularak yandığında “Canım var” diyerek oyunda kalır. Birden fazla canı olan oyuncu bu canlarını yanan arkadaşları için de kullanabilir. Canı biten oyuncuya arkadaşları “Kuru kemiğin kaldı” diye seslenirler.

İçerideki bütün oyuncular vurulup da geriye bir oyuncu kaldığında bu oyuncu topu atan grubun belirleyeceği sayıyı yapmak zorundadır. Bu sayı genellikle 6, 7, 8, 9, 10, 11 ve 12’dir. Oyuncunun, kendisine atılan toptan her kaçışı bir sayıdır. Oyuncu kaç kez kaçabilirse o kada sayı yapmış olur. Bu oyuncu yanmadan belirtilen sayıyı yapabilirse, kendi grubu bir oyun yapmış olur ve yeniden ortaya geçer. Yapamazsa bu sefer ortaya diğer grup oyuncuları geçerler.

Oyunun başında belirlenen sayıda oyun yapan grup oyunun galibi olur.

Maden'de oynanan Yakan Top oyununda içeride son kalan oyuncunun sayı toplama işine kama adı verilmektedir. İçeride tek kalan oyuncunun belirlenen sayıyı toplaması gerektiği "Bu oyuncu kamalara kaldı" ifadesiyle belirtilir. Maden'de genellikle yedili kama bazen de on dörtlü kama yapılmaktadır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K9, K22, K25, K54, K145

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.5. CEVİZ, BADEM, BİLYE, EĞİR İLE OYNANAN OYUNLAR



2.5.1. BADEM

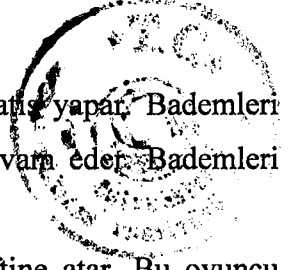
Oyunun Diğer Adı / Adları	: -
Oyuncuların	
a. Sayısı	: 2 - 10
b. Cinsiyeti	: Erkek
c. Yaşı	: 9 - 14
Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler	: Badem, cam bilye (taş bilye için küçük yuvarlak çay taşları ve çekiç)
Oyun Alanı	: Açık, düz ve geniş mekân. Eskiden genellikle damlarda ve harman yerlerindeki düz alanlarda
Oyun Zamanı	: Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Badem oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.
Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler	: Elazığ ve bütün ilçeleri
Oyunun Oynanma Biçimi	:

Oyuncular bademlerini ve bilyelerini yanlarında getirerek düzgün yüzeyli ve açık bir alanda toplanırlar. Eskiden cam bilyeler az bulunduğu için genellikle taş bilyeler kullanılırdı. Oyuncular taş bilye yapmak için çaydan topladıkları küçük ve biraz yuvarlak olan taşları çekiçle döve döve bunların iyice pürüzsüz yuvarlak bir şekil almasını sağlarlar. Böylece elde ettikleri taş bilyeleri çeşitli oyunlarında kullanmak üzere saklarlar.

Oyuncular oyun araçlarını bu şekilde hazırladıktan sonra oyun oynayacakları alanın yüzeyini elleriyle iyice düzgün hale getirirler. Ceplerinden, belirlenen sayıda çıkardıkları bademleri ikişer ikişer ve arka arkaya düz bir hizada dizerler. Bir badem çifti ile arkasındaki badem çifti arasında iki veya üç karış mesafe bırakılır.

Oyuncular, sayışma veya başka bir yöntemle belirledikleri atış sıralarına göre, en öndeki birbirine bitişik badem çiftinden iki, üç metre ileriye çizilen atış çizgisinin arkasında yerlerini alırlar.

Atış sırasında birinci olan oyuncu, bilyesiyle ilk badem çiftini vurmaya çalışır. Vurup da iki bademi birbirinden ayırırsa bu bademleri utar ve bir atış hakkı daha elde



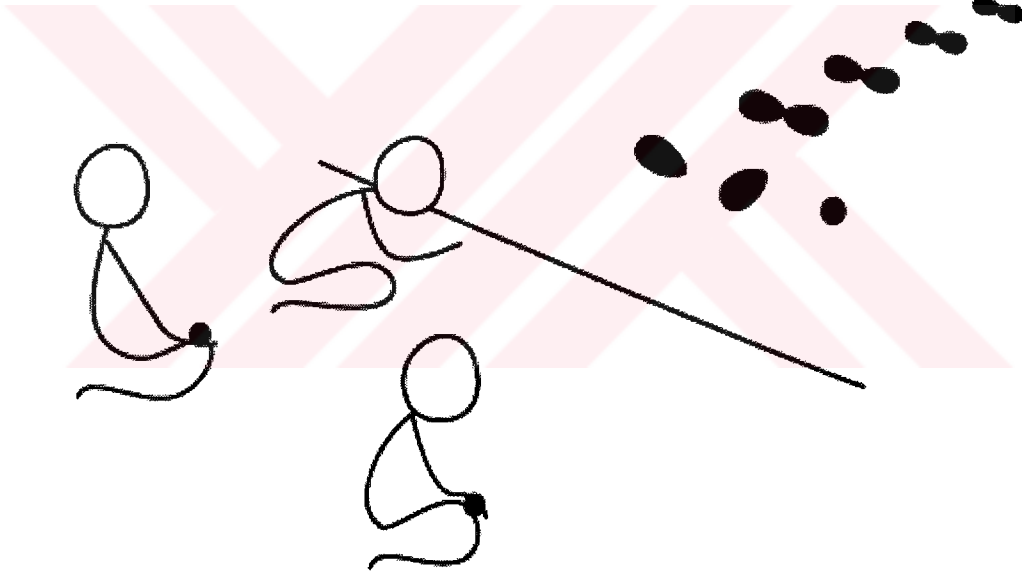
eder. Bu kez bilyesinin düştüğü yerden sıradaki badem çiftine atış yapar. Bademleri vurduğu sürece bilyesinin düştüğü yerden atışlarını yapmaya devam eder. Bademleri vuramadığında, atış sırası ikinci oyuncuya geçer.

Sıradaki oyuncu, çizginin gerisinden bilyesini badem çiftine atar. Bu oyuncu ikinci vuruşundan itibaren atışlarını bilyesinin düştüğü yerden gerçekleştirir.

Oyun aynı şekilde oynanmaya devam eder. En çok badem utan oyunu kazanır. Her oyuncunun uttuğu bademler kendisinin olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.5.2. BAŞ BİLYE



Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2-6

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 8-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Bilye

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân. Düzgün yüzeyli zemin.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular bir araya geldikten sonra eşit sayıda olmak üzere bilyelerini yan yana dizerler. Bilyelerden üç dört metre uzaklıkta düz bir atış çizgisi çizilir.

Oyuncular bilyelerin arkasına geçerek, buradan atış çizgisine doğru ellerindeki atış yapacakları birer bilyelerini atarlar. Bilyesi çizgiye en yakın yere düşen oyuncu birinci sırayı alır. Diğer oyuncular da attıkları bilyelerin atış çizgisine yakınlığına göre sıralarını belirlerler. Oyuncular oyuna başlama sıralarına göre atış çizgisinin arkasında yan yana dizilirler. Bilyesi çizgiye en uzak yere düşmüş olan sıranın sonundaki oyuncu, oyuna ilk başlayacak oyuncuya bilyelerin başını söyler. Baş, bilye dizisinin en sağındaki veya solundaki bilyedir. Baş belirleyecek oyuncu genellikle bilye sırasının kendisine yakın olan taraftaki ilk bilyeyi seçer. Oyuncular atışlarında özellikle baş” hedef tutarlar. Başın yanındaki bilye ise Başaltının altı olarak adlandırılır.

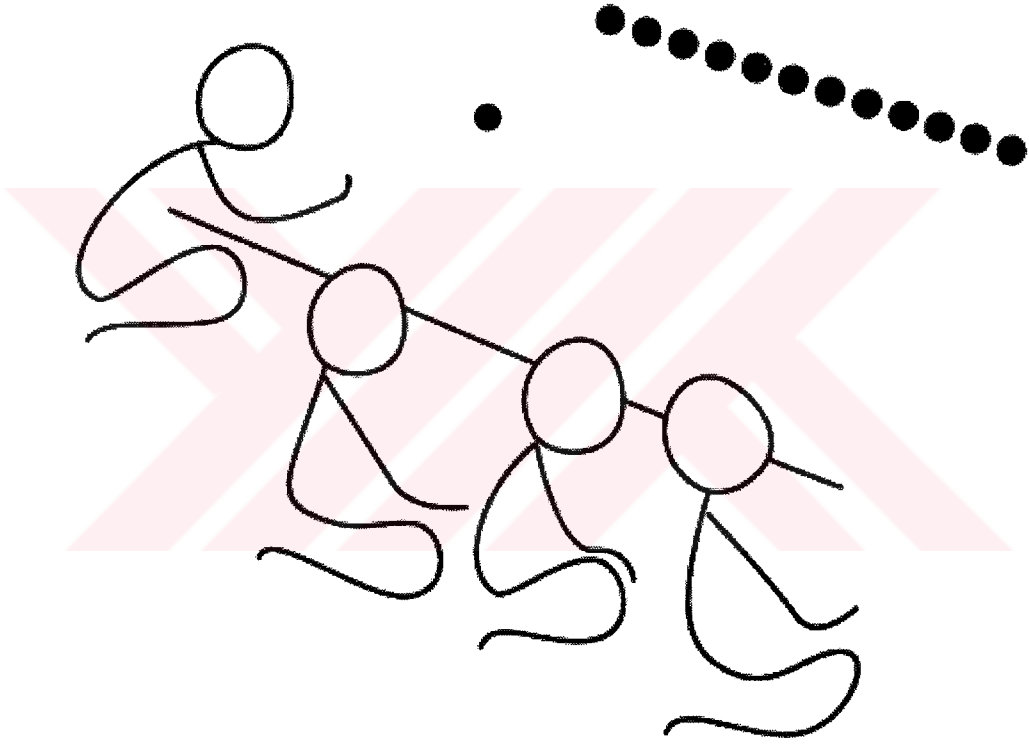
Oyuna ilk başlayacak oyuncu, bilyesini baş ve işaret parmakları arasına sıkıştırıp baş parmağıyla bilyelere doğru fırlatır. Bilyesi yerdeki bilyelerden birini vuramazsa oyun sırasını yanındakine devreder. Eğer başı vurursa yerdeki bütün bilyeleri utarak oyunu kazanır. Başaltını vurursa başaltıdan itibaren bilye sırasının sonuna doğru bütün bilyeleri utar. Yani oyuncu vurduğu bilyeden itibaren sıranın sonuna kadar utar. Atışı isabetli olan oyuncu uttuğu bilyeleri topladıktan sonra yerdeki bilyesinin yanına giderek, oradan tekrar bilyelere atış yapar. Ancak yerdeki bilyelerden birini vuramazsa

oyun sırasını yanındaki oyuncuya devreder. Oyun yerdeki bilyelerin hepsinin utuluncaya kadar aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38, K39, K86, K92, K115, K151



Oyuna Ait Grafik Çizim:



2.5.3. CEVİZ DİKMECE



Oyunun Diğer Adı / Adları : Ceviz

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 12

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Ceviz

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Ceviz Dikmece oyunu günümüzde de Elazığ'ın ilçelerinde oynanmakta olup, Elazığ merkezinde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Ceviz oyunlarından biri olan Ceviz Dikmece oyununda, oyuncular yanlarına ceviz getirerek toplanırlar. Yere bir metre uzunluğunda bir çizgi çizerler. Oyuncular buraya belli bir mesafede durarak, kendilerine oyun boyunca onunla atış yapacakları birer ceviz seçerler. Oyundaki atış sıralarını belirlemek için çizgiye doğru sırayla cevizlerini aynı mesafeden atarlar. Cevizini çizgiye en yakın atan oyuncu ilk atış yapma hakkını kazanır. Diğer oyuncular da cevizlerinin çizgiye yakınlığına göre atış sıralarını alırlar. Çizgiye en uzak cevizin sahibi atışını en son yapacaktır.

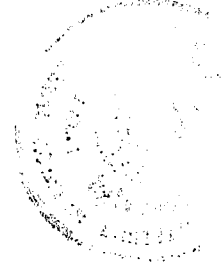
Sıranın bir ucundaki ceviz baş iken diğer ucundaki ceviz sıranın sonunu işaret eder. Atış yaparken başı vuran oyuncu yerdeki tüm cevizleri alacaktır.

Baş belirlendikten sonra cevizlerin dört metre uzağından çizilen bir çizginin arkasından atışlar başlar. Oyuncu, cevizini çizgi üzerindeki dizili cevizlere doğru atar. Cevize vurabilirse, vurduğu cevizden itibaren sıranın sonuna kadar dizilen bütün cevizleri utar. Yani oyuncu, sondan dördüncü ceviz vurduysa, vurduğu cevizi ve bu cevizden sonra dizilmiş üç cevizi utar. Eğer cevizleri vuramazsa, atış sırasını kendisinden sonraki arkadaşına devreder.

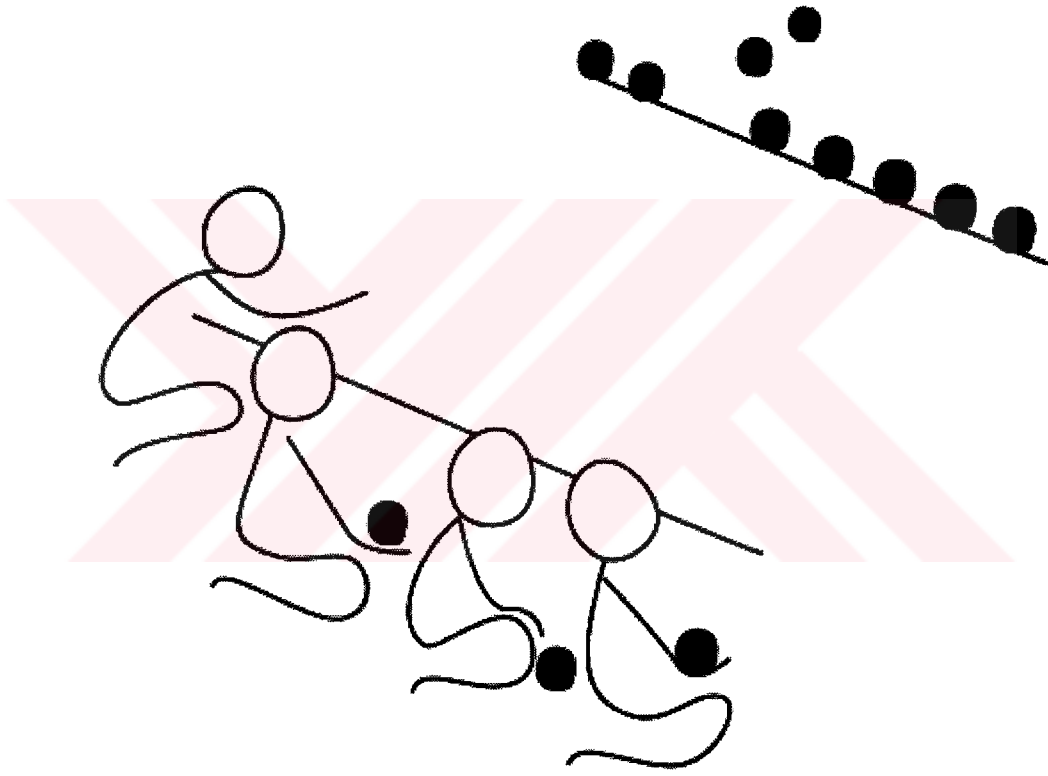
Oyunculardan biri başı vurursa, yerdeki tüm cevizleri utar ve oyuncular yeniden çizgiye eşit sayıda ceviz dikerek oyun sıralarına geçip atışlarına başlarlar.

Oyun böylece, oyuncular ceviz dikmeye devam ettiği müddetçe sürer. Oyunun sonunda en çok ceviz utan oyunun galibi olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K27, K32



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.5.4. CEVİZ KAPMACA

Oyunun Diğer Adı / Adları : Ceviz

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 12

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Ceviz

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Ceviz Dikmece oyunu günümüzde de Elazığ'ın ilçelerinde oynanmakta olup, Elazığ merkezinde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Bu oyunu oynamak için toplanan oyuncular, cevizlerini bir araya getirerek iki eşit gruba ayrılırlar. Toplanan cevizler eşit sayıya bölünerek bütün oyunculara dağıtılır. Yere bir, bir buçuk metre çapında bir daire çizilir dairenin tam ortasına ise düz bir çizgi çizilir. Bu çizginin üzerine, bütün oyuncular birer cevizlerini yan yana dizerler.

Adımlaşma veya başka bir yöntemle oyuncuların atış sıraları belirlenir. Daha sonra dizilen cevizlerin bulunduğu daireye üç-dört metre mesafede bir çizgi daha çizilerek, buradan sırayla cevizlere atışlar gerçekleştirilir.

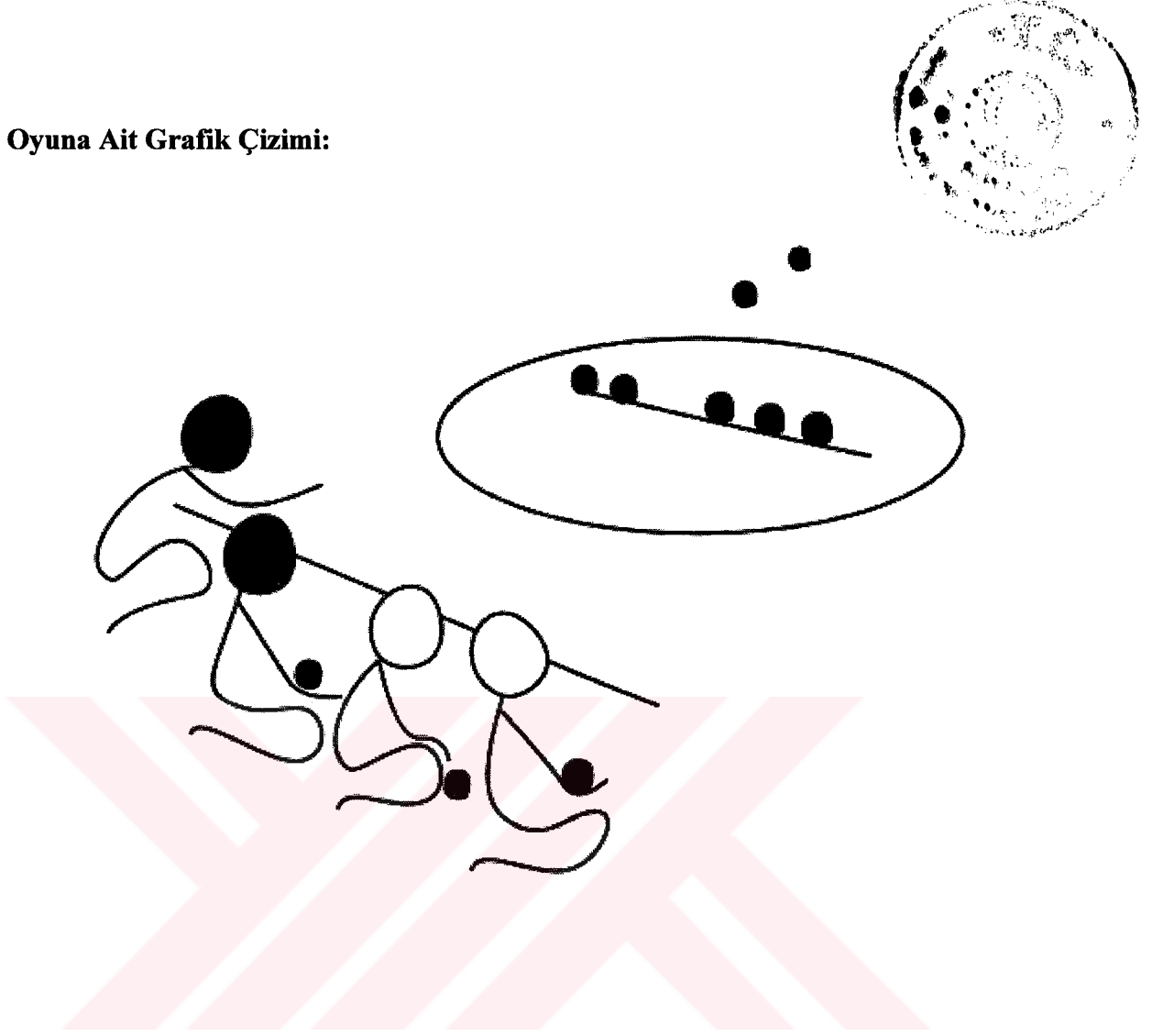
Oyuncu, elindeki cevizi dairedeki cevizlere doğru atar. Cevizi ceviziyle vurarak dairenin dışına çıkarabilirse, o cevizi utar. Cevize vuramazsa ya da vurup da daireden çıkaramazsa atış sırasını diğer oyuncuya devreder. Bir oyuncunun vurarak daireden çıkardığı cevizin yerine karşı grubun oyuncusu ceviz koyar.

Oyun bu şekilde bir grubun cevizleri utuluncaya kadar devam eder. Cevizlerin tümünü utan grup oyunun galibi olur.

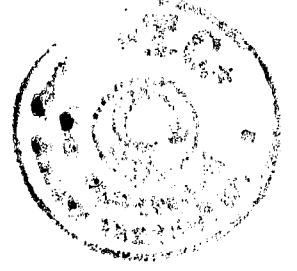
Cevizleri utulan grup karşı gruptan borç olarak ceviz isteyebilir. Karşı takım ceviz verirse oyuna devam edilir. Vermezse, yenilen gruba aralarında bir ceza belirleyerek uygularlar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38, K167

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.4.5. EĞİR



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 3 - 6

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Bal arısı atığı (eğir)

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Genellikle bahar ve yaz aylarında gündüzleri

oyunılır. Eski bir oyun olan Eğir oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş, hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Bal arılarının, bal yapma süresi boyunca arı kovanının bir köşesinde biriktirdikleri atık madde olan eğir, kovandaki bal alındıktan sonra çıkartılır. Kendine has hoş kokusuyla ve el ıslığı ile kolayca yumuşayıp şekil alma özelliğiyle elde sevilerek oynanan ve özenle saklanan bir maddedir.

Eğir, adıyla anılan oyunun aracı olmasıyla birlikte, çocukların ellerinde bir hayvanın ya da nesnenin şekline sokularak bazen de küçük bir balon yapıp yumrukla patlatılarak elde zevkle oynanan bir eğlence aracıdır.

Eğirin bal rengine yakın olan iyi cinsine zülal veya sarı eğir adı verilir. Az bulunduğu için kıymet verilen zülal eğire sahip olan oyuncu kara eğiri olan oyuncuyla oynadığı zaman onun eğirini kendi eğirine katmaz.

Bir araya gelerek eğir oyunu oynamak isteyen çocuklar öncelikle eğirlerini nohut büyüklüğünde yuvarlaklar haline getirirler. Daha sonra düzgün bir zeminde yaklaşık on cm. çapındaki en küçük çemberden başlayarak iç içe üç çember çizerler. Çemberler, aralıkları en büyüğünden başlanarak içeriye doğru bir iki üç diye numaralandırılır. Dıştaki çemberden 3-4 metre uzaklıkta yere düz bir atış çizgisi çizilir.

Oyuncular atış çizgisinin arkasına geçerek bilye şekli verdikleri birer eğir parçasını yerden yuvarlayarak dairelerin içine atarlar. Atışlar sonucunda hangi oyuncunun eğir bilyesi küçük dairenin merkezine daha yakınsa, o oyuncu dairelerin başında bekler, diğer oyuncular ise atış çizgisinin arkasında kalırlar.

Atış çizgisinin arkasındaki oyuncular kendi aralarında sayışmaya gerek görmeden “Birim, ikiyim, üçüm...” diye bağırarak oyun sıralarını belirlerler.

Oyuna başlama sırası gelen oyuncu atış çizgisinin arkasında durarak eğir bilyesini çemberlerin içine yuvarlar. Eğir bilyesi bir numaralı aralığa girerse, bir; iki numaralı aralığa girerse, iki; üç numaralı yere girerse, üç tane eğir bilyesi büyüklüğündeki eğir bilyeyi, çemberlerin başında bekleyen oyuncudan alır. Attığı bilyesini de alarak çemberlerin başında duran oyuncuyla yer değiştirir.

Oyuncunun yuvarladığı eğir bilyesi çemberlerin hiçbirini içine girmezse bu eğir, çemberlerin başındaki oyuncunun olur. Eğirini kaybeden oyuncu oyun sırasını yanındakine bırakır.

Yuvarlanan eğir bilyesi, herhangi bir çemberin çizgisinin üzerinde kalırsa borik adı verilen bu pozisyondaki eğir bilye de çemberlerin başında bekleyen oyuncunun olur. Bazen, herhangi bir eğirin borik pozisyonunda olup olmadığı tartışılırken, bilyenin sahibi çemberlerin başındaki oyuncuya şöyle der: “Ne borigi, bak su içi da!”. Buradaki su içiyor sözü ile eğirin dairenin içinde olduğu, çizgiye neredeyse temas etmediği anlatılmak istenmektedir.

Oyun yukarıdaki biçimde oynanırken, “tümemi” (tamamı) diyerek veya herhangi bir şey söylemeden eğir bilyesini çemberlere yuvarlayan oyuncu atışına göre çemberlerin başındaki oyuncuya bilyesi büyüklüğündeki eğiri kaptırır veya ondan bilyesi büyüklüğünde eğir alır. Eğer “Yarısı” diyerek eğir bilyesi yuvarlarsa, atışına göre çemberlerin başındaki oyuncuya daha önce açıklanan sayıların yarısı kadar eğir bilyesi verir veya ondan alır. Oyuncular eğir bilyelerini birbirlerine verirlerken eğir alacak olan oyuncu bazen “İlla da malım kadar mal isterim” diyerek kendisine küçük eğir verilmemesini hatırlatır.

Oyun sırasında oyunculardan birinin eğir bilyesi tükenirse ve bu oyuncu oyuna devam etmek isterse, arkadaşlarına “Cemiyet olalım mı ?” diye bir teklifte bulunur. Oyuncunun teklifi kabul edilirse çemberlerin birkaç karış önünde yere, cemiyet çizgisi adı verilen bir çizgi çizilir. Eğiri biten oyuncu bir kenarda beklerken diğer oyuncular atış çizgisinin arkasında durarak buradan cemiyet çizgisine doğru eğir bilyelerini yuvarlayıp, bilyelerini bu çizgiden geçirmeye çalışırlar. Eğiri tükenmiş olan oyuncu cemiyet çizgisini geçemeyen ve bu çizginin üzerinde kalan eğir bilyeleri toplayarak oyuna devam eder.

Eğir oyununda yere çizilen çember sayısı ve çemberlerin sayı değerleri oyunun başında oyuncuların kendi aralarında anlaşmalarına bağlı olarak değişiklik gösterebilir.

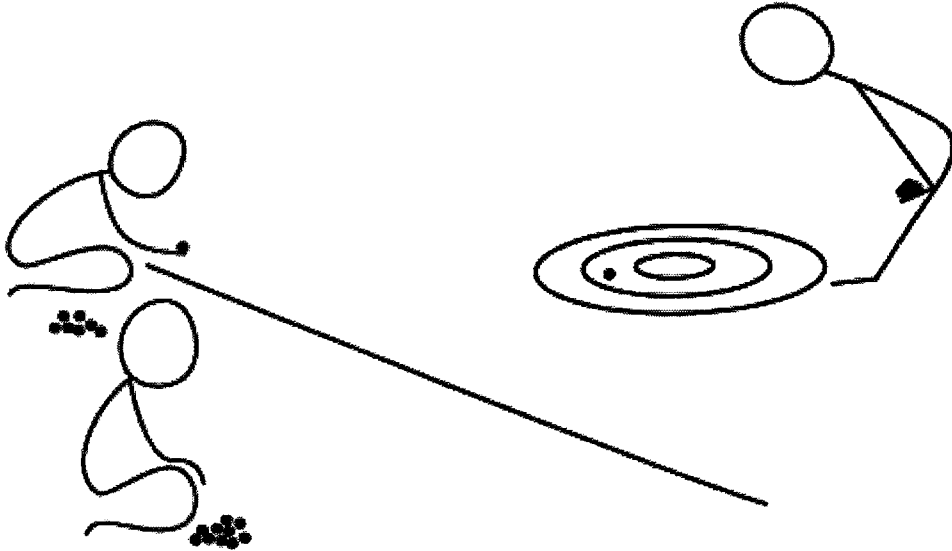
Harput'ta eskiden oynanan eğir oyununda ise en içteki halkanın içi kazılır. Bu çukura eğir düşüren oyuncu, çemberlerin başında bekleyen oyuncudan, bu çukur için belirlenen sayı kadar, kendi eğiri büyüklüğünde eğir alır.

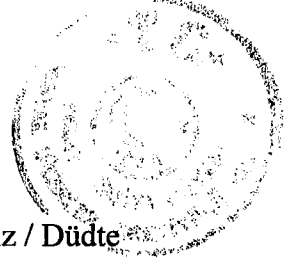
Eğir oyununun eskiden Ağın'da oynanan başka bir biçimi ise şöyledir:

Oyuncular eğirlerini küçük toplar haline getirdikten sonra bir büyük sal (yassı, düzgün yüzeyli taş) taş bulurlar. Taş, bir ucu yere diğer ucu 45-50 derece açıyla duvar kenarına yaslanır. Oyunculardan biri bu taşın üst kısmından eğirini bırakır. Bırakılan eğir hızla yuvarlanıp düz zeminde durur. İkinci oyuncu eğirini taşın üzerine bırakırken eğiri ile yerdeki eğiri vurmaya çalışır. Değdirirse vurduğu eğiri alır. Değdiremezse eğiri olduğu yerde kalır. Sıradaki oyuncular atışlarına devam ederler. Birbirine değmeyen eğirler yerde bekler. Yerdeki eğirlerden birini eğiri ile vurabilen oyuncu bir eğir atma hakkı daha elde eder. Oyuncular bu şekilde eğirlerini çoğaltmaya çalışırlar. Eğiri biten oyuncu ise oyundan çıkar. Oyuna aynı şekilde devam edilir. En çok eğir toplayan oyunu kazanmış olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21, K32, K142

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.5.6. KURUŞA CEVİZ

- Oyunun Diğer Adı / Adları** : Kuruş / Ceviz / Paraya Ceviz / Düdte
- Oyuncuların**
- a. Sayısı** : 3-7
- b. Cinsiyeti** : Genellikle erkek
- c. Yaşı** : 9-15
- Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler:** En az 6 cm. uzunluğunda şapkalı bir çivi, her oyuncu için 10-15 ceviz, madeni paralar (kuruş)
- Oyun Alanı** : Açık mekân. Düzgün toprak bir zemin
- Oyun Zamanı** : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden yaygın olarak oynanan Kuruşa Ceviz oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

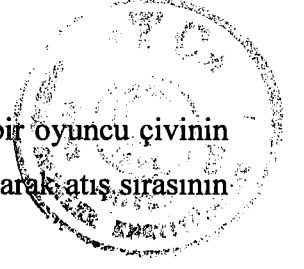
Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular toplayabildikleri kadar ceviz getirerek bir de şapkalı çivi bulup bir araya gelirler. Düzgün bir yere 40 veya 50 cm. çapında bir daire çizerler. Getirdikleri çiviye bu dairenin tam ortasında yarısına kadar yere saplarlar. Bu daireden 5-6 m. uzağa bir atış çizgisi çizerler. Bu mesafe kuruşun büyüklüğüne göre değişiklik gösterir. Genellikle 5 kuruş için on adım, 10 kuruş için on beş adım, 25 kuruş için ise yirmi adım daireden itibaren sayılır ve atış çizgisi çizilir.

Oyun alanı bu şekilde hazırlandıktan sonra oyunculardan biri şapkalı çivinin üzerine bir adet kuruş bırakır. Oyunun oynandığı yıllarda çiviye genellikle 5 ya da 10 kuruş bırakılırdı. Bazen de bir çocuk o yıllarda 25 kuruş diyeceğini söyleyerek arkadaşlarını şöyle oyuna davet ederdi: “Arkadaş ben 25 kuruş tıkim, babayığit varsa gelsin.” Kuruşu çivinin üzerine bırakan oyuncu dairenin başına geçip diğer oyuncuların kuruşa cevizleri ile atış yapmalarını bekler.

Kuruşa atış yapacak oyuncular sayışma yöntemiyle bazen de sayışmaya gerek duymadan çizginin arkasında sıralanarak oyuna başlama sıralarını belirlerler. Oyuncular kuruşa nişan olarak cevizleriyle kuruşu dairenin dışına çıkarmaya çalışırlar. Bir oyuncu attığı cevizle kuruşu daire dışına çıkarabilirse şu iki duruma göre hareket edilir:



Kuruşu daireden çıkararak oyuncu, daire başındaki veya başka bir oyuncu çivinin üzerine tekrar kuruş bırakırsa daire dışına çıkarttığı kuruşu kendine alarak atış sırasının tekrar kendisine gelmesini bekler.

Oyunculardan herhangi bir çivinin üzerine kuruş bırakmazsa, kuruşu daire dışına çıkararak oyuncu bu kuruşu çivinin üzerine bırakarak dairenin başına geçer.

Kuruşa ceviz atan oyuncular cevizlerini kuruşa isabet ettiremediklerinde, kuruşu dairenin içine veya daire çizgisine düşürdüklerinde yerdeki bu cevizler dairenin başında bekleyen kişinin sermayesi olur. Daire başındaki oyuncu, diğer oyunculardan bir kuruşu daireden çıkarıp veya paraya kalkıp kendisinin yerini alana kadar yerdeki cevizleri toplamaya devam eder. Bu oyuncu, dairenin içine veya çizgisine düşen kuruşu tekrar yerine diker.

Dairedeki kuruşu çıkarabilen oyuncu, çıkardığı kuruşu çiviye dikerek dairenin başına geçer. Kendinden önce dairenin başında olan oyuncu ise atış yapmak üzere atış çizgisinin arkasına gider. Kuruşu diken oyuncu çivinin başında ceviz kazanmak için bekler.

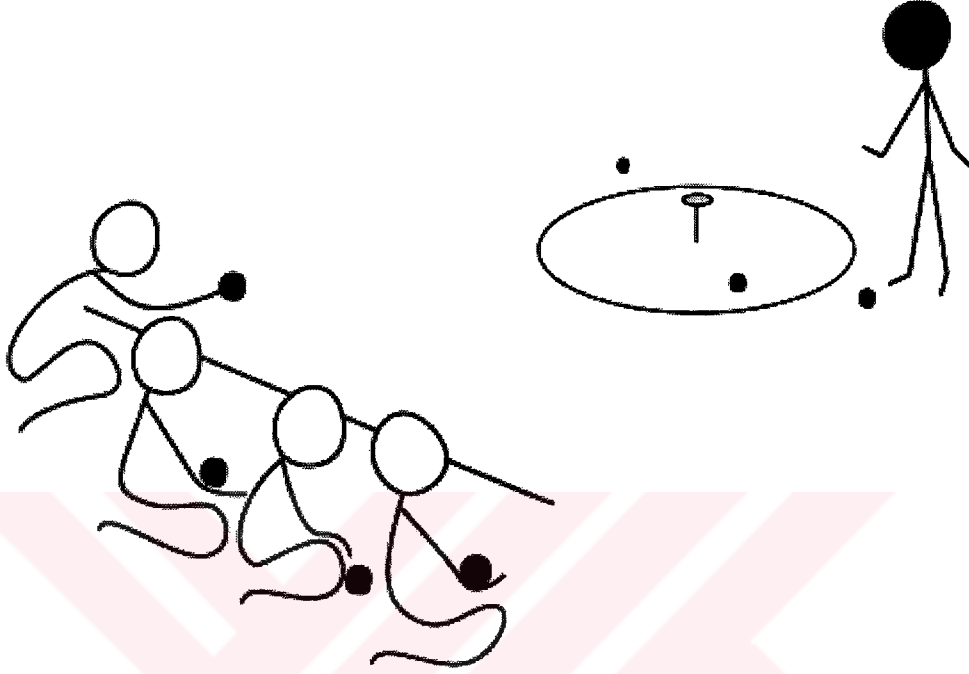
Cevizi biten oyuncu parası varsa “Cevizim bitti, paraya gahim” der diğerleri “Gah (kalk)” deyince, çivinin başındaki oyuncu çivinin üzerindeki parayı alıp atış çizgisinin arkasına geçer, cevizi biten oyuncu ise cebinden çıkardığı kuruşu çiviye diker ve ceviz toplamak için çivinin başında bekler.

Oyun sırasında cevizleri tükenen oyuncu, diğer oyunculardan 1 kuruş karşılığında 4 - 5 ceviz satın alarak oyuna devam edebilme hakkına sahiptir. Oyun bu şekilde devam eder. En iyi vuruşları yapan oyunun galibi olur.

Oyuncular para bulamadıkları zamanlar gömleklerinden söküp getirdikleri düğmelerle bu oyunu oynarlar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21, K32, K142

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.5.7. KUYU BİLYE



- Oyunun Diğer Adı/Adları** : Korcik Bilye / Kurcik Bilye / Kortik Bilye
- Oyuncuların**
- a. Sayısı** : 2 - 5
- b. Cinsiyeti** : Genellikle erkek
- c. Yaşı** : 9 - 14
- Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler:** Bilye
- Oyun Alanı** : Açık veya kapalı mekân. Düzgün yüzeyli zemin.
- Oyun Zamanı** : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Günümüz oyunlarından.
- Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler** : Elazığ ve bütün ilçeleri
- Oyunun Oynanma Biçimi** :

Oyuncular düzgün yüzeyli bir alanda toplanırlar ve yere 10 cm. çapında 2,3 cm. derinliğinde kuyu adı verilen bir çukur kazılır. Kuyudan 3-4 metre uzaklıkta düz bir çizgi çizilir. Oyun alanı bu şekilde hazırlandıktan sonra oyuncular kuyunun yanında toplanırlar ve buradan çizgiye doğru birer bilyelerini atarlar. Bilyesi çizgiye en yakın yere düşen oyuncu ilk atışı yapma hakkını elde eder. Diğer oyuncular da bilyelerinin çizgiye yakınlığına göre oyuna başlama sıralarını belirlerler. Oyuncular oyuna başlama sıralarına göre atış çizgisinin arkasında yan yana dizilirler.

Oyuna ilk başlayacak oyuncu atış çizgisinin arkasında durduğu yerden kuyu adı verilen çukura doğru bilyesini atar. Oyuncuların amacı bilyelerini kuyuya düşürebilmektir. Oyuncu bilyesini kuyuya sokamayınca sırasını yanındaki oyuncuya devreder. Bir oyuncu, bilyesini çizgiden yapılan bu ilk atışında kuyuya sokabilirse elli puan alır ve karış yapma hakkını elde eder. Oyuncular ilk atışlarında bilyelerini kuyuya sokamazlarsa elli puan alamazlar ve karış yapma hakkını kazanamazlar. Oyuncular ikinci atışlarında yerdeki bilyelerinin bulunduğu yere gidip bilyelerini alarak ordan atış yaparlar. İlk atışında bilyesini kuyuya sokamayan oyuncu, ikinci kez bilyesini düştüğü yerden bilyesini kuyuya atmayı dener. Bilyesi kuyuya girerse 10 puan alır ve karış yapma hakkını elde eder. Bilyesini kuyuya sokabilen oyuncu tekrar atış yapmak üzere bilyesinin yanına gider bilyesini kuyudan alır. Diğer elini kuyunun hemen bitiminden bir karış açarak yere koyar. Bilyesini işaret ve baş parmağı arasında sıkıştırdığı elini,

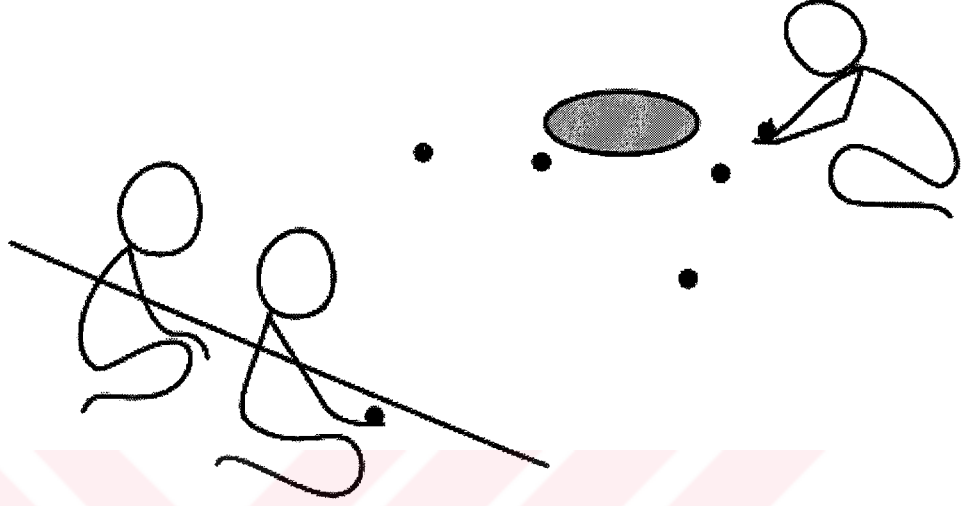
karış yaptığı elinin üzerine dayayarak, bilyesini diğer oyuncuların daha önce yere atmış olduğu bilyelerinden kendisine en yakın olanına vurmak için baş parmağıyla fırlatır. Bilyesi atış yaptığı bilyeye değerse on puan daha alır ve bilyesinin düştüğü yerden tekrar karış alarak bilyesini, isterse aynı veya başka bir bilyeye vurmayı, isterse kuyuya atmayı dener. Bu oyuncu bilyesiyle başka bir bilyeye her vuruşunda veya bilyesini kuyuya her sokuşunda hem on puan kazanır hem de tekrar atış yapma hakkını elde eder. Bu oyuncu atış yaptığı bilyeyi vuramazsa veya kuyuya attığı bilyesi kuyuya girmezse atış sırası kendisinden sonra gelen oyuncuya geçer. Bazen de bilyesini kuyuya sokan oyuncu, yerdeki bilyeler kendisinden epey uzakta ise bilyesini kuyudan uzaklaştırmak istemez ve bilyesini kuyudan alarak kuyunun bitiminden karış almadan kuyunun yakınına fırlatıp, atış sırasını kendisinden sonraki oyuncuya devreder. Oyuna aynı biçimde devam edilir.

Oyuncular, atışlarını yaparlarken başka bir oyuncunun bilyesini kuyuya düşürmemeye dikkat ederler. Başkasının bilyesini kuyuya düşüren oyuncunun, kuyudaki bilyeyi bilyesiyle vurarak çıkarmak için üç hakkı vardır. Bu oyuncu üç hakkında da düşürdüğü bilyeyi kuyudan çıkaramazsa topladığı bütün puanını kaybeder ve kuyuya düşen bilyenin sahibi hem on puan kazanır hem de atış sırasını elde eder.

Oyuncular atışlarını yaparlarken bazı durumlarda çer çöp , dama direk, appo gibi adlar verdikleri çeşitli uygulamalar yaparlar. Atış yapılacak yerde çöp, küçük taş vb. varsa oyuncu “Çer çöp” deyip bir eliyle bu çöpleri sıyırarak karış yapar ve bilyesini fırlatır. Oyuncu fırlatacağı bilyenin önünde yumruktan daha büyük bir taş varsa “Dama direk” diyerek çömelen bir elinin parmak uçlarını yere koyarak bu kolunu yere dik olarak tutar ve bilyesini aldığı elini de bu kolunun dirseğine yakın yerine dayayarak bilyesini bu şekilde fırlatır. Bazen de oyuncu yerden aldığı bilyesinin önünde bir kaya, ağaç, çalı gibi daha büyük bir engel varsa bilyesi kuyuyu görmesini engelleyen bir yerde ise “Appo” diyerek kuyuya veya herhengi bir bilyeye doğru üç adım attıktan sonra bilyesini fırlatır. Oyunda oyunun başında belirlenen puanı ilk toplayan oyuncu oyunu birincilikle bitirir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38, K115, K151

Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.5.8. KUYUYA CEVİZ

Oyunun Diğer Adı / Adları : Lıkıs / Ceviz / Kortığe Ceviz

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 4

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Ceviz

Oyun Alanı : Açık mekân. Duvar kenarında bulunan toprak zemin.

Oyun Zamanı : Genellikle bahar ve yaz aylarında oynanır.

Eskiden yaygın olarak oynanan Kuyuya Ceviz oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular toprak zemin bulunan bir duvar kenarında toplandıktan sonra yerde bir avuç cevizin rahatça sığabileceği büyüklükte kortik adını verdikleri bir çukur kazarlar. Bu çukura 3-4 metre uzaklıkta bir atış çizgisi çizerler.

Oyun hazırlığı tamamlandıktan sonra oyuncular atış çizgisinin arkasına geçerek atış sıralarını belirlerler. Sırası gelen oyuncu elini göbeğinin seviyesinde tutarak avucundaki altı cevizin hepsini birden çukura atar.

Çukura çift sayıda ceviz düşüren ilk oyuncu çukurun içine bir kuruş atarak çukurun başına geçmeye hak kazanır. Diğer oyuncular ise sırayla atış çizgisinin arkasına geçerler ve avuçlarındaki cevizleri aynı şekilde çukura atarlar.

Oyunculardan biri çukura çift sayıda ceviz atmaya başarsa çukura kuruş bırakmadan çukurun başındaki oyuncunun yerine geçer. Çukurun başındaki oyuncu ise atış yapmak üzere çizginin arkasına geçer. Çukura tek sayıda ceviz düşürebilen oyuncu çukurun başında bekleyen oyuncuya bir kuruş vererek tekrar atış yapmak için sırasını bekler.

Oyun bu kurallarla oynanırken oyunculardan biri elindeki cevizlerin altısını birden çukura düşürebilirse bu duruma lıkıs adı verilir. Atış sırasında cevizlerin hepsi birden çukurun içine çarpıp da yine hepsi birden dışarı çıkarsa bu duruma lıkıda fis adı verilir. Herhangi bir oyuncunun attığı cevizler lıkıda fis olursa atış tekrarlatılır.

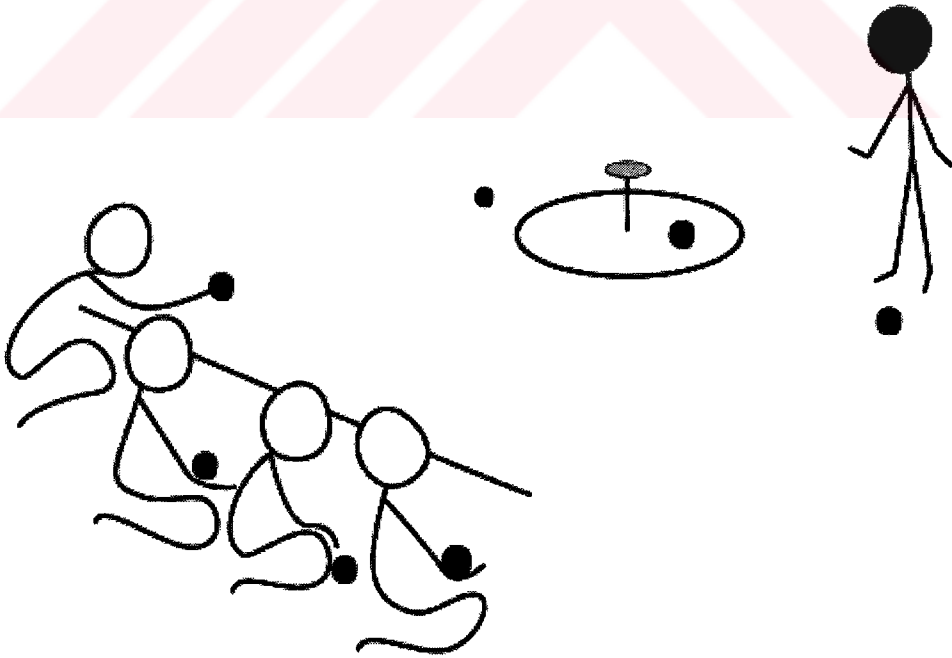
Bu oyunun Ceviz oyunu da denilen başka bir çeşitlemesi ise aynı şekilde düzenlenmiş oyun alanında iki kişi ile oynanır. Oyun başlamadan önce karşı karşıya gelen oyunculardan biri tek sayıyı diğeri çift sayıyı seçer. Çift sayıyı seçen oyuncu çukura çift; tek sayıyı seçen oyuncu ise çukura tek sayıda ceviz düşürmeye çalışır.

Oyunun başında seçtiği sayıda çukura ceviz düşürebilen oyuncu karşısındakinden çukurdaki ceviz sayısı kadar cevizi utar. Seçtiği sayıda cevizi çukura düşüremezse kendisi çukurdaki ceviz sayısı kadar karşısındaki oyuncuya ceviz verir. Bu oyun oyuncular ceviz bulabildiği sürece devam eder.

Harput'ta eskiden oynanan Kuyuya Ceviz oyununda ise, kurayı kazanan oyuncuya "Tek mi çift mi" diye sorulur. Bunlardan birini kendisi için seçen oyuncu, diğerini karşısındakine bırakır. Oyuncular seçimlerine göre kuyuya ceviz atarak birbirlerinden yukarıda anlatıldığı gibi ceviz utarlar

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21, K32, K142

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.6. AŞIK İLE OYNANAN OYUNLAR

2.6.1. AŞIKLARLA CEVİZ



Oyunun Diğer Adı / Adları : Aşık

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 10

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Sakga aşık (koyunun arka bacağına diz kısmından çıkarılan iri aşık), ceviz

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Aşıklarla Ceviz oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular, sakgalarını (koyunun arka bacağına diz kısmından çıkarılan iri aşıklarını) ve cevizlerini beraberlerinde getirerek açık ve geniş bir alanda toplanırlar. Oyun için, sakgalarının bir yüzünü şişle delip, buraya kurşun, balmumu veya zift doldururlar. Böylece ağırlaşan sakgalar, iyi birer atış aracı olur.

Daha sonra oyuncular yere çizdikleri düz bir çizginin üzerine eşit sayıda olmak üzere cevizlerini dizerler. Yere dizilen cevizlerin sayısına ve oyuncuların ustalığına göre bir mesafe belirleyerek bir de atış çizgisi çizerler.

Oyun alanı ve araçları bu şekilde hazırlandıktan sonra oyunculardan biri bütün sakgaları avucuna alır ve yere atar. Sakga aşığı, bu aşığın zil yüzü (dar ve çukur olan yüzü) üste gelecek şekilde yere düşen oyuncu, oyuncu sırasında birinci olur. Bu oyuncu sakgasını alıp bekler. Diğer oyuncu yerdeki sakgaları toplayıp tekrar yere atar. Sakgasının zil yüzü üste gelen oyuncu ikinciliği alır. Aşıkları atan oyuncu bütün oyuncular atış sıralarını alıncaya kadar aşıkları toplayıp yere atmayı sürdürür.

Bu oyunda genellikle oyuncu sayısı az olduğunda, aşık oyununda acemi olan, kendine güvenemeyen oyuncular sıralamaya girmeden "Ben dipçilim" diyerek dipçil

olmayı yani oyuncu sırasında sonuncu olarak, dizilen cevizlerin dibinde durmayı seçerler. Bazen de sıralama yapılırken, sakgasının zil yüzü üste gelen bir oyuncu dipçil olmayı ister. Dipçil oyuncu, oyun süresinde, dizilen cevizlerin dibinde oturur ve atışlarını bu yerden gerçekleştirir.

Elazığ'da oynanan bütün Aşık oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da aşığın geniş ve çukur yüzüne **hırsız**, geniş ve düz olan yüzüne **sofu**, dar ve çukur olan yüzüne **bey** veya **zil**, dar ve düz olan yüzüne **eşek** veya **tam** adı verilir.

Aşık oyunlarında koyunun sol arka bacağından dizinden çıkarılan aşığa **sol sakga**, sağ arka bacağından dizinden çıkarılan aşığa **sağ sakga** denilir. Hedefe atış aracı olan bu sakgalardan sol sakgayı solar oyuncular, sağ sakgayı sağ elini kullanan oyuncular tercih ederler. Bu seçim, sakganın tutuş biçimine rahatlıkla uymayı sağlar. Çünkü atış aracı olan sakga, sakganın sofu yüzü yukarıya ve iki sivri boynuzu avuç içine bakacak şekilde ve baş parmağın eşek (tam), işaret parmağının biraz bükülerek bey (zil) yüzüne gelecek şekilde tutulur.

Oyuncular kendilerine uygun sakgalarını alarak sıralarına göre atış çizgisinin arkasında yan yana dizilirler.

Birinci oyuncu sakgasını yukarıda anlattığımız biçimde tutup yere dizilen cevizlere doğru, cevizleri vurup çizgiden en az bir karış uzaklaştıracak bir hızla, bey (zil) ve eşek (tam) yüzleri ekseninde baş ve işaret parmakları arasında sıkıştırıp döndürerek fırlatır. Bu oyuncu atışını yaptıktan sonra herhangi bir cevizi vurup çizgiden bir karış öteye yuvarlarsa, o cevizi utmuş olur. Oyuncu, attığı sakganın hırsız veya sofu yüzü üste gelirse sakgasının yanına gider. Sakgasının durduğu yerden cevizlere tekrar atış yapar. Bu oyuncu vurduğu cevizi çizgiden en az bir karış uzaklaştırdığı ve sakgasının hırsız veya sofu yüzü üste geldiği sürece atış yapmayı sürdürür. Oyuncu sakgasının durduğu yerden yaptığı atışlarda **çirtma** yapar. Çirtma, sakganın sıkı bir şekilde döndürülerek, fakat yavaşça, yani çok uzaklaşmasına mani olacak bir hızla yerde dizili olan oyun araçlarına (cevizlere) atılması anlamına gelmektedir. Bu oyuncu çirtma yaparken cevizi vuramazsa ya da vurup da bir karış uzaklaştıramazsa daha önce uttuğu cevizleri ceplerine doldurarak, oyun sırasını ikinci oyuncuya devreder.

Oyuncular atışlarını yaparlarken sakgalarına “Hadi oğlum gemik”, “Hadi ulan seni görem” gibi övücü sözler söylerler.

Oyun aynı biçimde oynanırken oyunculardan birinin sakgası eşek (tam) yüzü üste gelecek şekilde yere düşerse, oyuncu cevizi vurmuş olsa da olmasa da, çizgiden

çıkardığı ve uttuğu bütün cevizleri tekrar yerine dizer ve oyun sırasını kendisinden sonraki oyuncuya devreder.

Oyuncular aynı biçimde oynamaya devam ederlerken, içlerinden birinin aşığı atış sonrasında yere zil (bey) yüzü üste gelecek şekilde düşerse, bu oyuncu ceviz vursun ya da vurmasın yerdeki bütün cevizleri avucuna alıp bir kenarda bekler. Diğer oyuncular sakgasının zil yüzü üste gelen oyuncunun aşığına sırayla atış yaparlar. Oyunculardan biri yerdeki aşığı vurursa aşığın sahibinin avucundaki cevizleri alır. Eğer hiçbir oyuncu yerdeki aşığı vuramazsa, topladığı cevizler aşığın sahibinin olur.

Yerdeki cevizler bitince oyuncular yeniden çizgi üzerine eşit sayıda ceviz dizerler. Oyun aynı şekilde oynanmaya devam eder.

Aşıklarla ceviz oyunu aynı kurallarla ve oynanma biçimiyle ceviz yerine, enek aşıklarla (keçinin arka bacağının diz kısmından çıkarılan küçük aşıklar) da oynanır. eneklerle oynanacağı zaman eneği olmayan ya da oyun sırasında biten oyuncular, çizginin üzerine sakga da dizebilirler. Aşıklar, onlara biçilen şu değerlere göre çizgi üzerine dizilir:

Bir sağ enek = İki sol enek

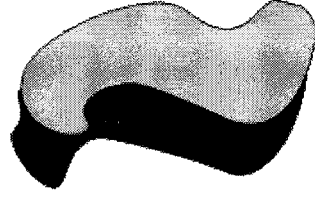
Bir sol sakga = İki enek

Bir sağ sakga = Dört enek

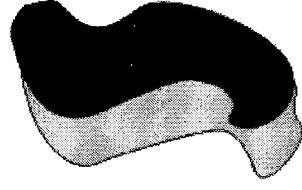
Oyuncular bazen de bu aşık değerlerini dikkate almadan aşıklarını çizgi üzerine dizerler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K88, K113

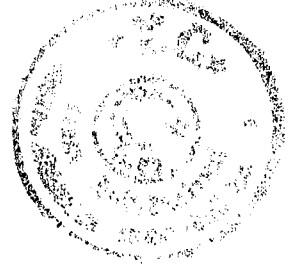
Oyuna Ait Grafik Çizimi:



Eşek (Tam)



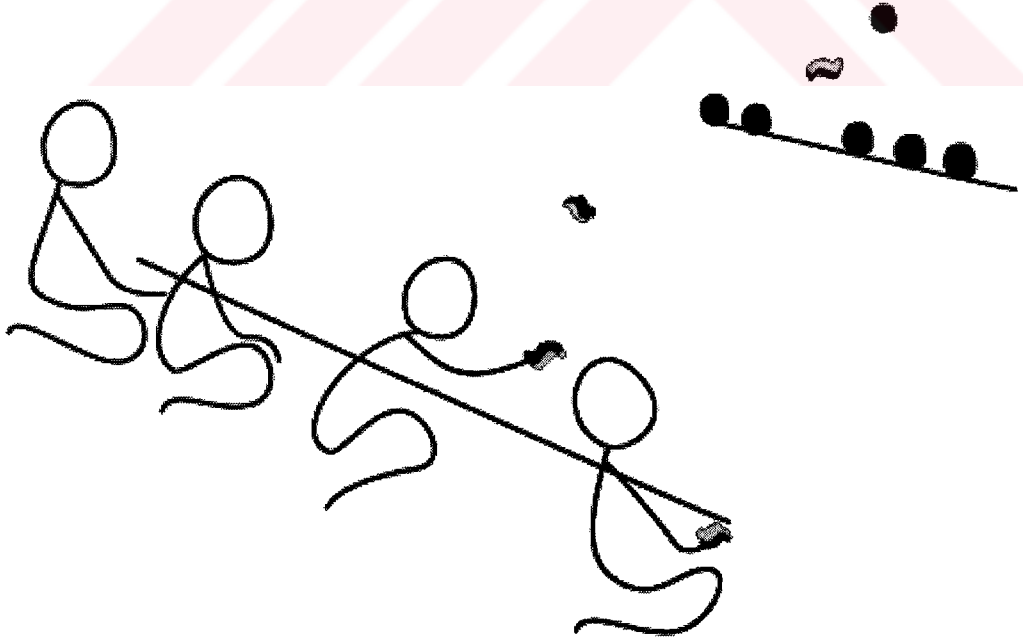
Bey (Zil)



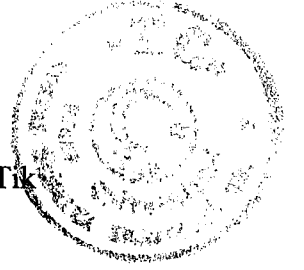
Sofu



Hırsız



2.6.2. AŞIKLARLA DAİRELER



Oyunun Diğer Adı / Adları : Aşık / Aşık Meko / Zil Al Tam Tık

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 8

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Sakga aşık (koyunun arka bacağından diz kısmından çıkarılan iri aşık), enek aşık (keçinin arka bacağından diz kısmından çıkarılan küçük aşık), çütlü aşık (koyunun arka bacağından diz kısmından çıkarılan pek de büyük olmayan aşık). Başka bir oynanma biçimi için sakga ve ceviz.

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Aşıklarla Daireler oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular, sakga ve aşıklarını hazırlayarak geniş bir alanda bir araya gelirler. Daha önceden kurşun doldurdukları sakga aşıklarını kendilerine ayırırlar. Diğer enek ve çütlü aşıklarını ise eşit sayıda veya değerinde olmak üzere yere çizdikleri bir çizginin üzerinde yan yana dizerler. Yere dizilen aşıkların sayısına ve oyuncuların ustalığına uygun genişlikte bir çemberi, aşıkların çevresine çizerler. Bu çemberin karşısına yine kendi aralarında belirledikleri bir uzaklıkta düz bir atış çizgisi çizerler.

Oyun alanı bu şekilde hazırlandıktan sonra diğer Aşık oyunlarında anlattığımız gibi bir oyuncu sakgaları avucuna toplayıp yere birkaç kere atar. Sakgasının zil yüzü üste gelen oyuncular atış sıralarını alırlar. Bazen de oyuncular çemberin önünde durarak atış çizgisine doğru sakgalarını atarlar. Sakgası çizgiye en yakın yere düşen oyuncu birinci olur. Diğer oyuncular sakgalarının çizgiye yakınlığına göre oyuna başlama sıralarını alırlar. Oyuncular oyun sıralarına göre atış çizgisinin arkasında yan yana dururlar. Birinci sıradaki oyuncu sakgasının sofı yüzü yukarıya ve iki sivri boynuzu avuç içine bakacak şekilde ve baş parmağı eşek (tam), işaret parmağı biraz bükülerek

bey (zil) yüzüne gelecek şekilde tutar. Bu şekilde tuttuğu sakgasını yerde dizili aşıklara doğru, aşığı vurup çemberin dışına çıkartacak bir hızla bey (zil) ve eşek (tam) yüzleri ekseninde baş ve işaret parmakları arasında sıkıştırıp döndürerek atar. Bu oyuncunun attığı sakgası çemberdeki bir aşığı vurup da çemberden çıkartırsa ve sakgası da çemberin dışına düşerse sakgasının düştüğü yerden yeniden atış yapar. Eğer, vurduğu aşığı çemberden çıkartmasına rağmen sakgası çemberin içinde kalırsa sakgasını eline alıp çemberin dışına çıkar ve çemberin çizgisine ayağıyla basmadan istediği bir yerden tekrar atış yapar. Eğer vurduğu aşığı çemberden çıkarttıktan sonra sakgası çember çizgisinin üzerine düşerse sakgasını eline alır ve tek ayağını yerden kaldırıp dizini bükerek biraz yana açtıktan sonra elini bu bacağının arkasına götürüp sakgasını bacağına altından aşıklara doğru atar.

Oyuncu, vurduğu aşığı çemberin dışına çıkarttıktan sonra, çemberin içine veya çizgisine düşen sakgasını eline alıp yukarıda açıkladığımız kurallara uyarak atışını yapacağı sırada eğer çemberin çizgisine bir sümbül (baş parmakla işaret parmağı dik olarak yere bastırıldığında parmak uçları arasındaki mesafe) uzaklıkta duran **mırt** adını verdikleri bir aşık varsa, önce bu mırt aşığa şu atış şekillerinden birine göre sakgasını atar:

Sakgası çemberin içine düştüyse, sakgasını çemberden alır ve çemberin dışına çıkıp dizlerini büküp çömelerek atışını yapar. Eğer sakgası çember çizgisinin üzerine düştüyse bir dizi üzerine biraz çömelip elini mırt aşığa iyice yaklaştırarak çirtma yapar. Çirtma, sakgasının sıkı bir şekilde döndürülerek yerdeki aşığa darbeli vuruş yapılması anlamıyla karşılanmıştır.

Oyuncu atışını yaptığı zaman yerde dizili olan aşıklardan herhangi birini vuramazsa ya da vurduğu aşığı çemberden çıkaramazsa ya oyun sırasını yanındakine devreder ya da kendi aralarında anlaşılırsa bu durumları dikkate almadan sakgasının düştüğü yere göre daha önce açıkladığımız kurallara uyarak atış yapar. Ancak, yalnızca çemberin dışına çıkarabildiği aşıkları utabilir. Bu durumda oyuncu ikinci atışında aşık utamayınca oyun sırasını kendisinden sonra gelen oyuncuya devreder.

Oyuncular aynı biçimde oynamaya devam ederler. Bu oyunda tek ayağın yerden kaldırılarak yapılan atışlara “it atışı” adı verilir. Diğer oyuncular, bu atışı yapacak olan oyuncuya “hadi bakalım işe” derler.

Oyun sırasında oyunculardan birinin yerdeki aşıklara attığı sakgası yuvarlanarak bir duvarın önünde durursa, tekrar atış yapacak olan bu oyuncu sırtını bu duvara

yaslayarak dik durup bu şekilde atış yapar. Bu duruşa “duvara direk” adı yerilir. Duvara yaslanan oyuncu eğilirse, diğer oyuncular onu “duvara direk” diyerek uyarırlar.

Bu oyun bazen de çemberin içine aşık yerine ceviz ya da aşıklarla birlikte ceviz dizilerek de aynı oynanma biçimiyle oynanır. Ceviz ve aşıklar birlikte dizilecekse bir çütlü veya iki enek aşığa karşılık bir ceviz koyulur.

Aşıklarla Daireler oyunu, çemberin içinde aşık veya ceviz kalmayınca yeniden aşık ve ceviz dizilerek aynı şekilde oynanmaya devam eder.

Bu oyunun bir çeşitlemesi olan “Zil Al Tam Tık” adlı oyun ise aynı biçimde, ancak şu farklı uygulamalarla oynanır:

Oyunculardan birinin attığı sakgası, zil yüzü üste gelecek şekilde yere düşerse çemberin içinde zil yüzü üstte olan bütün aşıkları utar (alır). Eğer sakgası tam yüzü üste gelecek şekilde yere düşerse çemberin içinde tam yüzü üstte olan aşık sayısı kadar aşığı çemberin içine diker.

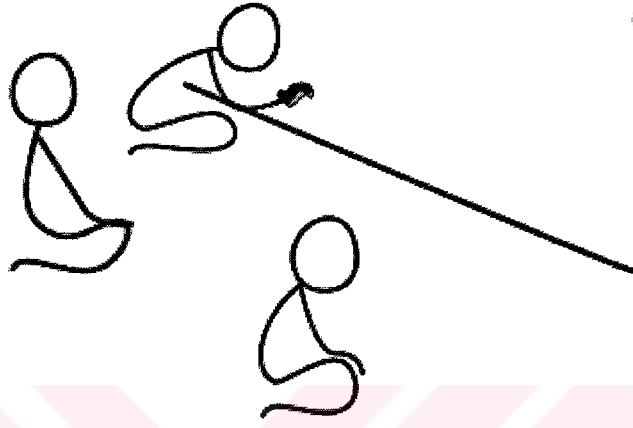
Aşıklarla Daireler oyunu, Aşıklarla Ceviz oyunuyla aynı kurallarla da oynanır. Bu durumda cevizlerin etrafına çember çizilir ve sakgası çemberin içine düşen oyuncu yanarak oyun sırasını yanındakine devreder.

Aşıklarla Daireler oyununun Palu’dan derlediğimiz bir çeşitlemesi olan Aşık Meko oyun şu şekilde oynanmaktadır:

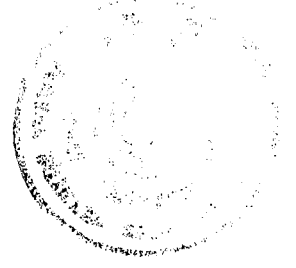
Genellikle iki oyuncu arasında oynanan bu oyunda “yatan” adını alan oyuncu aşıklarını çemberin içine dizer. Diğer oyuncuya ise “atan” denilir. Atan oyuncu çemberden birkaç metre uzaklıktaki atış çizgisinin arkasına geçer. Bu oyuncu Meko adını verdikleri aşığı (koyunun arka dizinden çıkarılan iri sakga aşık) çemberin içindeki aşıklara doğru atar. Aşıklardan birini vurup da çemberden çıkarabilirse o aşığı utar ve diğer atışını çemberin yanından yapar. Bu oyuncu çemberin içinden aşık çıkarabildiği sürece atışlarına devam eder. Meko ile herhangi bir aşığı vurup çemberden çıkaramazsa yanar ve oyun sırasını yatan oyuncuya verir. Yatan oyuncu çemberin içinde kalan aşıklarını toplar ve bu kez atan olarak atış çizgisinin arkasına geçer. Yanan oyuncu yatan olur ve aşıklarını çemberin içine dizer. Oyun böylece devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38, K53, K87, K113, K129

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.6.3. AŞIKLA FAL



Oyunun Diğer Adı / Adları : Aşık

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 5

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Sakga aşık (koyunun arka bacağının diz kısmından çıkarılan iri aşık), enek aşık (keçinin arka bacağının diz kısmından çıkarılan küçük aşık), çütlü aşık (koyunun arka bacağının diz kısmından çıkarılan pek de büyük olmayan aşık).

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Aşıklarla Teller oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi

Bu oyun, yetişkinlerden birinin çocukları eğlendirmek istediği zaman ya da yaşları birbirine yakın oyuncular arasında hoşça vakit geçirmek amacıyla oynanır.

Oyunda oyuncu-yönetici konumunda bulunan yetişkin veya çocuk oyuncu aşığı eline alarak diğer oyuncuların karşısına oturur. Bulduğu ortamı ve çevresindeki oyuncuların özelliklerini iyi değerlendirebilen, değişik, güldürücü sözleri yerinde ve arka arkaya kolaylıkla dizebilen oyuncu-yönetici, bu yeteneğini "Aşıkla Fal" oyununda sergileme imkânı bulur.

Oyuncu-yönetici çevresindeki oyunculardan birine; "Hele dur da senin bir falına bakayım" ya da "Sen kimmişsin bir anlayalım" der. Aşığı, dar kenarları yere paralel olacak şekilde eline alır. Aşağıya bakan bey yüzünü işaret ve orta parmağıyla, yukarıya bakan eşek yüzünü baş parmağıyla tutarak bu parmakları arasında sıkıştırdığı aşığı kendine doğru hızla döndürüp yere bırakır. Oyuncu aşığı bu şekilde atarken seçtiği oyuncu için aşığına örneğin şöyle sorar: "Aşık Ebru ne?". Bu oyuncu yere düşen aşığın üste gelen yüzüne göre ismini söylediği oyuncunun kim olduğunu söyler. Bu oyunda aşığın dört yüzü şöyle adlandırılır:

Geniş ve çukur olan yüzü: Hırsız

Geniş ve düz olan yüzü: Sofu

Dar ve çukur olan yüzü: Bey

Dar ve düz olan yüzü: Eşek



Oyuncu-yöneticinin yere attığı aşığın, örneğin hırsız yüzü üste gelirse “Sen hırsızmışsın” der. Bu kez “Kimlerin hırsız?” diye sorarak aşığını yere atar. Aşığın hangi yüzü üste gelirse ona göre bir cevap verir. Oyuncu-yönetici aşığına değişik sorular yöneltip aşığını üst üste yere atarak fal bakmaya devam eder. Bu oyunda aşıkla bakılan fal için şöyle bir örnek verebiliriz:

“Aşık Ebru ne?”

“Hırsız” ,(aşığın hırsız yüzü üste gelirse)

“Kimlerin hırsız?”

“Eşeklerin hırsız” (eşek yüzü üste gelirse)

“Kimlerle yer içer?”

“Beylerle” (bey yüzü üste gelirse)

“Kimlerle yatar kalkar?”

“Sofularla” (sofu yüzü üste gelirse)

“Cinsi cibiliyeti?”

“Bey” (bey yüzü üste gelirse)

Bu oyuna bazen aşığa “Ulan oğlum aşık bu Ahmet neyin nesidir kimin fesidir?” ya da “Ulan oğlum söyle adı ne?” gibi sorular sorularak başlanır. Bu oyunun Harput’tan derlediğimiz bir oynanma biçimi aşağıda örneklendirilmiştir:

“Hadi oğlum söyle adı ne?”

“Sofu” (sofu yüzü üste gelirse)

“Doğrusu?”

“Eşek” (eşek yüzü üste gelirse)

“Doğrunun doğrusu?”

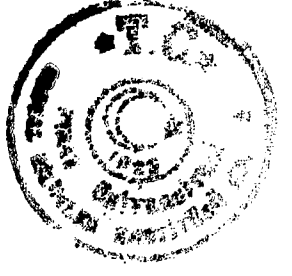
“Bey” (bey yüzü üste gelirse)

“En doğrusu?”

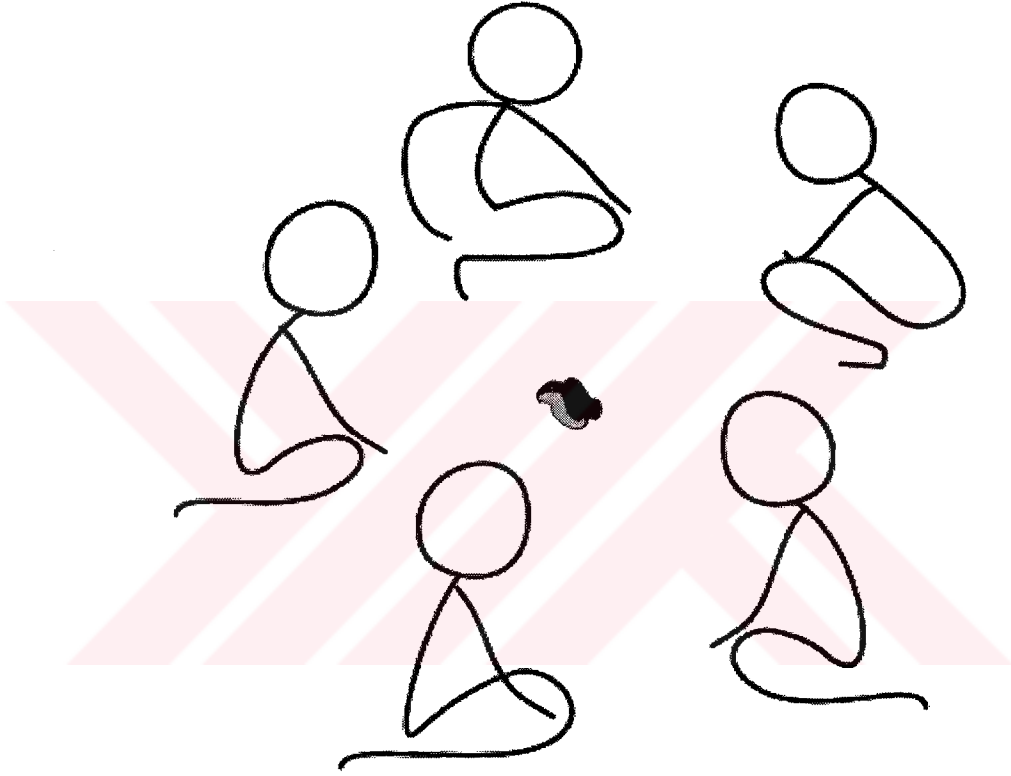
“Eşek” (eşek yüzü üste gelirse)

Bu oyunda fala bakan oyuncu yukarıda yer verdiğimiz sözlerden başka o anda aklına gelen ve falına baktığı oyuncunun da özelliklerine göre çeşitli sözler söyleyerek oyuncuların dikkatlerini canlı tutar ve onları eğlendirir.

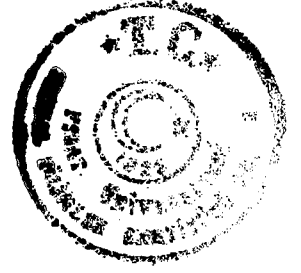
Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K39, K41, K59, K113



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.6.4. AŞIKLARLA TELLER



Oyunun Diğer Adı / Adları : Aşık

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 5

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Sakga aşık (koyunun arka bacağından diz kısmından çıkarılan iri aşık), enek aşık (keçinin arka bacağından diz kısmından çıkarılan küçük aşık), çütlü aşık (koyunun arka bacağından diz kısmından çıkarılan pek de büyük olmayan aşık).

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Aşıklarla Teller oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular, açık ve geniş bir alanda bir araya gelirler. Daha önceden kurşun doldurarak ağırlaştırdıkları sakga aşıklarını (koyunun arka bacağından dizinden çıkarılan iri aşık) atış aracı olarak kendilerine ayırırlar. Beraberlerinde getirdikleri diğer enek (keçinin arka bacağından diz kısmında çıkarılan küçük aşık) ve çütlü (koyunun arka bacağından diz kısmından çıkarılan pek de iri olmayan aşık) aşıklarını eşit sayıda veya değerinde olmak üzere yere çizdikleri bir çizginin üzerine dizerler. Bu aşıklar dizilirken bir çütlü aşığa karşılık iki enek aşık koyulur.

Yere dizilen aşıkların sayısına ve oyuncuların ustalığına göre bir mesafe tayin edilir ve buna göre oyun alanına düz bir atış çizgisi çizilir.

Daha sonra bütün oyuncular oyun sıralarını tespit etmek için sakga aşıklarını yere atarlar. Sakgasının zil yüzü (dar ve çukur olan yüzü) üste gelen oyuncu "ben dipçilim" veya "ben birinciyim" diyerek seçimini yapar. "Dipçil", oyun sırasının sonunda olarak, yere dizilen aşıkların dibinde bekleyen oyuncudur. Bir oyuncu "dipçil olmak" isteyince diğerlerinin bu hakkı ortadan kalkar. Seçimini yapan oyuncuların

dışındaki oyuncular, sakgalarını birkaç kere daha yere atarak, zil yüzünü tutup oyun sıralarını alırlar.

Dipçil oyuncunun dışındaki oyuncular, oyun sıralarına göre baş çizgisinin arkasında yan yana sıralanırlar. Bu oyunda da diğer Aşık oyunlarında olduğu gibi oyuna başlayacak olan birinci oyuncu sakgasını, sakgasının sofu yüzü yukarıya ve iki sivri boynuzu avuç içine bakacak şekilde ve baş parmağı eşek (tam) işaret parmağı biraz bükülerek bey (zil) yüzüne gelecek şekilde tutar. Bu şekilde tutup yere dizilen aşıklara doğru, aşıkları vurup çizgiden en az bir karış uzaklaştıracak bir hızla bey (zil) ve eşek (tam) yüzleri ekseninde baş ve işaret parmakları arasında sıkıştırıp döndürerek “Telleer” deyip atar.

Bu oyuncunun attığı sakgasının yerde hırsız veya sofu yüzü üste gelirse, oyuncu sakgasını düştüğü yerde bırakarak oyun sırasını ikinci oyuncuya devreder.

İkinci oyuncu sakgasını yukarıda anlatıldığı şekilde dizili aşıklara doğru “Telleeer tel çift” diyerek atar. Oyuncunun sakgasının hırsız veya sofu yüzü üste gelirse, sakgasını olduğu yerde bırakarak atış sırasını devreder. Ancak sakgası “tam” yüzü üste gelecek şekilde yere düşerse sakgasını eline alarak yerde dizili olan aşıklara çok yaklaşmamak şartıyla istediği bir yerden “soruma” yapar. “Soruma”, sakganın sıkı bir şekilde döndürülerek, fakat çok uzaklaşmasına mani olacak bir hızla yerde dizili olan oyun araçlarına yerden en az bir karış yukarıdan atılması anlamına gelmektedir. Bu oyuncu soruma yaptığında dizili olan aşıklardan birini vurarak çizgiden bir karış uzaklaştırabilirse, o aşığı utar ve tekrar soruma yapar. Oyuncu, dizili aşıkları vurup da bir karış uzaklaştırdıkça ve sakgası tam yüzü üste gelecek şekilde yere düştükçe aşık utmaya ve soruma işlemine devam eder. Oyuncular soruma yaparlarken sakgalarına “Hadi ulan gınalı”, “Hadi ulan gemik”, “Hadi ulan sakga seni görem” gibi övücü sözler söylerler.

Soruma yapan oyuncunun sakgası, hırsız veya sofu yüzü üste gelecek şekilde yere düşerse, atış sırası üçüncü oyuncuya geçer. Üçüncü oyuncu herhangi bir söz söylemeden sakgasını çizginin gerisinden aşıklara doğru atar. Dipçil oyuncuya sıra geldiğinde ise, bu oyuncu dizili aşıkların dibinden soruma işlemi yapar. Bir oyuncu, soruma yaparken elini yerden bir karıştan az bir mesafede tutarsa “Sakganı ele mindikleme” uyarısı alır. Bu oyunda, Aşıklarla Ceviz oyununda anlattığımız çırtma işlemi yapılmaz. Çırtma yapan oyuncu “Kol çek” diye uyarılır. “Kol çekmek”, atış

yapmak için, kolun önce geriye çekilip sonra öne doğru sallandığı sırada sakganın elden çıkartılarak yerdeki aşıklara veya cevizlere atılması anlamına gelmektedir.

Oyunculardan herhangi birinin yerdeki aşıklara attığı sakgası, zil (bey) yüzü üste gelecek şekilde yere düşerse bu oyuncu yerde dizili bütün aşıkları alır ve bekler. Diğer oyuncular zil yüzü üste gelen sakgaya, sırayla kendi sakgalarıyla atış yaparlar. Oyunculardan biri yerdeki sakgayı vurabilirse, vurduğu sakganın sahibinden bütün aşıkları alır ve oyunu kazanmış olur. Eğer oyunculardan hiçbiri yerdeki sakgayı vuramazsa, bu sakganın sahibi aldığı aşıkları utmuş olur ve oyunu kazanır.

Yerdeki oyun araçlarının hepsi utulunca oyuncular yeniden çizgiye aşıklarını dizerek aynı biçimde oynamaya devam ederler.

Oyunculardan biri soruma yaparak yerdeki aşıkları utmaya devam ederken, attığı sakgası, aşıklara değmezse veya değip de çizgiden bir karış uzaklaşmazsa ve sakgası sofı veya hırsız yüzü üste gelecek şekilde yere düşerse, sıradaki oyuncu bu oyuncuya “Elleme sakgandanım” der. Bu sözü söyleyen oyuncu yerdeki sakgaya atış yapar. Sakgaya vurabilirse, vurduğu sakganın sahibinin yerden uttuğu aşıkları elinden alır ve o oyuncuyu oyundan çıkarır. Eğer yerdeki sakgaya vuramazsa kendisi daha önce uttuğu aşıkları, sakganın sahibine verir ve oyundan çıkar. Atışını yapıp da yerden aşık kazanamayan oyuncunun sakgasına atış yapılmaz.

Yerdeki aşıkları uktmaya devam eden oyunculardan biri, tekrar atış yaparken sakgasını elinden kaydırıp aşıkların arasına düşürürse ve sakgasını hırsız veya sofı yüzü üste gelirse, atış sırası gelen oyuncu, bu oyuncuya; “Aputupu her şey benden, elleme sakgandanım” der. Bu sözü söyleyen oyuncu yerdeki sakgaya atış yapar. Sakgası, yerdeki sakgaya değil de dizili aşıklardan birine değerse ve onu çizgiden bir karış uzaklaştırırsa yerdeki aşıklara soruma yapmaya devam eder. Eğer sakgası, yerdeki sakgayı vurursa, vurduğu sakganın sahibinin yerden kazandığı aşıkları alır ve onu oyundan çıkararak kendisi atış yapmaya başlar. Bu oyuncunun sakgası hem yerdeki sakgaya hem de dizili aşıklardan birine değerse ve dizili aşık çizgiden bir karış uzağa yuvarlanırsa, bu aşığı ve sakganın sahibinin daha önce kazandığı aşıkları utarak onu oyun dışında bırakır ve atış yapmaya devam eder.

Oyun, açıkladığımız kurullarla devam ederken oyunculardan birinin sakgası yerde zil yüzü üste gelecek şekilde, ancak biraz eğri durursa, aşığın bu duruşuna kırık zil adı verilir. Aşığın zil yüzünün geçerli olup olmadığına karar vermek için, tarafsız bir oyuncu küçük bir taş parçasını, bu sakganın üzerine bırakır. Kırık zil adı verilen sakga

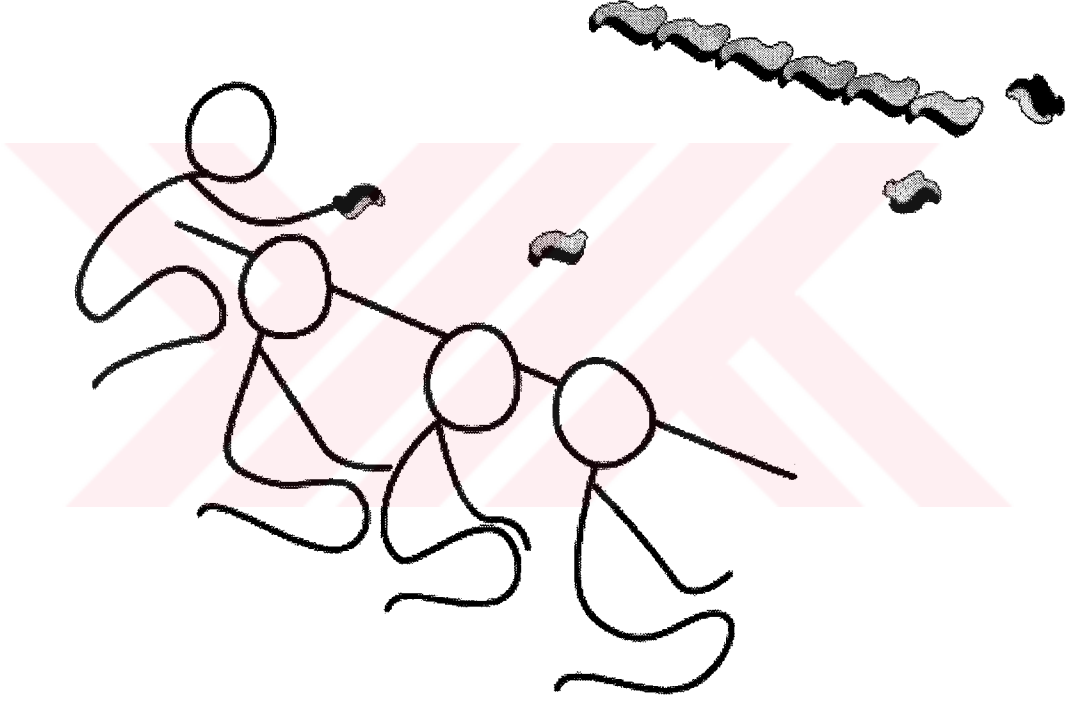
devrilirse sakganın duruşu geçersiz sayılır. Eğer devrilmezse sakganın zil yüzünün üstünde olduğu kabul edilir.

Oyuncular aynı biçimde oynamaya devam ederler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.7. KÂĞIT VE KALEM İLE OYNANAN OYUNLAR



2.7.1. BOM

Oyunun Diğer Adı / Adları : Kımbıl, Hımbıl

Oyuncuların

a. Sayısı : 3 - 5

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 15

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Kağıt, kalem

Oyun Alanı : Genellikle kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok kış aylarında kapalı mekânlarda gündüzleri veya akşam saatlerinde oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular bir araya gelerek çember oluşturacak biçimde yere otururlar. Her oyuncunun ismi üç ayrı kağıt parçasında yer alacak şekilde kağıtlara oyuncuların isimleri yazılır ve bu kağıtlar katlanır. Böylece oyun aracı hazırlanmış olur.

Birarada oturan oyunculardan biri, kağıtları karıştırarak yere atar. Her oyuncu aynı anda üç kağıdı yerden alarak hızla açar. Elindeki üç kağıdın üzerinde de kendisinin veya başka bir arkadaşının isminin yazıldığını gören oyuncu “Bom” diyerek elini yere kapalı şekilde koyar. Hiçbir oyuncunun elindeki kağıtlarda üç aynı isim yazılı değilse bütün kağıtlar yeniden katlanır ve yere atılır. Elindeki kağıtlarda üç aynı isim bulunduğunu gören oyuncu “Bom” deyip elini yere koyunca diğer oyuncular hızla birer ellerini üst üste koyarlar. Eli en üstte kalan oyuncu “e” olur. Kağıtlar tekrar katlanıp yere atılır. Oyuncular aynı şekilde oynamaya devam ederler. Eli en üstte kalan oyuncu, sırayla “e”, “ş”, “e”, “k” harflerini alırlar. Bu harflerin hepsini alan oyuncu eşek olur ve oyundan çıkar. Kalan oyuncularla oyuna aynı şekilde devam edilir. Eşek olan oyuncular oyundan çıkarlar. Oyunda en son kalan oyunun birincisi olur.

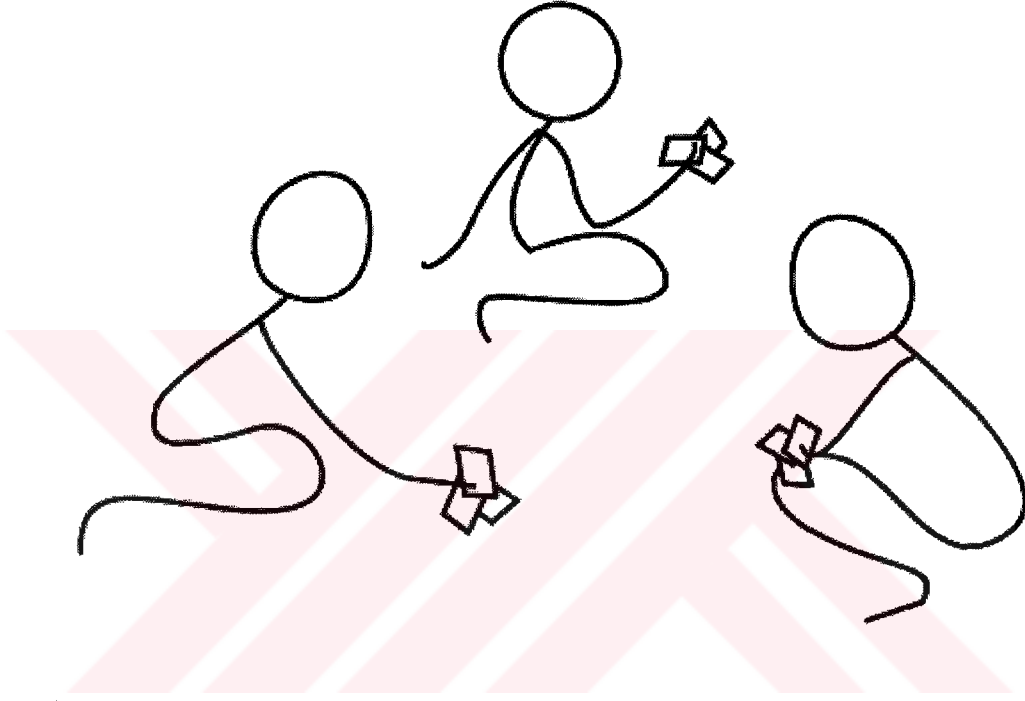
Bu oyun Kımbıl veya Hımbıl adlarıyla oynandığı zaman yanan oyuncular her yanlışlarında sırasıyla oyun adının harflerini alırlar. Bu harfleri tamamlayan oyundan çıkar. Oyuncular Bom oyununu, istedikleri bir kelimeyle de oynayabilirler. Seçilen

kelimenin harflerini tamamlayan oyuncu oyundan çıkar. Oyunda en son kalan oyuncu oyunu kazanır.

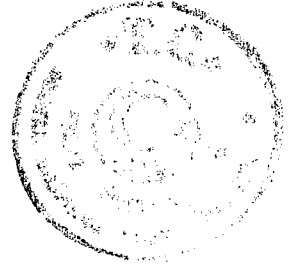
Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K106



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.7.2. İSİM – ŞEHİR



Oyunun Diğer Adı / Adları : Dağ Nehir Şehir

Oyuncuların

a. Sayısı : 3 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 20

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Kâğıt, kalem

Oyun Alanı : Genellikle kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde günün istenilen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

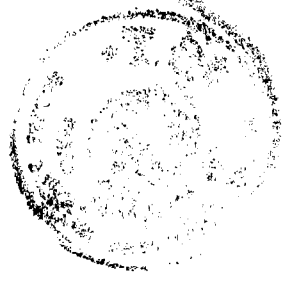
Bu oyun, isteklerine ve sayılarına göre gruplar oluşturularak veya bireysel olarak oynanır. Oyun bireysel oynanıyorsa her oyuncu kendisine birer kâğıt ve kalem alır. Gruplar halinde oynanıyorsa her grubun bir kâğıt ve kalemi olur. Grupta hızlı ve güzel yazan oyuncu yazıcı seçilir. Sözcü ise her el değişebilir.

Her bir kâğıt aşağıdaki şekilde hazırlanır.

İsim	Şehir	Hayvan	Bitki	Eşya	Ünlü (Artist)	Sinema Televizyon	Not

Bu tabloya oyuncuların isteği göz önüne alınarak dağ, nehir, ülke, vb. kategoriler eklenebilir.

2.7.3. SOS



Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Kağıt, kalem

Oyun Alanı : Açık – kapalı mekan.

Oyun Zamanı : Her mevsimde günün istenilen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ'ın merkezi ve ilçeleri.

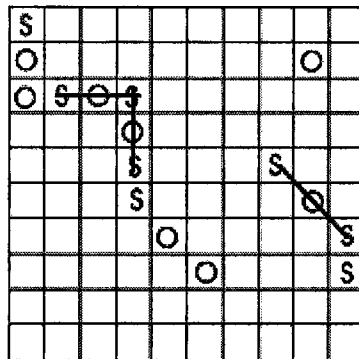
Oyunun Oynanma Biçimi :

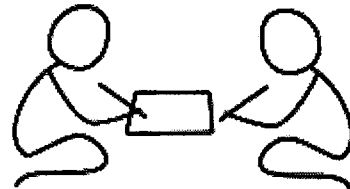
İki oyuncu bir araya gelir. Kağıda bir kare çizilir. Karenin içi dikey ve yatay çizgilerle istenilen sayıda küçük karelere bölünür. Bir oyuncu "S" diğeri "O" harfini seçer. Oyunculardan biri seçtiği harfi herhangi bi karenin içine yazar. Diğer oyuncuda seçtiği harfi istediği bir karenin içine yazar. Oyuncular sırayla seçtikleri harflerini karelerin içine yazmaya devam ederler. Oyuncuların amacı S,O,S harflerini dikey, yatay veya çapraz olarak tamamlayıp, daha fazla sayıda SOS yapmaktır. Her oyuncu yazma sırası geldiğinde yazacağı harfle hem SOS kelimesini oluşturmaya hem de rakibinin bu kelimeyi oluşturmasına engel olmaya çalışır.

SOS oluşturan oyuncu bu kelimesinin üzerini çizer. Kağıttaki bütün kareler dolduğunda hangi oyuncunun daha çok sos kelimesi varsa o oyuncu oyunu kazanır

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K89, K90, K134

Oyuna Ait Grafik Çizim:



$$\begin{array}{r} A \\ + \\ + \end{array} \quad \begin{array}{r} B \\ + \\ + \end{array}$$


2.7.4. TREN



Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Kağıt, kalem

Oyun Alanı : Açık – kapalı mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde, her mevsimde ancak daha çok kış aylarında oynanır. Günümüz oyunlarından biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri.

Oyunun Oynanma Biçimi :

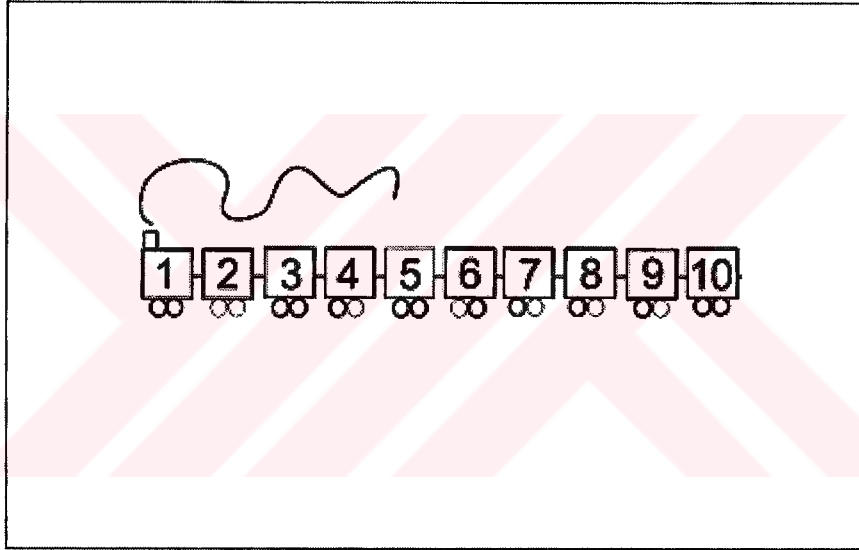
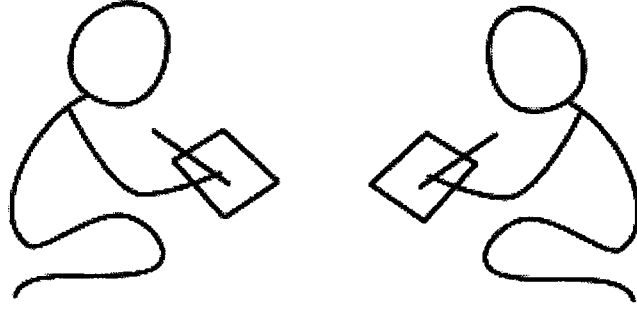
Oyuncular ellerine aldıkları birer kağıda birden ona kadar rakamları aralıklı olarak yan yana yazarlar. Oyuna başlayacak olan oyuncu sayısmaca ile belirlenir. Belirlenen bu oyuncu, kağıdın boş bölümüne gizli bir şekilde birle on arasında bir rakam yazar. İkinci oyuncu, yazılan rakamı tahmin etmeye çalışır. Tahmini yanlış çıkarsa, birinci oyuncu yazdığı rakamı , kendi kağıdına sıralı olarak yazdığı rakamların içinden bulup, bu rakamın kenarına bir çizgi çizer. Daha sonra kağıdına bir rakam daha yazarak, arkadaşından bu rakamı da tahmin etmesini ister ve ikinci oyuncu yanlış tahminlerde bulunduğu sürece, rakam yazmaya devam ederek kağıdın üst bölümündeki rakamları kare içine almayı sürdürür.

İkinci oyuncu, yazılan rakamı doğru tahmin ettiğinde, rakam yazma sırasını üzerine alır. Oyun aynı şekilde devam eder.

İlk önce, bütün rakamları kare içine alarak birbirine bağlayan ve tren oluşturan oyuncu, oyunun galibi olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K78, K90

Oyuna Ait Grafik Çizim:



2.8. İP İLE OYNANAN OYUNLAR

2.8.1. ATLI KARINCA



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 15

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 6 – 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Kalın ip

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

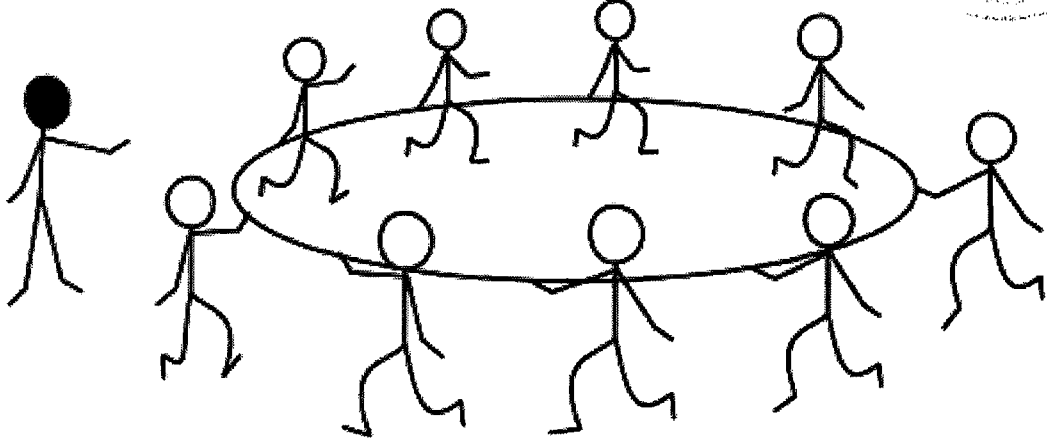
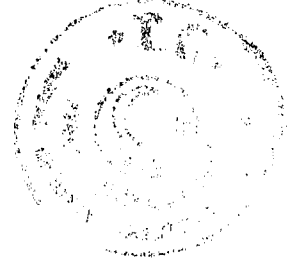
Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık ve geniş bir alanda toplanırlar. Kalın bir ipin iki ucunu bir araya getirip düğümleyerek bir halka yaparlar. Bir oyuncu oyun yöneticisi olarak dışarıda kalır. Diğer oyuncular ise oyun yöneticisinin belirlediği elleriyle (sağ veya sol) aralıklı durarak ipi tutup halkayı bozmadan aynı yönde yürümeye başlarlar. Oyun yöneticisi “El değiştir” dediği zaman oyuncular diğer elleriyle ipi tutup ters yöne doğru yürürler. Oyun, oyun yöneticisinin “El değiştir” sözüne göre anlatıldığı şekilde devam eder. El değiştirme sırasında şaşırın oyuncu atlı karıncadan çıkarılır. Çıkan oyuncular arkadaşlarından birinin elini tutarak halkada yürümeye devam ederler.

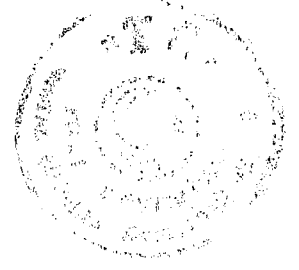
Oyunda başarılı olan oyuncu o günün başkanı seçilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K42, K55

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.8.2. İP ATLAMA



Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 1 - 20

b. Cinsiyeti : Genellikle kız

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: 2 - 3 metre uzunluğunda kalın ip

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan İp Atlama oyunu çeşitli oynanma biçimleriyle günümüzde oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

İp atlama oyunları ipin tutulma biçimine göre üç ana gruba ayrılabilir:

1. Bir oyuncunun elleriyle çevirdiği ipte atlanması
2. İki oyuncunun tutup çevirdiği ipte atlanması
3. İki ya da üç oyuncunun, ayaklarına geçirip gerdiği, iki ucu bağlanmış ipte atlanması

İp oyunları, yukarıdaki ip tutma biçimleriyle çeşitli atlama türlerine uyularak, bazen de oyun tekerlemeleri eşliğinde oynanır.

İki oyuncunun tutup çevirdiği ipte atlanan ip oyunları: Bu oyunlar oynanmak istendiğinde beş on kişi aralarında sayışma yaparak sayışmada en son kalan iki kişiye ipin ucunu tutup çevirme görevi verilir. Diğer oyuncular arka arkaya sıralanarak, bazen de birim, ikiyim, üçüm diye bağırarak oyun sıralarını belirlerler. Genellikle oyuncu yönetici ilk sırayı alırken diğer oyuncular onun arkasına sıralanırlar.

İlk atlayacak olan oyuncu, oyuna başlamadan önce diğer oyunculara uygulayacakları atlama kurallarını ve atlama biçimlerinin sırasını ve sayısını belirtir. Daha sonra oyuncu sırasının önüne geçerek çevrilen ipin üzerinde belirttiği biçimde ve sayıda atladıktan sonra ipten çıkar. Diğer oyuncular da sırayla oyuncu yöneticinin atladığı gibi atlarlar. Atlayış sırasında atlayışını yanlış şekilde veya sayıda yapan ya da ipe takılan oyuncu, ipi tutma cezası alır. Bu durumda ipi tutan oyunculardan birinin ipini alıp sallamaya başlarken, daha önce ipi tutan oyuncu da oyuncu sırasının arkasına

geçerek sırası geldiğinde atlamaya başlar. İkinci yanan oyuncu ise ipi ilk tutan oyuncunun ipini alır. Oyuncu, sıranın arkasına geçer. Yer değişikliği bu şekilde yapılır.

Oyuncu yönetici istediği zaman yeni bir atlama biçimine geçerek örnek atlamayı yaptıktan sonra ipten çıkar. Arkasından gelen oyuncular da sırayla oyuncu yöneticinin atladığı biçimde ve sayıda atlayışlarını gerçekleştirmeye çalışırlar. Bu ip oyunlarında uygulanan atlayış biçimleri şunlardır:

1. Düz Atlama: Oyuncu, çift ayağıyla zıplayarak çevrilen ipi üzerinden atlar.
2. Tek Atlama: Tek ayakla atlanır.
3. Makas: Ayaklar çapraz yapılarak zıplanır.
4. Sekme: Atlarken bir ayak kaldırılıp diğeri indirilir.
5. Köprü: Bu atlayış genellikle yukarıdaki atlayış biçimlerinden sonra yapılır. Oyuncu ip aşağıya doğru inerken iki elini kaldırıp ipi araya alınca ellerini yere koyup ayaklarını kaldırarak ipin geçmesini sağlar.
6. Ara Veren Sıra Veren Yanıyor: Oyuncular hiç ara vermeden, ipin bir tur boş olarak dönmesine izin vermeden, arka arkaya ipin üzerinden birer kez atlarlar. Atlayış sayısı ikişerli, üçerli, dörderli denilerek istenilen sayıya kadar arttırılabilir
7. Çift Atlama: Bir oyuncu ipe girip beş kere atlar. Altıncı atlayışında ikinci oyuncu ipe girerek bu oyuncuyla birlikte beş kere atlar. Üçüncü oyuncu, ikinci oyuncunun altıncı atlayışında ipe girerken, ipi ilk giren oyuncu onuncu atlayışını yapıp ipten çıkar. Her oyuncu beş kere kendinden önceki oyuncuyla beş kere de kendinden sonraki oyuncuyla atlamış olur.
8. Zincir: İlk oyuncu ipe girip atlamaya başlar. Hiçbir oyuncu ipten çıkmadan bütün oyuncular arka arkaya ipe girip atlarlar.
9. Çapraz İpler: Karşılıklı duran iki oyuncu aynı uzunluktaki iki ipi iki eliyle ayrı ayrı tutar. İpler, kollar daire biçiminde çevrilerek ve iplerden biri indirilirken öteki yükseltilerek çevrilir. Oyuncular sırayla ipe girip belirlenen sayı kadar düz atlayış yaparlar.
10. Oyun Tekerlemesi Söyleyerek Atlama: Oyuncular seçilen oyun tekerlemesini söylerken, söylenen tekerlemeye göre çeşitli hareketler yapıp atlarlar. Aşağıdaki oyun tekerlemesi, Elazığ'daki ip oyunlarında eskiden beri söylenmektedir:

(Atlaman oyuncu): - Ayşe Teyze



(Sallayan oyuncu): - Efendim

(Atlayan oyuncu): - Bahçene gireyim mi?

(Sallayan oyuncu): - Gir

(Atlayan oyuncu): - Elma toplayayım mı?

(Sallayan oyuncu): - Topla

(Atlayan oyuncu): - Kaç tane

(Sallayan oyuncu): - Beş

(Atlayan oyuncu): - Bir, iki, üç, dört, beş

İp atlayan oyuncu ipi sallayan diğer oyuncuya dönerek Fatma Teyze dedikten sonra tekerlemeyi aynı şekilde söyler. Bir diğer tekerleme ise aşağıdaki gibi söylenir:

Balkondan atla

Maydanozu topla

Kız ben sana ne dedim

Ağzımı topla

Kızın adı Safiye

Saat geldi yediye

Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi

İp oyunlarında günümüzde söylenene bazı tekerlemeler şunlardır:

Bir sarı yılan yakaladı beni

On yedi yerimden yaraladı beni

Bir, iki, üç.... , on yedi

Sümüklü böcek duvarlarda gezecek

Annesi onu merdaneyle dövecek

Hey ninja versene pizza

Olmaz Şiredır avucunu yala

Kendisi ninja

Arabası pizza

Eprıl geliyor

Kamerasıyla

Ruhuna sağlık Ruhsarcığım ölmemiş

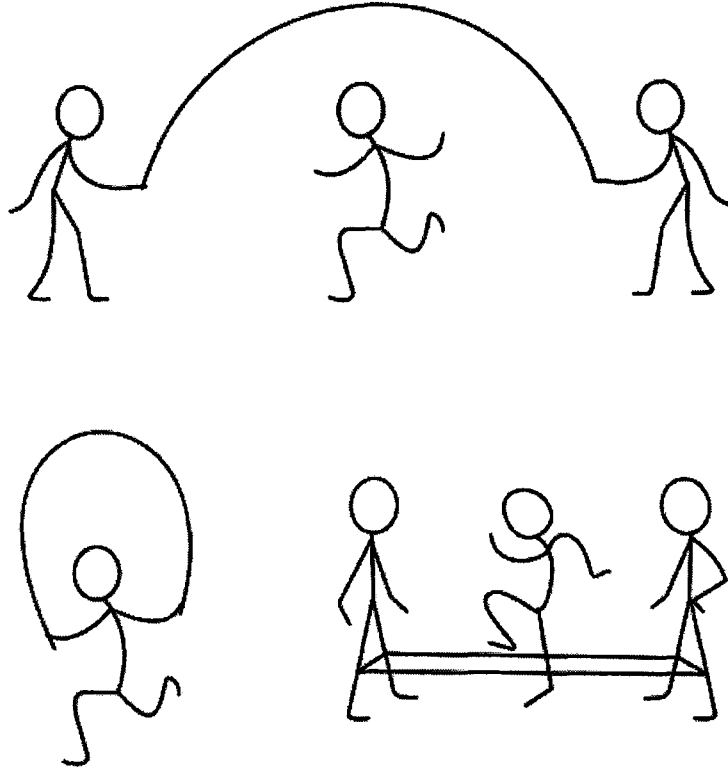
Elalem utansın o beni terketmemiş
Gel şöyle otur Ruhsar yanı yanı başıma
Görsün millet hayal gerçek yan yana



Elma attım denize
Geliyor yüze yüze
Ben vuruldum Filiz'e
Filiz Akın evi yakın
Onu seven Cüneyt Arkın
Kın kın kın kına gecesi
Si si si simitçi
Çi çi çi çiğköfte
Te te te televizyon
Yon yon yon Yonca Evcimik
Mik mik mik Miki fare
Re re re reklamlar
Lar lar lar çocuklar

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K87, K90, K108, K160

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



TERLİK, AYAKKABI İLE OYNANAN OYUNLAR



2.9.1. HIRİK EŞEK

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 16

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Eski ayakkabı (Hirik)

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Hirik Eşek oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular öncelikle iki eşit gruba ayrılırlar. Kura yöntemlerinden biriyle oyuna başlayacak olan grup belirlenir. Bazen de iki grubun oyuncu yöneticileri iki grubun ebesi olarak karşı karşıya gelerek kura yöntemini uygularlar.

Kura sonucu yenilen grubun oyuncuları, el ele tutuşup bir çember oluşturduktan sonra kollarını iyice yana doğru açıp birbirlerinden bu şekilde uzaklaşırlar ve ellerini bırakırlar. Bu oyuncular eğilerek elleriyle diz kapaklarını tutarlar.

Diğer grubun her bir oyuncusu, eğilen oyunculardan birinin sırtına biner. Oyunculardan biri, ayakkabısının tekini eline alıp üzerine bindiği oyuncunun sırtında ayakkabıyı yapıyormuş ve ayakkabı tamir ediyormuş gibi hareketler yapar. Bu sırada elinde muşta varmış gibi, altındaki oyuncunun sırtına yumruğuyla ve hirikle bir iki kez vurur. Daha sonra elindeki hiriği (eski ayakkabı) sağındaki oyuncuya bazı tuhaf ve güldürücü sözler söyleyerek atar. Oyuncu atılan hiriği tutamazsa sırtına bindiği oyuncuyla yer değiştirir. Tutabilirse aynı şekilde oyuna devam edip hiriği sağındakine atar. Hiriği tutamayanlar veya söylenen sözleri tekrar edemeyenler sırtlarına bindikleri oyuncuyla yer değiştirirler. Oyun aynı şekilde devam eder.

Bu oyunun aynı isimli bir çeşitlemesinde oyunun son bölümünün oynanma biçimi farklılık göstermektedir:

Bu oyunda üstteki oyuncu, sırtına bindiği oyuncunun üzerinde ayakkabısını tamir ediyormuş gibi yaptıktan sonra, elini yumruk şeklinde tutarak veya yalnızca işaret parmağını açarak alttaki oyuncuya şöyle sorar:

“Biz¹ mi? Muşta² mı?” veya

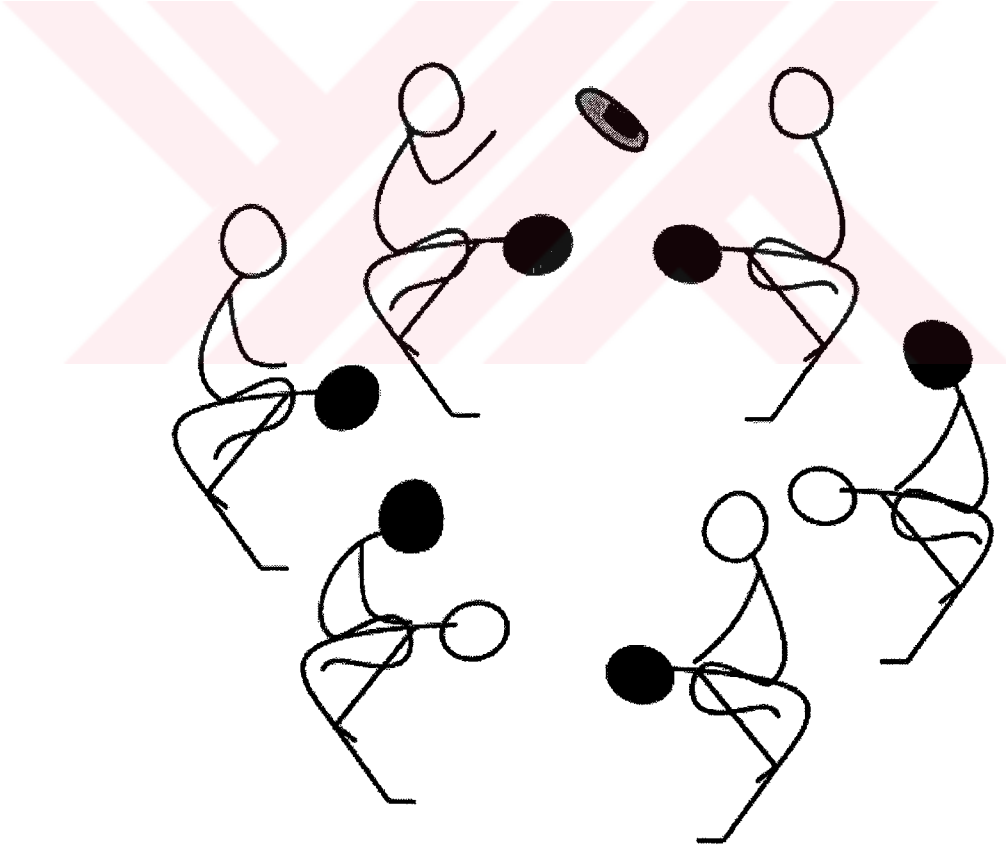
“Gılınç (kılıç) mı? Topuz mu?”

Altta oyuncu bunlardan birini seçer. İşaret parmağı biz ve kılıcı; yumruk, muşta ve topuzu karşılar.

Altta oyuncu üstteki oyuncunun elini hangi şekilde tuttuğunu bilirse gruplar yer değiştirir. Bilemezse, oyuncu elindeki postalı grup arkadaşlarından birine atar. Oyun böylece devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K32, K38

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



¹ Kunduracı veya saraçlarda iğneyi geçireceği yeri delmeye yarayan tahta saplı, sivri, demirden âlet.

² Kunduracıların derileri inceltmek ve yumuşatmak için kullandıkları madenî alet.

2.9.2. TERLİK SAKLAMACA



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 – 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Terlik veya ayakkabı

Oyun Alanı : Açık, geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Terlik Saklamaca aynı oynanma biçimiyle günümüzde de oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Öncelikle oyunculardan biri sayışmacayla ebe olarak belirlenir. Aşağıdaki sayışmacayı örnek olarak verebiliriz:

O piti piti

Karamela sepeti

Terazi lastik jimnastik

Biz size geldik bitlendik

Hamama gittik temizlendik

Dik dik dik

Karnımı dik

Ebe, belirlenen bir yerde gözlerini kapatarak bekler. Diğer oyuncular ebenin bir terliğini veya ayakkabısını alarak bir yere saklarlar. Saklama işinin bittiği söylendiği zaman ebe gözlerini açıp tek ayakla sekerek saklanan terliğini veya ayakkabısını aramaya başlar.

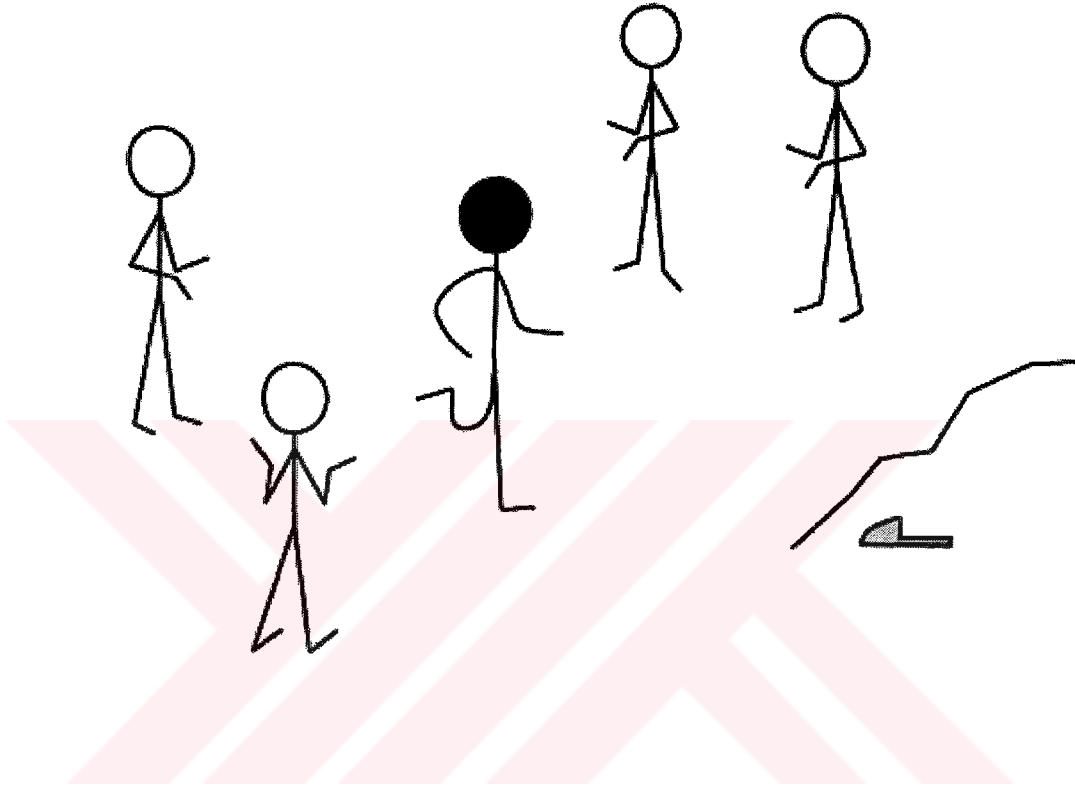
Ebe terliği bulmaya çalışırken diğer oyuncular ona şöyle bir ipucu verirler: Oyuncular ebenin saklanan terlikle olan uzaklığını göz önüne alarak alkış çalarlar. Alkışın sesi ve temposu, ebe terliğe yaklaştıkça artarken, terlikten uzaklaştıkça azalır.

Ebe terliği bulunca istediği bir oyuncuyu yeni ebe olarak seçer. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K12, K152, K156



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.9.3. TERLİK VURMACA



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 7 - 10

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Terlik

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eskiden oynanan oyun, günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ'ın merkezi

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuna Ait Grafik Çizim:

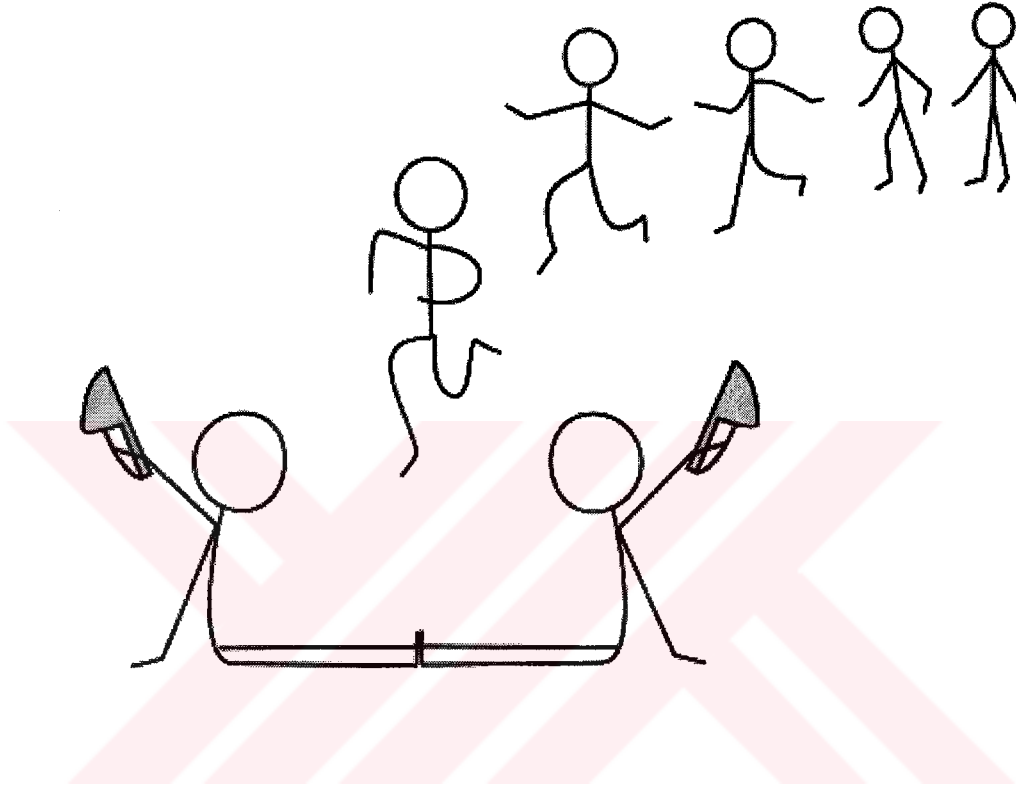
Oyuncular açık ve geniş bir alanda toplanırlar. Oyunculardan gönüllü olan veya terlikle iyi vurabilen iki oyuncu karşılıklı olarak yere oturup bacaklarını bitişik ve düz bir biçimde birbirlerine doğru uzatırlar ve ayak tabanlarını birbirlerine yaslarlar. Bu oyuncular ellerine birer terlik alırlar. Diğer oyuncular, arka arkaya sıralanarak atlayış sıralarını alırlar. Bu oyuncular sırayla yerde oturan oyuncuların bacaklarının üzerlerinden atlarlar.

Atlayış sırasını alan bu oyuncular terlikle arkalarından vurulmamak için iyice zıplayarak olabildiğince yüksekte atlamaya çalışırlar. Oturan oyuncular ise, bacaklarının üzerinden peş peşe atlayan oyuncuların arkalarına, yerlerinden doğrulmadan ve oturuşlarını bozmadan terlikle vurmaya çalışırlar. Atlayan oyuncular birkaç tur döndükten sonra terlikle en çok vurulan oyunculardan ikisi, oturan oyuncuların yerlerini alır. Oyun bu şekilde oynanmaya devam eder. Bu oyun istenirse iki grup halinde de oynanabilir.

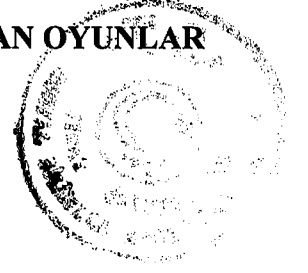
Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K39, K41, K87



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.10. OYUN MEKÂNINDA BULUNAN NESNELER İLE OYNANAN OYUNLAR



2.10.1. EŞYA SAKLAMACA

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 15

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Oyunun oynandığı odada bulunan küçük nesnelere

Oyun Alanı : Kapalı mekân. Evin bir odası.

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok kış aylarında kapalı mekânlarda oynanır. Bu oyun eskiden beri aynı oynanma biçimiyle oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

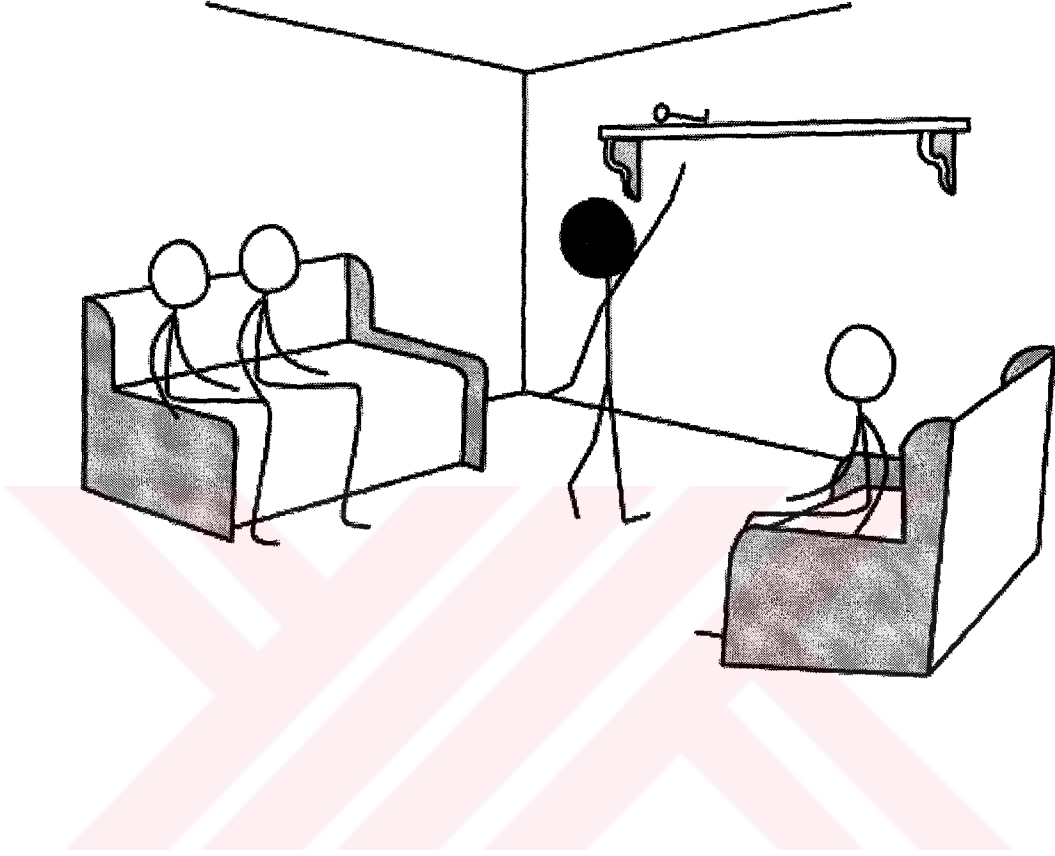
Oyuncular kapalı bir mekânda toplanırlar. Bu mekân genellikle evin bir odası olur. İçlerinden biri kura yöntemlerinden biriyle seçilir veya gönüllü olur. Bu oyuncu odadan çıkar.

Diğer oyuncular odadaki kalem, anahtar, toka gibi küçük bir eşyayı ortaklaşa seçerek saklamak için uygun bir yer bulurlar. İçlerinden biri, seçilen eşyayı eşyanın bir ucu görünecek biçimde kararlaştırılan yere saklar.

Saklama işi tamamlanınca dışarıdaki oyuncu odaya çağrılır. Gelen oyuncu saklanan eşyayı aramaya başlar. Diğer oyuncular arayan oyuncu sakladıkları eşyaya yaklaşıırken ona ipucu vermek için alkış çalarlar.

Alkış sesi ve hızı bu oyuncu eşyaya yaklaştıkça artarken, eşyadan uzaklaştıkça azalır. Oyuncu saklanan eşyayı bulduğunda bu kez başka bir oyuncu dışarıya gönderilir. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K87, K90, K141

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.10.2. NESİ VAR?

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 8 - 15

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Oyunun oynandığı mekânda bulunan nesnelere

Oyun Alanı : Kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok kış mevsiminde kapalı mekânda, eskiden beri aynı oynanma biçimiyle oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular kapalı mekân olarak, belirledikleri bir evin odasında toplanırlar. İçlerinden biri gönüllü olarak odadan dışarı çıkar. Diğer oyuncular kendi aralarında anlaşarak odanın içinde bulunan bir eşyayı tutarlar (seçerler). Bu eşya, oyuncuların kendi giysi veya takılarından biri de olabilir. Birbirlerine işaretlerle gösterdikleri eşyanın belirlendiği herkes tarafından onaylanınca dışarıdaki oyuncu odaya çağırılır.

Gelen oyuncu hangi eşyanın belirlendiğini bulmak için her oyuncuya sırayla "Nesi var?" diye sorar. Oyuncular ise sırayla büyük ipuçları vermektan kaçınarak tuttukları eşyanın içindeki bir rengi, eşyanın biçimini veya başka bir özelliğini söylerler.

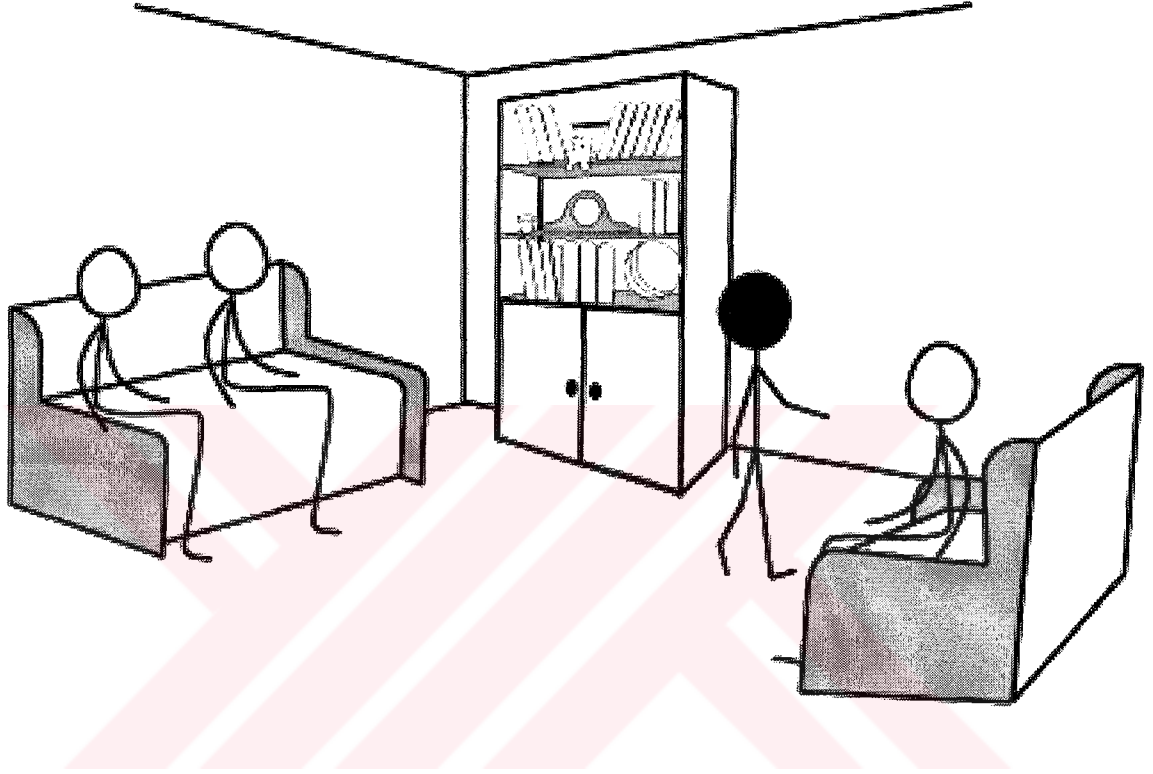
Soruları soran oyuncu bütün bu ipuçlarını aklında tutarak odanın içindeki eşyalara bakıp tutulan eşyanın hangisi olduğunu bulmaya çalışır.

Üç tahmin hakkı olan oyuncu, söylediği üç tahminde de yanılırsa tekrar dışarı çıkar. Oyuncular yeni bir eşyayı seçerler. Doğru tahmin eden oyuncu odada kalır. Başka bir oyuncu gönüllü olarak veya sayışmayla dışarı çıkar. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K69, K87



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.10.3. RENK EBESİ



Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Oyunun oynandığı mekânda bulunan nesnelere

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

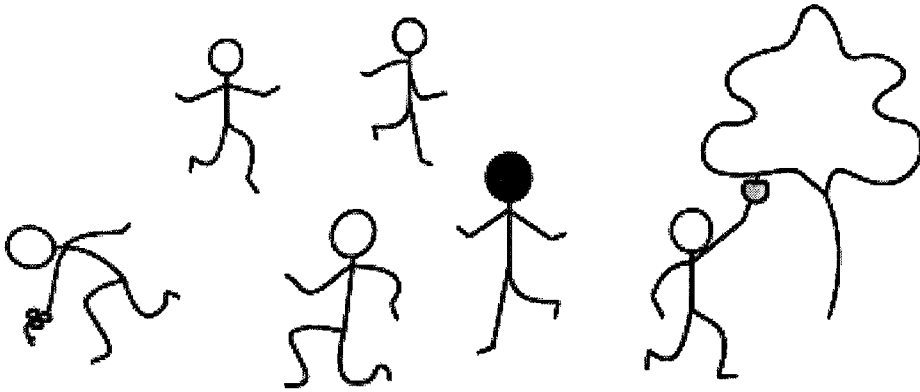
Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular geniş bir alanda toplanarak sayışma veya ebem değil yöntemiyle ebeyi belirler. Ebe olan oyuncu bir renk söyledikten sonra oyunculara elle dokunarak ebelemeye çalışır. Kaçan oyuncular ebenin söylediği rengi bulup tuttıkları zaman ebelenmekten kurtulurlar.

Ebe, söylediği rengi bulup tutmadan önce bir oyuncuyu ebelerse, ebelediği oyuncu yeni ebe olur. Yeni ebe bir renk söyler ve oyun aynı şekilde devam eder.

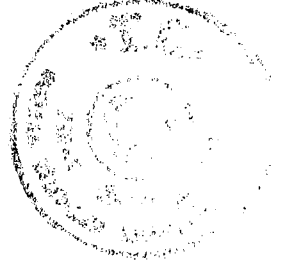
Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K90, K133

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.11. DİĞER OYUN ARAÇLARIYLA OYNANAN OYUNLAR

2.11.1. DAĞDAĞAN ATMACA



Oyunun Diğer Adı/Adları : Dardağan Atma

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 6

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Dağdağan çekirdekleri, kamış

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden oynanan Dağdağan Atma oyunu, günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri.

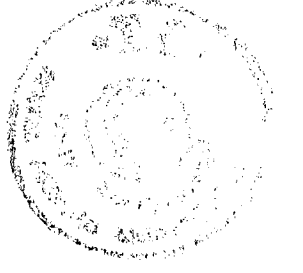
Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular daha önce sazlıklardan topladıkları ve 20 – 25 cm boyunda keserek kurdukları kamışlarını getirerek bir araya gelirler. Hep birlikte dağdağan toplamaya çıkarlar. Dağdağanları yiyerek çekirdekleri ceplerine doldururlar.

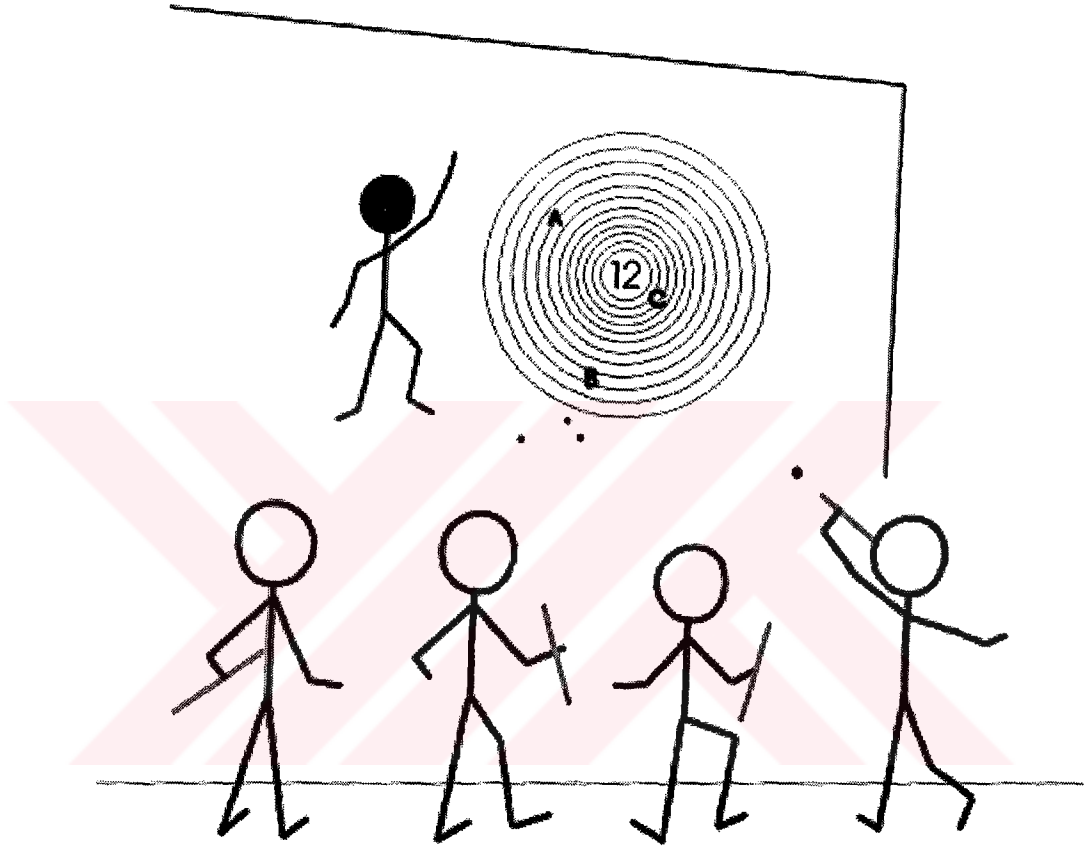
Oyuncular duvara veya bir kartona iç içe daireler çizip bu daireleri içteki daireden dışa doğru 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 rakamları ile numaralandırarak bir hedef tablosu hazırlarlar. Hedef tablosunun beş altı metre ilerisinde yere bir atış çizgisi çizilir. Bir oyuncu tablonun yanında durur. Oyun araçları ve alanı bu şekilde hazırlandıktan sonra oyuncular atış çizgisinin arkasına geçerler ve sırayla hedef yerine doğru kamışın içine koydukları dağdağan çekirdeğini üfleyerek atarlar. Hedef tablosunun yanında duran oyuncu atış yapılan yere atış yapan oyuncunun baş harfini yazar. Hangisi merkeze atarsa veya daha çok puan toplarsa birinci olur.

Dağdağan Atma oyunu, en uzak mesafeye dağdağan atma yarışı yapılarak da oynanır.

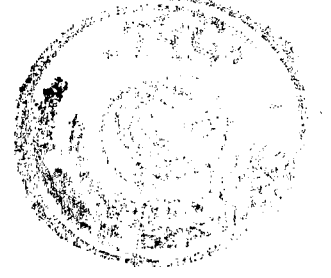
Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K32, K88



Oyuna Ait Grafik Çizim:



2.11.2. DOĞRULUK VE CESARET



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 15

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Şişe, kalem

Oyun Alanı : Açık ve kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ve günün istenen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular çember oluşturacak şekilde otururlar. Bir oyuncu şişeyi çevirir. Şişenin ağzına soran, dibine de cevaplayan denir. Şişenin ağız kısmı soru soracak oyuncuyu, diğer tarafı cevap verecek oyuncuyu işaret eder. Şişe çevrildikten sonra şişenin ağız kısmının işaret ettiği oyuncu, şişenin dibinin işaret ettiği oyuncuya sorar. "Doğruluk mu, cesaret mi?" Doğruluğu seçerse özel hayatla ilgili, Cesareti seçerse cesaret gerektirecek bir şey yapması istenir. Oyuncu sorulan soruyu yanıtlamazsa ya da cesaret isteyen şeyi yapmazsa onunla alay edilir ve oyundan çıkarılır. Oyunun başında üç doğruluk iki cesaret seçme hakkı gibi kurallar konulabilir. Eğer konulursa herkes bunları tamamladıktan sonra oyun sona erer. Böyle bir kural konulmazsa oyun oyuncular bırakana kadar bu şekilde devam eder.

"Doğruluk" diyen oyuncuya örneğin "sınıfta çalışkanlık yönünden en kışkırdığın kişi kim?" diye bir soru sorulur. Cesaret diyen oyuncuya ise pencereden başını uzat, ben eşeğim diye bağır" denilir.

Elazığ'ın merkezinde ve Ağın ilçesinde yukarıdaki şekilde oynanan oyun Sivrice'de kalemle ve aşağıdaki şekilde oynanır:

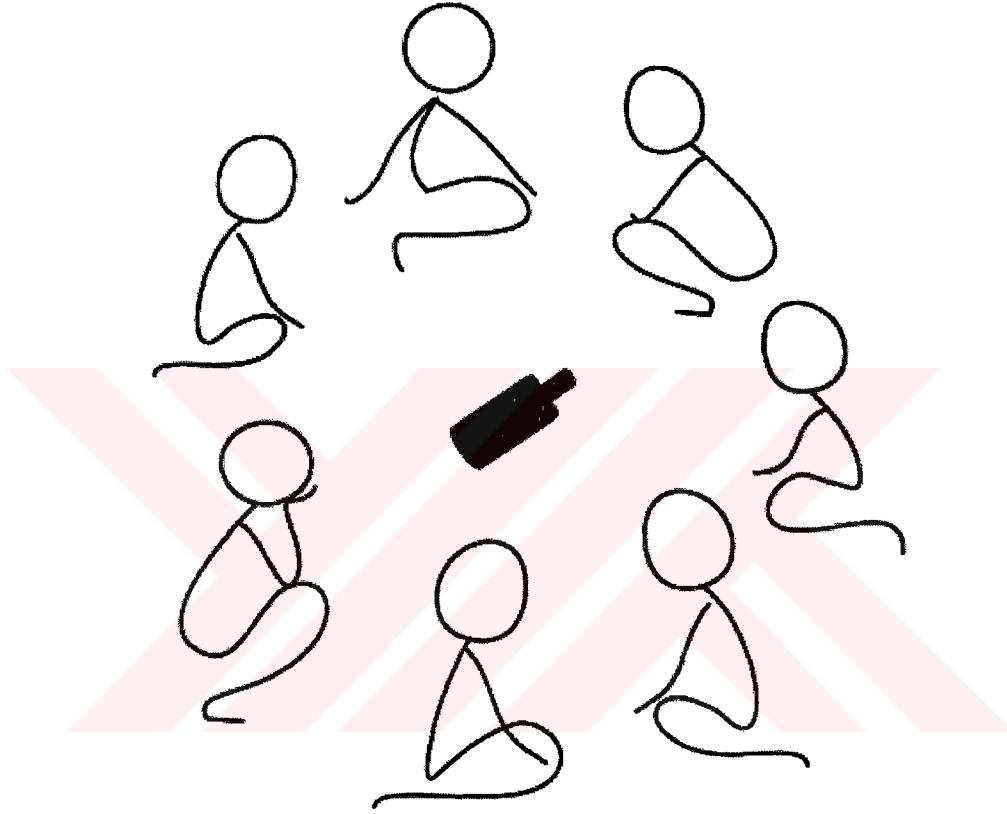
Kalemin bir tarafı soru bir tarafı cevap olarak belirlenir. Soru tarafı kime gelirse o oyuncu önce kalemin hangi yanının doğruluk hangi yanının cesaret olacağını belirler ve kalemi havaya atar. Doğruluk tarafı gelirse ona uygun bir soru sorar. Cesaret tarafı gelirse bir şey yapmasını ister. Cevap tarafı gelen oyuncu bu soruları yanıtladıktan veya isteneni yaptıktan sonra kalemi atar. Ona da doğruluk ya da cesaret gelir. Buna bağlı

olarak ona soru soran ya da cesaret cezası veren arkadaşına farklı olmak koşuluyla soru sorar veya ondan cesaret göstermesini ister. Oyun böylece devam eder.

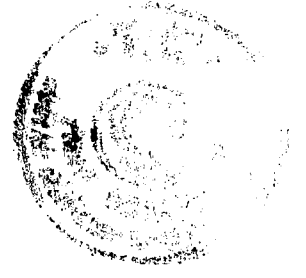
Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K90, K143



Oyuna Ait Grafik Çizim:



2.11.3. EVCİLİK



Oyunun Diğer Adı/Adları : Bebek / Gelin / Komşuculuk

Oyuncuların

a. Sayısı : 2-10

b. Cinsiyeti : Kız

c. Yaşı : 6-10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Çeşitli oyuncaklar

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde genellikle gündüzleri oynanır.

Evcilik oyunu eskiden beri oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ'ın merkezi ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

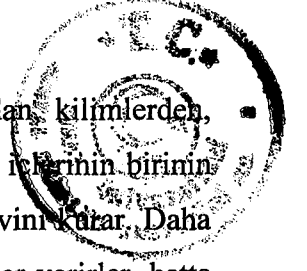
Oyuncular toplanarak Evcilik oyunu için kullanacakları çeşitli oyuncakları düzenlemeye başlarlar. Bu oyuncaklar oyuncuların ellerinde bulunan bebekler, bebek kıyafetleri, mutfak eşyaları, evin diğer odalarında bulunabilecek eşyalar, günlük hayatta kullanılan pek çok araç ve gereçtir.

Oyuncular bu oyuncakları dizerlerken bir yandan paylaşırlar, diğer yandan da oyun rollerini belirlerler. Günlük hayatın sergilendiği evcilik oyununda oyuncular, bildikleri, gördükleri ya da izledikleri aile yaşamını yansıtırlar. Bu hayatı oyunlarında yaşamak için, yine hayatın içinde gözlemledikleri anne, baba, komşu, akraba gibi birinci derecede yakınları başta olmak üzere yakın ve uzak çevrelerindeki, televizyonda gördükleri insanların kişiliklerine bürünürler.

Oyunun hazırlık aşamasında birbirleriyle örneğin şu şekilde konuşarak ana hatlarıyla bir senaryo kurarlar: “Benim adım Aylin olsun.” “Ben doktorum çalıştığım hastane şurası.” “Bu bebek benim çocuğum olsun.” “Biz komşu olalım.” “Benim evim de burası” vs. Daha sonra oyun rollerine göre konuşurlar. Birbirlerine misafirlğe giderler, ikramda bulunurlar, bebeklerine bakarlar. Oyunlarına böylece dalıp uzun süre oynamaya devam ederler.

Evcilik oyunu, geçmişten günümüze içeriğinde değişiklikler göstererek oynana gelmiş oyunlardan biridir.

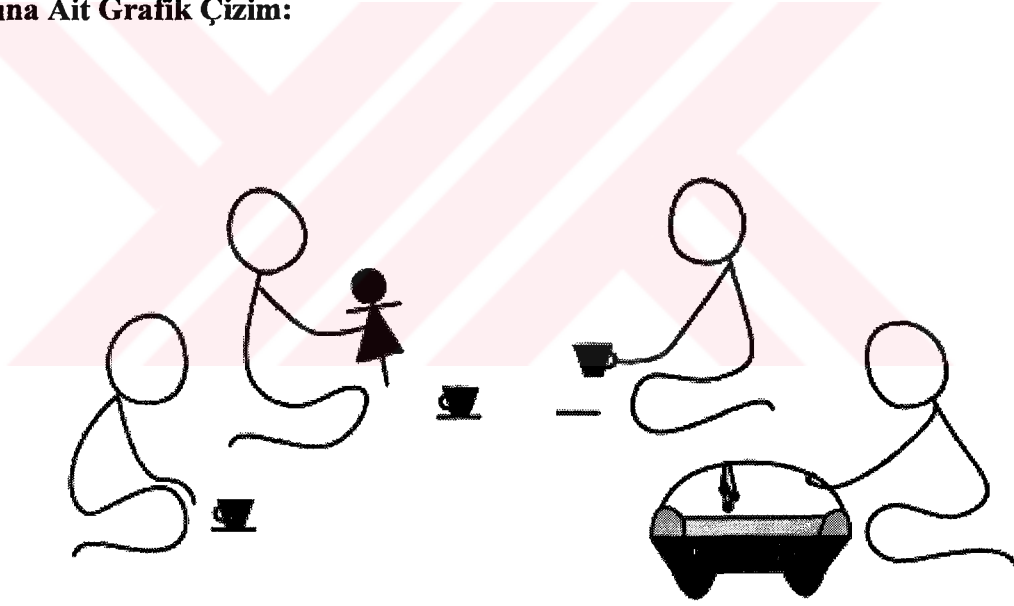
Eskiden Harput'ta Gelin veya Bebek adıyla anılan Evcilik oyunu şu şekilde oynanmaktadır. Komşu veya akraba çocukları kendi elleriyle yaptıkları çeşitli



bebeklerini, yine elleriyle hazırladıkları küçük yataklardan, yastıklardan, kilimlerden, mutfak takımlarına kadar çeşitli oyuncaklarını beraberlerinde getirerek içlerinin birinin evinde toplanırlar. Her biri beraberinde getirdiği oyuncakları dizerek evini kurar. Daha sonra birbirlerine misafirlığe giderler, bebeklerini konuştururlar, davetler verirler, hatta düğünler bile yaparlar. Bazen bu oyunlarına büyükler de eşlik eder. Bu durumda gerçek bir düğün, büyüklerin de katılımıyla canlandırılır. Bu düğün için gerçek tefçiler ısmalanır davetli olan komşu hanımlar, giyinip süslenerek bu düğünlere icâbet ederler. Oyunda şarkılar, türküler söylenir, misafirlere şerbetler, kahveler, yiyecekler ve meyveler ikram edilir. Oyun böylece oynanır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K1, K36, K90, K120, K127

Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.11.4. FİNCAN

Oyunun Diğer Adı / Adları : Yüzük / Yüzük Saklama

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 20

b. Cinsiyeti : Kız erkek

c. Yaşı : 10 - 50

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Oyuncu sayısına göre en az altı, en fazla on kahve fincanı, fincan tepsisi, yüzük

Oyun Alanı : Genellikle kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak genellikle uzun kış gecelerinde akşam saatlerinde oynanır. Eski bir oyun olan Fincan oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Öncelikle iki oyuncu yönetici karşı karşıya gelerek oyuncu adı söyleme yöntemiyle gruplarını oluştururlar.

Böylece iki gruba ayrılan oyuncular oyuna başlayacak grubu belirlemek için şöyle bir yol izlerler:

Oyunculardan biri tepsiye iki fincanı ters çevirerek gizlice fincanlardan birinin altına bir yüzük koyar. Bu oyuncu tepsiyi iki grubun liderlerinin önüne getirir. Bu liderlerden biri bir fincanı, diğeri kalan fincanı kaldırır. Seçtiği fincanın altında yüzük çıkan oyuncunun grubu oyuna başlama hakkını elde eder.

Oyuna başlayacak grup oyuncularından iki kişi bütün fincanları tepsiye koyarak ters çevirir. Daha sonra tepsiyi alarak yüzüğü gizlice saklamak için başka bir odaya giderler veya tepsinin üzerini bir örtüyle kapatırlar. Bu oyunculardan biri, yüzüğü herhangi bir fincanın altına sakladıktan sonra tepsiyi grubun önünde duran bir sehpa ya da masanın üzerine koyar.

Karşı grup yüzüğü belirli kurallar çerçevesinde bulmayı amaçlar.

Oyuncu yüzüğü ya ilk ya da son fincanda bulmak zorundadır. Bunun için oyuncu ilk fincanı “Bu benim” ya da “Bu boş” dedikten sonra kaldırır. “Bu benim” deyip kaldırdığı fincanın altından yüzük çıkarsa bu grup tepsideki kapalı fincan sayısı kadar puan kazanarak yüzüğü saklama hakkını elde eder. Fincanın altında yüzük yoksa

son dört ya da iki fincan kalıncaya kadar boş olduğunu tahmin ettiği fincanları kaldırmaya çalışır. Eğer son dört fincana sıra gelmeden yüzüğü bulursa karşı grup bir puan kazanır ve yüzüğü yeniden saklama hakkı elde eder.

Bu oyuncu son dört fincana kadar boş fincan kaldırırsa bu dört fincandan "İkisi bizim", "İkisi sizin" der ve bizim dediği fincanları aynı anda kaldırır. Bu fincanların altından yüzük çıkarsa yüzüğü saklama hakkını kendi grubuna geçirir, fakat puan alamazlar. Bu fincanların altından yüzük çıkmazsa karşı grup hem yüzüğü saklama hakkını hem de bir puan kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

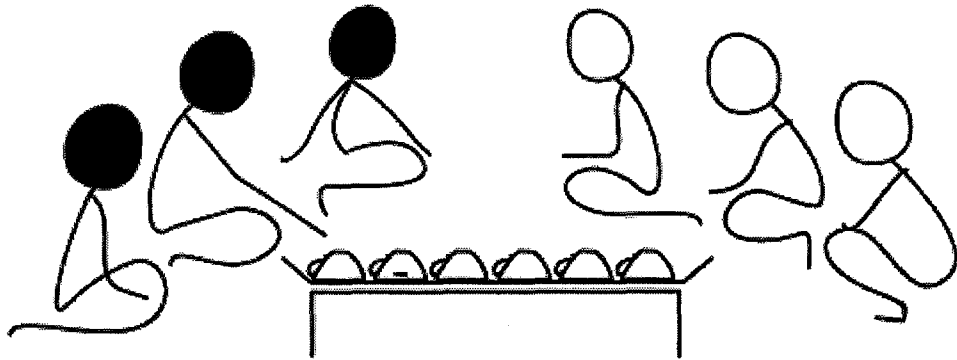
Oyunun başında belirlenen puanı toplayan veya en çok puan toplayan grup oyunu kazanmış olur. Kazanan grup yenilen gruba bir ceza verir.

Keban'da Yüzük Saklama adıyla oynanan fincan oyununda genellikle yedi fincan kullanılır. Oyuna başlayan grup son kalan iki fincanı kendine ayırır. Bu iki fincan kaldırıldığında yüzük bulunursa bulan grup bir puanı ve yüzüğü saklama hakkını elde eder. Bulunmazsa aynı grup yeniden yüzüğü saklar ve bir puanı alır.

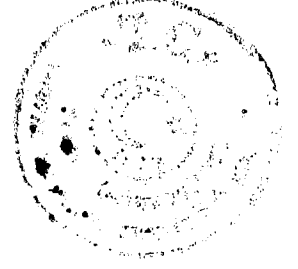
Baskil'de ise günümüzde oynanan Yüzük oyununda üç fincanın altına şehir ismi yazılı bir kağıt koyulur. Oyuncular sırayla fincanları kaldırırılar kağıdı bulan oyunu kazanır ve kağıdı yeniden saklar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K32, K36, K39

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.11.5. GAZOZ KAPAĞI



Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 7

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Gazoz kapakları ve sal (yassı) taşlar (bazen taş yerine madenî para).

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Unutulmaya yüz tutmuş olan bu oyun, Elazığ'ın merkezinde hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Elazığ'da eskiden oynanan Gazoz Kapağı oyununun dört farklı oynanma biçimi bulunmaktadır.

Gazoz kapağı oyununun birinci oynanma biçimi şöyledir:

Her oyuncu belirlenen sayıda gazoz kapağını 60-70 cm çapında bir dairenin içine çizilen çizginin üzerinde yan yana dizer.

Gazoz kapağı oyunlarında gazoz kapakları oyuncular tarafından sayı değerleriyle isimlendirilmesine rağmen, oyun sırasında bu sayı değerleri kullanılmaz:

Sarı renkli ve parlak olanlar: birli

Renkli ve yazılı olanlar: yüzlük

Maden sodası kapakları: binlik

Gazoz kapakları dizildikten sonra dairende üç dört metre uzaklığa düz bir çizgi çizilir. Her oyuncu kendisi için yassı (sal) taş bulur. Oyuncular oyuna başlama sıralarını belirlemek için dairenin önünde durarak buradan çizgiye doğru ellerindeki sal taşları atarlar. Attığı taş çizginin en yakınına düşen oyuncu oyuna ilk başlayacak oyuncu olur. Diğer oyuncular da attıkları taşlarının çizgiye yakınlığına göre oyun sıralarını alırlar.

Bütün oyuncular çizilen düz çizginin arkasına geçer. İlk oyuncu taşıyla gazoz kapaklarını vurup, dairenin dışına çıkarmaya çalışır. Bu oyuncu gazoz kapaklarının

birini bile daireden çıkarabilirse çıkardığı gazoz kapağını alır ve şu kurallar çerçevesinde atışlarına devam eder:

1- Taşını gazoz kapağıyla birlikte dairenin dışına çıkardıysa taşını eline alıp, taşının düştüğü yerden atışına devam eder.

2- Taşı dairenin içinde kaldıysa, bu taşını eline alır ve daire çizgisinin hemen yanında durarak atışına devam eder.

3- Taş dairenin çizgisinin üzerinde durduysa taşını alır. Taşının düştüğü yerde durarak bacağının birini biraz yana doğru kaldırarak taşını bacaklarını arasından yeniden atar.

Oyuncu atışlarıyla gazoz kapaklarını daireden çıkarabildiği sürece oyuna devam eder. Daireden çıkardığı gazoz kapaklarını utar. Bu kapaklar kendisinin olur.

Oyuncu attığı taşıyla gazoz kapağını daireden çıkaramadığı zaman sırasını, kendisinden sonra gelen oyuncuya bırakır. Diğer oyuncular da aynı şekilde oynamaya devam ederler. Daire içindeki gazoz kapaklarının hepsi utulduğunda oyun sona erer. En çok gazoz kapağı utan oyunu kazanmış olur.

Gazoz kapağı oyununun ikinci oynanma biçimi şöyledir:

Oyuncular getirdikleri gazoz kapaklarını yere çizdikleri çizginin üzerinde yan yana dizerler. Gazoz kapaklarına iki üç metre uzaklıkta, kapakların karşısına düz bir atış çizgisi çizilir. Her oyuncu bir sal taş bulur.

Oyuncular oyuna başlama sıralarını belirlemek için gazoz kapaklarının önünden atış çizgisine doğru ellerindeki sal taşları atarlar. Çizgi en yakınına taşını atan oyuncu oyuna başlama hakkını elde eder.

Diğer oyuncular da taşlarının atış çizgisine yakınlığına göre oyun sıralarını alırlar.

Bütün oyuncular atış çizgisinin arkasında oyun başlama sıralarına göre yan yana dizilirler. Oyun sırasındaki ikinci oyuncu gazoz kapaklarından en soldakini veya en sağdakini seçer. Baş adını verdikleri bu kapağa taşla vurulduğunda yerdeki bütün kapaklar utulur. Başın yanındaki kapağa başaltı adı verilir. Toplanan kapakların adı ise maldır

Oyuncular ilk oyuncudan başlayarak oyun sıralarına göre atışlarını yaparlar. Oyunun amacı taşla gazoz kapaklarını vurup, gazoz kapağı yani mal utmaktır.

Oyuncular oyuna devam ettirmek istediklerinde mallar azaldığı veya bittiği zaman yere yeniden gazoz kapağı dizerler

Başı, vuran oyuncu yerdeki bütün gazoz kapaklarını alır. Başaltını vuran oyuncu başaltını ve ondan sonraki malları, üçüncü kapağı vuran üçüncüyü ve ondan sonrakileri utar. Bu şekilde vurulan kapakla taşla birlikte bu kapaktan sonraki kapaklar utulur. En son kapağı vuran sadece onu utar.

Atışını gazoz kapaklarından birine isabet ettiren oyuncu tekrar atış yapar. Salıyla vurduğu kapağı yerinden çıkaramayan veya taşı kapağa vuramayan oyuncu atış sırasını yanındakine devreder.

Eğer oyuncuların attıkları sallar gazoz kapaklarına değmeden kapakların arkasına düşerse en uzak taşın sahibinden başlanarak, oyun aksi yönden kapaklara vuruşlarla devam eder.

Gazoz kapağı oyununun üçüncü oynanma biçimi ise şöyledir:

İki oyuncu ceplerine gazoz kapakları doldurarak karşı karşıya gelir. Gazoz kapaklarına mal adı verilir. Kura veya sayışma yöntemiyle oyuna hangisinin başlayacağı belirlenir.

Oyuna başlayan oyuncu bir gazoz kapağını, kapağın iç kısmı yukarıya bakacak biçimde yere diker. Karşısındaki oyuncu kendi kapağını baş ve işaret parmaklarıyla tutup çevirerek yerdeki kapağın üzerine hızla vurup, yerdeki kapağı ters çevirmeye çalışır. Çevirebilirse bu kapağı alır. Karşısındaki yere yeni bir kapak koyar. Çeviren oyuncu atışlarına böylece devam eder. Çevirmediğinde vuruş sırası diğer oyuncuya geçer. Bu kez kendisi yere bir kapak koyar. Oyun aynı şekilde devam eder. Karşısındaki oyuncunun bütün mallarını toplayan oyunu kazanır.

Gazoz kapağı oyunlarından dördüncüsünde ise yere 50-60 cm çapında bir daire ve dairenin 2, 2-5 metre uzaklığında ise bir atış çizgisi çizilir.

Oyuncular kapaklara verilen aşağıdaki sayı değerlerine göre belirlenen sayıda gazoz kapaklarını dairenin merkezinde üst üste dizerler. Sayı değerleri şunlardır:

Şifa, Çamlıca gibi adı sayılan gazozlar: birlik

Koka Kola dışındaki renkli kapaklar : üçlük

Coca Cola : beşlik

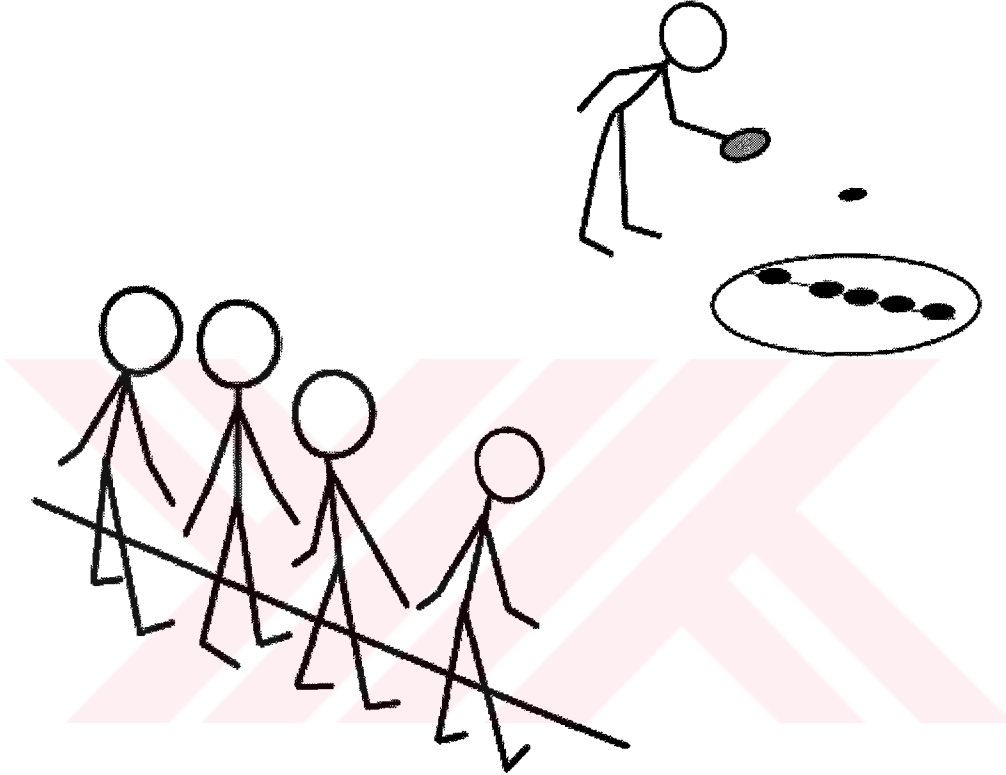
Üç adi kapak, bir renkli kapağa, beş de coca cola kapağına denk sayılır. Atışlara başlanır. Oyuncular sırayla ellerindeki madeni para veya sal taşla gazoz kapaklarını vurarak daireden çıkarmaya çalışırlar.

Oyuncular daireden çıkarabildikleri gazoz kapaklarını toplarlar. En çok kapak toplayan oyunun birincisi olur. Bazen puanlar kapakların sayı değerlerine göre yapılır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21, K32, K88



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.11.6 HIRSIZ POLİS

Oyunun Diğer Adı / Adları : Kibrit / Polis Hırsız / Sopacı Eşek

Oyuncuların

- a. Sayısı** : 4 - 6
b. Cinsiyeti : Kız - erkek
c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Bu oyun, oynanacak oyun çeşitlemesine göre şu araçlardan seçilerek oynanır: kâğıt, kalem, makas, kibrit, sopa, kemer, kayış

Oyun Alanı : Genellikle kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok kış aylarında kapalı mekânlarda oynanır. Eskiden beri oynanan bu oyun çeşitlemeleriyle günümüzde de oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

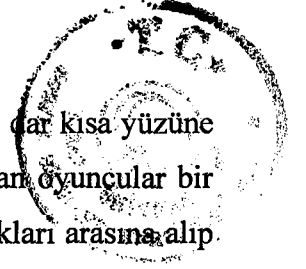
Oyunun Oynanma Biçimi :

Bu oyunda temel araç olarak kibrit ya da kâğıt kullanılır. Elazığ'ın merkezinde ve Elazığ'ın ilçelerinin merkezlerinde daha çok kâğıt tercih edilmektedir. Elazığ'ın merkezinde şu oynanma biçimi tespit edilmiştir. Dört oyuncu için bir kâğıt, makasla dört eşit parçaya bölünür. Kâğıt parçalarına hırsız, polis, savcı ve hakim kelimeleri yazılır. Oyuncu yönetici bu kâğıtları katlar ve yere atar. Her oyuncu bir kâğıt seçer. Polis yazılı kâğıdı seçen oyuncunun dışındaki oyuncular kâğıtlarında yazan kelimeleri söylemezler.

Oyun rolü polis olan oyuncu, kimliğini açıklar ve hırsızın kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. Tahmini doğruysa hakim ve savcı da kimliklerini açıklarlar. Bu durumda polis hırsızın cezalandırmak için hakime “Kaç tane vurayım?” diye sorar. Hakim istediği sayıyı söyleyebilir. Polis bu kez savcıya sorar “Yağlı mı yağsız mı?” savcı bunlardan birini seçer.

Polis hırsızın eline, savcı yağlı dediyse hızlı, yağsız dediyse yavaş bir şekilde ve hakimin söylediği sayı kadar sopayla vurur. Polis hırsızın yanlış tahmin ettiyse hırsız ortaya çıkarak polisin eline sopayla vurmaya başlar. Kâğıtlar yeniden karıştırılarak oyuna aynı şekilde devam edilir.

Baskil'de bu oyun şöyle oynanmaktadır:



Bir oyuncu dolu bir kibrit kutusunun iki geniş yüzüne hırsız, iki dar kısa yüzüne hakim ve iki dar uzun yüzüne polis yazar. Çember şeklinde yere oturarak oyuncular bir uçtan başlayarak kibrit kutusunu sağ ellerinin baş, işaret ve orta parmakları arasına alıp döndürerek yere atarlar.

Kibrit kutusunu yere attığında hakim yazılı yüzü bulan oyuncu hakim olur. Atışlar sürdürülür. Oyuncular rol adlarını aldıktan sonra hakim, hırsıza ceza vermesi için polise emreder. Ceza hırsızın eline kemerle vurmaktır. Hırsızın eline kemerle kaç kere vurulacağına hakim karar verir. Oyuncu elini açar. Polis, hakime “Yağlı mı yağsız mı diye sorar?” . Hakim yağlı derse hızlı, yağsız derse yavaş vurur.

Kibrit kutusu sıra ile atılmaya devam eder. Oyun devam ettikçe atışlara göre ceza veren ve ceza alan oyuncular değişir.

Bu oyun Baskil’de kibrit kutusu yerine kâğıt ile de oynanmaktadır. Bu kez kâğıt parçalarına hırsız, polis, hakim isimlerine ek olarak eşek sahibi yazılır. Katlanan kâğıtlardan birer tane seçen oyuncular aynı kurallarla oynarlar. Bu oyun Elazığ’ın ilçelerinde ve köylerinde oyunun adı, oyun aracı ve oyun rolleri bakımından değişiklik göstermektedir. Elazığ’ın merkezinde ve ilçelerinde şu isimlerle ve oyun rolleriyle oynandığı tespit edilmiştir.:

Baskil: Kibrit (hakim, hırsız, polis – padişah, hırsız, vezir)

Sopacı Eşek (hırsız, hakim, sopacı, eşek sahibi)

Sivrice: Kibrit (vali, jandarma, düz ters)

Kibrit (paşa, kral, eşek, hırsız)

Keban: Polis – Hırsız (polis, hırsız, hakim, savcı, vurucu)

Kibrit (hakim, hırsız, çavuş)

Alackaya: Kibrit (vali, polis, hırsız – imam, kaymakam, eşek)

Karakoçan: Hırsız – Polis (hırsız, polis, hakim, savcı)

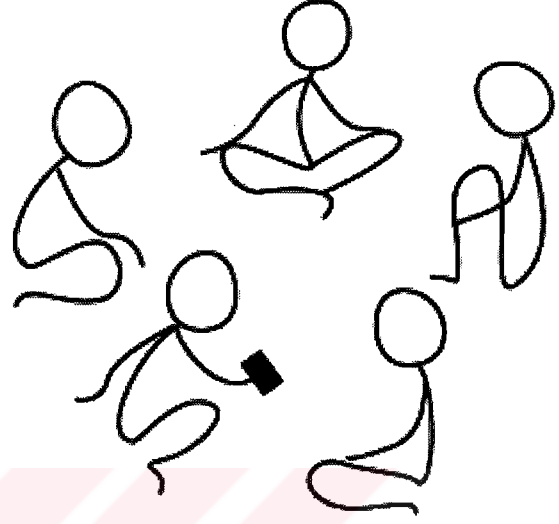
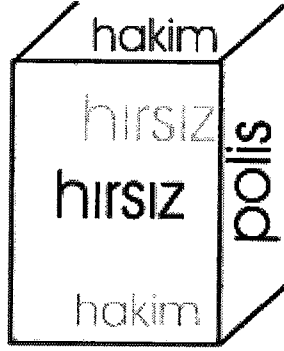
Elazığ / Merkez: Hırsız – Polis (hırsız, polis, savcı, hakim)

Kibrit (polis, kapkaççı, savcı, hakim)

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K28, K61, K67, K73



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.11.7. KABAK



Oyunun Diğer Adı/Adları : Çır

Oyuncuların

a. Sayısı : 8

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Bal kabağı

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekan. Sürülerek nadasa bırakılan yumuşak (fehlan) tarla.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden genellikle bayram ve seçim günlerinde, öğleden sonraları oynanan Kabak oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Pertek.

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular fehlan denilen, sürülerek nadasa bırakılmış 200-300 metre uzunluğundaki yumuşak olan tarlada toplanırlar. Sekiz oyuncu dörder kişilik iki grup halinde eşleşir. Eşleşirken hızlı koşan ve iyi kaçan oyuncuların iki ekibe eşit sayıda düşmesine dikkat edilir.

Yaklaşık üç yüz metre uzunluğundaki bu tarlanın bir ucuna bir bal kabağı, kabak bulunamazsa bir taş dikilir. Aralarında çekilen kurayı kazanan grup kabağı bekler, diğer grup içeri girer.

Her iki grup oyuncuları tarlanın diğer kısmına geçerek oyun alanındaki yerlerini alırlar. Kabağı bekleyen grubun üç oyuncusu arkalarında epeyce uzakta bulunan kabağı korumak için aralarında birkaç mesafe bırakarak yan yana dururlar. Bu grubun en iyi koşan iki oyuncusu iki başı bekler. Dördüncü oyuncu ise içeriye giren, yani önlerinde tarlanın en baştaki kısmında oyun alanına dağılmış olan karşı grubun oyuncularını gezdirir. Oyunda gezdirmek, rakip oyuncuları kovalayarak ve tekmeleyerek onların buldukları alandan çıkıp kabağa gitmelerini önlemeye çalışmaktır.

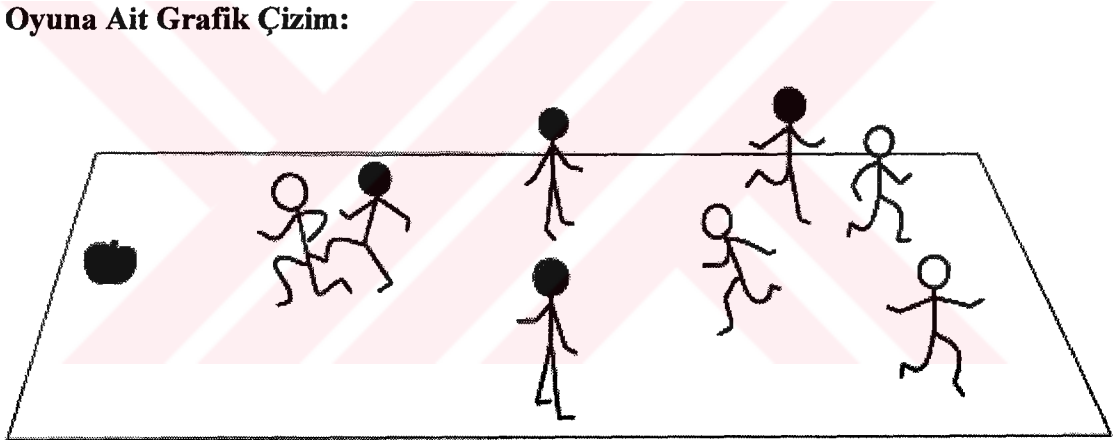
Gezdirme devam ederken içerideki oyunculardan özellikle iyi kaçan birisi bir fırsatını bulup, hızla ileriye fırlayarak tarlanın diğer başındaki kabağa doğru koşmaya başlarlar. Bu oyuncu rakip oyuncuların kendisine yetişmelerine fırsat vermeden kabağı

almaya yani kabağın üzerinden atlamaya çalışır. Bu arada kabağı bekleyen oyuncuların biri arkasından yetişip ona tekmeyle vurabilirse geri döndürülür. Aynı grup kabağı beklemeye devam ederken kabağı bekleyen grubun bir oyuncusu da içerideki oyuncuları gezdirmeye devam eder.

Bu sırada içerdeki oyuncuların biri gene bir fırsatını bulup hızla kabağa doğru koşmaya başlar. Kabak oyununu izlemeye gelip taraftar olanlar varsa bunlardan biri kabağa giden oyuncuya “Koş ulan koş kabağı alıyorsun” diye cesaret verir. Kabağa koşan, kabağı bekleyen oyuncular arkadan kendisine yetişmeden kabağın üzerinden atlarsa kabağı almış olur. Bu kez kabağı alan grup kabağı beklemeye başlar. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38, K59

Oyuna Ait Grafik Çizim:



2.11.8. KEMER SAKLAMACA

Oyunun Diğer Adı / Adları : Kırbaç / Kayış Kızdı / Kayış Vurmaca / Kayış Saklamaca / Kemercilik / Kayış / Kemer Saklambacı

Oyuncuların

- a. Sayısı : 6 - 10
 b. Cinsiyeti : Genellikle erkek
 c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Kemer

Oyun Alanı : Açık mekân, oyun aracı için uygun saklama yerleri olan alanlar

Oyun Zamanı : Her mevsimde gündüzleri oynanan bir oyundur. Eski bir oyun olan Kemer Saklamaca oyunu, farklı oynanma biçimleriyle günümüze kadar gelebilmiştir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Açık bir alanda toplanan oyuncular sayışma ile ebeyi belirlerler. bu oyunda söylenen sayışmacalara, ilki Baskil'den, ikincisi ise Karakoçan'dan alınan şu iki örneği verebiliriz:

Çık çıkalım çayıra
 Yem verelim ördeğe
 Ördek yemini yemeden
 Ciyak miyak demeden
 Akça bukça
 Çıktın çıkardın

Ooooo li li li
 Papatya dili
 Kız senin adın kaç türlü
 (4)
 1,2,3,4

Sayısmacanın son hecesi veya kelimesi kime çıkarsa o oyuncu ebe olur ve kemeri eline alır. Diğer oyuncular ise yere, içerisine sığabilecekleri büyüklükte bir daire çizerler.

Ebe kemeri saklarken arkadaşları hep birlikte, belirlenen bir ağaç, direk ya da duvar dönüp gözlerini yumarlar. Ebe "Sakladım" diye bağırınca, diğer oyuncular gözlerin açıp kemeri aramaya başlarlar.

Kemeri bulan oyuncu, arkadaşları zarar görmesin diye kemeri toka kısmından tuttuktan sonra koşarak ebe dışındaki arkadaşlarına kemerle vurmaya başlar. Ebe bir kenarda beklerken, oyuncular kemerle dövülmemek için kaçıp daha önceden çizmiş oldukları daireye girmeye çalışırlar. Kemeri bulan oyuncu, diğerleri daireye girinceye kadar onlara kemerle vurur.

Bu oyuncuların hepsi daireye girdikten sonra, kemeri bulan oyuncu yeni ebe olarak kemeri saklamaya gider. Oyun aynı şekilde devam eder.

Kemer saklamaca oyununun eskiden oynanmadığı bilinmektedir. Ancak yetişkinlerden derlediğimiz Kırbaç oyunları incelendiğinde, bu oyunlar ile kemer saklamaca oyununun, oyun aracı ve oyun aracını kullanma bakımlarından büyük benzerlikler gösterdiği tespit edilmiştir. Bu benzerlikler göz önüne alınarak Kemer Saklamaca oyununa eskiden oynanan Kırbaç oyunlarının biçim değiştirmiş şekli diyebiliriz.

Eskiden oynanan Kırbaç oyununda oyuncular bu oyun için kendilerine birer kırbaç yaparlar. Kırbaç 60-70 cm. uzunluğunda, dayanıklı bir ipi, 20-30 cm. uzunluğunda bir ağaç dalının ucuna bağlayarak elde edilir. Çocuklar, kırbaçlarını ellerine alıp belirli bir çizginin arkasında koşu yarışı için yan yana sıralanırlar. Yarışı başlatmak için üçe kadar sayılır. "Üç" denilmesiyle oyuncular yerlerinden fırlayarak ileriye doğru koşarlar. Her oyuncu, hem arkadaşını geçmeye, hem de yetiştiği arkadaşının sırtına kırbaçıyla vurmaya çalışır. Önceden belirlenen yere ilk ulaşan yarışı kazanır. Yarış sırasında en önde koşan oyuncu belirlenen yere ulaşmadan arkadaşlarına açık ara fark atmış ve onların pes ederek yavaşladığını görmüşse yine yarışın galibi olur.

Yetişkinlerden derlenen Tura Mazil de denilen başka bir kırbaç oyununda ise oyuncular açık ve geniş bir alanda iki eşit gruba ayrılarak birbirlerinden 15-20 m. uzaklıkta karşılıklı iki sıra halinde dururlar. Her iki grubun da birer kırbaçı vardır. Yaş kuru veya diğer yöntemlerden birisiyle oyuna önce başlayacak grup belirlenir. Oyuna

başlayacak gruptan bir oyuncu, karşı gruptan bir oyuncuya yaklaşarak ayaklarının önüne kırbaç vurup yerine geçmeye çalışırken, ayaklarının önüne kırbaç vurulan oyuncu kaçan oyuncuyu yakalamak üzere koşar. Yakalayabilirse bu oyuncuya kırbaçla birkaç defa vurur. Vuran oyuncu yerine geçerek kırbaç grup arkadaşlarından birine verir. Yakalayamazsa el karşı gruba geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

Karakoçan'da oynanan Kemer Saklamaca oyununda oyuncular saklanan kemeri ararken, ebe oyuncuları şu şekilde yönlendirir:

“Ateş gibisin”,(yani kemere yaklaşıyorsun.)

“İlıksın”, (yani kemerden biraz uzaktasın.)

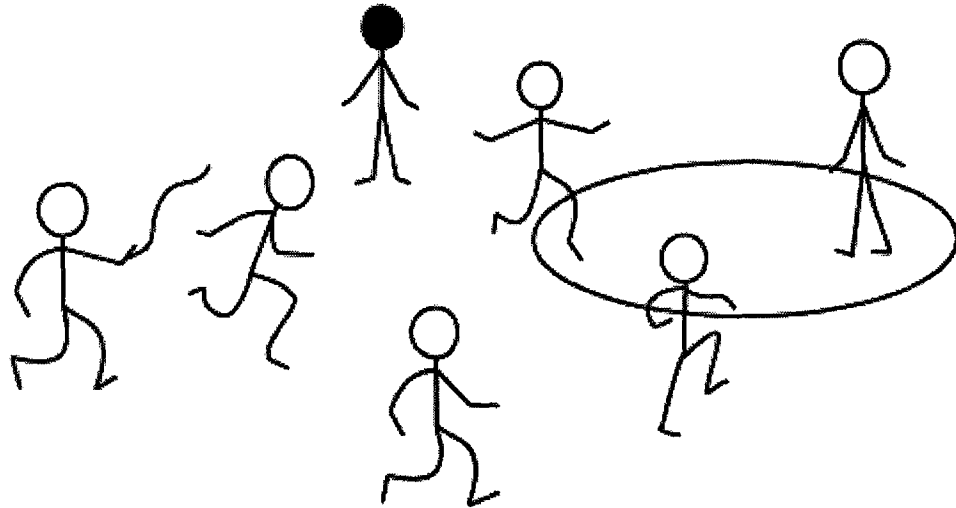
“Buz gibisin”, (yani kemerden iyice uzaklaştın der.)

Kemeri bulan oyuncudan kaçan oyuncular daire yerine genellikle oyunun başında üzerine gözlerini yumdukların bir ağaca, direğe ya da duvara koşup ellerini koyunca kemerle dövülmekten kurtulurlar.

Kemer saklamaca oyunu Palu'da Kayış Kızdı, Alacakaya'da ve Arıcak'ta Kayış Vurmaca, Kovancılar'da Kayış Saklamaca, Karakoçan'da Kemer Saklamaca, Kemercilik ve Kayış adlarıyla, Keban'da Kemer Saklamaca, Baskil'de Kemer Saklamaca ve Kemer Saklambacı adlarıyla oynanmaktadır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K5, K70

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.11.9. KÖYLÜ KIZI İLE ŞEHİRLİ KIZI



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 5

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Yazma, şalvar, naylon ayakkabı, domates, mikrofon yerine kullanılabilecek eşya.

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde günün istenilen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarındanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Maden

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular kendi aralarında, oyuncuların özelliklerine göre seçim yapma yöntemini kullanarak birbirlerini köylü kızı, şehirli kızı, sunucu köylü kızın kocası, şehirli kızın kocası adlı oyun rolleri için önerirler. Buna göre oyuncuların oyun becerileri, cinsiyetleri, tecrübeleri, karakterleri göz önünde tutularak oyun rolleri dağıtılmış olur.

Oyuncular oyun rollerine göre giyinip hazırlanırlar. Köylü kızı şalvar ve naylon ayakkabı giyerek, başına yazma örterken, şehirli kızı pantolon veya etek giyer, süslenir. Köylü kızın kocası sümüklü Silo köylü kıyafeti, şehirli kızın kocası Orhan ise modern bir kıyafet giyer. Sunucu normal kıyafet giyer.

Sunucu, eline mikrofonmuş gibi kullanabileceği bir şişe veya kalem, kalemlik, sopa vb. alır.

Sunucu köylü kızı Fatma'ya ve şehirli kızı Jale'ye çeşitli sorular sorar. Bu oyuncuların arasında geçen konuşma şöyledir:

Sunucu:

“Adımız”

Köylü Kızı:

“Adım Fatma, köyde bana kara Fatma derler.”

Şehirli Kızı:

“Adım Jale”



Sunucu:

“Eşiniz hangi işle meşgul?”

Şehirli Kızı

“Fabrikatör”

Köylü Kızı:

“Tuvalet borucusu, ayda yılda 50 bin getirir bize yeter de artar.”

Sunucu:

“ Eşinizle nerede tanıştınız?”

Şehirli Kızı:

“Kafede,”

Köylü Kızı:

“Samanlıkta”

Sunucu:

“Hangi makyaj takımını kullanırsınız?”

Şehirli Kızı:

“Oje, Ruj, kalem, sürme.”

Köylü Kızı:

“Domatesi alırım, vılçık vılçık ederim her tarafıma sürerim, fıstık gibi olurum.”

Sunucu:

“Yemek yapar mısınız?”

Şehirli Kızı:

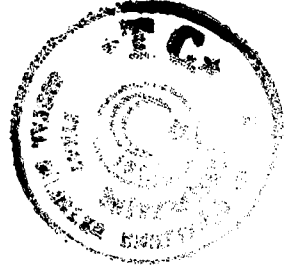
“Hayır aşçılarım var.”

Köylü Kızı:

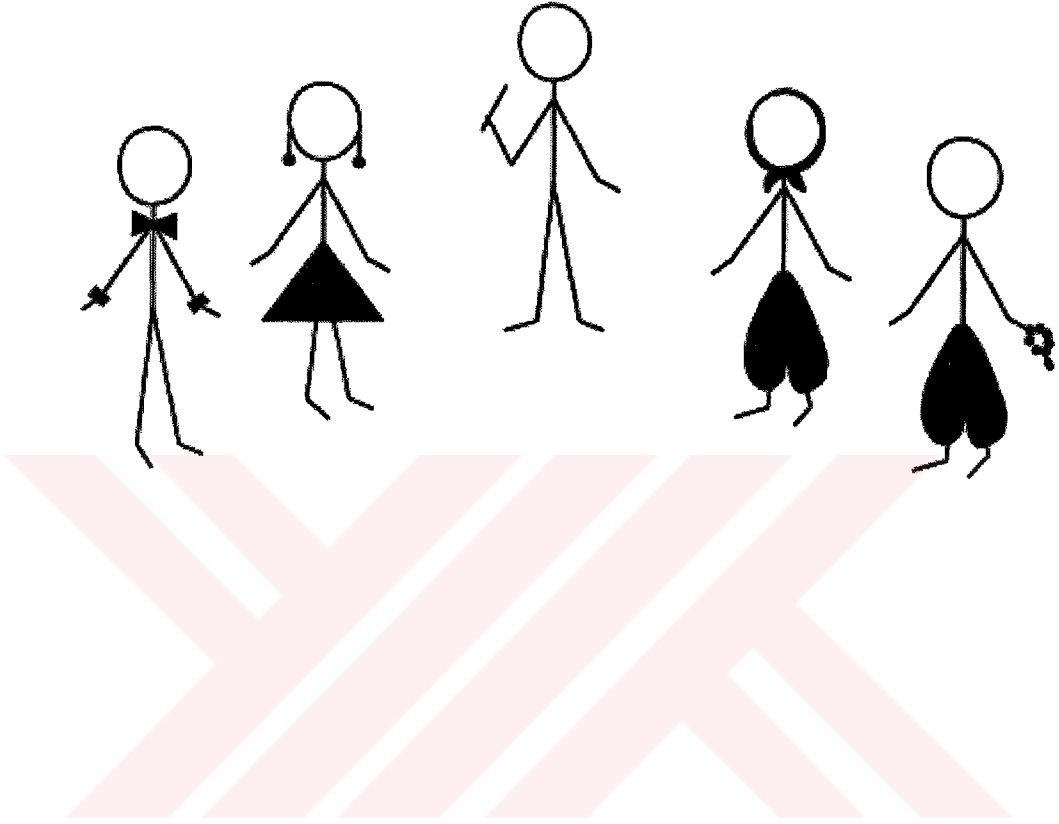
“Yaparım”

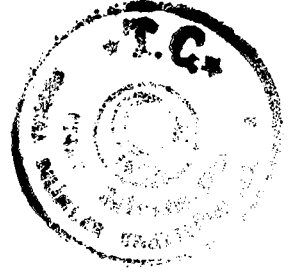
Konuşmadan sonra köylü kızın kocası Sümüklü Silo çıkar “Neredeydin Fatma?” diye seslenir. Fatma; “Hülya Avşar’ın konserini seyrediyordum” der. Kocasını Fatma’yı döverek eve götürür. Daha sonra şehirli kızın kocası gelir. Şehirli kız kocasına “Orhan neredeydin” diye çıkışır. Orhan “Buradayım karıcığım” der. Onlar da kavga ederler. Oyun sona erer.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K109



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.11.10. LADES

Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Tavuğun lades kemiği

Oyun Alanı : Açık, kapalı mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde günün istenilen saatinde

oynanır. Eskiden beri oynanan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri.

Oyunun Oynanma Biçimi :

İki oyuncu ladesine girmek için neyine oynayacaklarını (kazanana alınacak hediye) belirler. Daha sonra serçe parmaklarıyla lades kemiği denilen kemiğin iki ucunu, kemik bulunamadığında ise birbirlerinin serçe parmaklarını tutup sallayarak karşılıklı soru cevap şeklinde şu sözleri söylerler:

“Ladesim lades olsun mu?”

“Olsun.”

“Vermeyen gevur olsun mu?”

“Olsun.”

“Yerde ne var?”

“Çimen.”

“Gökte ne var?”

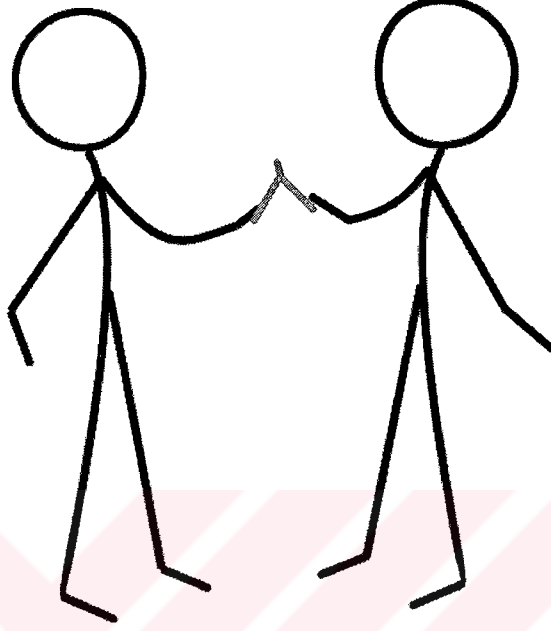
“Bulut.”

“Sen bunu kırk gün kırk gece unut!”

Tekerlemenin sonunda lades kemiği kırılır veya parmaklar bırakılır. Böylece iki oyuncu ladesine girmiş olur. Oyuncular ladesine girdikten sonra birbirlerine herhangi bir nesne uzattıklarında nesneyi alacak olan oyuncu almadan önce “Aklımda” demek zorundadır. Oyunculardan biri “Aklımda” demeyi unutarak diğerinin kendisine uzattığı nesneyi alırsa diğer oyuncu “Lades” diyerek oyunu kazanır. Kaybeden oyuncu kazanana önceden belirledikleri hediye alır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K8, K89

Oyuna Ait Grafik Çizim:



2.11.11. MOLLA POTİK



Oyunun Diğer Adı/Adları : Mulla Potik / Milla potik / Milla Mottik / Alla Potik
Yağmur Gelin / Çiçi Mama Dodi Dodi / Gollo Potik

Oyuncuların

- a. Sayısı : 5 - 6
b. Cinsiyeti : Kız - erkek
c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Tahta, bezler, ipler

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Yağmur yağmadığı, kuraklık olduğu zamanlar oynanır. Eski bir oyun olan Molla Potik, günümüzde unutulmaya yüz tutmuş, hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur. Bu oyun varlığını Elazığ'ın ilçelerinde ve köylerinde sürdürmektedir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri.

Oyunun Oynanma Biçimi :

Bahar geldiği halde yağmur yağmadığı ve kuraklığın baş gösterdiği zamanlarda çocuklar bu oyunu oynamak için bir araya toplanırlar. Bu oyunda kullanılmak üzere Molla Potik, Alla Potik, Çiçi Mama gibi isimlerle anılan oyuncacı hazırlarlar.

Molla Potik bebeği hazırlamak için, biri uzun biri kısa olmak üzere iki tahta sopa bulunur. Sopalar artı biçiminde birbirine bağlanır. Yatay tutulan sopa kısa olandır. Bu tahtaların üzeri bezlerle, çeşitli renklerdeki kumaşlarla ve iplerle sarılarak tahtaya bebek sureti verilir. Bebeğin başına genellikle beyaz bir bez veya yazma örtülür.

Daha sonra oyuncuların ikisi Molla Potik'in iki kolundan tutar. Oyuncular Molla Potik ile beraber oyuna özgü tekerlemeler söyleyerek kapı kapı dolaşırlar. Oyunda söylenen tekerlemeler şunlardır:

- “Molla Potik ne ister?
Allah'tan yağmur ister
Küpten yağ ister
Petekten bal ister
Tenekeden kavurma ister
Ambardan bulgur ister
Allah'tan yağmur ister



Ver Allah'ım ver
Sicim gibi yağmur”

Yukarıda verdiğimiz oyun tekerlemesinde geçen Molla Potik adı yerine Elazığ'ın çeşitli bölgelerinde bu bebeğe verilen adlar kullanılır. Gezdirilen bebek Elazığ, Baskil, Keban, Sivrice ilçelerinde Molla Potik, Mılla Potik, Gollo Potik, Mulla Potik , Dodi Dodi gibi isimlerle anılır. Ağın'da Çiçi Mama denilen bebek, Palu, Kovancılar, Maden, Alacakaya ve Arıcak'ta Yağmur Gelini olarak bilinir.

Alacakaya'da Yağmur Gelini gezdirilirken “Verenin güzel kızı, vermeyenin kel oğlu olsun.” denilir.

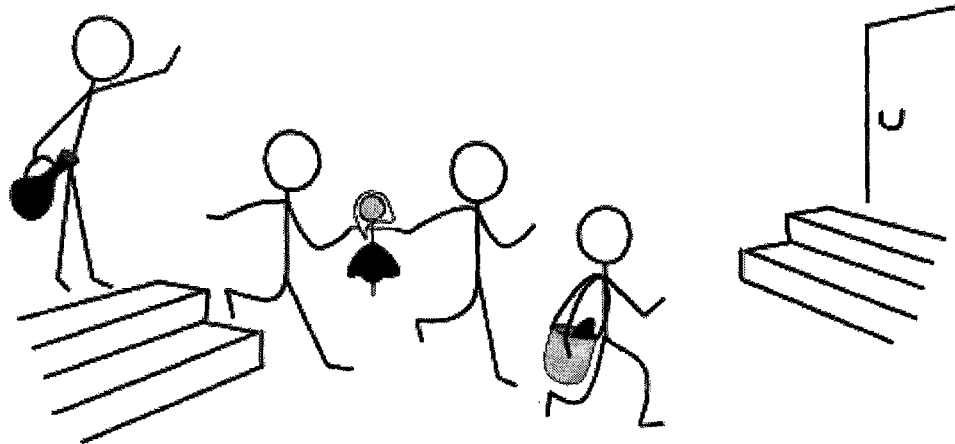
Oyuncular bu tekerlemeyi söylerken evlerin kapılarını çalarlar. Evdekiler gelen oyunculara yağ, bulgur, salça, tuz, ekmek gibi çeşitli yiyecekler verirler, Molla Potik'in ve oyuncuların üzerine su serperler.

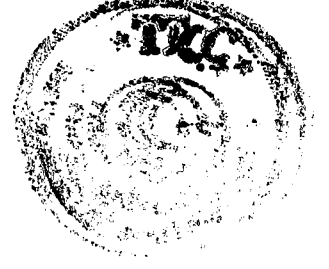
Toplanan yiyecekler oyunculardan birinin annesine verilir. Anne verilen malzemeleri kullanarak yemek pişirir oyuncuları bunları alıp, bir bahçede sergiledikleri hasavan veya kilimin üzerine yerler ve “Büyük Allah'ım, güzel Allah'ım bize yağmur ver, rahmet ver,” diye dua ederler.

Bu oyun yağmur yağmadığı zamanlarda bazen büyüklerin isteği üzerine oynanır. Bir kadın mahallenin çocuklarını çağırarak “Hadi Mılla potik oynayın, yemegizi büşürem, yeyin, dua edin,” der. Bunun üzerine çocuklar oyunu oynamaya başlarlar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K14, K16, K26, K32, K48, K63,

Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.11.12. MOZİK

Oyunun Diğer Adı / Adları : Topaç

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 7

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 8 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Mozik (topaç, deveme, köçek, küçek) adı verilen tahta, oval biçimli ucu çivili oyuncak, mozik ipi, (Eskiden at veya eşek nalı çivisi, eğe)

Oyun Alanı : Açık veya kapalı geniş mekân. Sert ve düz zemin

Oyun Zamanı : Her mevsimde genellikle gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Mozik, aynı ve farklı oynanma biçimleriyle günümüze kadar gelebilmiştir. Unutulmaya yüz tutmuş, hemen hemen unutulmaya yüz tutmuş bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular moziklerini ve mozik iplerini getirerek sert ve düzgün zeminli geniş bir alanda toplanırlar.

Oyuncular oyunun sonunda oyunu kazanana vermek için yedek mozik taşırlar. Genellikle uğurlu saydıkları mozikleriyle oynarlar. Diğer moziği ise ceplerinde saklarlar.

Oyuncular mozik iplerinin bir ucuna ilmik yaparak bu ilmiği sağ ellerinin orta parmağına geçirirler. Sol ellerine mozik alarak sol ellerinin baş parmağıyla ipin ucunu biraz geriden tutup sağ ellerinin parmaklarıyla moziğin çivili kısmından başlayarak ipi moziğe sararlar.

İp sarıldıktan sonra mozik sağ ele alınır. Baş parmak çivili kısmı tutarken diğer dört parmak da bitişik bir şekilde moziğin ağaç kısmını tutar.

Bütün oyuncular bu şekilde tuttıkları moziklerini aynı anda yere atarlar. Mozik oyununda iki türlü atış vardır:

1. Kol havaya kaldırılıp başın gerisine götürüldükten sonra hızla ileriye uzatılarak mozik yere dik biçimde atılır.

2. Kol, bel hizasından geriye götürülüp hızla ileriye uzatılırken mozik yerde paralel biçimde atılır.

Yukarıda belirtilen ikinci atışa bu atışı daha çok kızlar tercih ettiğinden kız atışı adı da verilir. Yalnız bu atışta mozik diğer atışa göre daha yavaş ve kısa süreli döner.

Oyuncular atışlarını yaptıktan sonra hangi oyuncunun moziği yerde daha kısa süreli dönüp de durursa o oyuncunun moziği yerde kalır. Diğer oyuncular moziklerini tekrar alıp yerdeki topaca atış yapmaya başlarlar.

Oyunun amacı, attığı mozikle yerdeki moziğe vurabilmektir.

Mozikler şu kurallar çerçevesinde yönlendirilir:

1. Moziği yerdeki moziğe değmeyip çivisi üzerinde dönmeye devam ederse yüzük ve serçe parmak birbirine, orta ve işaret parmak da birbirine bitiştiler bu çift parmakların arası açılır. Avuç içi yukarı bakacak biçimde, bu pozisyonda tutulan elle mozik çivi kısmından ele alınır. Elde dönmeye devam eden mozikle, yerdeki mozik vurulur. Moziğin elde dönmesi durursa veya bu mozikle yerdeki mozik vurulmazsa oyuncu yanmış olur ve moziğini yerde bırakır.

2. Atılan mozik, yerdeki moziğe değdikten sonra yerde dönmeye devam ederse, mozik anlatıldığı gibi avuç içiyle alınır. Avuç içinde dönmeye devam eden mozikle tekrar yerdeki mozik vurulur.

Avuç içinde dönmeye devam eden mozik yerdeki moziğe değdirildikten sonra yerde dönmeye devam ederse oyuncu moziğiyle tekrar tekrar bu şekilde atış yaparak puan toplar.

Puan topladığı sırada avuç içinde veya yerde moziği durursa, yerdeki moziği vuramazsa ilk atışında moziği vurmuş olduğu için tekrar moziğini alıp iple sarar ve atış yapar.

Moziğini iple sarıp atış yaptığında yerdeki moziği vuramazsa, moziği de yerde dönmezse oyuncu yanar, moziği de yerde kalır.

Oyun böylece oynanmaya devam eder. Moziğini yerde bırakan ebe sürekli atışları takip ederek kimin yandığını söyler ve ebeliğini ona devreden.

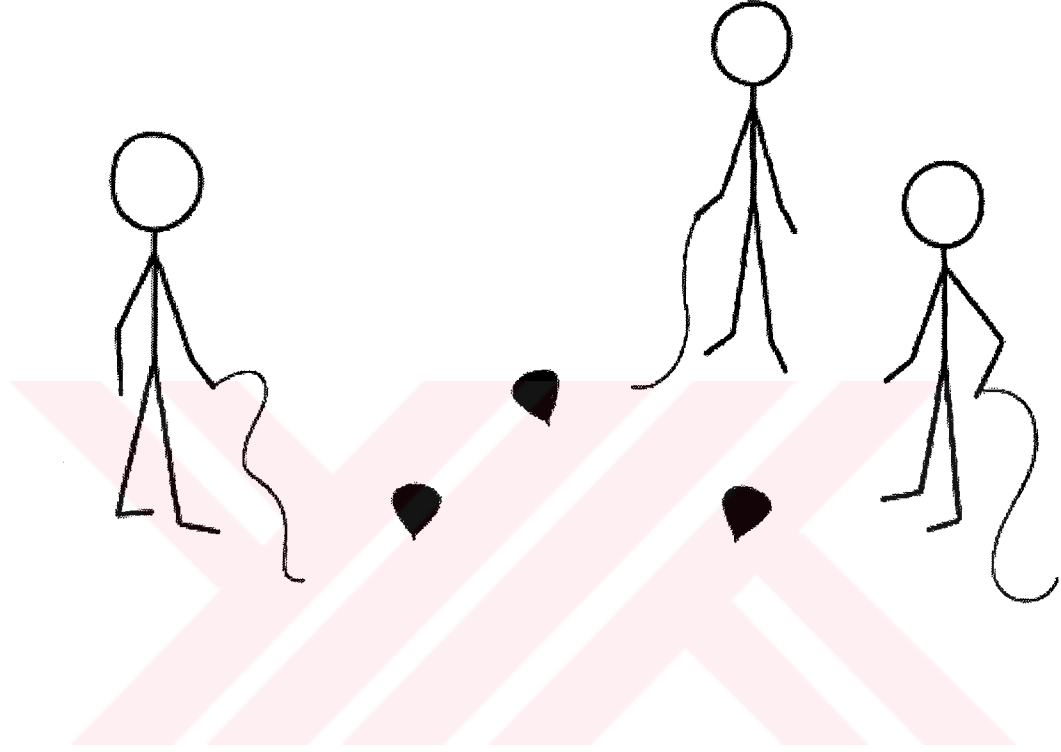
Oyun, oyuncular isteğine bağlı olarak bitirilir. Oyunda hiç yatmayan veya en az yatan oyunu kazanmış olur. İki oyuncu da hiç yatmamışsa veya eşit sayıda yatmışlarsa moziklerini yerde çevirerek yarışır. Hangisin moziği uzun süre dönerse oyunu kazanmış olur.

Kazanan oyuncu en çok yerde yatan oyuncunun sağlam olan moziğini utar

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21, K38, K39, K87, K136



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.11.13. PAPEL



Oyunun Diğer Adı / Adları : Sayı Oyunu

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 6

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Sigara kutularının resimi veya yazılı yüzeyleri ve sal taş. Başka bir Papel oyunu için kibrit kutularının geniş yüzeyleri ve lastik ayakkabının topuklu taban kısmı. Bir diğer Papel oyunu için, resimli kibrit kutuları, ceviz veya bilye.

Oyun Alanı : Açık veya geniş mekân. Düzgün bir zemin

Oyun Zamanı : Genellikle bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. eski bir oyun olan Papel oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular sigara kutularının yazılı veya resimli yüzlerini keserek elde ettikleri ve papel adını verdikleri oyun araçlarını getirerek açık bir alanda toplanırlar. Oyuncular, papelleri çeşitli sayı değerleriyle isimlendirmelerine rağmen oyun sırasında bu sayı değerlerini kullanmazlar:

Gelincik yazılı olanlar: 20'lik

Kulüp yazılı olanlar: 50'lik

Yenice yazılı olanlar: 100'lük

Yeni Harman, Uludağ ve Sipahi yazılı olanlar: 500'lük

Serki Doryan yazılı olanlar: 1000'lik

Bu sayı değerleri oyuncuların anlaşmalarına göre değişebilir. Daha sonra düzgün bir yere 60-70 cm çapında bir daire çizerek papellerini eşit sayıda olmak üzere dairenin ortasında üst üste dizerler. Daireden üç dört metre uzaklıkta ise bir çizgisi çizerler.

Ellerine birer sal (yassı) taş alan oyuncular, dairenin önünde durarak sallarını çizdikleri düz çizgiye doğru fırlatırlar. Çizgiye en yakın düşen salın sahibi oyuna ilk başlama hakkını elde eder. Diğer oyuncular da sallarının çizgiye yakınlığının göre oyun sıralarını belirler.

Bütün oyuncular oyun sıralarına göre, atış çizgisinin arkasına teker teker gelerek papellere atış yapar. Oyunun amacı papellere salla vurarak onları dairenin dışına çıkarabilmektir.

Taşıyla papelleri vuramayan ya da vurarak dairenin içinden çıkaramayan oyuncu sırasını yanındakine devreder. Oyunculardan biri taşıyla papelleri vurup, papellerden en az birini dairenin dışına çıkarmayı başarır, atışına şu kurallarla devam eder:

1- Sal taşı, papelle birlikte dairenin dışına çıkarsa taşını eline alıp taşın düştüğü yerden tekrar atış yapar.

2- Sal taşı dairenin içinde kalırsa, sal taşınıp alıp daire çizgisinin hemen dışında durarak atışlarına devam eder.

3- Sal taşı daire çemberinin üzerinde durursa Salı eline alarak eline aldığı yerden, tek bacağını biraz yerden kaldırdıktan sonra bacaklarının arasından tekrar atış yapar.

Daireden çıkardığı papeller o oyuncunun olur. Oyun böylece devam eder. Oyuncular istedikleri zaman veya papeller kalmadığında oyunu bitirirler. En çok papel toplayan oyunu kazanmış olur.

Sivrice'de eskiden oynanan papel oyunu oyun araçları ve oyunun oynanma biçimi bakımından farklılıklar taşımaktadır.

Sivrice'de oynanan papel oyununda kibrit kutularının o devirde resimli olan geniş yüzlerinin kesilmesiyle elde edilen papeller kullanılır. Oyuncuların eşit sayıda daireye koydukları papeller, dairenin ortasında üst üste dizilir. Daireden üç dört metre uzağa bir düz çizgi çizilir. Lastik ayakkabının topuklu taban kısmı kesilerek "sal" adıyla kullanılan bir oyun aracı hazırlanır. Oyuncular dairenin önünden sallarıyla yere çizilen düz çizgiye atış yaparlar. Salını çizgiye en yakın düşüren oyuncu oyuna ilk başlayarak oyuncu olur. Diğer oyuncularda sallarının çizgiye uzaklığına göre oyuna başlama sıralarını belirlerler. Oyuncular oyun sıraları geldiğinde atış çizgisinin arkasında durarak burada ellerindeki salı atıp sallarını daireden çıkarmaya çalışırlar.

İlk oyuncu çizgiden daire içindeki papellere salla vurarak papelleri dağıtırsa sal taşı eline alıp bacak arasından papellere tekrar atış yapar. Bu şekilde papelleri dairenin dışına ister.

Çıkarabilirse çıkardığı papelleri toplar. Çıkaramazsa oyun sırasını kendisinden sonraki oyuncuya verir. Oyuncular aynı şekilde oynamaya devam ederler.

Oyunculardan birinin salla daireden dışarı çıkardığı papel, rüzgarın etkisiyle tekrar dairenin içine dönerse, atış yapan oyuncu “Gide gele teller benden” der ve bu papeli daireden çıkarmış sayılır. Oyuncu çıkardığı papeli alır.

Oyun aynı şekilde devam eder. Bütün papeller bittiğinde oyun da bitirilir. En çok papel kazanan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Eski bir oyun olan Papel oyunu Ağın'da ise Sayı oyunu adıyla kibrit kutularının resimli yüzleriyle ve ceviz ya da bilye ile oynanır.

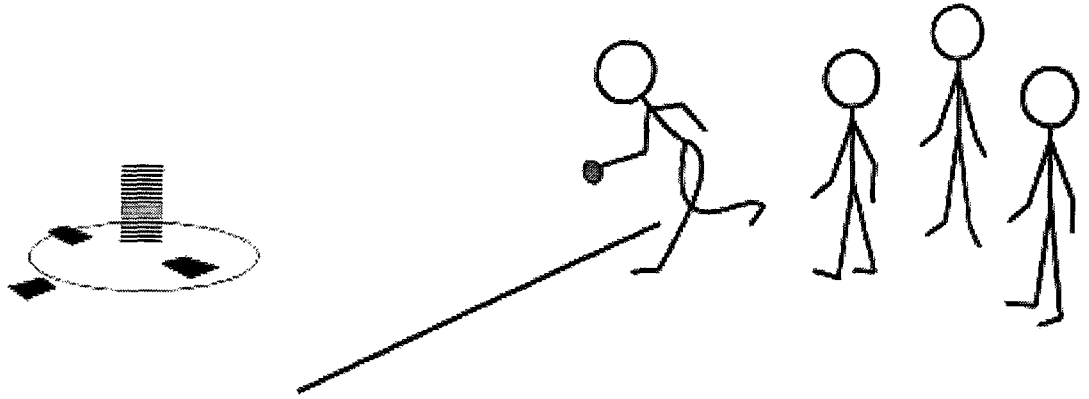
Sayı oyunu için tekelin ve özel teşebbüsün kibrit kutularının resimli yüzleri kesilerek biriktirilir. Oyuncular kibrit kutularının kestikleri resimli yüzeylerine çeşitli sayı değerleri verirler. Tekel kibritleri birlikse özel teşebbüsün kibritleri ikilik sayılır. Oyuncular verdikleri sayı değerlerine göre kibritlerin resimli yüzlerini yere çizdikleri bir dairenin ortasında üst üste dizerler.

Dairenin üç dört metre mesafedeki yere çizdikleri atış çizgisinin arkasına geçerek ceviz veya bilye ile atış yapmaya başlarlar. Kibrit yüzeylerini dairenin dışına çıkarabilen oyuncular, onları toplarlar. Oyun kibritler bitinceye kadar oynanır.

Oyuncular topladıkları kibrit yüzlerini veya bunların sayı değerlerini sayarak birinciyi belirlerler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K14, K21, K32

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.11.14. SU SAVAŞI

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 8 - 16

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Plastik şişeler, hortum veya su tabancası

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Yaz aylarında oynanır. Su Savaşı oyunu günümüz oyunlarından biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Ağın, Sivrice, Keban

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular kendi aralarında anlaşarak eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Oyuncu yönetici iki oyuncunun gönüllü olmasıyla veya sayışmacayla her iki grubun başkanları belirlenir. Daha sonra oyuncular birer veya ikişer plastik şişe veya su tabancalarını alarak bir dere, göl veya çeşmenin yakınına giderler.

Suyun kenarına geldiklerinde şişelerini veya su tabancalarını suyla doldururlar. Şişelerin kapaklarını çiviyle delip kapatırlar.

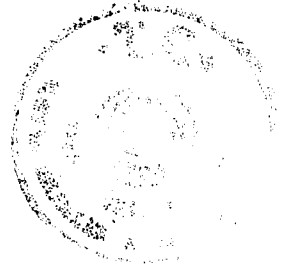
Her iki grubun oyuncuları, kendilerine birer cephe seçerek, siperlerin arkasında yerlerini aldıktan sonra su savaşı başlatılır.

Grup oyuncuları birbirlerini sulamaya başlarlar. Oyuncular, grup başkanlarının da yönlendirmesiyle öncelikle karşı grubun en zayıf oyuncusunu bulup onu sulamaya çalışırlar. Her oyuncu köşeye sıkıştırdığı karşı grubun oyuncusuna su püskürtür. Su savaşı sırasında ayrı grupta olan oyuncular birbirlerinin su şişelerini de kapmaya çalışırlar.

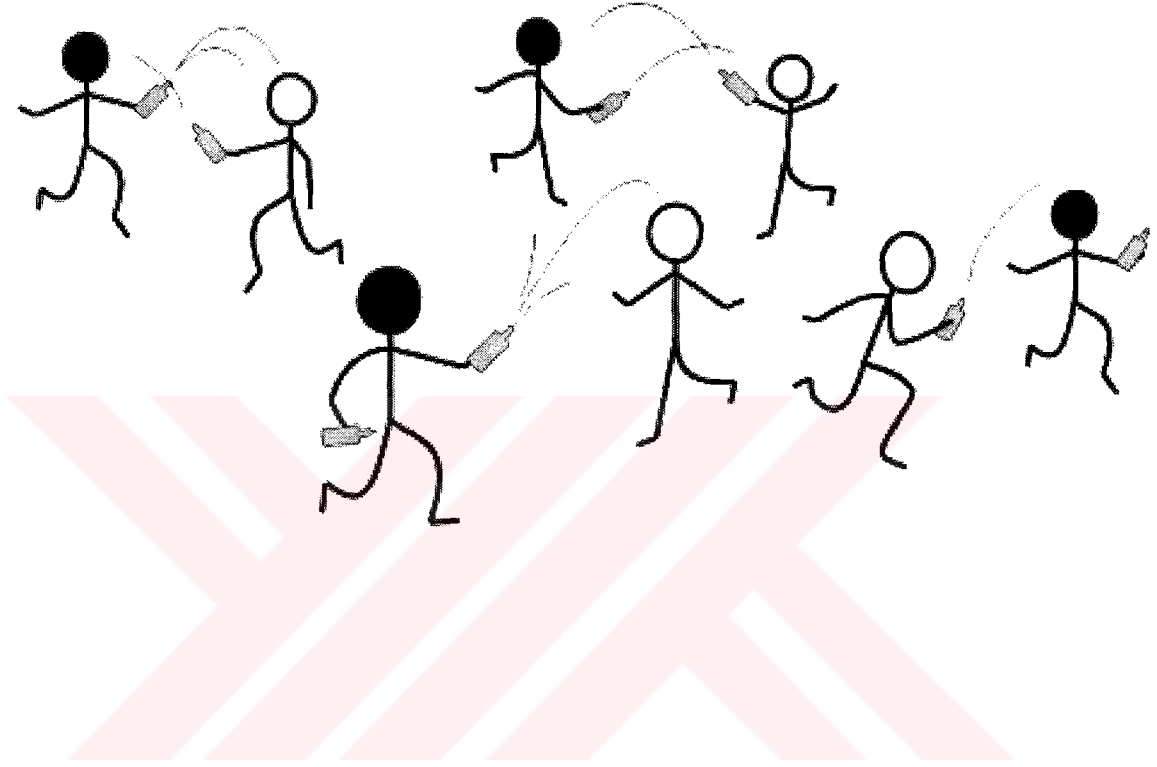
Bir grubun şişelerinin hepsi karşı gruba geçince veya gruptan biri pes edip beyaz bayrak adını verdikleri bir beyaz mendil veya atlet gösterince oyun sona erer.

Oyunun sonunda genellikle kaybeden grup ceza olarak sıcakta bekletilirken, kazanan grup göldeki veya deredeki suda yüzüp keyif yapar. Bazen de yenilen grup hortumla iyiyce sulanır veya yenilelenlerin eşyalarına el koyma gibi cezalar da uygulanabilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K146



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.11.15. TASO

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Patates cipslerinden çıkan tasolar

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, günün istenilen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarındanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular biriktirdikleri tasoları getirip karşılıklı otururlar. Yere kaç tane taso koyacaklarına karar verirler.

Belirlenen sayıdaki tasolarını, tasoların aynı yüzleri üste bakacak şekilde yerde üst üste koyarlar. Oyuncular oyuna başlama sıralarını belirlemek için res-tas adını verdikleri kura yöntemini şöyle uygulurlar:

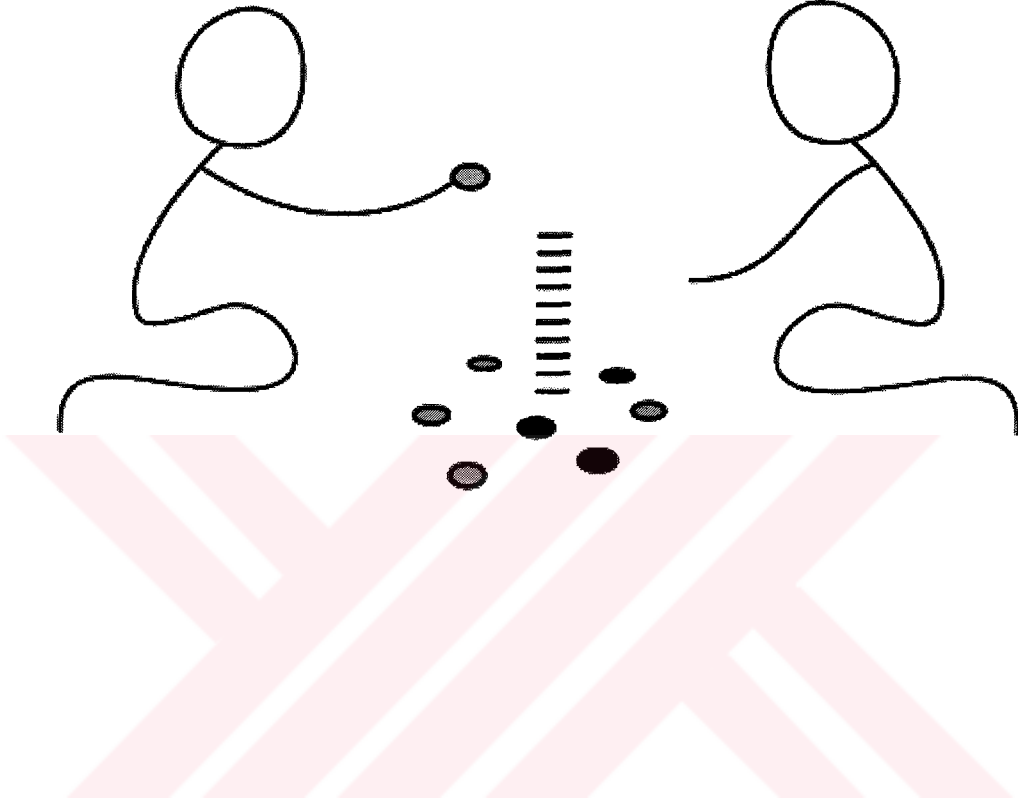
Oyunculardan biri diğerine “Res mi tas mı ?” diye sorar. Oyuncular seçimlerini yaptıktan sonra resimli yüzüne res, öteki yüzüne tas adı verilen tasoyu havaya fırlatırlar. Tasonun görünen yüzünü hangi oyuncu söylediye o oyuncu oyuna başlama hakkını elde eder.

Oyuna başlayan oyuncu elindeki bir tasoyu, yerde üst üste dizili tasoların üzerine dik biçimde hızla atar. Devrilen tasoların içinde ters yüzü çevrilmiş taso veya tasolar varsa bunları toplar. Sıra karşısındaki oyuncuya geçer. Diğer oyuncu da aynı şekilde tasoyla yerdeki tasolara atış yapar. Hangi oyuncu diğerinin elindeki tasoların hepsini toplarsa oyunu kazanmış olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K115



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.11.16. TOLİK ASMA

Oyunun Diğer Adı/Adları : Demedan, / Demedan Geldi

Oyuncuların

a. Sayısı : 3 - 5

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Su kabağı, ip

Oyun Alanı : Açık mekân. Evlerin damları.

Oyun Zamanı : Kış yarısı denilen zamanda, zemherinin başlangıç tarihinde oynanır. Eskiden bu zamana özgü oynanan bu oyun, günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Ağın, Palu

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular kış yarısı denilen dönemde şubat ayının ortalarında bu oyunu oynamayı heyecanla beklerler.

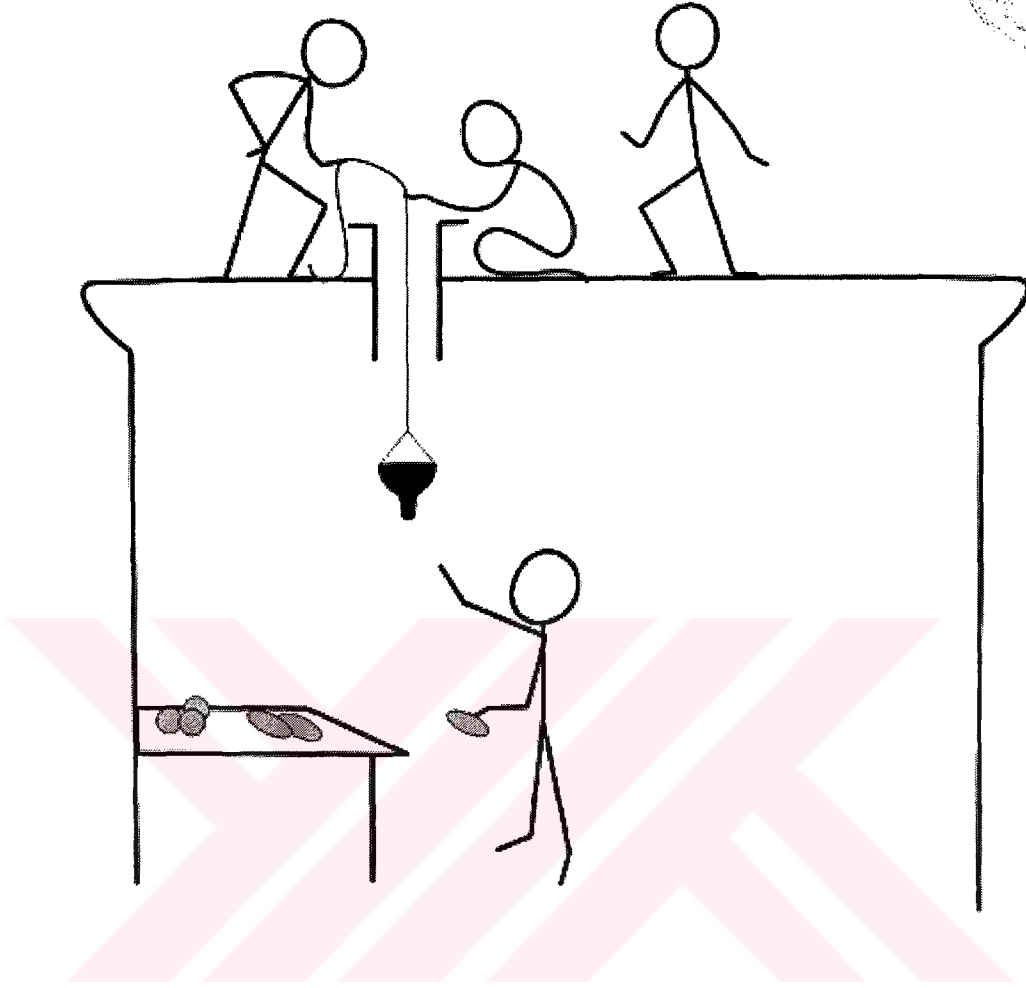
Oyunun oynanması için belirli olan zaman gelince birkaç oyuncu bir araya gelerek bir adet su kabağı bulurlar. Su kabağının yuvarlak kısmı yarısından kesilir. Elde edilen kabın iki yanı delinerek uzun bir iple bağlanır böylece tolük adı verilen oyun aracı hazırlanmış olur.

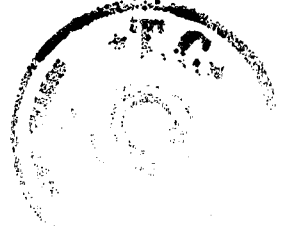
Oyuncular toliğı alarak herhangi bir evin damına çıkarlar ve herhangi bir evin bacasından toliğı sarkıtırlar. Evin hanımı bacadan tangır tungur ses gelince, toliğı görür. Bacadan inen toliğı çeşitli yiyecekler doldurur. Damdaki oyuncular tolük ağırlaşınca onu çekerler. Toliğın içindekileri bir torbaya doldururlar ve başka evlerin damlarında gezerek tolük asmaya devam ederler.

Damlarda gezen oyuncular tolük asarak topladıkları yiyecekleri bir evde veya bahçede hep birlikte yerler.

Bu oyun Palu'da eskiden Demedan ve Demadan Geldi adlarıyla oynanmıştır. Demedan oyununda tolük adlı oyun aracı yerine torbaları bacalardan sarkıtarak kış yarısı denilen dönemde aynı biçimde bu oyunlarını oynarlar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21

Oyuna Ait Grafik Çizim:



2.11.17. YÜZÜK

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 5

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Tabak, mum , altın yüzük

Oyun Alanı : Kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, genellikle geceleri oynanır. Eski bir oyun olan Yüzük oyunu günümüzde aynı oynanma biçimiyle oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Alacakaya

Oyunun Oynanma Biçimi :

Bu oyun, oyunu bilen bir oyuncu ile oyunu bilmeyen bir veya daha fazla sayıda oyuncu arasında genellikle geceleri oynanır.

Oyun iki kişiyle oynandığı zaman şu şekilde oynanır:

Oyunu bilen kişi, oyunu bilmeyen kişiyi çağırır. Oyunu bilen kişi, oyunda kullanılacak araçları hazırlamak için oyun araçlarının bulunduğu odaya tek başına gider.

Bu oyuncu gizlice kendisi ve içerideki oyuncu için birer tabak çıkarır. Mumu yakıp tabaklardan birinin altına tutarak, o tabağı karartır. İki tabağa da su doldurup, bunları diğer oyuncunun yanına götürür. Dibi kara olan tabağı karşısında oyuncuya verir. Kendisi ise diğer tabağı alır ve bu tabağın içine bir altın yüzük koyar.

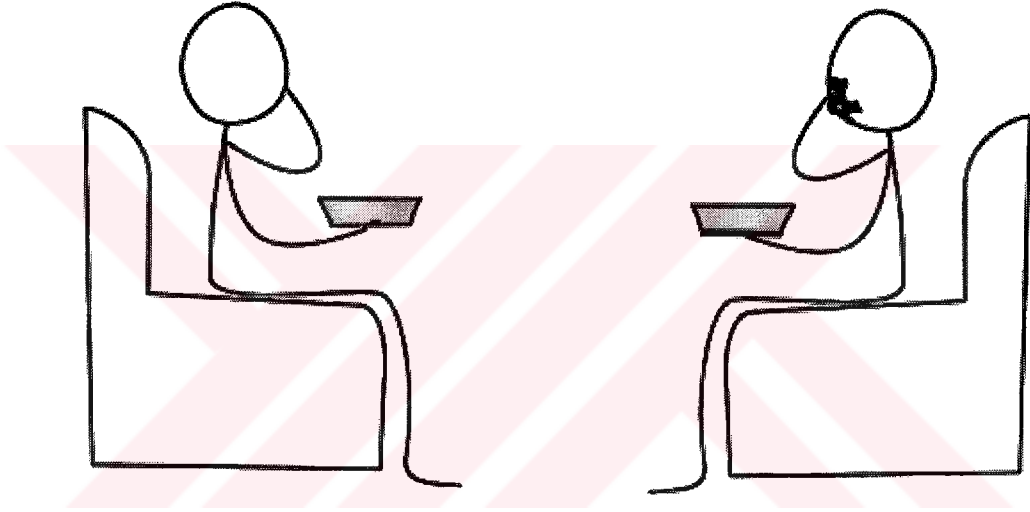
Oyunu bilen oyuncu diğer oyuncunun karşısına oturur. Her ikisinin de ellerinde tabakları vardır. Tabakları getiren oyuncu, karşısındaki oyuncuya “Şimdi benim dediklerimi ve yaptıklarımı yapacaksın ve gözlerini gözlerimden hiç ayırmayacaksın bunları yaparsan tabağımdaki yüzük senin tabağına uçacak” der. Daha sonra çeşitli dualar ve sözler söyleyerek yavaş hareketlerle elini suya batırıp önce tabağın altına sonra da yüzüne sürer. Karşısındaki oyuncu da, gözlerini onun gözlerinden ayırmayarak bu sözleri ve hareketleri tekrarlar. Bu hareketler birkaç kere daha yapıldıktan sonra tabağında yüzük olan oyuncu, diğerine “Şimdi git aynaya bak. Döndüğünde yüzük senin tabağına uçacak” der. Diğer oyuncu aynaya baktığı zaman yüzündeki karaları görünce

çığlıklar atar ve kendisine oyun yapıldığını anlar. Yüzü kara olan oyuncu kendisine oyun düzenleyeni kovalamaya başlar.

Oyunu düzenleyen oyuncu bazen, oyunu bilmeyen birkaç oyuncuyu karşısında dizerek yüzük oyununu yukarıda anlatıldığı biçimde oynayabilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K144

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12. ARAÇ KULLANILMADAN OYNANAN OYUNLAR

2.12.1. AÇ KAPIYI BEZİRGÂN BAŞI

Oyunun Diğer Adı/Adları : Bezirgân Baş / Aç Kapıyı Vezirgen Baş

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 -10

b. Cinsiyeti : Kız

c. Yaşı : 6 -10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Aç Kapıyı Bezirgân Baş, aynı oynanma biçimi ile günümüze kadar gelmiştir. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

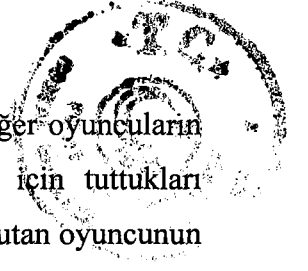
Oyunun Oynanma Biçimi :

Bu oyunda öncelikle sevilen, tecrübesine güvenilen, arkadaşlarına göre zihni ve fizikî açıdan daha gelişmiş iki oyuncu, oyuncu – yönetici olarak seçilir. Bu oyunculara bezirgân başı oyun rolü adları verilir. Bezirgân başı adını alan oyuncu yöneticiler, ayrıca kendilerine birer meyve, sebze, çiçek vb. adı seçerler.

Bezirgân başı adlı oyuncular karşılıklı durarak el ele tutuşurlar. Diğer oyuncular ise bu oyuncuların gerisinde arka arkaya sıralanırlar. Sıralanan oyuncular şu sözleri ezgili bir biçimde söyleyerek sırayla bezirgân başlarının kollarının altından geçmeye başlarlar:

“Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı
Kapı hakkı ne alırsın, ne verirsin
Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun
Bir sıçan,
İki sıçan,
Üçüncüsü kapana kaçan.”

Bezirgân başları bu sözler söylenirken kollarının birini indirip öbürünü kaldırarak oyuncuları tek tek kolları arasına alıp bırakırlar. Bu sırada, “Üçüncüsü



kapana kaçan” sözüne denk gelen oyuncuyu kolları arasında tutarak diğer oyuncuların biraz uzağına götürürler. Bu oyuncudan, gizlice önceden kendileri için tuttıkları adlardan birini seçmesini isterler. Bu oyuncu hangi ismi seçerse o ismi tutan oyuncunun arkasına geçer.

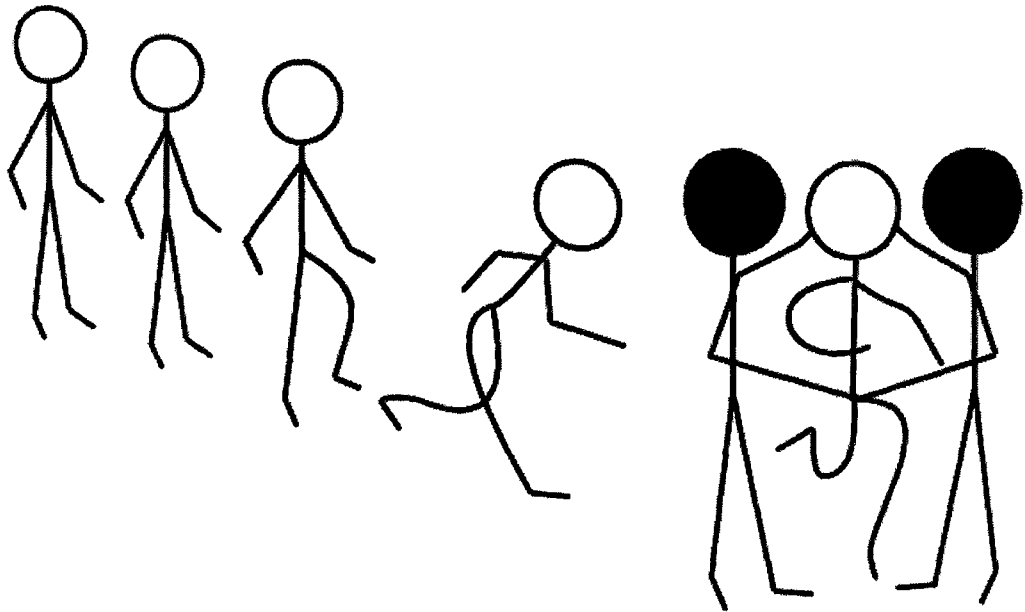
Oyun, bütün oyuncular seçimlerini yapana kadar aynı şekilde sürer. Eşleşme tamamlandıktan sonra yere bir çizgi çizilir. Bezirgân başları bu çizginin iki tarafında karşılıklı dururlar ve birbirlerinin birer elinden tutarlar. Her iki grup oyuncuları kendi bezirgân başlarının gerisinde birbirlerinin beline sarılıp yerlerini alırlar. İki grup bu şekilde birbirlerini çizginin kendi tarafına geçirmeye çalışırlar. Hangi grup diğerini çekebilirse oyunu kazanır.

Eşleşme yapıldıktan sonra kazananı belirlemenin başka bir yolu da iki gruptaki oyuncu sayılarını tesbit etmektir. Oyuncu sayısı fazla olan grup oyunu kazanmış olur.

Bu oyunun sonunda, oyunun kazanan grubunu belirleme yoluna gidilmediği de olur. Oyuncular bazen, eşleştikten sonra kazananı belirlemek için birbirlerini çekmek yerine, aynı grup arkadaşları ile iki grup arasında oynanan başka bir oyunu oynamaya karar verirler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K108, K147

Oyuna Ait Grafik Çizimi :





2.12.2. ALEYLİM PULEYLİM

Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 8-10

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6-10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden oynanan bu oyun günümüzde hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

Oyunun Oynanma Biçimi :

Kız ve erkek karışık olarak iki grup oluşturulur. Bu oyunda genellikle erkek oyuncuların yaşı kız oyuncuların yaşından daha küçüktür.

Gruplar karşılıklı iki düz sıra halinde otururlar. Bir grubun oyuncusu el çırparak ve salınarak karşı gruba kız istemeye gider. Oyuncu giderken şu sözleri söyler:

“Aleylim puleylim

Top top aleylim

Verin kızı bizim oğlana

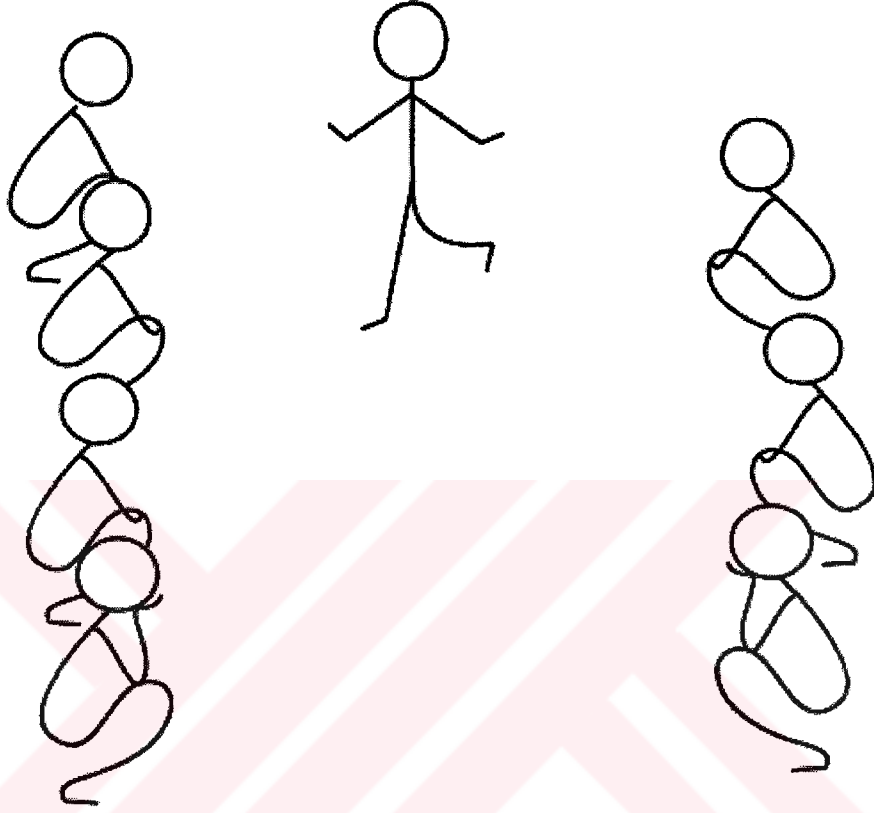
Güzel aleylim”

Karşı grubun oyuncuları, bu sözleri söyleyerek yanlarına gelen oyuncuyu ellerinin tersiyle iterek geri gönderirler. Kızı bir kerede vermek istemezler. Kız isteme işlemi yukarıda anlatıldığı biçimde bir kaç kez daha yapılır. Kız istemeye bir kere de damat adı verilen oyuncu ile birlikte gidilir. Bu kez kız verilir. Bütün oyuncular temsili düğün yaparak eğlenirler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K40



Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.12.3. ALİ BABA SAAT KAÇ?

Oyunun Diğer Adı/Adları : Ali Baba / Tilki Tilki Saat Kaç?

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 8

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden beri aynı ve farklı oynanma biçimleriyle oynanan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ'ın merkezi ve ilçeleri.

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık bir alanda toplanırlar. Sayışmayla belirlenen bir oyuncu ebe olur. Ebeye Ali baba adlı oyun rolü verilir. Ali baba adlı oyuncu bir duvara veya ağaca giderek sırtını diğer oyunculara döner ve orada gözlerini kapatır. Diğer oyuncular da ebeden sekiz on metre uzaklıkta yere çizilen bir çizginin arkasında sıralanırlar.

Oyuncular ebeye "Ali baba saat kaç?" diye seslenirler. Ali baba bir sayı söyler. Oyuncular ali babanın söylediği sayı kadar adım atarlarken her adımlarını sesli olarak sayarlar ve son adımlarını attıkları an, oldukları yerde hareketsiz olarak dururlar. Ebede son sayı söylenir söylenmez hızla dönerek oyunculardan kıpırdayan olup olmadığını kontrol eder. Kıpırdayan oyuncu olursa, o oyuncu oyundan çıkar. Ali baba oyunculara yaklaşarak oyunculara dokunmadan onları güldürmeye kıpırdamalarını sağlamaya çalışır. Konuşarak ve çeşitli hareketler yaparak güldürebildiği ve kıpırdayan oyuncular yanarak oyundan çıkarlar. Ali baba, güldürme işi zor gelince yeniden yerine giderek oyunculara sırtını döner.

Oyuncular yeniden "Ali baba saat kaç?" diye sorarlar. Ali baba bir sayı söyler. Diğer oyuncular bu sayı kadar öne doğru ilerlerken adımlarını sesli olarak sayarlar. Son adımlarında yine kıpırmadan dururlar. Ali baba yeniden oyuncuları güldürmeye ve kıpırdamalarını sağlamaya çalışır. Kıpırdayanlar olursa bunlar oyundan çıkarlar Ali baba güldüremeyeceğini anlayınca tekrar yerine döner. Oyun ilerleyince oyuncular Ali babaya iyice yaklaşmış olurlar. Ali babanın söylediği sayı kadar yürürlerken, Ali

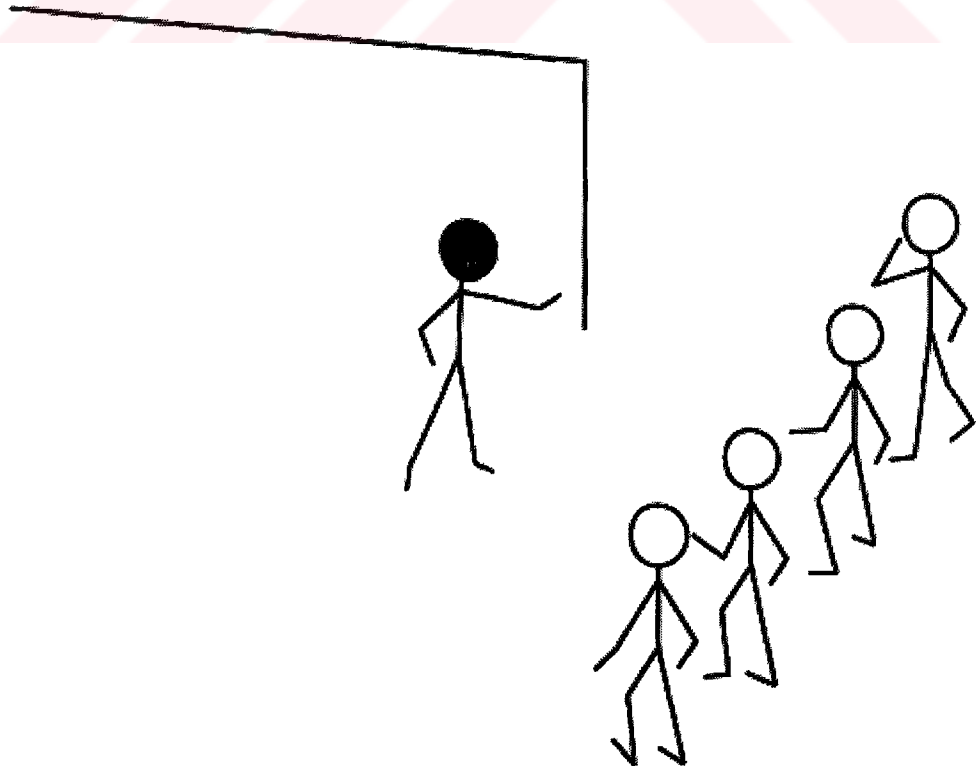
babanın sırtına dokunabilirlerse, oyuncuların biri Ali babanın sırtına daktilo kullanır gibi parmaklarını vurarak bazı sözler söyler. Bu şekilde ali babaya mektup yazmış olurlar.

Mektup, nokta denilerek, Ali babanın sırtına son kez vurulup bitirilir. O anda oyuncular Ali babadan kaçarlar. Ali baba hızla dönüp oyunculardan herhangi birini çizgiyi geçmeden yakalamaya çalışır yakalayamazsa yeniden ebe olur. Yakalayabilirse, yakaladığı oyuncu ebe olarak Ali baba adını alır ve oyuna yeniden başlanır. Oyuna aynı şekilde devam edilir.

Bu oyun Keban'da Tilki Tilki Saat Kaç adıyla, oynanma biçimindeki şu farklılıklarla oynanmaktadır: Bu oyunda tilki oyun rolünü alan oyuncu ebe olur. Oyuncular ebeye "Tilki tilki saat kaç?" diye sorarlar. Tilki de onlara "Üç, beş", "İki adım geri", "Kazan dibi", gibi cevaplar verir. Tilki "Kazan dibi" dediğinde oyuncular oyunun başında durdukları yere giderler. Tilkinin sırtına vurduklarında ondan kaçarlar. Tilkinin yakaladığı oyuncu yeni ebe olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K39, K89

Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.12.4. ALMAN EBESİ

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 15

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân. Duvar bulunan bir yer

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Keban, Alacakaya, Arıcak, Karakoçan, Palu, Kovancılar

Oyunun Oynanma Biçimi :

Öncelikle ebeyi belirlemek için kumansa yöntemi uygulanır. Ebe sayısı oyuncu sayısına göre değişir. En az iki ebeyle oynanan oyun kalabalık gruplarda üç-dört ebe ile oynanabilir.

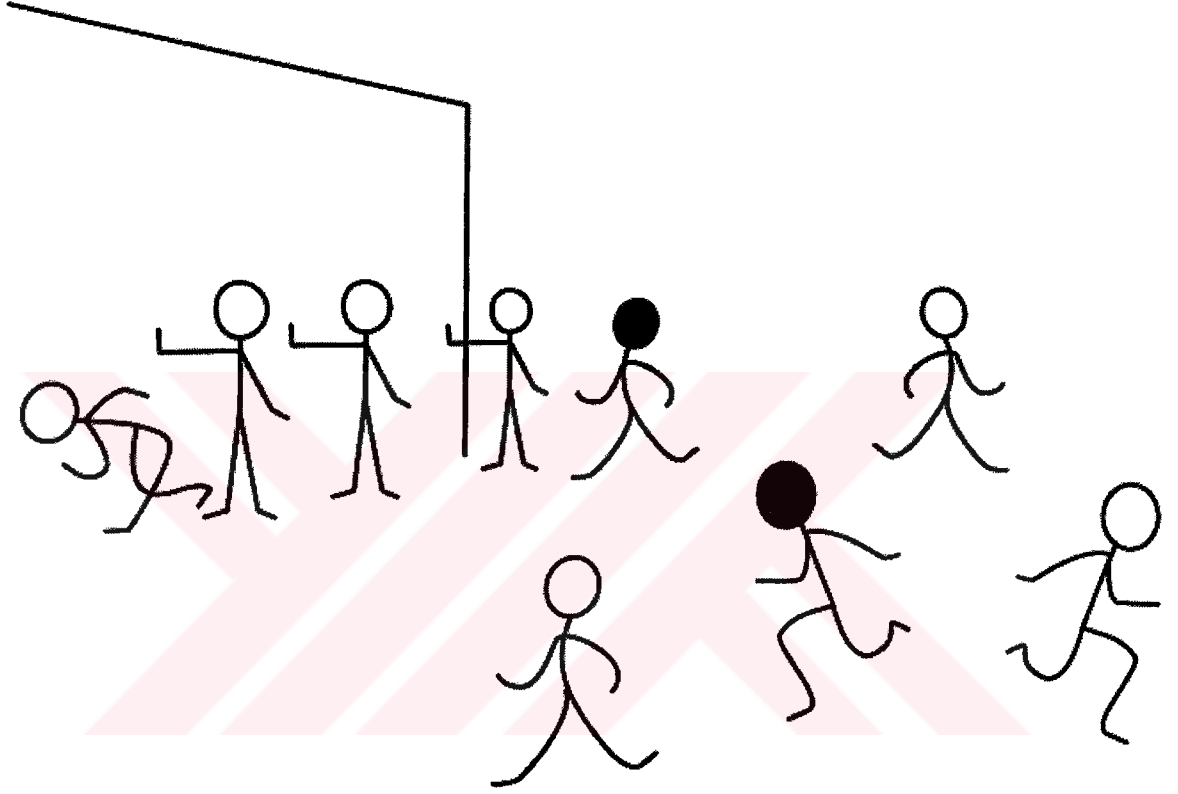
Ebeler diğer oyuncuları yakalamaya çalışırlar. Yakaladıkları oyuncuyu duvar kenarına getirerek oyuncunun bir elini duvara dayarlar. Bir ya da birkaç ebe yakalanan oyuncuların yanında bekler diğer oyuncular yakalanan oyuncuları kurtarmak için, ebelere yakalanmadan, bu oyuncuların duvara dayadıkları kollarının altından geçmeye çalışırlar. Geçebilirlerse o oyuncuları kurtarmış olurlar. Kurtarılan oyuncular ebelerden kaçmaya devam ederler. Oyun böylece sürer. Ebeler bütün oyuncuları yakalayınca en son yakalananlardan birkaçı yeni ebeler olurlar. Oyuna aynı şekilde devam edilir.

Alacakaya'da oynanan Alman Ebesi'nin tek farklı kuralına göre kolu duvara ilk dayayan oyuncunun kolunun altından geçilirse bütün yakalananlar yeniden kaçma hakkına sahip olurlar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K112



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.4.5. AMELLA



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Yalnızca kızlar

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ve günün istenen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

İki oyuncu anne ve kız oyun rolleri üstlenirler ve karşılıklı dururlar. Bir oyuncunun elleri açıkken diğeri iki eliyle arkadaşının ellerine vurur. Sonra vuran oyuncu ellerini açar, diğeri onun ellerine vurur. Oyuncular sırayla birbirlerinin ellerine vururken şu oyun tekerlemesini söylerler:

“Amella çikotella

Yu es yu es

İngiltere bakmaz ele

Bir kuru kafa koydum rafa

Raftan aldım pepsi kola”

Anne ve kız adlı oyun rollerini alan oyuncular sırayla konuşarak şu tekerlemeyi söylerler:

“Nerdeydin kızım?”

“Balodaydım anne.”

“Baloda kiminleydin?”

“Prensleydim anne.”

“Prens sana ne dedi?”

“Elma yanaklım dedi.”

“Daha daha ne dedi?”

“Kiraz dudaklım dedi.”

“Daha daha ne dedi?”



“Bir öpücük istedi.”

“Verdin mi?”

“Verdim.”

“Utanmadın mı?”

“Utanmadım.”

“Sevdiğin erkek yakışıklı olsun,gözleri ela, sarışın olsun, arabasının rengi beyaz olsun tekmeni yemeden kapı dışarı!” Anne ve kızı tekerlemeyi söyledikten sonra oyunu bitirirler.

Bu oyun Elazığ’ın merkezinde ve ilçelerinde farklı oyun tekerlemeleriyle oynanmaktadır. Karakoçan’da söylenen oyun tekerlemesi şöyledir:

“Amella

Yugetella

Max İngiltere

Maxi TV

Bir kuru kafa

Koydum rafa

Yemesi tatlı

Maymun suratlı

Erkeklerle gelince

Kepçe kulaklı

Kızlara gelince

Elma yanaklı

Kiraz dudaklı”

Bu bölümden sonra anne ve kız oyun rolleri alan oyuncular karşılıklı olarak konuşurlar:

“Kiminleydin kızım?”

“Subaylaydım anne.”

“Subay sana ne dedi?”

“Bir öpücük ver dedi.”

“Verdin mi?”

“Verdim.”

“Hiç utanmadın mı?”

“Utanmadım.”

“Yemeğimde çiğ köfte.”

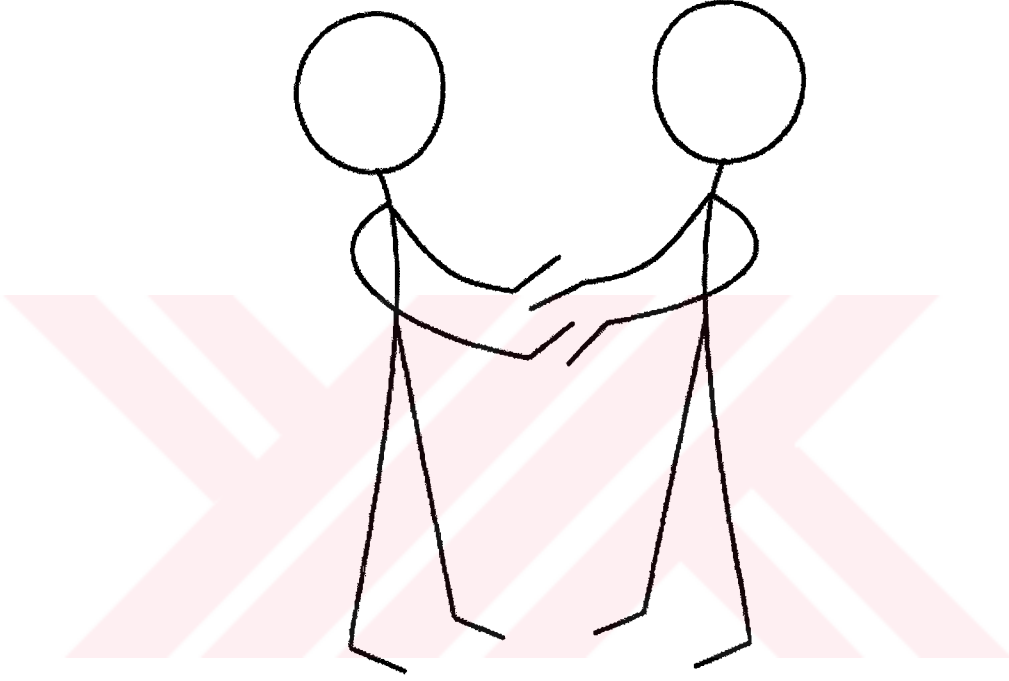
“Hani bana,”

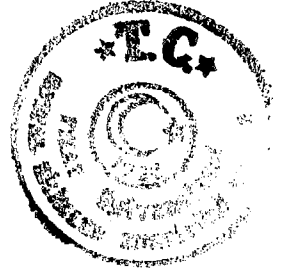
“Pabucunu yala!”

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K71, K82



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.6. ARABACILIK

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 20

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Günümüz oyunlarındanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Keban

Oyunun Oynanma Biçimi :

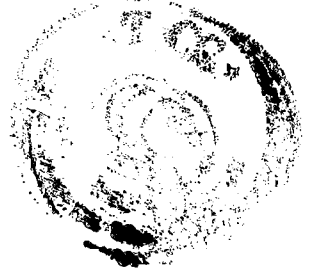
Oyuncular bir araya geldikten sonra, içlerinden biri sayısmaca veya kumansa yöntemiyle seçilir. Seçilen oyuncu arabacı oyun rolünü alır.

Arabacı oyun rolünü alan oyuncu en önde olmak üzere bütün oyuncular birbirlerinin sırtlarını tutarak arka arkaya sıralanırlar. Arabacının arkasındaki oyuncular yolcu oyun rolünü almış olurlar.

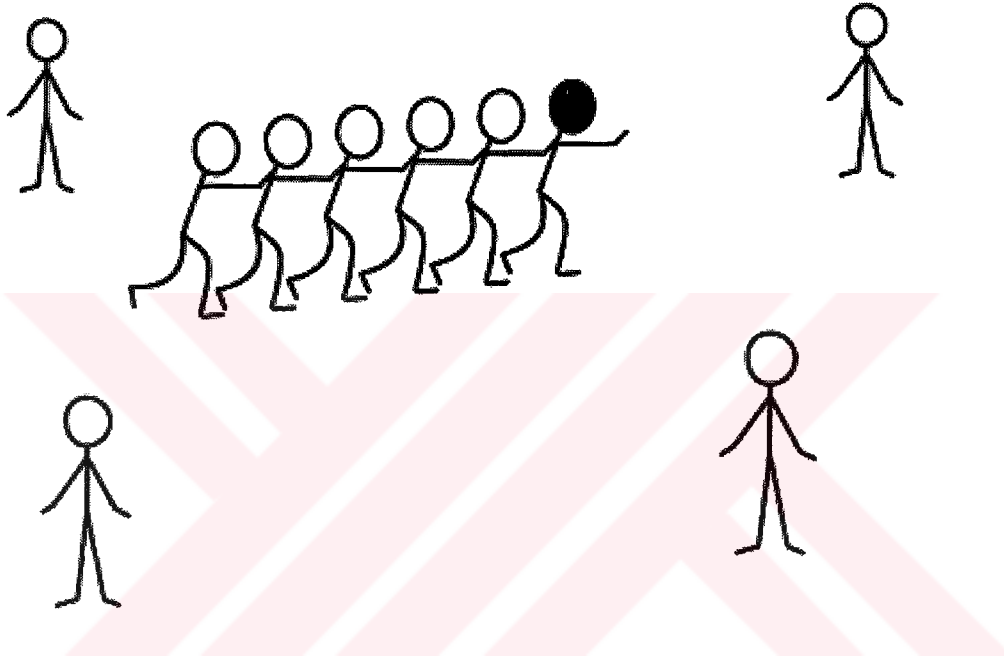
Arabacı, yolculara "Yolculuk nereye?" diye sorar. Yolcular sırayla gidecekleri şehirlerin adlarını söylerler. Arabacı oyun alanında ilerleyip araba sürüyormuş gibi hareketler yapar. Bu arada arabacı, şehirlerin Elazığ'a uzaklığına göre sıralama yaparak belirli yerlerde durup, yolcuları tek tek bırakır.

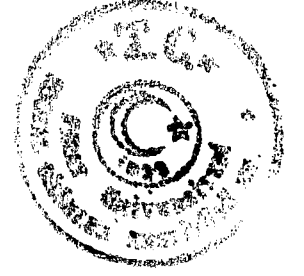
Yolcu oyun rolündeki oyuncular bırakıldıkları yerlerde durup arabacıyı beklerler. Arabacı bütün oyuncuları çeşitli yerlerde bıraktıktan sonra, Elazığ'a en uzak şehri söyleyen oyuncudan başlayarak, uğradığı her şehirde Elazığ'a daha da yaklaşarak ilk bıraktığı oyuncuyu da alır. Arabacı bu sırada oyunculardan para alıyormuş gibi yapar. Oyun böylece istenildiği kadar devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K80



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.7. ATLAMA

Oyunun Diğer Adı / Adları : Damdan Dama Atlama

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 8

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden oynanan Atlama oyunu unutulmaya yüz tutmuş oyunlardan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncuların aşağıdaki şekilde isimlendirdikleri Atlama oyunu çeşitleri şunlardır:

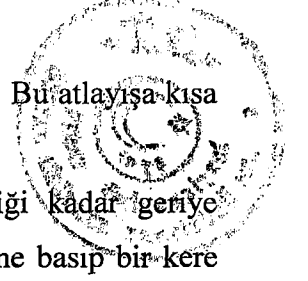
1. Durduk Atlamalar
 - Durduk atlama bir
 - Durduk atlama iki
 - Durduk atlama üç

2. Gerilendik atlamalar
 - Gerilendik atlama bir
 - Gerilendik atlama iki
 - Gerilendik atlama üç

Durduk bir atlayışında, çizgiden bir kere ileriye doğru zıplanır ve ayak topukları üzerine düşülür.

Durduk iki atlayışında oyuncu yine çizginin ardında durduğu yerden ileriye doğru zıplayıp tek ayak üzerinde düştükten sonra bir kere daha ileriye doğru zıplar ve ayak topukları üzerine düşer.

Durduk üç atlayışı için oyuncu yine çizginin ardında durduğu yerden hızla ileriye doğru zıplayıp tek ayak üzerine düşer düşmez ileriye atılıp diğer tek ayağı



üzerine düşer ve tekrar ileriye zıplayarak ayak topukları üzerine düşer. Bu atlayışa kısa veya üç ayak atlama da denir.

Gerilendik bir atlayışında oyuncu, atlama çizgisinden istediği kadar geriye gittikten sonra hızla çizgiye doğru koşarak bir ayağını çizginin gerisine basıp bir kere ileriye zıplar ve ayak topukları üzerine düşer.

Gerilendik iki ve üç atlayışlarında yine geriden hız alınıp koşularak çizgiden ileriye doğru zıplanırken durduk 2 ve 3 atlamalarındaki adım atmalar gibi gerçekleştirilir.

Durduk ve gerilendik atlamalarda oyuncular oyun sıralarına göre, atlayışlarını yaparlar. Oyuncuların ayak topuklarıyla düştükleri yerler işaretlenir. Atlayışını aşağıdakilerden biri gibi yapan oyuncunun atlayışı geçersiz sayılır:

1. Herhangi bir atlayışını yapacağı sırada ayaklarını yerde oynatmak
2. Atlama sırasında daha ileriye atış yapabilmek amacıyla ayak topukları üzerine düşerken ayaklarını ileriye doğru uzatıp kalçasını yere vurmak
3. Ayakları üzerinde düşerken eli yere değmek

Oyunculardan hangisi kurallara uygun olarak en ileriye atlamışsa, o oyuncu oyunun birincisi olur.

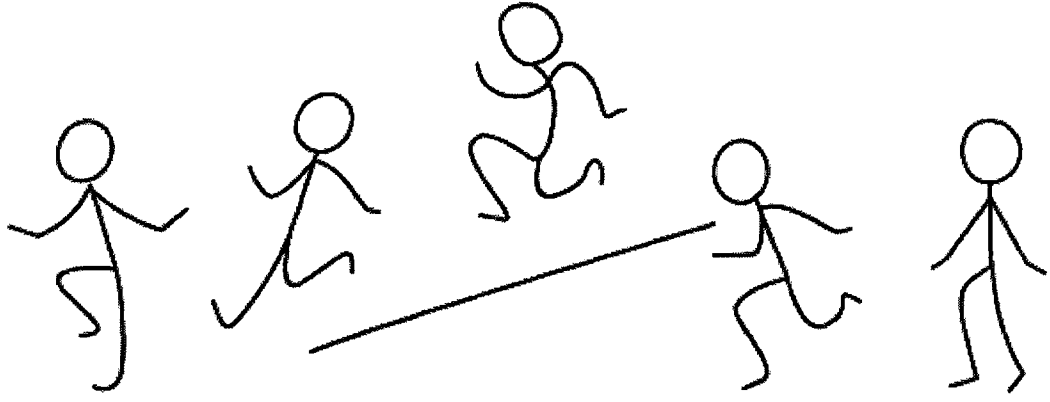
Atlama oyunlarının bir çeşidine de Damdan Dama Atlama adı verilir. Eskiden dar sokaklarda birbirine yakın ve ard arda sıralanan toprak damlar üzerinde gerçekleştirilen bu atlamalara, oldukça rağbet gösterilmiştir. Oyuncular içlerinden birinin damında toplanırlar. Sayışmaca veya başka bir yöntemle ebeği belirlerler. Ebe olan oyuncu, diğerlerine “Şu mahallede şu arkadaşın damında toplanacağız”, diyerek varacakları yeri belirler ve izleyecekleri yönü gösterir. Başta ebe olmak üzere bütün oyuncular damın gerisinden hız alarak güçlü adımlarla süyünge (damın bitimine konulan ağaç çıkıntısı) koşup oradan da karşı dama atlarlar. Damdan dama sıçrayarak hedefe ulaşmak üzere gözden kaybolurlar.

Aralarında bazen üç dört metre uzaklık bulunan damlar arasında atlayamayanlar yarı yolda kalırlar ve oyunu kaybetmiş olurlar. Önceden belirlenen hedefe hangi oyuncu diğerlerinden önce yetişirse o oyuncu birinci olur. Birinci oyuncunun arkasından gelen oyuncular da hedefe varma sıralarına göre oyunda kaçınıcı olduklarını belirler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K113, K142



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.8. BENİM BİR ATIM VAR

Oyunun Diğer Adı / Adları : Benim Küçük Bir Atım Var, Küçük Köpeğim

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 15

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Benim Bir Atım Var oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Keban

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık bir alanda bir araya geldikten sonra içlerinden biri sayışmaca ile seçilir. Seçilen oyuncunun dışındaki oyuncular el ele tutuşarak bir çember oluştururlar. Seçilen oyuncu ise bu çemberin ortasına geçer.

Çemberi oluşturan oyuncular aşağıdaki oyun tekerlemesini ezgili bir şekilde söylerler.

Benim bir atım var (el ele dönerler)

Yaprağı yeşil (el ele dönmeye devam ederler)

Otur dersem oturur (el ele otururlar)

Kalk dersem kalkar (el ele kalkarlar)

Büzül dersem büzülür (el ele ortaya doğru büzülürler)

Açıl dersem açılır (el ele geriye doğru giderek kollarını gergin bir

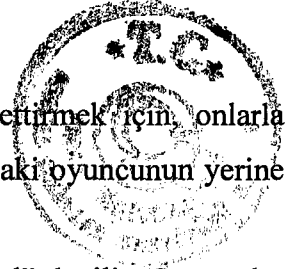
biçimde açarlar)

Ayağıyla rap rap (el ele ayaklarını yere vurular)

Eliyle şap şap (ellerini bırakarak alkış çalarlar)

Aslan geliyor kaplan geliyor (oyuncular kendi etrafında dönerler)

Tıp (oyuncular oldukları yerde hareketsiz kalırlar)



Çemberin ortasındaki oyuncu diğer oyuncuları hareket ettirmek için onlarla konuşur ve onları güldürmeye çalışır. Hareket eden oyuncu ortadaki oyuncunun yerine geçer. Oyun aynı şekilde devam eder.

Bu oyunun bir başka çeşitlemesinde ise “Tıp” yerine “Ayol” denilir. Oyuncular oyuncular dönmelerini durdurarak bir poz verirler. Çemberin ortasındaki oyuncu, poz veren bu oyunculardan beğendiğini seçer ve onunla yer değiştirir.

Elazığ’ın merkezinde yukarıdaki gibi oynanan oyun Keban’da Benim Küçük Bir Atım Var adıyla, aşağıdaki şarkıyla oynanır.

Benim küçük bir atım var	(otururlar)
Oturunca çömelir	(çömelirler)
Kalkınca kalkar	(ayağa kalkarlar)
Büzülünce büzülür	(ortaya doğru büzülürler)
Süzülünce süzülür	(süzülürler)
Ayaklar rap rap	(ayaklarını yere bururlar)
Elleri Şap şap	(ellerini birbirine vururlar)
Bir oyana bir bayana	(eller sallanır)
Tıp	(kıınıldamadan dururlar)

Kınııldamadan durulur. Ortadaki oyuncu gülen ve kırırdayan oyuncuları oyundan çıkarır. Sona kalan oyuncu birinci olur.

Bu oyun Alacakaya’da ise Küçük Köpeğim adıyla şu oyun tekerlemesi ile oynanır:

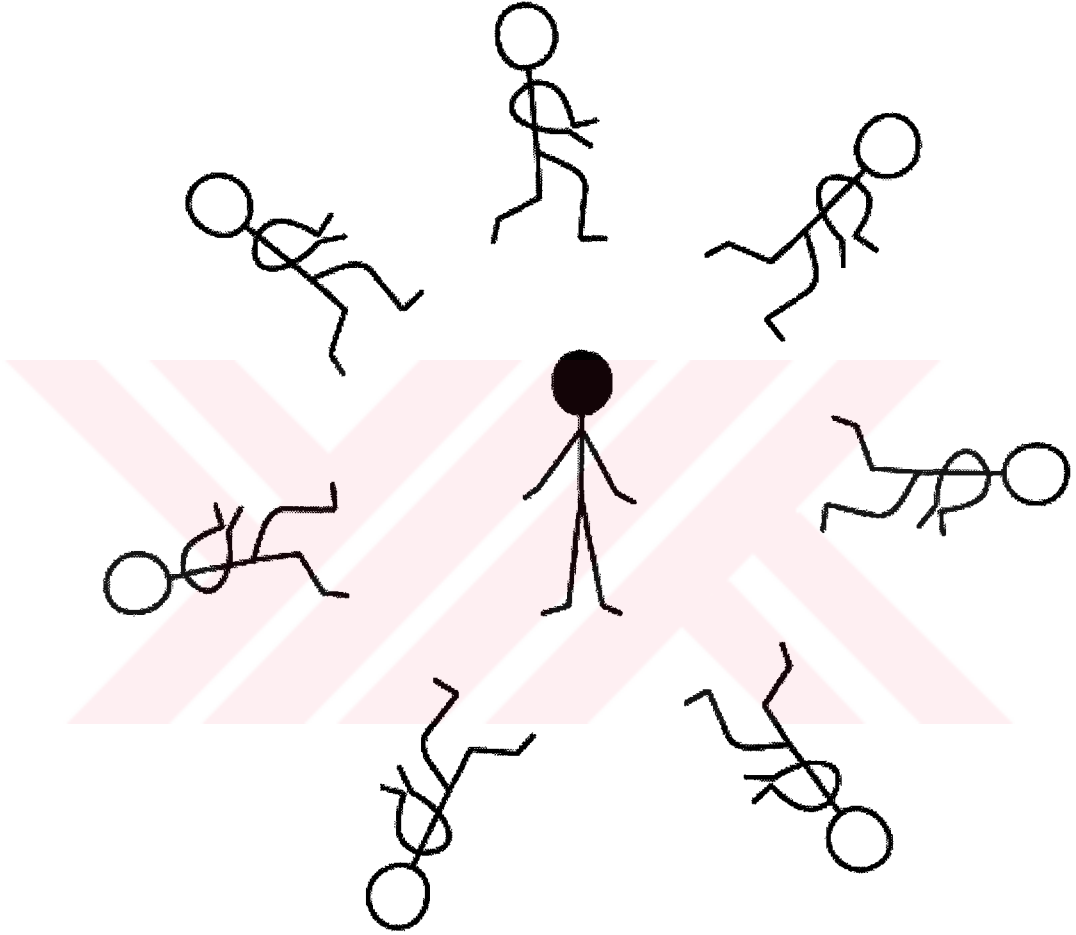
Benim Küçük bir köpeğim var	
Otur dersem oturur	(bütün oyuncular oturur)
Kalk desem kalkar	(bütün oyuncular kalkar)
Süzül desem süzülür	(bütün oyuncular süzülür)
Açıl desem açılır	(bütün oyuncular geriye doğru açılır)
Ayaklar rap rap	(ayaklar yere vurulur)
Eller şap şap	(eller birbirine vurulur)
Aslan geliyor kaplan geliyor açılın yoldan	(oyuncular ayaklarını açık veya kapalı şekilde yere koyarlar)

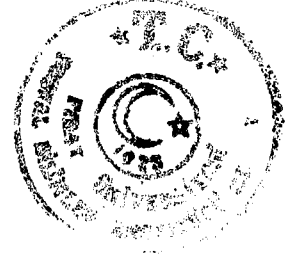
Ortadaki oyuncu ayağı açık olanları ya da ayağı kapalı olanları oyundan çıkarır. Oyun tek kişi kalana kadar devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K65



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.9. BENİMLE DANS EDER MİSİN?

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 8 - 12

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekan

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular, bir grupta kızlar, diğer grupta erkekler olmak üzere iki grup oluştururlar.

Bu gruplar karşılıklı iki sıra halinde otururlar. Her iki grubun da başkan adı verilen oyun yöneticisi vardır.

Bir grubun oyun yöneticisi, diğer grubun her oyuncusunun kulağına gizlice, kendi grubundaki oyunculardan birinin adını söyler. Bu şekilde iki grup oyuncularını eşleştirmiş olur ve yerine döner.

Bu başkanın grubundaki oyuncular sırayla karşı grubun oyuncularından birine “Benimle dans eder misin?” diye sorar. Eğer bu soruyu sorduğu oyuncu, başkanın kendisi için seçtiği oyuncuysa, ondan “Memnuniyetle” cevabını alır. Bu iki oyuncu bir kenarda bekler. Ancak karşı gruba giden oyuncu, başkanın kendisi için seçtiği oyuncudan başka bir oyuncuya bu soruyu sorduysa, o oyuncudan “Avucunu yala” cevabını alır.

Bu cevabı alan oyuncu, grubunun sonuna geçip, tekrar şansını denemek üzere sırasını bekler. Eşlerini bulan oyuncular bir kenarda beklerler. Eş bulma işlemi her iki grupta birer oyuncu kalıncaya kadar devam eder. Gruplarda birer oyuncu kalınca kenarda eşleşmiş olan oyuncular eşlerini karşılarına alarak iki sıra oluştururlar. Eşler birbirlerinin ellerini tutup kollarını havaya kaldırır. Oyunda en son kalan oyuncular diğer oyuncuların kollarının altından geçerler. Bu sırada elele tutuşan oyuncular birer birer ellerini bırakarak bu oyuncuların sırtlarını yumruklarlar. Gerdeğe girme adı verilen

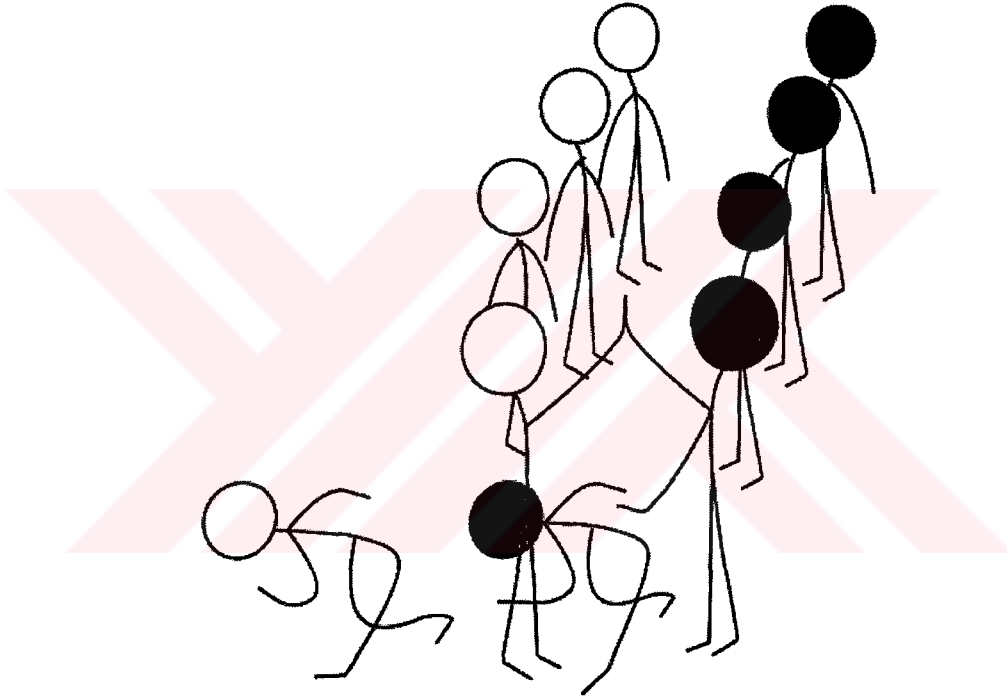
bu uygulamadan sonra diğerk grubun oyun yöneticisi, karşı grubun oyuncularına kendi grubun oyuncularının isimlerini vermeye gider.

Oyuna aynı şekilde istenildiği kadar devam edilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K120



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.10. BESTE

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

- a. Sayısı** : 2 - 10
b. Cinsiyeti : Kız – erkek
c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Genellikle bahar ve yaz aylarında gündüzleri

oynanır. Çocuklar bir araya gelip sohbet ettikleri veya grup halinde bir yere gittikleri bir sırada oyuna başlarlar. Eski bir oyun olan Beste oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuş, hemen hemen hiç oynanmayan oyunlardan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Çocuklar bağlık, bahçelik yerlerde veya sokak aralarında bir araya gelip sohbet ettikleri zaman veya grupça bir yere gittikleri sırada içlerinden biri, bir arkadaşının başına eliyle vurup “Beste” diye bağırıp kaçarak oyunu başlatır. Diğerleri de beste edilerek ebelenmiş olan oyuncudan hızla uzaklaşırlar.

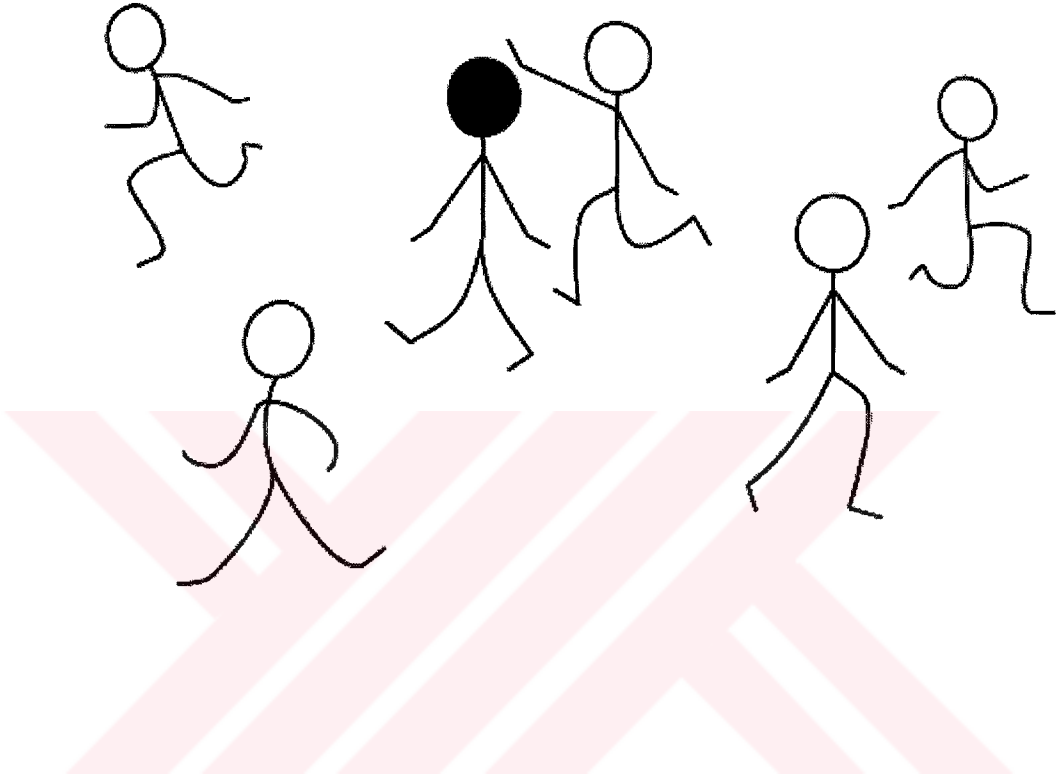
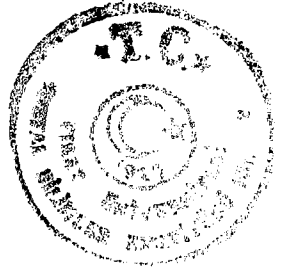
Beste edilen çocuk, Beste oyununu oynamak istemezse, bu oyunu oynamaması yüzünden ileride başının kel olacağına inandığı için üç kere üst üste yere tükürerek başını kaşır. Bunu yaparak ileride kel olmaktan kurtulacağını düşünür.

Anlatıldığı şekilde beste edilen çocuk, beste oyununu oynamaya istekliyse, kendisinden uzaklaşan oyuncuları kovalamaya başlar. Kaçan oyunculardan birinin başına vurup “Beste” dedikten sonra bu kez de kendisi beste ettiği oyuncudan kaçmaya başlar.

Oyun bu şekilde devam ederken, beste edilen bir oyuncu, kendisinden kaçan oyunculardan herhangi birini beste edemeyeceğini düşünürse veya oyunun bitmesini isterse, yere üç kere tükürüp başını kaşıyarak oyunu bitirir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K38

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.11. BİRDİRBİR

Oyunun Diğer Adı / Adları : Birdir Bilek / Birdilim Bir / Birin-Birlik
Bilim Birlik / Bildirim Bir / Hucur Mucur / Çakmak Attım Tarlaya / Gel de Geç



Oyuncuların

- a. Sayısı : 5 - 10
b. Cinsiyeti : Kız - erkek
c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Bazı oynanma biçimlerinde mendil, şapka, çubuk, telik (namaz takkesi)

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Eskiden beri oynanan Birdirbir oyunu günümüzde aşamaları çeşitlendirilmiş oynanma biçimleriyle oynanmaktadır. Genellikle sayısmaca ve taş tutma ile ebe belirlenir. Ebe göğsü ve yüzü yere paralel gelecek şekilde eğilir. Diğer oyuncular sırayla ebenin üzerinden atlamaya başlarlar. Sıranın başındaki oyuncu atlarken hangi hareketleri yapar ve ne söylerse arkasından gelen oyuncular da onun yaptıklarını tekrarlarlar. Atlayışlarının yapamayan ya da yanlış yapan oyuncu alta girer (ebe olur). Oyun, yeni ebe ile kaldığı yerden aynı şekilde devam eder.

1. Birdirbir yerin dibine gir (Bütün oyuncular sırayla ebenin üzerinden atlarlar)
2. İkidir iki ormandaki tilki (Bütün oyuncular sırayla ebenin üzerinden atlarlar)
3. Üçtür üç al sana bir güç (Oyuncular atlarken ebenin sırtına yumrukla veya elle bastırırlar)
4. Dörttür dört eteğini ört/pantolonunu çek (Oyuncular atlamadan önce etek veya pantolonlarını çekerler)
5. Beştir beş al sana bir eş (İlk oyuncu atladıktan sonra ebenin yarım metre uzağında ebe gibi eğilir. Diğer oyuncular da sıra ile önlerindeki engellerden atlayarak kendileri de yeni bir engel oluştururlar. Son oyuncu da bütün engellerden atladıktan sonra bu aşama sona erer.)



6. Altıdır altı balta kürek sapı (Bütün oyuncular sıra ile ebenin üzerinden atlarlar)
7. Yedidir yedi kedi yemeğimi yedi. (Bütün oyuncular sıra ile ebenin üzerinden atlarlar)
8. Sekizdir sekiz sek sek dünyayı gezsek (Oyuncular atladıktan sonra sekiz kere tek ayak üzerinde sekerler)
9. Dokuzdur dokuz al sana bir pokuz (Oyuncular atlarken ebenin sırtına yumruk vururlar)
10. Ondur on yerinde don (Oyuncular atladıkları yerde kıpırdamadan dururlar)
11. On birdir on bir dedemin sakalları
12. On ikidir on iki ninemin gözlükleri (Bir oyuncu ebenin yanına iki daire çizer. Oyuncular ebenin üzerinden ayakları bu dairelerin içine düşecek şekilde atlayışlarını yaparlar)
13. On üçtür on üç kovboylar (Oyuncular atlayışlarını yaparken bir ellerinde silah varmış gibi ateş ederler)
14. On dördtür on dört posta (Oyuncular atlayışlarını yaparken bir ayaklarıyla ebeye tekme atarlar)
15. On beştir on beş çubuk atmaca (Oyuncular atlayışlarını yaparken attıkları çubuğa basarlar veya çubuğu sınır kabul edip çubuğun arkasına atlarlar)
16. On altıdır on altı minareler (Ebe doğrularak başını iyice eğdikten sonra oyuncular atlayışlarını yaparlar)

Elazığ'ın merkezinde erkeklerin bu şekilde oynadıkları Birdirbir oyununu kızlar ise hem yukarıda anlatıldığı gibi hem de oturarak daha farklı bir biçimde oynarlar. Bu oyunda iki ebenin belirlenmesi için genellikle şöyle bir uygulama yapılır. Bir oyuncu "Birim" der. Diğerleri onun arkasında sıraya dizilirler. Sıranın en arkasında kalan iki kişi ebe olurlar. Ebeler karşılıklı çömelerek birbirlerinin birer ellerini tutarlar. Ellerini oyunun başında yere çok yakın biçimde tutarlarken aşamalar ilerledikçe ellerini yükseltirler.

Oyuncular bu kolların üzerinden atlarken şu kurallara uymak zorundadırlar:

1. Atlarken kollara değmeme
2. Oyunun sözlü formüllerini doğru ve zamanında söyleme
3. Oyunun aşamalarına uygun hareket etme.

Bu kurallardan birini çiğneyen oyuncu en çok oturan ebenin yerine geçer.

Oyunun aşamaları şunlardır:

1. Birdirbir yerin dibine gir. (Bütün oyuncular kolların üzerlerinden atlarlar)
2. İkidir iki, ormandaki tilki (Oyuncular kolların üzerinden atlarlar)
3. Üçtür üç al sana bir güç ve yürür (Oyuncular kollara vurarak, bunları ayırır)
4. Dörttür dört eteğini ört (Eteği olan oyuncular atlarken eteklerini tutarak atlarlar)
5. Beştir beş al sana bir eş (Atlayan her iki oyuncu karşılıklı oturarak elele tutuşup yeni bir engel oluştururlar. Arkadan atlayan oyuncularda bu engelleri aşarak ikişer ikişer oturup yeni engelleri oluştururlar. Son oyuncu bütün engelleri aştığında aşama tamamlanmış olur. Oyuncuların oluşturdukları engellerden birinde yanan oyuncu, yandığı engeldeki oyunculardan birini yerine geçer.)
6. Altdır altı hakem dedi penaltı (Oyuncular kolların üzerinden atlarlar)
7. Yedidir yedi kedi yemeğimi yedi (Oyuncular kolların üzerinden atlarlar)
8. Sekizdir sekiz sek sek (İlk oyuncu tek ayakla kolların üzerinden atlayıp sekiz kere ileri doğru seker ve yüzünü geldiği yöne çevirerek bu durumda bekler. Diğer oyuncuların her biri sekiz kere sekerek kendinden önce atlayan oyuncunun arkasına geçer. Sonra ilk oyuncudan başlayarak her oyuncu ebelere doğru yedi kere sekip, sekizincide kolların üzerinden atlarlar.)
9. Dokuzdur dokuz al sana bir bokuz (Oyuncular kolların üzerinden atlarlar)
10. Ondur on yerinde don (Oyuncular atladıkları yerde kıpırdamadan dururlar. Herkes atladıktan sonra ona kadar sayılır. Bu süre içinde kimse kıpırdamazsa oyun sona erer.

Elazığ'ın merkezinde Birdirbir adıyla oynanan oyun, Elazığ'ın şu ilçelerinde Birdirbir adıyla beraber daha yaygın olarak şu adlarla oynanmaktadır:

- Alacakaya : Birdir Bilek, Birdilim Bir
 Baskil ve Keban : Birdirbir
 Karakoçan : Birdirbir, Birin Birlik, Bilim Birlik
 Sivrice : Bildirim Bir

Bu oyun Karakoçan'da genellikle Ektim-Biçtim adımlaşması ile oyun sıraları belirlendikten sonra şu aşamalar esas alınarak oynanır:

1. Birdirbir yerin dibine gir (Oyuncular sıra ile ebenin üzerinden atlarlar)
2. İkidir iki ormandaki tilki (Oyuncular sıra ile atlayışlarını yaparlar)
3. Üçtür üç al sana bir güç (Oyuncular sıra ile atlayışlarını yaparlar)
4. Dörttür dört fermuarını ört (Oyuncular atlarken fermuarlarını örter gibi yaparlar)
5. Beştir beş al sana bir eş (İlk oyuncu atladıktan sonra eğilip bekler. Atlayan her oyuncu eğilen oyuncuların üzerinden de atlayarak eğilir. Son oyuncu da atlayışlarını yaptıktan sonra bu aşama tamamlanır.)
6. Altıdır altı altınlarını çaldı. (Oyuncular sıra ile atlayışlarını yaparlar)
7. Yedidir yedi makaslar (Oyuncular atlayışlarını yaparken yere, ayakları çapraz biçimde düşerler)
8. Sekizdir sekiz seksekler (Oyuncular atlayışlarını yaptıktan sonra seke seke uzaklaşırlar)
9. Dokuzdur don (Oyuncular atlayışlarını yaptıktan sonra atladıkları yerde kıpırdamadan bütün atlayışların sona ermesini beklerler.)
10. Ondur koşular (Oyuncular atlayışlarını yaptıktan sonra, birinci oyuncuyu geçmemek şartıyla birbirleriyle yarışır. Ebe de yarışa katılır. Bu şekilde oyun sıraları belirlendikten sonra oyuna yeniden başlanır.)

Yine Karakoçan'da kızların genellikle kendi aralarında, zaman zaman da erkeklerle birlikte oynadıkları Birdirbir oyunun bir çeşitlemesi ise şöyledir:

Sayısmada sona kalan iki oyuncu karşılıklı oturup bir çubuğu yere yakın olarak tutarlar. Oyunun aşamaları ilerledikçe çubuk hafifçe yükseltilir. Aşamalar şunlardır:

1. Birdirbir (Oyuncular çubuğun üzerinden atlarlar)
2. İkidir iki ormandaki tilki (Oyuncular atlarlar)
3. Üçtür üç al sana bir güç (Oyuncular atlarlar)
4. Dörttür dört eteğini ört (Oyuncular eteklerini örterek atlarlar)
5. Beştir küçük adımlar (Birinci oyuncu beş küçük adım atarak ilerleyip bekler. Diğerleri beş adım atıp birinci oyuncuya yetişmeye çalışırlar)
6. Altıdır büyük adımlar (Birinci oyuncu altı büyük adım atarak ilerler. Diğer oyuncular da altı adım atarlar)

7. Yedidir yedi çaprazlar (Birinci oyuncu ayakları çapraz gelecek biçimde çubuğun üzerinden atlar. Diğer oyuncuları da çapraz atlayarak üç “durak yap” dönerek tekrar çubuğun üzerinden atlarlar)

8. Sekizdir seksekler (Oyuncular tek ayak atlayıp üç durak yaptıktan sonra dönüp tekrar çubuğun üzerinden atlarlar)

9. Dokuzdur donmacalar (Oyuncular atlayıp oldukları yerde kıpırdamadan beklerler. Oyuncular atlayışlarını yaparken kimseye değmemeye çalışırlar. Bu aşamada birinci sırada olan oyuncu yönetici “istop” deyip oyuncuların kıpırdamalarına izin verebilir.

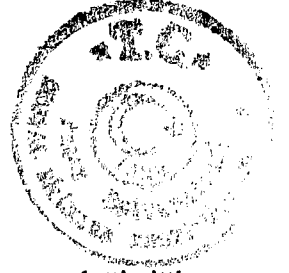
10. Ondur koşular (Oyuncular atlandıktan sonra koşarlar. Bir oyuncu kendisinden önceki sırada olan oyuncuyu yakalarsa yakaladığı oyuncu yanar. Koşu yarısının sonunda oyun sıralarını belirlemiş olurlar. İsterlerse oyun yeniden başlarlar.

Keban’da oynanan Birdirbir oyununun bir çeşitlemesini genellikle kızlar yine iki ebinin el tutuşmasıyla şu aşamaları takip ederek aynı kurallarla oynarlar:

1. Birdirbir yerin dibine gir
2. İkidir iki ormandaki kara tilki
3. Üçtür üç al sana bir güç
4. Dörttür dört eteğini ört
5. Beştir beş beşik sallamalar
6. Altıdır altı balta kürek sapı
7. Yedidir yedi yer dibine gitmek
8. Sekizdir sekiz seksekler

Alacakaya’da Birdir Bilek ya da Bir Dilim Bir denilen oyun erkekler arasında oynanırken ebe ellerini dizlerine koyarak eğilir ve şu aşamalar geçer:

1. Birdirbir yerin dibine gir
2. İkidir iki ormandaki tilki
3. Üçtür cevizin püçtür
4. Dörttür gala gala
5. Beştir yağlı börek
6. Altıdır baltanın sapı
7. Yedidir yumruk vurmaca
8. Sekizim sek sek dünyayı gezsek
9. Dokuzum durak



10. Onum oturak
11. On birdir aslan pençesi
12. On ikidir minare
13. On üçtür dizilmece

Yine Alacakaya'da kızlar arasında oynanan oyunun aşamalarının değiştiği görülmüştür. Oyunun aşamaları şunlardır:

1. Bir dilim bir
2. İkidir ormandaki tilki
3. Üçtür cevizim puştur. (Eller dize vurulur)
4. Dörttür gala gala(Kanat kanat) (Eller kanat gibi çırpılır)
5. Beştir yağlı börek (İki el birbirine sürülür)
6. Altıda fes kelleyi kes (İki elle iki oyuncunun başına vurulup boynu kesilir gibi yapılır)
7. Yedidir yumruk, affettim (Affetmem denirse ebelerin kafalarına vurulur)
8. Sekizim sek sek dünyayı geçsek (Tek ayakla gidilir)
9. Dokum durak (Atladığı yerde kıpırdamadan durur)
10. Onum oturak (Atladığı yerde oturup bekler)
11. On bir boş atlamaca (Ayakta bitişik atlanır)
12. Jandarma emri (İlk oyuncunun söylediği yapılır)
13. On üç kız kaçıran (Arkasındaki kızı tutup onunla birlikte atlar)
14. On dört küçük kazandan gir büyük kazandan çık (Oturan oyuncuların kollarıyla oluşturdukları önce küçük sonra büyük halkalardan geçilir)
15. On beş büyük kazana gir küçük kazandan çık (Oturan oyuncuların kollarıyla oluşturdukları, önce büyük sonra küçük halkadan geçilir)
16. Ninemin gözlüğü (Eller gözlük gibi yapılır)
17. Ayna ayna (Eller ayna gibi tutulur)
18. Dedemin sakalları (Eller karış yapıp çenenin altında tutulur)

Sivrice'de Bildirim Bir adıyla da oynanan oyun bazen yıldırım aşkı bir yerin dibine gir sözlü formülüyle başlamaktadır. Ancak genellikle şu sözlü formüller söylenmektedir:

1. Birdirim bir yerin dibine gir
2. İki dirim iki tilkinin s...
3. Üçtür üç Allah'tan bana bir güç



4. Dört g... ört
5. Beş dirim fes
6. Altı balta kürek sapı
7. Yedi kedi yemeğimi yedi
8. Sekiz sek sekler
9. Dokuz al sana bir bokuz

Baskil'de şu oyun aşamaları ile oynanmaktadır:

1. Birdirbir, yerin dibine gir. (Bütün oyuncular sıra ile ebenin üzerinden atlarlar)
2. İkidir iki, çayırdaki tilki. (Aynı şekilde atlanır)
3. Çapraz (Ayak yere çapraz düşecek şekilde atlanır)
4. Ceviz kırmaca (Atlarken eğilen oyuncunun sırtına yumrukla vurulur.)
5. Mendil indirmece (İlk atlayan mendili alta girenin sırtına bırakır. Diğer oyuncular mendili düşürmeden atlarlar.)
6. Yıldırım gibi geçme (Alta giren iyice çömelir, tüm oyuncular ara vermeden hızla atlarlar.)
7. Robot (İlk oyuncu atladıktan sonra, indiği yerde kıpırdamadan durur, diğer oyuncular robota değmeden atlarlar. Robot isterse bir adım ilerledikten sonra da sabit durabilir.)
8. Sekizde sek sek (Oyuncular atladıktan sonra sekerek ilerlerler; ilk oyuncu isterse bir, iki ya da üç adım ilerledikten –yani bu sayılarda durak yaptıktan sonra-tek ayağıyla sekerek ilerlerler)
9. Kol kola (Atlayan oyuncu ebenin yanına eğilerek koluna girer, diğer oyuncular da sırayla eğilenlerin üzerinden atlayıp aynı hareketi yaparlar.
10. Hasta (Birinci oyuncu kalbim ağrıyor diyerek ceket veya gömlek ucunu dişleri arasına alarak atlar. Diğer oyuncular aynı hareketi tekrarlarlar)
11. Tren (Birinci oyuncu atlar, sırtını ebeye (alta giren) dayayarak yere oturup ayaklarını bitişik şekilde uzatır. Diğer oyuncular, yerde oturanlara basmadan atlayışlarını yaparak aynı oturma biçiminde tren vagonları gibi sıralanırlar)
12. Küçük kule (Alta giren iyice eğilir. Bütün oyuncular ebenin üzerinden sıra ile atlarlar)



13. Büyük kule (Alta giren dimdik durarak yalnızca boynunun eğer. Bütün oyuncular sırayla onun üzerinden atlarlar.)
14. Nineme mektup (Oyuncular, mektup yazmak için alta girene "Mürekkep mi silgi mi?" diye sorarlar; alta Giren "Mürekkep" derse, oyuncu alta girenin saçını çekip sırtına yazı yazar; "Silgi" derse, kulağını çekip sırtını siler; yazılan mektup, alta girenin arkasına tekme atılarak postalanır)
15. Ninemin gözlükleri (Bir oyuncu, alta girenin yanına iki daire çizer, atlayan oyuncular, ayakları dairenin içine girecek şekilde atlarlar. Diğer oyuncular aynı hareketi tekrarlarlar:
16. Kovboy (Oyuncular atlarken bir ellerini silah gibi tutarak, silah atar gibi yaparlar)
17. Eşeğe binmece (Bir oyuncu, iki elinin parmaklarını kenetleyerek ebenin başını alttan destekler. Bu oyuncuya yastık adı verilir. Diğer oyuncular sırayla eşeğin (ebenin) sırtına otururlar)
18. Nasrettin Hoca'nın eşeğine ters binmece (Bir oyuncu yastık görevin de bulunurken diğerleri geri geri koşarak ebenin sırtına terkten binerler.)
19. Oyunun son basamağıdır. Birinci oyuncu, atladıktan sonra istediği herhangi bir hareketi yapmakta özgürdür. Diğer oyuncular yapılan hareketi dikkatle izleyip aynısını tekrarlamak zorundadırlar. (Örneğin, birinci oyuncu atladıktan sonra bir ağaca, duvara ya da oyun dışındaki başka bir kişiye istediği sayıda vurabilir)

Oyun sırasında atlayacak olan oyuncu, kendine zor gelen bir atlayıştan kurtulmak için ebeden af isteyebilir. Oyun sırasında ya da sonunda başarısız atlayış yaparak yanan oyuncuya çürük elma denilir.

Birdirbir oyunun Harput'ta Hucur Mucur denilen bildiğimiz en eski oynanma biçimi şöyledir:

Taş tutma veya başka bir yöntemle bir oyuncu yatan olarak belirlenir.

Yatan oyuncu ellerini diz kapaklarının üzerine koyarak başını iyice eğip bekler. Diğer oyuncular da ebe de dedikleri oyuncu-yönetici önde olmak üzere yatan oyuncudan on on beş metre uzaklıkta arka arkaya sıralanırlar.

Oyuncu yönetici (lider) bir sözlü formül söyleyerek yatan oyuncunun üzerinden atlar. Diğer oyuncular da sıra ile liderlerinin söylediğini tekrar edip atlayışının aynısını yaparlar. Atlayışlar sırasında ebenin söylediğini tekrar edemeyen veya atlayışının



aynısını yapamayan, dediklerini uygulayamayan oyuncu yatanın yerine geçer. Daha önce yatan oyuncu ise oyuncu sırasının sonuna geçerek atlayışlara katılır.

Oyunun belli başlı sözlü formülleri ve aşamaları şunlardır:

1. Hucur mucur bundan geç
2. Minarede abam kaldı
3. Bunu bilmeyen bir dedem kaldı

Oyucu yönetici kendi düşündüğü değişik güldürücü sözler de ekleyerek oyunun aşamalarını çeşitlendirir. Bu aşamalardan birinde yatanı sırtına bir fes koyup öyle atlar. Diğer oyunculardan fesi düşürmeden atlamalarını ister. Bazen de yatanın sırtına bıraktığı fesin üzerine her oyuncuyu atlayışını yaparken fes koymak zorunda bırakır. Bir aşamada ise oyunun daha da zorlaştırılması için yatan oyuncu sadece başını eğerek dik şekilde durur. Diğer oyuncular yatanın üzerinden atlamaya çalışırlar.

Yanan oyuncuların yatanın yerine geçmesiyle oyuna istenildiği kadar devam edilir.

Elazığ'da yine eskiden Çakmak Attım Tarlaya adıyla oynanan Birdirbir oyunun aşamaları ise şöyledir:

1. Bu geldi geçti: Oyuncular sıra ile yatanın üzerinden atlarlar.
2. Bu ekmek: Atlarken her iki ellerini de açıp yatanın sırtına vururlar
3. Bu fındık veya ceviz kırma: Atlarken yumruklarıyla yatanın sırtına basarlar.
4. Bu mahmuz: Yatan oyuncunun arkasına topukla vurup atlarlar.
5. Şapka şapka üstüne: Oyuncular atlayışları sırasında yatanın sırtına şapkalarını bırakıp atlarlar.
6. Minare boyu: Yatan oyuncu dik durarak başını iyice eğerek, sırtını ise biraz kamburlaştırır. Oyuncular bu şekilde duran yatanın üzerinden atlarlar.
7. Bu adam adam önüne el etek değmesin ilk atlayan oyuncu, yatan oyuncuyla arasında yarım metre kadar mesafe bırakarak olduğu yerde durur. Arkasındaki oyuncu yatanın üzerinden atlarken ilk oyuncuya değmemeye çalışır. Diğer oyuncular da sıra ile atlayışlarını yaparken yatanı arkasında duran ilk oyuncuya değmemeye dikkat ederler.

Oyunun başka bir aşamasında ise atladıkları sırada ağızlarıyla bir kalem veya şapkayı olabildiğince uzağa atmaya çalışırlar. Ağızıyla taşıdığı oyun aracını en yakın mesafeye atan oyuncu, yatanın yerine geçer.

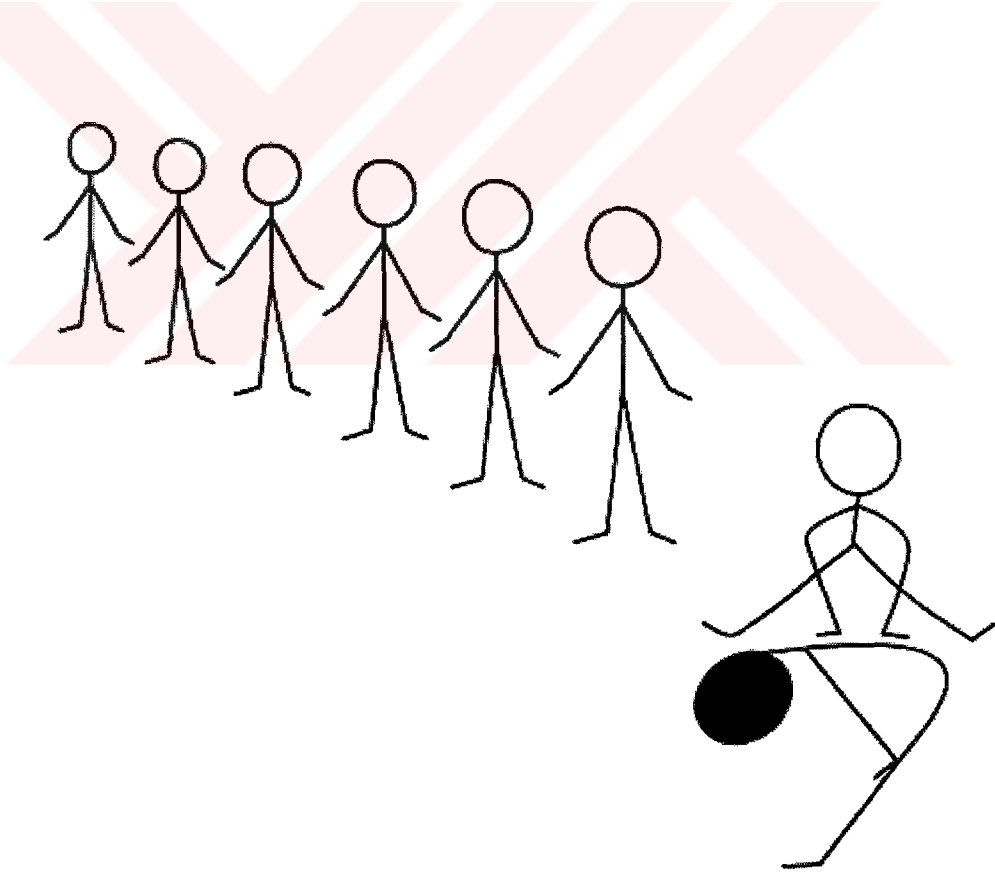
Yukarıda açıklanan atlayışlardan herhangi birini yapamayan, atlayışı sırasında oyunun sözlü formülünü söyleyemeyen ya da yanlış söyleyen oyuncu yatan oyuncuyla yer değiştirir.

Bu oyun Palu'da eskiden Telik Koma adıyla şöyle oynanmıştır:

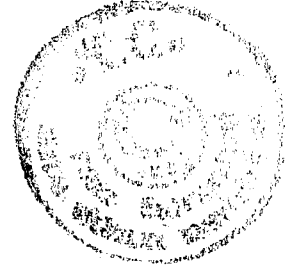
Oyuncular yatan kişinin üzerinden atlamak üzere sıralanırlar. İlk oyuncu atlarken telik adı verilen bir namaz takkesini yatan oyuncunun sırtına koyar. Diğer oyuncular atlayışlarını yaparken bu teliği düşürmemeye çalışırlar. Teliği düşüren oyuncu yatan oyuncunun yerine geçer. Yatan oyuncu ise kalkarak atlayış sırasının sonuna gidip atlama sırasını bekler. Oyun böylece devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler:K5, K31, K64, K79, K82, K86, K115, K124

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.12. CADİ KARI



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Cadı Karı oyunu günümüzde aynı oynanma biçimleriyle oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Ağın

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular özelliklerine göre ve aralarında anlaşarak kendilerine uygun olan oyun rollerini seçerler. Bir oyuncu cadı karı, diğeri anne, kalan oyuncular ise annenin çocukları olur. İki ağaç direk veya taş arası, dolap olarak belirlenir.

Çocuklar kendi aralarında oynarlarken anneleri çamaşır yıkıyormuş gibi hareketler yapar. Çocuklar annenin yanına gelip “Acıktık” derler. Anne onlara “Biraz daha oynayın size sütle ekmek getireceğim”, der ve işine devam eder. Çocuklar bir iki dakika sonra annelerinin yanına gelerek tekrar “Anne acıktık” derler. Bu kez anneleri, “Gidin, dolapta süt ve ekmek var alın “ der. Çocuklar oyunun başında dolap olarak belirlenen yere giderler. Oyuncular dolaba baktıktan sonra, annelerine giderek. “Dolap boş” derler. Anneleri “Bir daha bakın” der. Çocuklar yine elleri boş dönünce, anneleri dolabı açar gibi yapar. Dolap olduğu kabul edilen yerden cadı karı oyun rolündeki oyuncu çıkar.

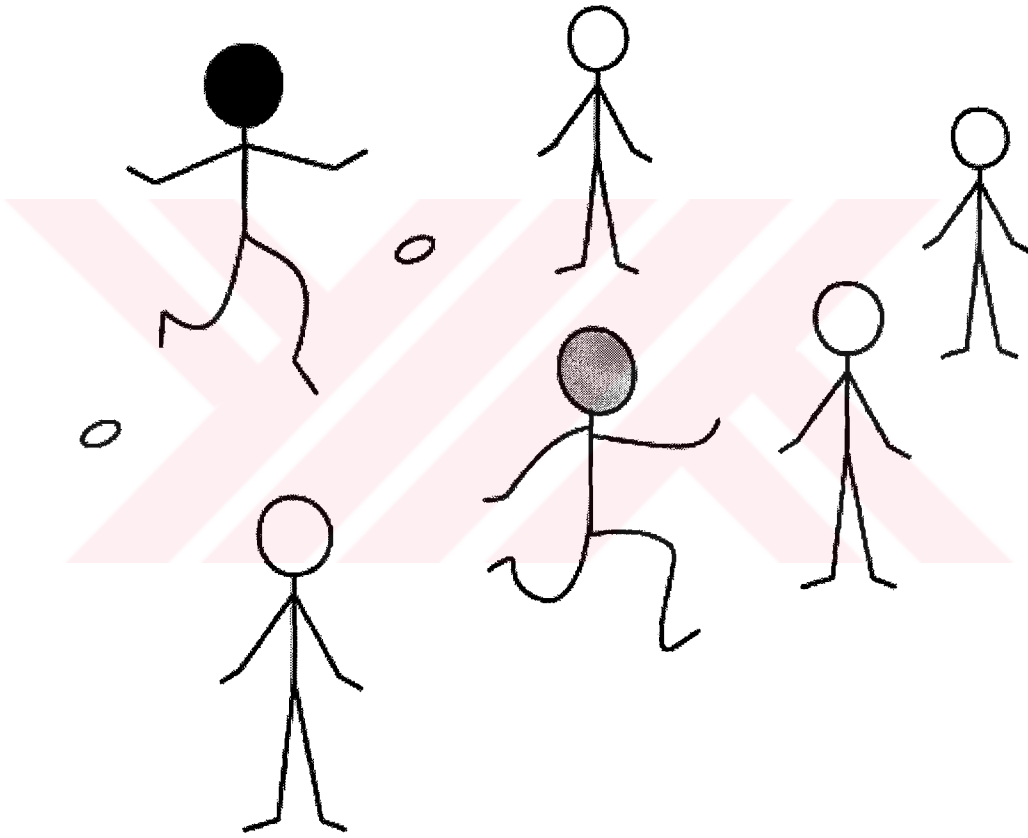
Cadı karı, dolaptan çıktığı an çocukları kurbağaya çevirmiş olur. Kurbağaya çevrilmiş sayılan çocuklar oldukları yerde hareketsiz olarak dururlar. Cadı karı anneyi kovalamaya başlar. Cadı karıdan kaçan anne cadı karıya yakalanmadan çocuklarının eline dokunmaya çalışır. Annenin eliyle dokunduğu çocuk kurbağa büyüünden kurtulmuş sayılır. Büyüden bu şekilde kurtulan çocuklar yeniden kaçabilirler. Cadı karı bütün oyuncuları yakalayabilirse bu kez ilk yakaladığı oyuncu cadı karı olur ve oyuna

yeniden başlanır. Cadı karı diğer oyuncuları yakalayamazsa yeniden cadı karı olur.
Oyun aynı şekilde istenildiği kadar devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K124



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.13. DAL EBESİ

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 6

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık alanda, bir ağacın bulunduğu mekân

Oyun Zamanı : Bahar ve yaz mevsimlerinde gündüzleri

oyunılır. Eski bir oyun olan Dal Ebesi günümüzde de aynı oynanma biçimiyle oynanmaktadır. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

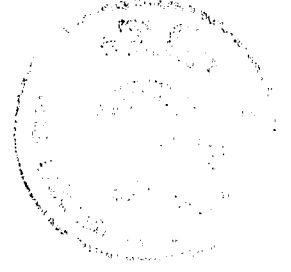
Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

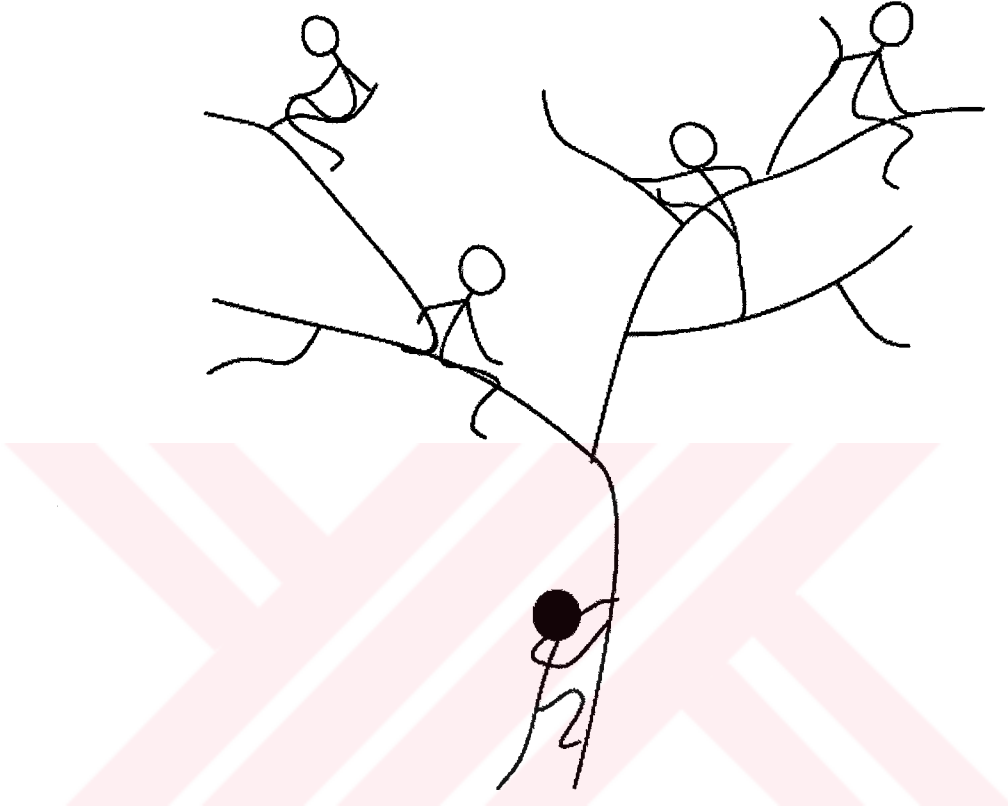
Oyunculardan bir sayışma veya kumansa yapılarak ebe seçilir. Ebe seçiminden sonra, üzerine tırmanmaya elverişli dalları olan bir ağaç belirlenir. Daha sonra ebe bir taşın üzerine eğilerek gözlerini kapatır. Ebe belirli bir sayıda sayana kadar, diğer oyuncular belirlenen ağacın dallarına tırmanırlar. Bu oyuncular ebenin kendilerine ulaşmasını güçleştirmek için yüksek dallara tırmanmaya çalışırlar.

Sayma işlemi bitiren ebe gözlerini açar ve bu ağaca tırmanarak arkadaşlarına ulaşır onları ebelemeye çalışır. Ebe ile ebelediği oyuncu ağaçtan inerek göz yumulan taşa doğru koşup birbirlerini sobelemeye uğraşırlar. Hangisi önce sobelerse ebelikten kurtulur. Oyun bu şekilde sürer.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K10



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.14. DALLAS KIZI

Oyunun Diğer Adı / Adları : Alas Güzeli

Oyuncuların

a. Sayısı : 7 - 10

b. Cinsiyeti : Kız

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı :.Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz mevsimlerinde gündüzleri oynanır. Eskiden Alas Güzeli adıyla oynanan oyun günümüzde Dallas Kızı adıyla oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Baskil

Oyunun Oynanma Biçimi :

Bu oyunda bir oyuncu Dallas kızı olarak sayışma ile seçildikten sonra Dallas kızının dışındaki tüm oyuncular el ele tutuşarak bir daire oluştururlar.

Dallas kızı iki oyuncunun el ele tutuştuğu yere kapı çalar gibi vurur. Bu sırada Dallas kızı ile diğer oyuncular arasında şu konuşmalar geçer:

Dallas kızı:

“Tık tık tık !”

Diğer oyuncular:

“Kim o ?”

Dallas kızı:

“Dallas Kızı.”

Bunun üzerine kapı olarak kabul edilen eller açılır ve Dallas kızı dairenin içine alınır. Dallas kızı dairenin içinde hoplayıp zıplarken, diğer oyuncular da dönerek ve her mısrayı tekrarlayarak şu şarkıyı söylerler:

“Dallas kapısından girdim içeri.” (Alkış çalarlar)

“Krallar oturmuş dörtlü köşeli.”

“Sindrella geliyor geliyor eller şişeli.” (Ellerini havaya kaldırarak şişe tutar gibi yaparlar)

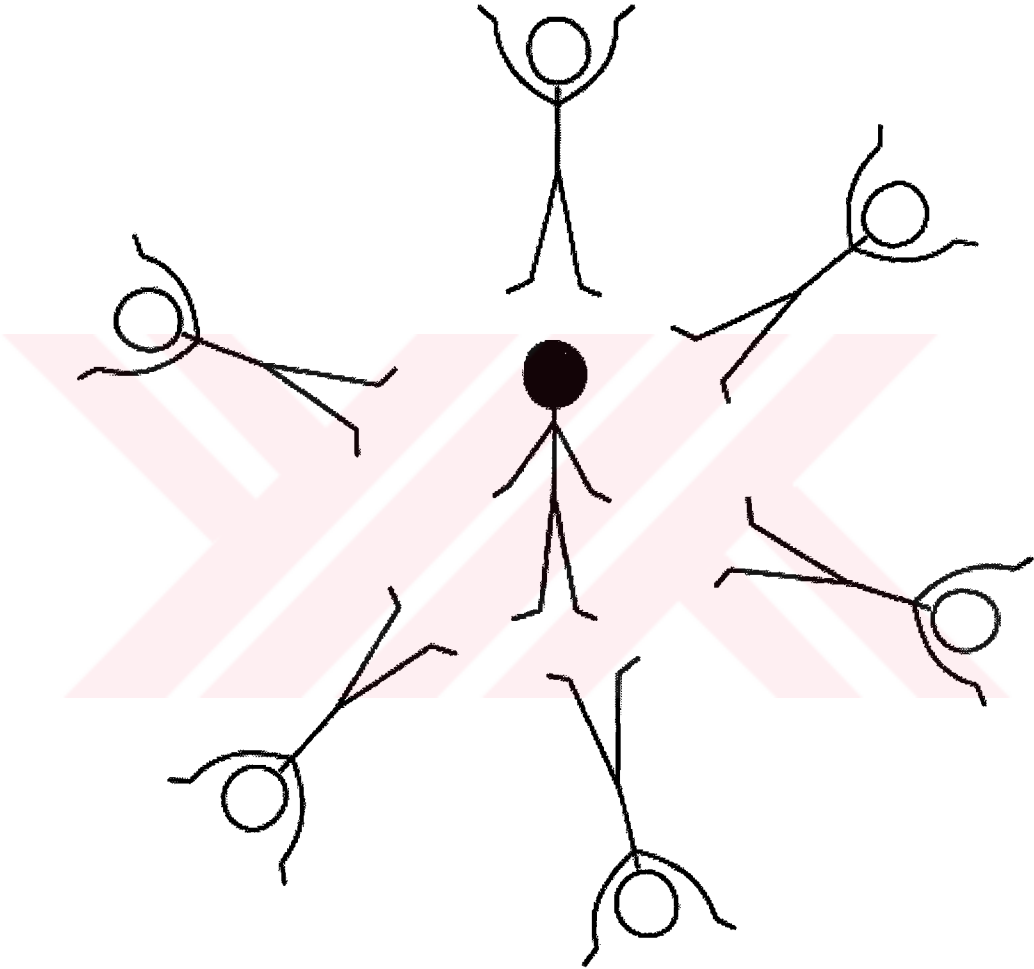
“Vali geliyor öfkeli öfkeli.” (Kaşlarını çatarlar)

“Dallas Teksasa dünya güzeli.” (Ebe gözlerini yumarak döner)

Gözlerini yumup işaret parmağını ileri uzatarak dönen ebe, şarkının son hecesinde gözlerini açarak durur. Ebenin gösterdiği oyuncu ebe olur. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K77, 126

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.15. DAVUL ZURNA

Oyunun Diğer Adı/Adları : El El Üstüne / El El Üstünde Kimin Eli Var

Oyuncuların

a. Sayısı : 4 - 6

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Kapalı mekân

Oyun Zamanı : Genellikle kış mevsiminde oynanır. Eskiden beri oynanan bir oyundur

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular yere çember şeklinde otururlar. İçlerinden biri sayışmacayla ebe seçilir. Ebe ellerini yere koyup, dirsekleri ve dizleri yere gelecek şekilde eğilip başını ellerinin üzerine koyar. Diğer oyuncular ellerini üst üste ebenin sırtına koyarlar. İçlerinden biri, ebeye “El el üstünde kimin eli var?” diye sorar. Ebe yattığı yerden birinin adını söyler. Kimin elinin üstte olduğunu bilirse o oyuncu ebe olur. Bilemezse, oyuncular “Bilemedin, bilemedin” diyerek, ellerini ebenin sırtına koyarlar. Daha sonra oyunculardan biri ebeye “İğne mi, iplik mi, davul mu, zurna mı?” diye sorar. “İğne” derse oyuncular parmak uçlarıyla ebenin sırtına hızlı hızlı vururlar; “İplik” derse, ellerini dikiş diker gibi ebenin sırtında gezdirirler; “Davul” derse, yumruklarıyla ebenin sırtına vururlar; “Zurna” derse, ebenin kulağına eğilerek zurna sesi çıkarırlar. Ceza verildikten sonra oyuncular tekrar ellerini üst üste gelecek şekilde ebenin sırtına koyarlar. Oyun bu şekilde sürdürülür.

Bu oyun Elazığ’da eskiden El El Üstüne veya El El Üstünde Kimin Eli Var adlarıyla şu farklılıklarla oynanmaktaydı:

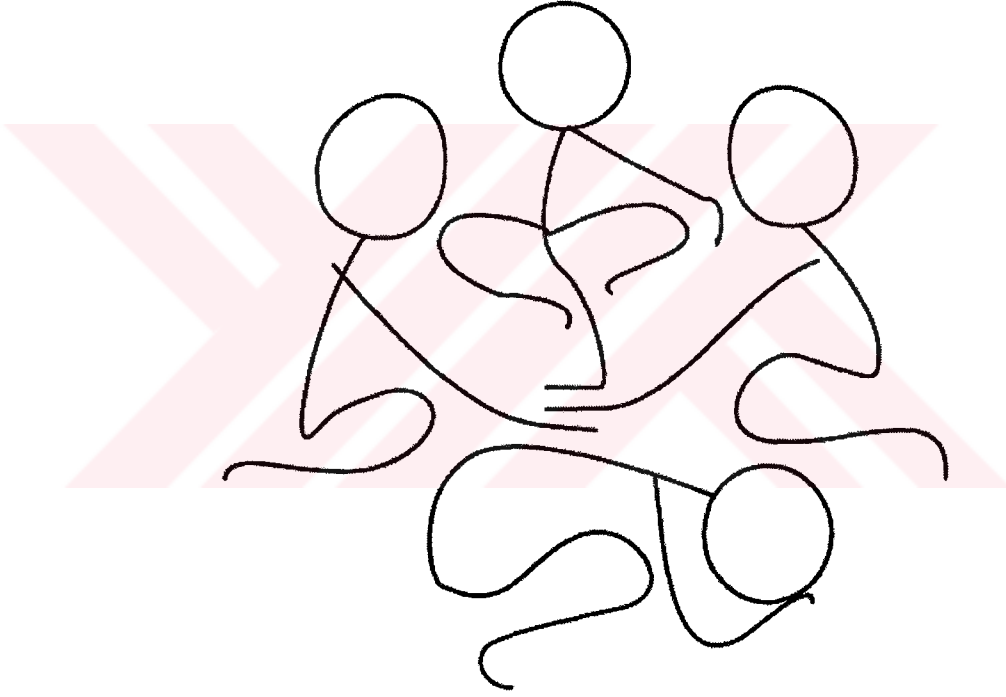
Eğilen oyuncunun sırtında ellerini üst üste koyan oyuncular, eğilen oyuncuya “El el üstünde kimin eli var?” diye sorarlar. Oyuncu yanlış isim söylerse oyunculardan biri elini yumruk biçiminde tutarak veya işaret parmağını kaldırarak, eğilene şu soruyu sorar: “Topuz mu kılıç mı?”. Topuz yumruğun, kılıç işaret parmağının işaretidir. Eğilen oyuncu birini söyler. Tahmini yanlışsa diğer oyuncular bu oyuncunun sırtına yavaş

yavaş vurarak “Gumbu da gumba! Gumbu da gumba! Gum gum gum!” diyerek onu cezalandırırlar.

Tahmini doğruysa diğler oyuncular parmak uçlarını eğilen oyuncunun yanlarına dürterek onu güldürmeye çalışırlar. Doğru tahminde bulunan oyuncu kalkar, yerine başka bir oyuncu eğilir. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler:K23

Oyuna Ait Grafik Çizim:



2.12.16. DEV CÜCE

Oyunun Diğer Adı / Adları : Deve Cüce / Gece Gündüz

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 20

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsim ve günün istenilen saatinde oynanır. Eski bir oyun olan Dev Cüce oyunu aynı oynanma biçimiyle oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular yerlerinde otururlar. Bir kişi seçilir ve o hakem (oyun yöneticisi) olur. Oyuncular, hakem “Dev” derse ayağa kalkar, “Cüce” derse otururlar. Hakem komutlarını oyuncuları şaşırtacak şekilde verir. Şaşıranlar, yani “Dev” denildiği zaman oturan ya da “Cüce” denildiği zaman kalkan oyuncu yanarak oyundan çıkar. En sona kalan oyuncu birinci olur ve diğer el hakem olma hakkını kazanır. Oyun böylece devam eder.

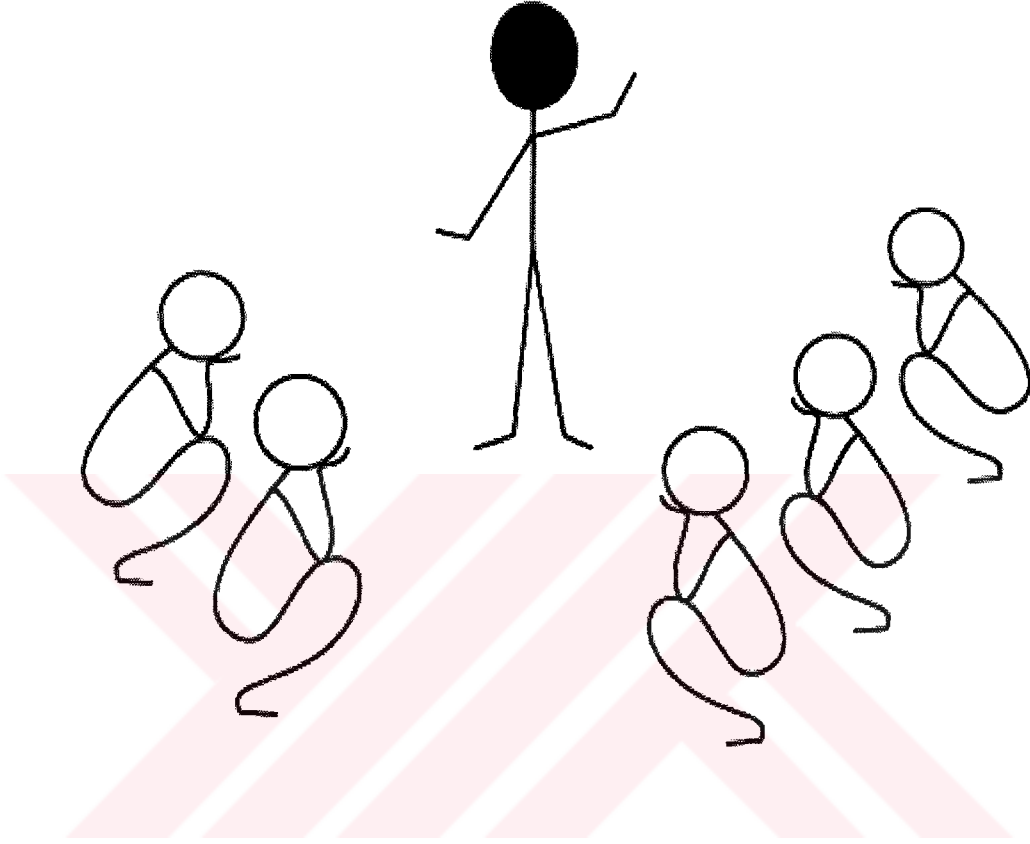
Bu oyun Gece Gündüz adıyla oyunun oynanma biçimindeki şu farklılıklarla oynanmaktadır:

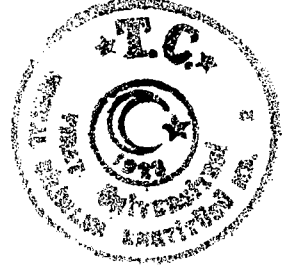
Oyuncular oyun yöneticisi “Gece” dediğinde kollarıyla yüzlerini kapatıp başlarını eğlerken, “Gündüz” dediğinde gözlerini açıp doğrulurlar. Oyun hareketini şaşıran oyuncu oyundan çıkar

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K125



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.17. DEVECİ LEBLİBACI

Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

- a. Sayısı : 8 - 15
 b. Cinsiyeti : Genellikle erkek
 c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekan

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanmaktadır. Günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık ve geniş bir alanda el ele tutuşarak düz bir sıra oluştururlar. Ebe olarak seçilen iki oyuncu - yönetici bu sıranın iki başına geçerler.

Bütün oyuncular bu şekilde düz bir sıra oluşturduktan sonra sıranın solundaki oyuncu, sağ baştaki oyuncuya seslenir. Bu iki oyuncu yönetici arasında şu konuşma geçer:

“Deveci”

“Leplibacı”

“Deve nerde?”

“Handa.”

“Ne yeyi?”

“Arpa.”

“Ne s..”

“Hurma.”

“Yedi davul yedi zurna nereden gelip geçecek?”

“İşte burdan.”

“ İşte burdan” diyen ebe, sol eliyle yanındaki oyuncunun sağ elini tutmakta olduğundan her ikisi de bu kollarını havaya kaldırarak geçiş yolunu gösterirler.

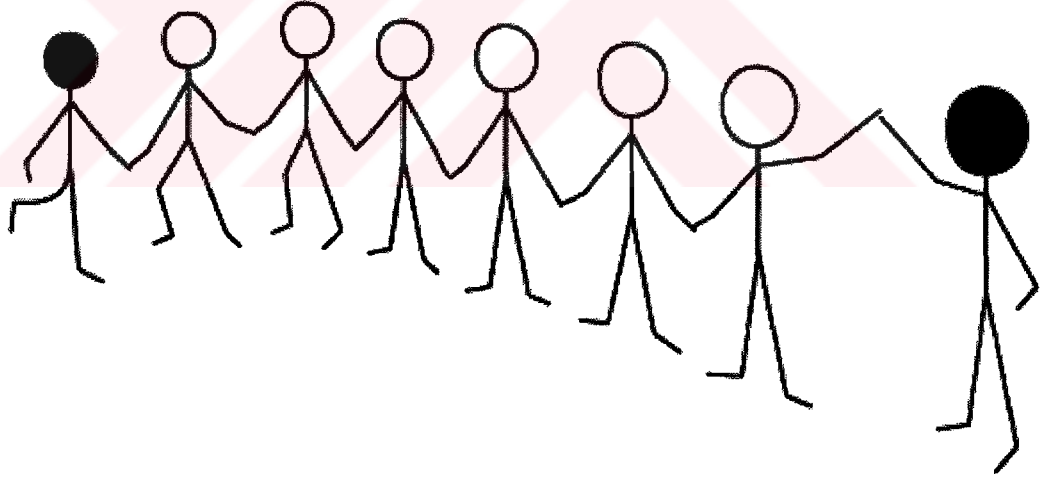


Oyuncu sırasının solundaki ebe önce olmak üzere diğer oyuncular ellerini birbirine kenetli durumda “Cangıl cingul” diyerek sağdaki ebenin bulunduğu noktaya doğru yavaş yavaş yürümeye başlarlar. Sağdaki ebenin karşısına geldiklerinde havaya kaldırılan kolların altından geçerler. Bu geçişin sonunda oyuncuların yüzleri aksi yöne çevrilmiş olduğu halde oyuncular birbirlerinin ellerini bırakmadıkları için sıra aynı şekilde korunur.

Daha sonra oyuncu sırasının baş taraflarında bulunan ebeler bütün kuvvetleriyle oyuncu zincirini çekmeye başlarlar. Bu sırada “Cangıl cingil” sözleri tekrarlanmaya devam eder. Oyuncu zinciri kırılınca her iki tarafın mevcudu sayılır. Sayı üstünlüğü elde etmiş olan taraf oyunu kazanmış olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K36

Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.12.18. DON ATEŞ

Oyunun Diğer Adı / Adları : Don / Ateş-Kemik

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 10

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Don – Ateş oyunu eskiden beri aynı ve farklı oyun biçimleriyle oynanan ve unutulmaya yüz tutmuş oyunlardan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular geniş bir alanda bir araya toplanarak genellikle sayışma yöntemiyle aralarından birini ebe seçerler.

Ebe belirlenir belirlenmez ebenin dışındaki oyuncular hızla uzaklaşırken ebe de onları yakalamaya çalışır. Kovalama sırasında ebenin yanına iyice yaklaştığı oyuncu “Don” deyip yerinde kıpırdamadan durursa ebe bu oyuncuya dokunamaz. “Don” diyen oyuncu ebenin dışındaki oyuncularından bir gelip kendisine eliyle dokunup “Ateş” derse çözülmüş olur ve kaçmaya devam edebilir. Ayrıca oyun sırasında ayağını inciten ya da çok yorulan bir oyuncu, oyun yöneticisi kabul ederse “Kilit” diyerek bir kenara geçip dinlenme hakkını elde edebilir. Bu oyuncu hazır olduğunda kalkıp oyuna devam eder.

Ebe, oyunculardan biri “Don” diyemeden onu yakalayabilirse ebeliği bu oyuncuya devreder ve kendisi de kaçır. Oyun bu şekilde sürüp gider.

Elazığ’ın merkezinde Don – Ateş ismiyle oynana oyun Ağın ve Karakoçan’da Don, Keban’da Don – Ateş, Alacakaya ve Maden’de Ateş – Kemik adıyla oynanmaktadır.

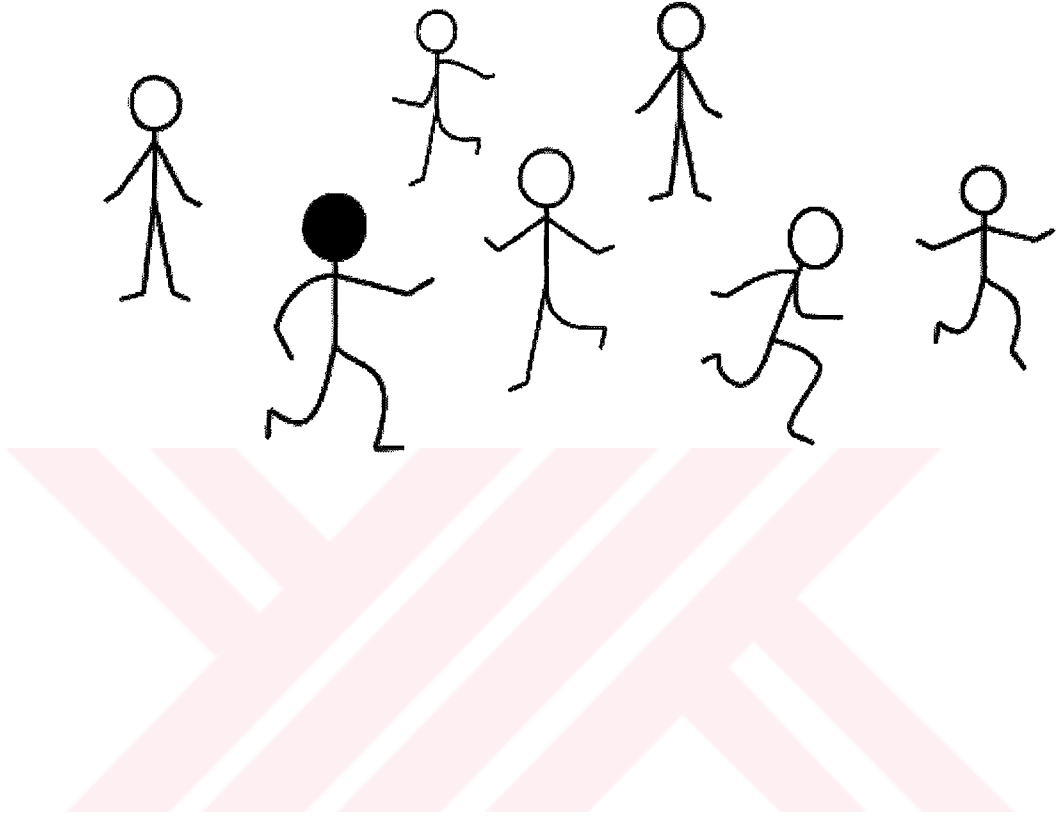
Ateş – Kemik adıyla oynandığında oyuncu ebeden kaçarken yakalanacaklarını fark edince “Don” yerine “Kemik” der.

Eskiden beri oynana Don- Ateş oyunu aynı oynanma biçimiyle oynanmaya devam etmektedir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K13, K35, K29, K65, K89



Oyuna Ait Grafik Çizimi :



2.12.19. DUVAR EBESİ

Oyunun Diğer Adı / Adları : Duvardan Duvara

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân. Birbirlerinin karşısında veya çaprazında bulunan duvarların arası

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında, gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Sivrice

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular birbirlerinin karşısında veya çaprazında bulunan iki ya da üç duvar arasında toplanırlar. Hep birlikte bir daire oluşturarak sayışmaca ile ebeyi belirlerler.

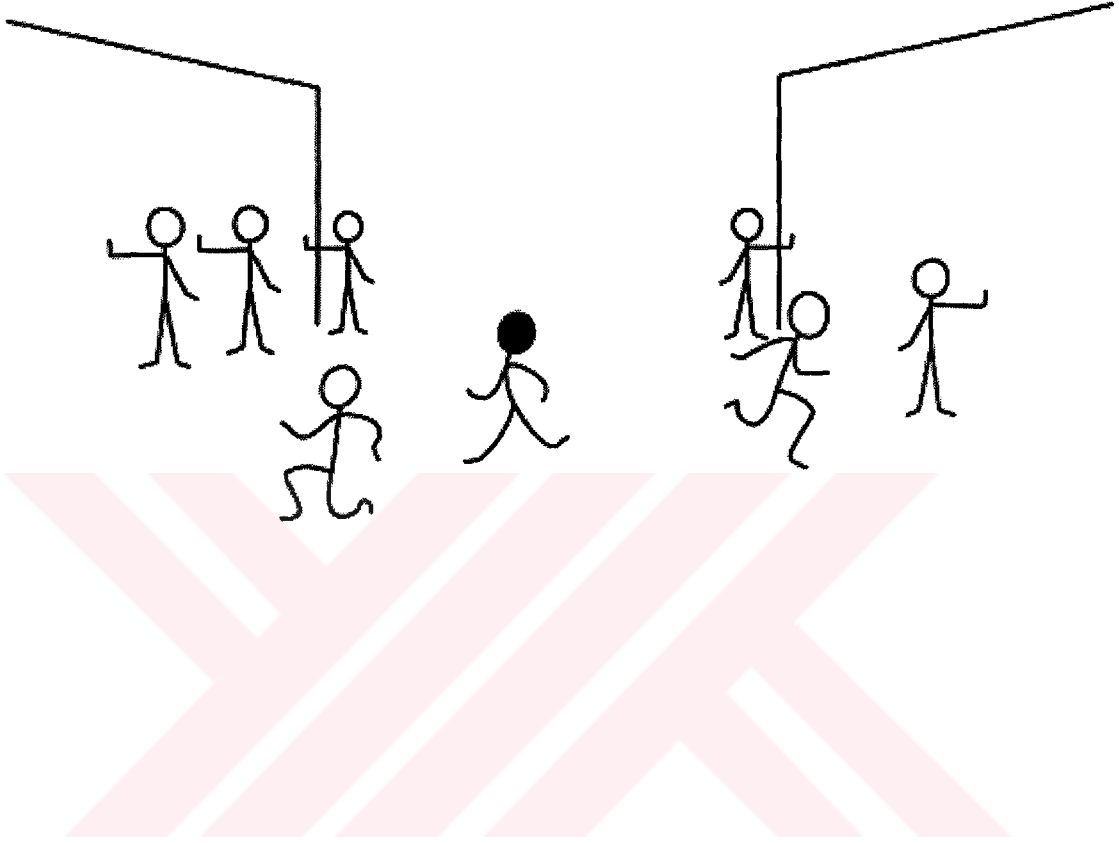
Daha sonra ebenin dışındaki bütün oyuncular seçtikleri duvarlardan birine elleri ve vücutlarıyla yaslanırlar. Bu oyuncular duvarlar arasında sürekli yer değiştirirken ebeye yakalanmamaya çalışırlar.

Ebe, bir duvardan ötekine geçmekte olan oyuncuyu ebeleyebilirse ebelikten kurtulur. Yakaladığı oyuncu yeni ebe olur. Oyun aynı şekilde devam eder.

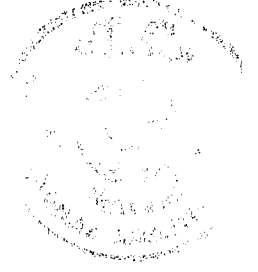
Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K90, K108, K112



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.20. DÜNYAMIZ YUVARLAKTIR



Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 -14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Farklı renkte giysiler, eşyalar

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında ve gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Keban

Oyunun Oynanma Biçimi :

Geniş bir alanda toplanan oyuncular el ele tutuşup bir daire oluştururlar. Her oyuncu ellerinin ayaları yukarıya gelecek şekilde sağ elini, sağındaki oyuncunun sol elinin içine; sol elini, solundaki oyuncunun sağ elinin içine koyar.

Oyuncular aşağıdaki tekerlemeyi ezgili bir biçimde söylerken sırayla sağ elleriyle sollarındaki oyuncunun sağ eline vururlar:

Dünyamız yuvarlaktır

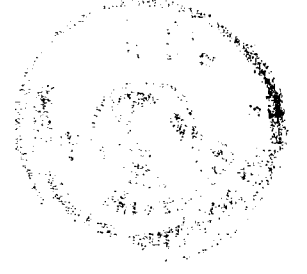
Aslında beş parmağıdır

Ebelek, çöbelek

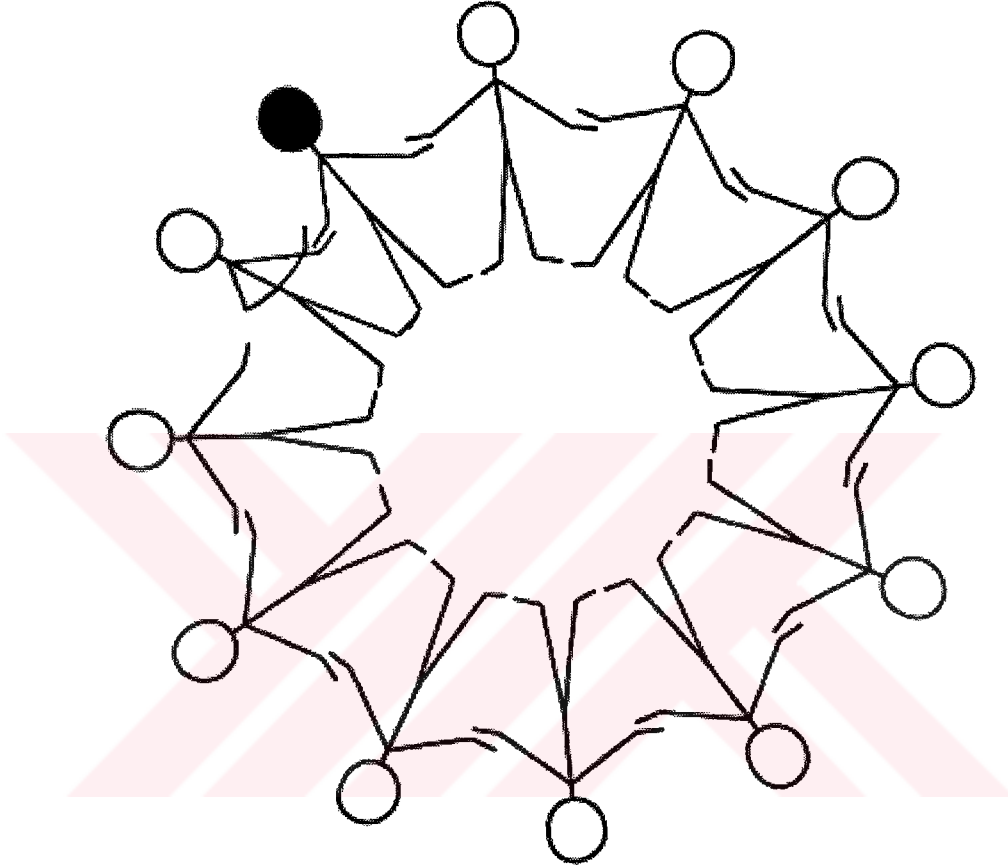
Göster bana bir renk

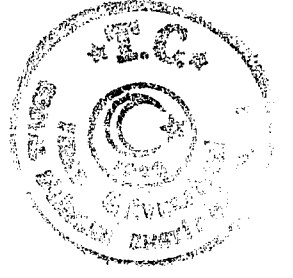
Tekerlemenin en sonunda eline vurulan oyuncu ortada kalır. Bu oyuncuya ebe veya renk seçmeci denir. Bu sırada diğer dokuz kişi uzaklaşırlar. Renk seçmeci bir renk söyler. Diğer oyuncular renk seçmecinin söylediği rengi bulmaya çalışırken ebeden kaçarlar. Renk seçici, söylediği rengi bulup tutan oyuncuyu ebeleyemez. Ebe söylediği rengi tutamayan bir oyuncuyu yakalarsa, yakaladığı oyuncu oyundan çıkar. Oyun renk seçicinin söylediği başka bir renk adıyla aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K90



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.21. EL EL EPENEK

Oyunun Diğer Adı / Adları : El Epenek / Elim Elim Epenek

Oyuncuların

a. Sayısı : 4-10

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6-10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler:-

Oyun Alanı :Kapalı mekân

Oyun Zamanı :Her mevsimde, ancak daha çok kış aylarında

kapalı mekânlarda oynanır. Eski bir oyun olan El El Epenek oyunu aynı ve farklı oynanma biçimleriyle oynanmaktadır. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular daire şeklinde yere oturduktan sonra içlerinden birini görevli (oyuncu yönetici, ebe) olarak seçerler. Oyuncu yönetici tekerlemeyi söyleyecek ve oyunu idare edecek olan oyuncudur. Diğer oyuncular parmakları aralı durumda ellerini yere koyarlar. Oyuncu yönetici de bir elini aynı şekilde yere koyar.

Ebe, işaret parmağı ile bir oyuncudan başlayarak saat yelkovanı istikametinde oyuncuların parmaklarına tek tek dokunarak şu oyun tekerlemesini söyler:

El el epenek
 Elden çıkan kepenek
 Kepeneğin yarısı
 Yumurtanın sarısı
 Nenem yoğurt getirdi
 Pisik burnunu batırdı
 Pisik burnun ezile (kesile)
 Minareden asıla
 Minare bıçak bıçak
 İçinde demir ocak
 Demir ocağın kilidi
 Akşam gelen kim idi



Emmioğlu g... b...

Aç kapıyı çık dışarı (çık dışarıya)

Oyuncu yönetici, tekerlemenin son hecesinde kimin parmağına dokunduysa o oyuncu dokunulan parmağını içe doğru kıvrır. Oyuncu bu parmağını kapatmış olur. Kapatılan parmak oyundan çıkmış sayılır. Ebe, kıvrılan parmağın yanındaki parmaktan başlayarak tekerlemeyi aynı şekilde parmaklara sırayla dokunarak söyler.

Bu şekilde parmaklar kapanmaya devam ederken beş parmağı da kapanan oyuncular bu ellerini koltuk altlarına koyarak ısıtırlar.

Böylece bütün parmaklar kapatıldığında bütün oyuncular ellerini koltuk altlarında ısıtırlar. Oyuncu-yönetici ile oyuncular arasında aşağıdaki konuşma geçer. Oyuncu-yönetici soru sorarken, diğer oyuncular hep bir ağızdan cevap verirler:

“Isındı mı?”

“Isınmadı.”

“Isındı mı?”

“Isınmadı.”

“Isındı mı?”

“Isındı.”

Bu konuşmanın ardından oyuncular ellerini çıkarırlar. Oyuncu-yönetici bütün oyuncuların ellerini kendi yanaklarına dokundurarak kontrol ederek elleri sıcak olan oyunculara “Seninki sıcak geç” diyerek eli diğerlerine göre soğuk olan oyuncunun kulaklarını tutup bir ileri bir geri sallayarak ona şu soruları sorar:

“Sana bir eşek verdim, eşeğime ne içirdin?”

“Su.”

“Su sıcak mıydı soğuk muydu?”

“Soğuk.”

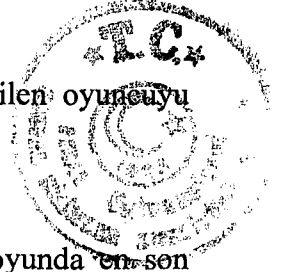
“Vay! Niye soğuk içirdin? Dondu, dondu, dondu.”

“Su sıcak mıydı soğuk muydu?”

“Sıcak.”

“Vay! Niye sıcak içirdin? Yandı, yandı, yandı.”

Bu konuşmadan sonra bütün oyuncular yumruk yaptıkları ellerini çenelerinin altında alt alta tutarak başlarını iki yana sallayıp “Vay benim köse sakalım, vay benim



köse sakalım” derler oyuncular burada oyunu bitirirler veya ceza verilen oyuncuyu oyundan çıkarıp oyuna devam ederler.

Bu oyun günümüzde Keban’da şu farklılıklarla oynanmaktadır:

Oyunun sonunda ellerin ısınması kontrol edilmeden, parmağı oyunda en son kalan oyuncuya “Sana bir koyun verdim, verdiğim koyunuma ne içirdin?” sorusuyla başlanarak yukarıdaki konuşmanın aynısıyla ceza verilir. Bu oyunda söylenen oyun tekerlemesi ise şöyledir:

El el epenek

Elden çıkan kepenek

Kepeneğin yarısı

Yumurtanın sarısı

Ninem yoğurt getirdi

Pisik burnunu batırdı

Pisik burnun kırıla

Minareden asıla

Minarede bir kuş var

Kanadında gümüş var

Bu kuşu ne yapmalı

Minarede asmalı

El el epenek oyunu, Keban’da eskiden şu oyun tekerlemesiyle oynanmıştır:

El el epenek

Elden çıkan kepenek

Kepeneğin yarısı

Yumurtanın sarısı

Nenem yoğurt getirdi

Pisik burnun batırdı

Pisik burnun kesile

Minareden asıla

Minare bıçak bıçak

İçinde demir ocak

Engele mengele çivi çengele

Bu oyun Baskil’de şu oyun tekerlemesiyle oynanmaktadır:



El el epenek
 Elden çıkan kepenek
 Kepeneğin yarısı
 Yumurthanın sarısı
 Nenem yoğurt getirdi
 Pisik burnun batırdı
 Pisik burnun kesile
 Minareden asıla
 Aç kapıyı gir içeri

Bu oyunun yine Baskil'de oynanan bir çeşitlemesinde ise parmakları kapatıp eli oyundan çıkan oyuncular, bu ellerini koltuk altlarına koyup ısıtırlar. Bütün oyuncular ellerini çıkartıp koltuk altında bir süre ısıttıktan sonra, görevli (ebe) sıra ile oyuncuların ellerini, tutup yüzüne değdirir ve kimin elinin en soğuk kaldığını belirler. Bu oyuncu ebe ya da eli en sıcak olan oyuncu tarafından genellikle tokat ile cezalandırılır:

Bu oyunun, genellikle Baskil'in köylerinde oynanan başka bir çeşitlemesinde ise söylenen tekerleme şu şekildedir:

El el epenek
 Elden çıkan kepenek
 Kepeneğin yarısı
 Yumurthanın sarısı
 Nenem yoğurt getirdi
 Pisik burnun batırdı
 Pisik burnun kesile
 Mağarada kala
 Mağara bıçak bıçak
 İçin de demir ocak
 Alcık balcık
 Yağa batır bala batır
 Sen yemezsen bana getir

Oyun aynı şekilde parmaklar kapatılarak oynanır. Oyunun sonunda, oyundan ilk çıkan kişi, son çıkan kişiye ceza vermek için “Yılan mı akrep mi?” diye sorar. Yenilen oyuncu “Yılan” derse yenen oyuncu, işaret parmağını yılan gibi oynatarak oyuncunun

aynı kemiklerine “Akrep” derse parmaklarını, oyuncunun aynı kemiklerine akrep sokmasına benzeterek hızla vurur.

Oyunun Baskil’de oynanan bir başka çeşitlemesinde ise oyundan önce bir ceza ya da ödül belirlenmemiş ise bu konuda herhangi bir uygulama yapılmadığı gibi oyunda söylenen tekerleme de farklıdır:

El el epenek
 Epenegin yarısı
 Doktor Bey’in karısı
 Doktor sana ne dedi
 Beş yumurta ye dedi
 Yedin mi yemedin mi
 İçtin mi içmedin mi
 Ah karnım
 Ah başım
 Ölüyorum doktorcum

Alacakaya’da ise şu oyun tekerlemesi söylenir:

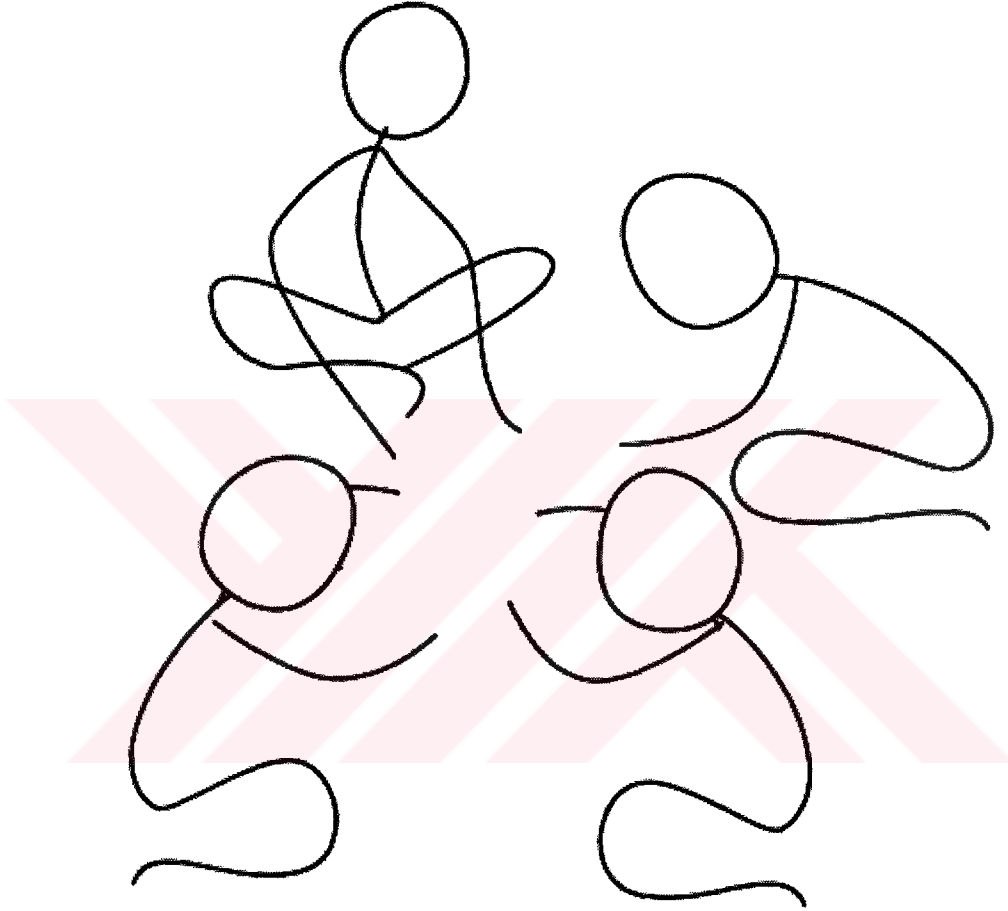
El el epenek
 Elden çıkan kepenek
 Kepeneğin yarısı
 Yumurtanın sarısı
 Nenem yoğurt getirdi
 Pisik burnun batırdı
 Pisik burnun kesile
 Mağarada asıla
 Mağara bıçak bıçak
 İçinde demir ocak

Oyunun sonunda parmakların hepsi kapandığında bütün oyuncular ellerini koyunlarına koyarak ısıtırlar. Ebe, oyuncuların ellerini kontrol ederek soğuk eli bulunca bu elin sahibine dayak atar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K39,K43, K59, K84, K153



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.22. EL KIZARTMACA

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok sonbahar ve kış kapalı mekânlarda oynanır. Eski bir oyun olan El Kızartma, aynı oynanma biçimiyle günümüze kadar gelebilmiştir. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

İki oyuncu karşılıklı oturarak sayışma veya kura yöntemiyle oyun sıralarını belirlerler. Sayışmada ilk çıkan veya kura yöntemini kazanan oyuncu, iki elini yere paralel, düz ve parmaklar bitişik olup avuçları yukarıya bakacak biçimde uzatır.

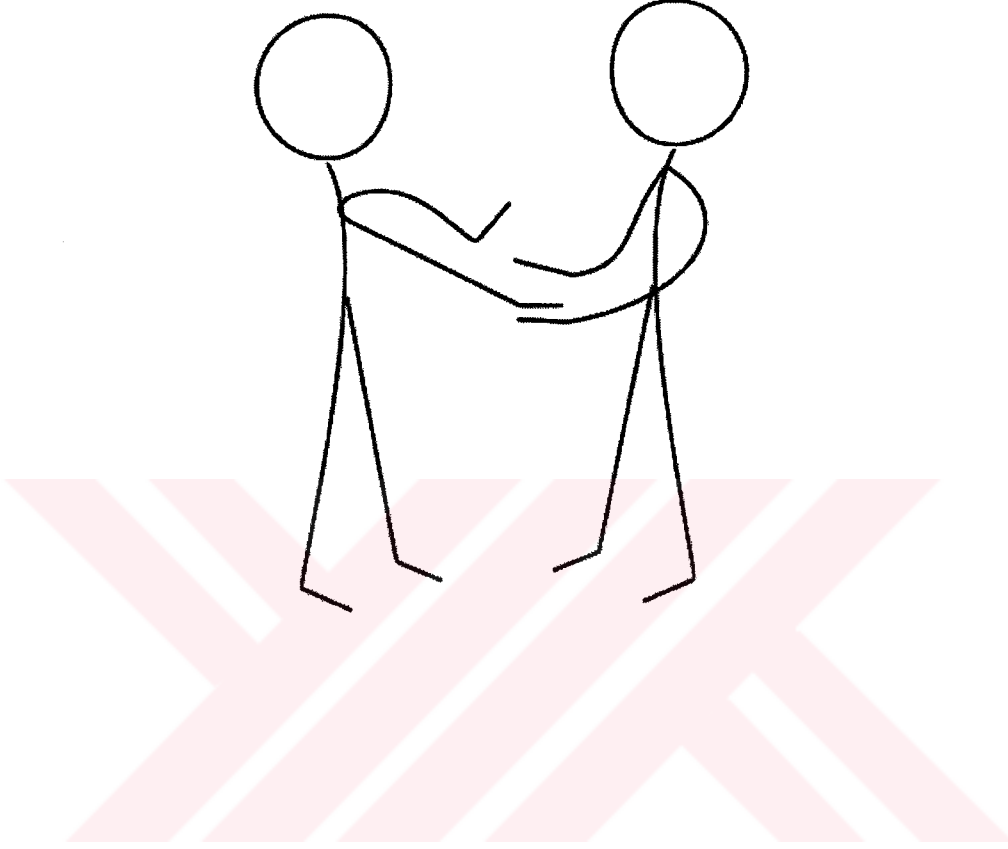
Karşısındaki oyuncu kendisine açılan ellerin üzerine kendi ellerini, parmakları düz ve bitişik şekilde avuç içlerini diğer oyuncunun avuç içlerine dayayarak bırakır. Elleri altta olan oyuncu, ellerinden birini hızla çekip bu eliyle, ellerinin üstündeki ellerden birini vurmaya çalışır. Sağ elini çektiyse, sol elinin üzerindeki eli, sol elini çektiyse sağ elinin üzerindeki eli vurmaya dener. Vurabilirse karşısındaki oyuncu, tekrar ellerini aynı şekilde tutar. Eğer karşısındaki oyuncu daha atik davranarak, eline vurulacağı sırada ellerini kendisine doğru çekerse bu kez ellerini altta tutacak oyuncu kendisi olur.

Oyun devam ederken oyunculardan biri, ellerinin üzerindeki ellerden birini bir eliyle tutup da diğer eliyle tuttuğu eli vurursa, vuruş geçersiz sayılır ve sıra karşısındakine geçer.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K154



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.23. ESİR ALMACA

Oyunun Diğer Adı/Adları : Yesir Alma

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 20

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler : -

Oyun Alanı : Açık, geniş ve düz mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde daha çok bahar ve yaz yazlarında oynanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ.

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık, düzgün zeminli, geniş bir alanda toplanırlar. Eşit sayıda iki grup oluşturulur iki grup aralarında otuz - kırk metre mesafe bırakarak karşılıklı iki çizgi çizerler ve bu kale çizgilerinin hemen arkasında dizilirler.

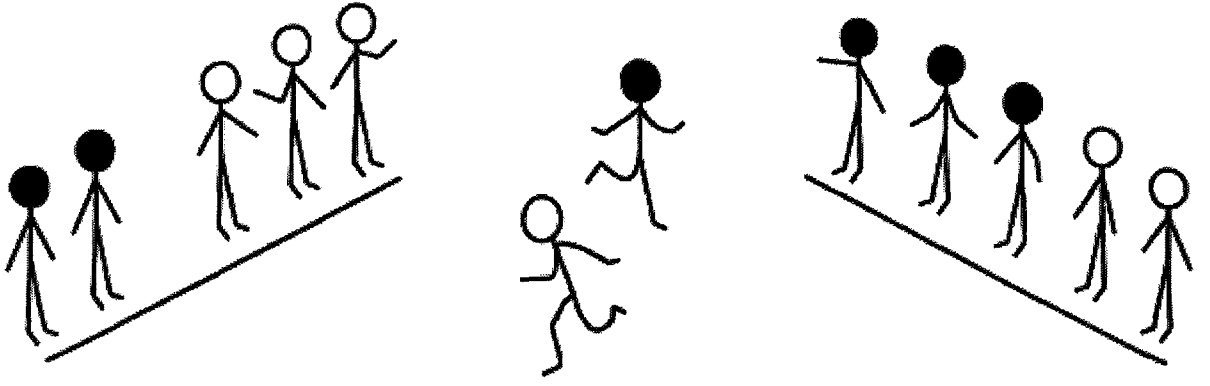
Hangi grubun oyuna başlayacağını belirlemek için kura yöntemlerinden biri uygulanır. Kurayı kazanan grubun bir oyuncusu kalesinden çıkarak karşı grubun kalesine doğru adam istemeye gider.

Karşı gruba giden oyuncu "Adam istemeye geldim" diyerek istediği oyuncuya kontrollü bir şekilde yaklaşır "Gel ha, gelebilisen gel ha!" "Babayiğitsen gel" gibi sözler söyleyerek ona meydan okur. Çağırılan oyuncu ise kalesinden çıkıp, kendisini çağıran oyuncuyu kovalamaya başlar. İlk çıkan oyuncu kalesine geçmeden ona eliyle dokunursa bu şekilde ebelediği oyuncuyu esir alır. Esir alınan bu oyuncu, kendisini ebeleyen oyuncunun grubunun yanında bekler. Bu kez diğer grubun oyuncusu karşı gruba adam istemeye gider. Eğer kalesinden ilk çıkan oyuncu ebelemmeden kalesine dönebilirse, yanındaki grup arkadaşlarından biri, kendisini kovalamaya gelenin peşine düşer. Bu oyuncu kalesinden ikinci çıkan oyuncuyu, bu oyuncu kalesine dönmeden ebeleyebilirse esir alır. Ebeleyemezse, kalesine dönen oyuncunun yanındaki grup arkadaşlarından biri kalesinden üçüncü olarak çıkan oyuncuyu kovalamaya başlar. Oyuna aynı şekilde devam edilir. Hangi grubun esir sayısı çoksa o grup oyunu kazanır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K142



Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.12.24. ESKİ MİNDER

Oyunun Diğer Adı / Adları : Güzellik mi Çirkinlik mi?

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 12

b. Cinsiyeti : Kız

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Keban, Baskil

Oyunun Oynanma Biçimi :

Açık bir alanda toplanan oyuncular sayışma ile ebeyi belirledikten sonra ebeyi ortalarına alarak el ele tutuşup bir çember oluştururlar.

Oyuncular oyun alanında böylece sıralandıktan sonra ebe oturur. Oyuncular eski minder dedikleri ebeye seslenerek, şu soruları sorarlar:

Eski minder

Yüzünü göster

Göstermezsen bir poz ver

Güzellik mi çirkinlik mi

Mankenlik mi

Havuz başında heykellik mi

Yoksa yoksa başka bir şey mi

Ebe ayağa kalkıp bunlardan birisini seçtikten sonra oyuncular söylenene uygun olarak şu şekilde hazırlanırlar:

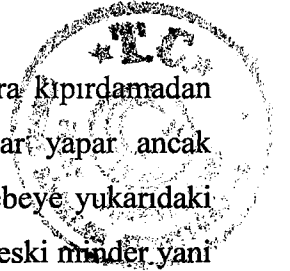
Güzellik: Oyuncular en güzel duruşlarını yaparlar

Çirkinlik: Oyuncular yüzlerini buruşturarak kendilerini çirkinleştirirler.

Mankenlik: Oyuncular manken duruşu yaparlar.

Havuz başında heykellik: Oyuncular heykel gibi dururlar.

Bu oyunun başka bir oynanış şeklinde yukarıdakilere ek olarak ebe, ressamlık, çocukluk, ninelik vb. herhangi bir şey söyleyebilir. Oyuncular da söylenene uygun bir poz verirler.



Bütün oyuncular ebenin seçtiğine uyan bir poz verdikten sonra Kıpırdamadan dururlar. Ebe bir süre bekler ve onları kıpırdatmak için numaralar yapar ancak oyunculara dokunamaz. Kıpırdayan oyuncu elenir. Oyuncular tekrar ebeye yukarıdaki soruları sorarlar. Oyun aynı şekilde devam eder. En son elenen oyuncu eski mender yani ebe olur ve oyuna yeniden başlanır.

Bu oyun Keban ilçesinde şu şekilde oynanmaktadır:

Açık bir alanda toplanan oyuncular sayışma ile aralarından birini ebe seçerler. Ebenin dışındaki bütün oyuncular el ele tutuşarak bir çember oluştururlar. Ebe ise bu çemberin tam ortasında yerini alır.

Oyuncular bu şekilde oyun alanında yerlerini aldıktan sonra oyuncular hep bir ağızdan gözlerini yuman ebeye şu soruları sorarlar:

Güzellik mi ?

Çirkinlik mi ?

Mankenlik mi?

Havuz başında heykellik mi?

Ebe bu söylenenlerden birini söyleyip gözlerini açar. Oyuncular söylenene göre kendilerini şu şekilde hazırlarlar:

Güzellik: Oyuncular tokalarını ve takılarını takarak kendilerini güzelleştirirler.

Çirkinlik: Oyuncular tokalarıyla saçlarına kötü şekiller vererek yüzlerini buruşturarak çirkinleşmeye çalışırlar.

Mankenlik: Oyuncular manken gibi poz verirler.

Havuz başında heykellik: Oyuncular heykel gibi kıpırdamadan dururlar.

Ebe söylediği söze en çok yakıştırdığı oyuncuyu seçerek onunla yer değiştirir. Seçilen oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Bu oyun Baskil'de aynı isimle fakat oynanma biçimindeki ve oyunun sözlü formülündeki değişikliklerle şöyle oynanmaktadır:

Oyuncular sayışmaca ile alta gireni (ebeyi) belirlerler. Ebe bir duvara veya ağaca yüzünü döner. Diğer oyuncular da ondan dört beş metre uzaklıkta yan yana dizilirler. Oyuncular hep bir ağızdan ebeye şu soruları sorarlar:

Güzellik mi, çirkinlik mi ?

Havuz başında heykellik mi ?

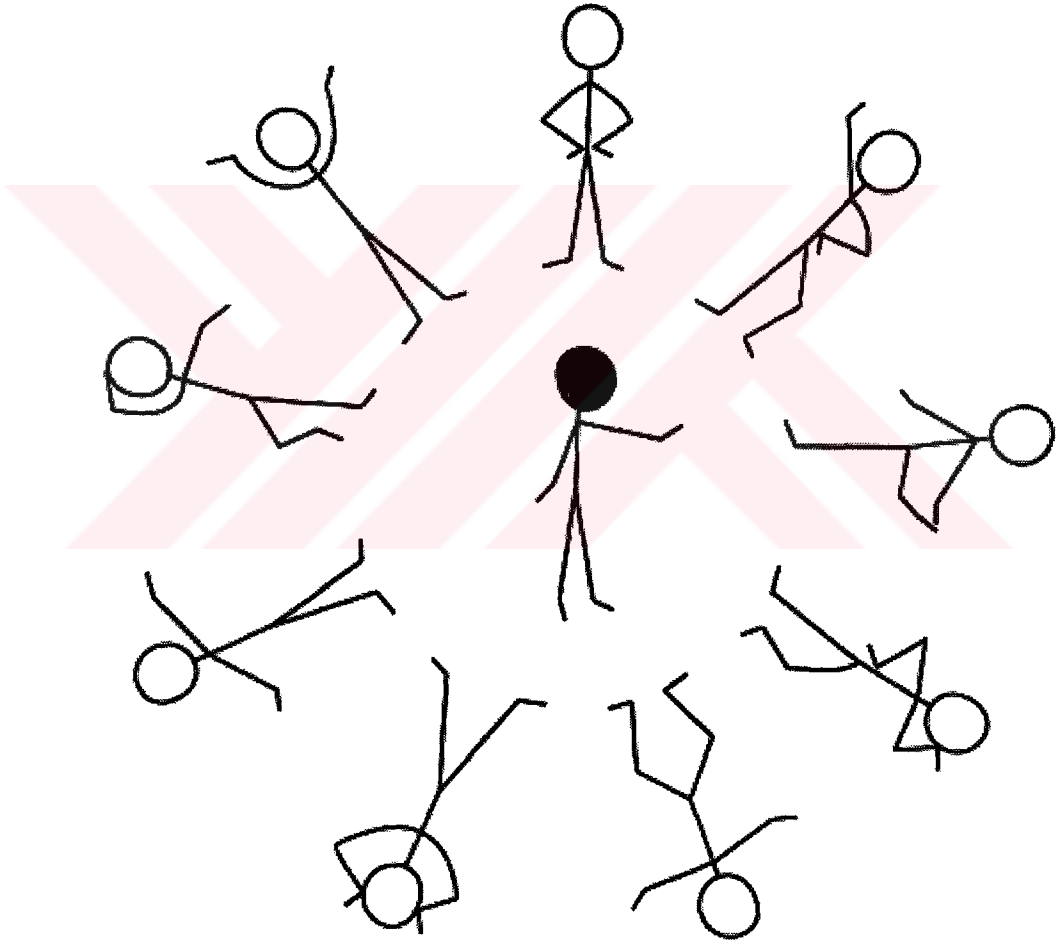
Yoksa yoksa karatecilik mi ?

Ebe “Güzellik” derse oyuncular güzel bir poz verirler, “Çirkinlik” derse yüzlerini çirkinleştirirler, “Heykellik” derse heykel gibi kıpırdamadan dururlar, “Karatecilik” derse bir karate hareketi yaparlar. Ebe bu oyun terimlerinden birini söyledikten sonra gözünü açıp arkadaşlarına dönerek içlerinden beğendiğini seçer.

Seçtiği oyuncu yeni ebe olur. Kendisi de onun yerine geçer.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K18, K90

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.25. EŞ KAÇIRMA



Oyunun Diğer Adı / Adları : Eş Kaçırmaca

Oyuncuların

a. Sayısı : 8 – 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 – 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır.

Eski bir oyun olan Eş Kaçırma oyunu aynı oynanma biçimiyle günümüze kadar gelebilmiştir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyun Oynanma Biçimi :

Kız ve erkek oyuncular iki ayrı grup oluşturmak üzere toplanırlar. Kızların ve erkeklerin liderleri (oyuncu yöneticiler) karşı karşıya gelerek oyuncu adı söyleme yöntemi ile kendi grup oyuncularını seçerler. Daha sonra oyuna başlama sıralarını belirlemek için kura ya da sayışma yöntemini kullanırlar. Bir köşe ise kale olarak belirlenir.

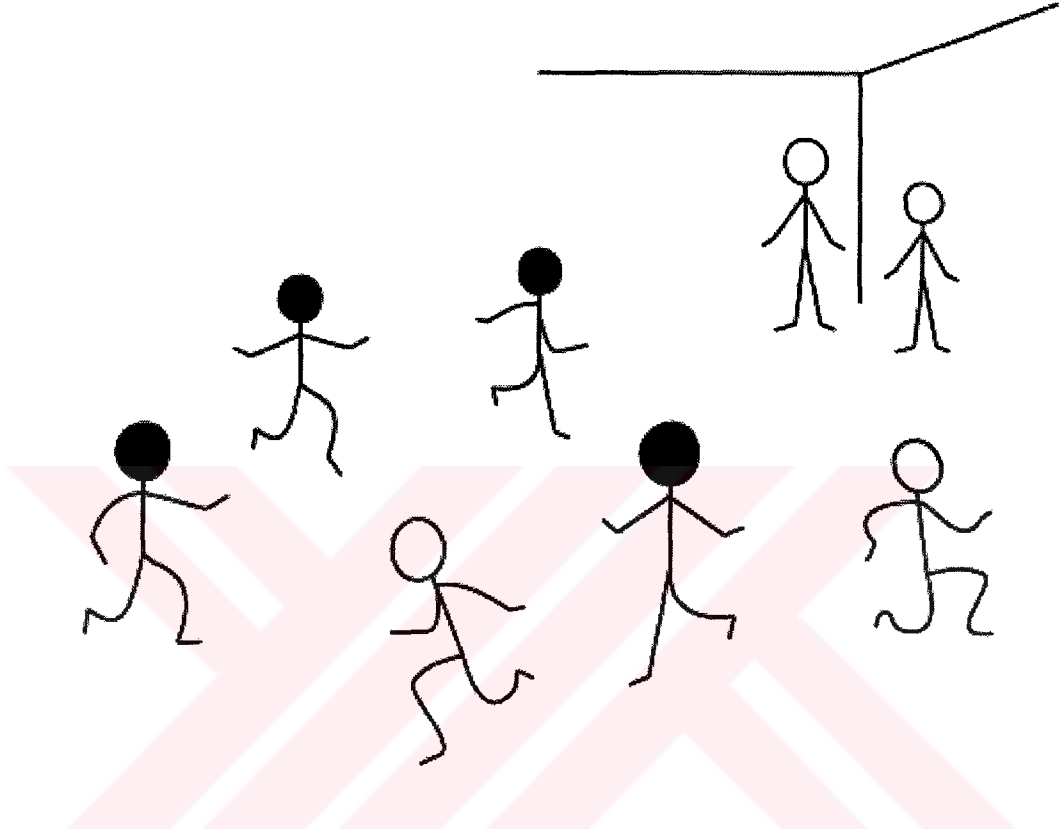
Ebe olan grup oyuncuları yavaş yavaş ona kadar saydıktan sonra kaçan grup oyuncularını yakalamaya çalışırlar. Yakaladıkları oyuncuyu kalede bekletirler. Kaçan oyunculardan biri, yakalanmadan kaledeki oyuncuya el verirse (eliyle dokunursa) onu kurtarmış olur. Kurtulan oyuncu yeniden oyuna katılır.

Ebe olan grup, kaçan grubun oyuncularının tümünü yakalayıp kalede tutabilirse ebeliği karşı gruba devreder. Oyun bu şekilde devam eder. En az ebe olan grup oyunu kazanır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K138, K148



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.26 GÜÇLÜ KİM?



Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 8

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

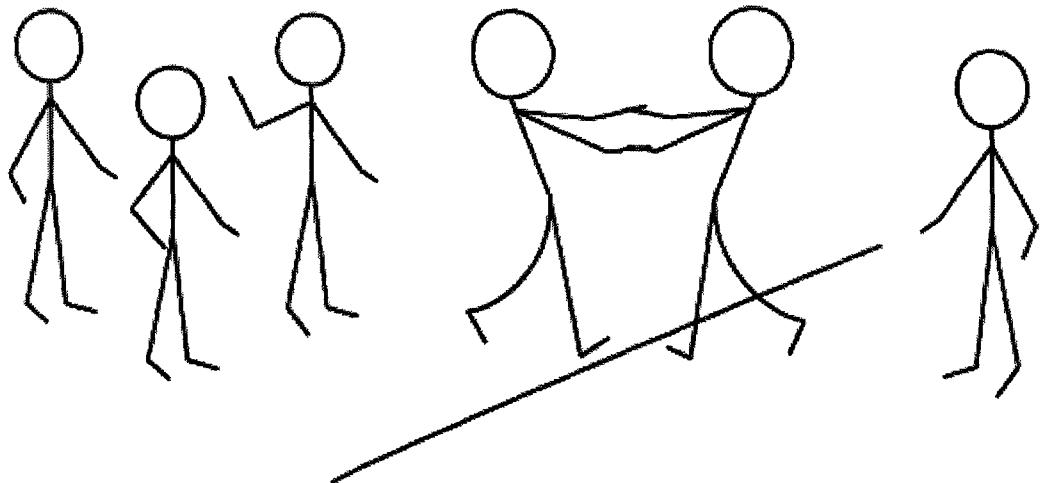
Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular sayışma, oyuncu adı söyleme veya ayak basma yöntemlerinden biriyle eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Her oyuncu kendisine karşı gruptan bir eş bulur.

Oyuncular eşleştikten sonra oyun alanının ortasına düz bir çizgi çizilir. Eşlerden bir çizginin bir yanına diğeri öte yanına geçer. Karşılıklı duran bu oyuncular sağ ayak burunlarını çizgiye dayarlar. Sol ayaklar ise geridedir. Oyuncular bu durumda birbirlerini tutarak kendi yanlarına çekmeye çalışırlar. Çizginin öte yanına geçen oyuncu oyunu kaybetmiş olur. Oyun diğer eşlerle aynı şekilde oynanmaya devam eder. Hangi grup kendi yanına daha çok oyuncu çekebilirse o grup oyunu kazanır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K139

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.27 GÜVEÇ



Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 13 - 17

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden oynanan 'Güveç' oyunu günümüzde hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

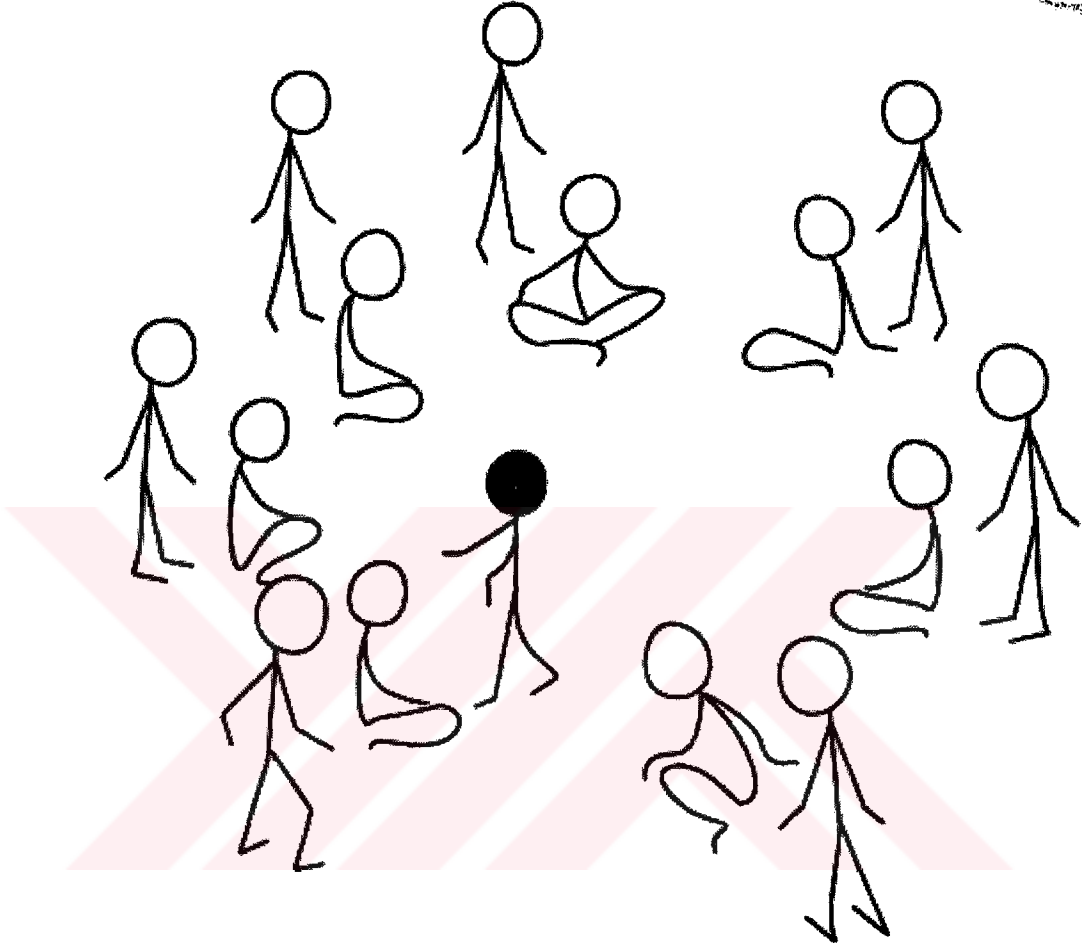
Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyunculardan biri 'sayışmaca' veya başka bir yöntemle 'ebe' olarak belirlenir. Ebenin dışındaki oyunculardan yarısı bir çember oluşturacak biçimde yere oturur. Bu oyuncuların oyun rolü adları 'güveç'tir. Kalan oyuncular güveç rolündeki oyuncuların arkasında ayakta dururlar. Bu oyuncuların oyun rolü adları ise 'güveç sahibidir'. Ebe ise oluşturulan çemberin içine girer.

Oyuncular bu şekilde yerlerini aldıktan sonra ebe bir güveç sahibinin karşısına gider ve ellerini birbirine vurur. O anda ebe, saat ibresi yönünde, karşısındaki güveç sahibi ise saat ibresinin tersi yönünde ayakta duran oyuncuların arkasından çemberin etrafında koşarak birbirlerinden önce, yerde sahipsiz kalan güvecin başına vurmaya çalışırlar. Oturan bu güvece hangisi vurursa o, güvecin sahibi olur

Boşta kalan oyuncu, başka bir güveç sahibinin karşısına gider ve ellerini birbirine vurur. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K114

Oyuna Ait Grafik Çizim:



2.12.28 HERENK

Oyunun Diğer Adı/Adları : Eşeğe Binme

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 12

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok yaz aylarında gündüzleri oynanır. Bu oyun günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur. Hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

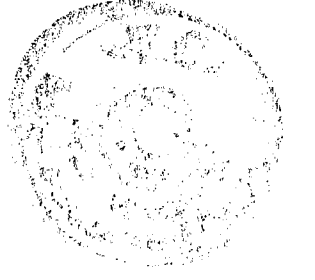
Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Palu

Oyunun Oynanma Biçimi :

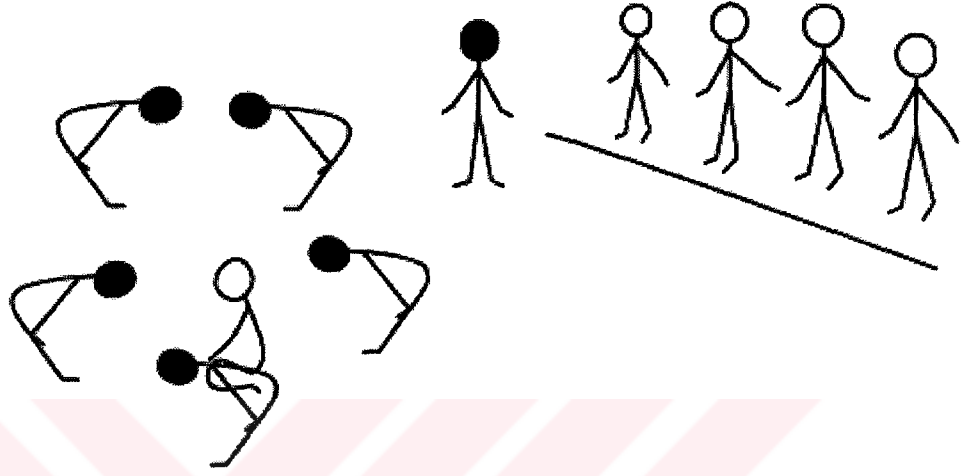
Oyuncular açık ve geniş bir alanda toplanırlar ve eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Kura yöntemlerinde biri uygulanarak hangi grubun 'ebe' olacağına karar verilir. Yatan (ebe olan) grubun bir oyuncusu 'muhafız' adlı oyun rolünü alır. Grup arkadaşları ise el ele tutuşarak bir çember oluştururlar ve eğilerek 'eşek' oyun rolünü alırlar. Yatan grubun birkaç metre ilerisine 'kale' adı verilen düz bir çizgi çizilir.

Diğer grup oyuncuları, köşeden hızla koşarak yatan oyuncuların sırtlarına binmeye çalışırlar. Bu sırada muhafız, onları atlamalarından önce yakalamaya çalışır. Muhafız, her hangi bir oyuncuyu bu oyuncu yatanın sırtına binmeden ebelese gruplar yer değiştirir. Muhafız kendilerini ebeleyemediği bütün oyuncular yatanların sırtlarına binebilirlerse bu kez de yine muhafıza yakalanmadan inerek kale çizgisini geçmeye çalışırlar. Muhafız ise onları takip ederek kale çizgisini geçmeden ebelemeye çalışır. Muhafız, oyuncularından birini kale çizgisini geçmeden yakalayabilirse gruplar yer değiştirir. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K130



Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.12.29HERO BEKÇİ

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 10

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok yaz aylarında ve gündüzleri oynanır. 'Hero Bekçi' oyunu eski oynanma biçimlerinden farklılaşarak günümüze gelen bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Palu

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular 'kumansa' yaparak oyun rollerini paylaşırlar. Kumansa da son çıkan oyuncu 'eşek', bu oyuncudan önce çıkan oyuncu 'bekçi' olarak belirlenir.

Oyunculardan biri 'yastık' görevini gönüllü olarak üstlenir. Yastık görevini alan oyuncu bir duvar kenarına sırtını dayar ve ellerini birbirlerine kenetleyip avuç içlerini açıp bekler. Eşek rolündeki oyuncu, yastık görevini üstlenen oyuncunun önünde eğilerek başını yastığın içine dayar ve elleriye dizlerini tutar.

Bekçi ona kadar saydıktan sonra oyuncuları kovalamaya başlar. Oyuncular kaçarken ebeyi yakalamak için eşeğin sırtına binmeye çalışırlar.

Oyuncular bekçiden kaçarken eşeğin sırtına üst üste binerler. Bu sırada eşeğin ayağına da basabilirler. Bekçi ayağı veya vücudunun herhangi bir yeri yere değen oyuncuyu ebeleyebilir.

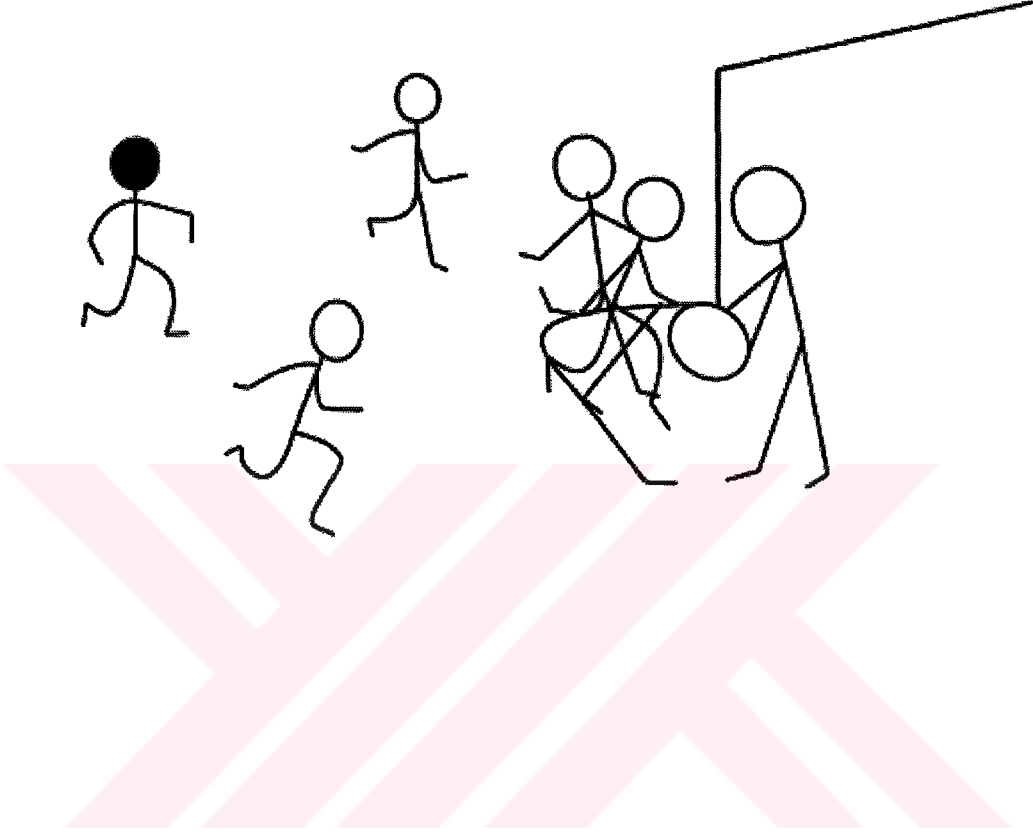
Bekçi oyunculardan herhangi birini ebelese ebelediği oyuncu eşek olur. Daha önce eşek olan oyuncu ise bekçi olur. Bekçi herhangi bir oyuncuyu yakalayınca veya eşek pes edinceye kadar oyun sürer.

Eşek pes ederse oyun biter. Aynı bekçi ve eşekle oyuna yeniden başlanır. Oyun böylece devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K123



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.30 HOROZ DÖVÜŞÜ



Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, günün istenilen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

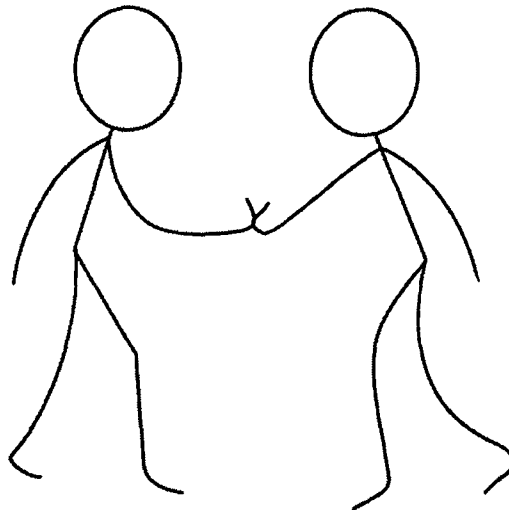
İki oyuncu karşı karşıya dururlar. Oyunculardan bir sağ diğeri sol elini birbirlerine uzatır. Parmaklarını bükerek birbirlerinin elleri içinde kenetlerler. Baş parmaklar ise dik konumdadır. Dik konumdaki bu baş parmaklara ‘horoz’ adı verilir.

Oyuncular ellerini belirtilen şekilde tutarak birbirlerinin baş parmağını yakalamaya çalışırlar. Diğerinin parmağına sıkıca basarak bu parmağın kaçmasını engelleyen oyuncu oyunu kazanır.

Oyunun başında kararlaştırılan ödül ve cezalar varsa uygulanır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K85

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.31 HOROZ DÖVÜŞÜ İKİ

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 15

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Günümüz oyunlarındanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular “oyuncu adı söyleme” veya “sayışma” yöntemiyle iki eşit gruba ayrılırlar arada 30-50 cm boşluk bırakarak karşılıklı iki düz sıra oluştururlar.

Oyuncular çömelirler ve avuç içleri karşıya bakacak şekilde dururlar.

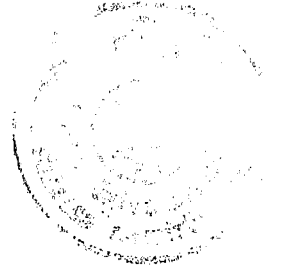
‘Oyuncu yönetici’ “Başla” deyince her oyuncu karşısındakinin avuçlarına avuçlarıyla vurarak ona dengesini kaybettirmeye çalışır.

Oyun sırasında omuza, göğse, başa ve dizlere vurmak yasaktır. Oyuncular sadece avuç içlerine vurabilirler ve ayağa kalkmadan sağa sola sıçrayabilirler.

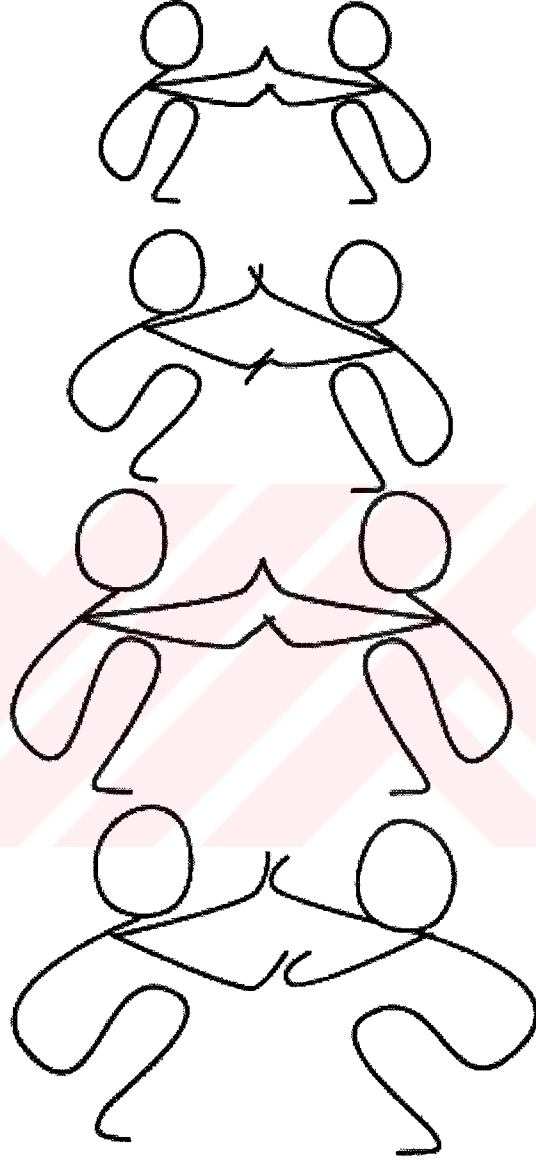
Yere oturan, ellerini yere değdiren ya da avuç içiyle başka bir yere vuran oyuncu ‘yanar’ ve oyundan çıkar.

Hangi grupta yanan oyuncu sayısı daha fazla olursa o grup oyunu kazanmış olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K115



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.32 İĞNE İĞNE

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 4 - 5

b. Cinsiyeti : Genellikle kız

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok sonbahar ve kış aylarında oynanır. Eski bir oyun olan 'İğne İğne' oyunu aynı oynanma biçimiyle günümüzde de oynanmaktadır. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdandır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular yere oturarak ayaklarını uzatırlar içlerinden biri 'oyun yöneticisi' olarak belirlenir.

'Ebe' olan oyun yöneticisi şu oyun tekerlemesini 'sayışma' yönteminde olduğu gibi söylerken tek tek oyuncuların ayaklarını sayar:

İğne iğne

Ucu diğne

Şam ağacı

Şatır gacı

Ana vurıl (vurup)

Baba duruk (durup)

Çelme çelik

Çek şunu şuradan

Oyun tekerlemesinin son hecesi hangi ayağa denk gelirse o ayak dizden bükülerek çekilir. Sayma işlemi son oyuncunun tek ayağı kalıncaya kadar tekrarlanır.

Oyun yöneticisi, sona kalan oyuncuyla şu konuşmayı yapar:

"Buradan bir deve geçti mi?"

"Geçti."

"Yükü neydi?"

"İncir, üzüm."



“Tadına baktın mı?”

“Baktım.”

“Bana da ayırdın mı?”

“Ayırdım ama kedi köpek yemiş.”

“Benim bir kuzum var ot mu yedirirsin diken mi?”

“Ot (veya diken).”

“Benim bir ineğim var büyük kapıdan mı geçirirsin, küçük kapıdan mı?”

“Büyük kapıdan (veya küçük kapıdan).”

“Benim bir kör baltam var kaçta alırsın”

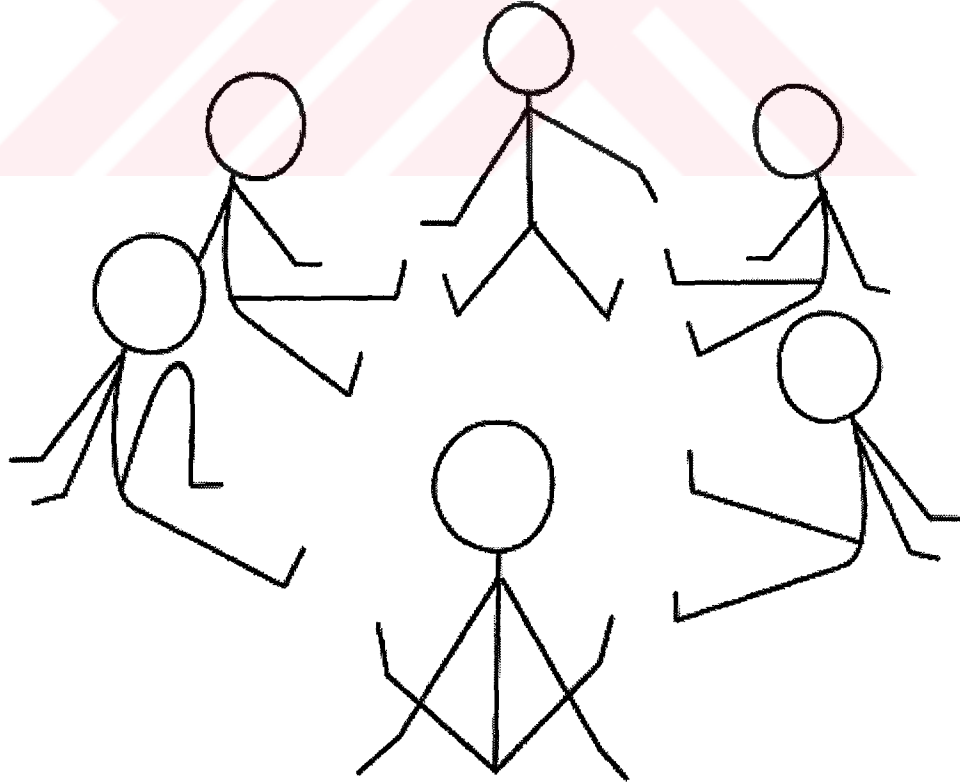
“Beşe.”

“Vermem beşe kakarım taşa.”

Oyun yöneticisi son sözünü söyledikten sonra bu oyuncuyu iterek oyundan atar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K163

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.33 İNCİ DE BONCUK

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 15

b. Cinsiyeti : Kız

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Ağın

Oyunun Oynanma Biçimi :

Açık bir alanda toplanan oyuncular el ele tutuşup birbirlerine yakın durarak bir daire oluştururlar.

Sayısmaca sonucu belirlenen ebe dairenin ortasına geçer ve dönmeye başlar. Daireyi oluşturan oyuncular ise aşağıdaki oyun tekerlemesini ezgili bir biçimde söyleyerek sözlere uygun hareketler yaparlar:

Bidonun da kapağı açıldı (ellerini ve kollarını oynatırlar)

İnci de boncuk saçıldı. (yere eğilirler)

Limonu da böyle sıkırlar (ortadaki oyuncunun kolunu acıtmayacak şekilde sıkırlar)

Suyunu da böyle içerler (su içer gibi yaparlar)

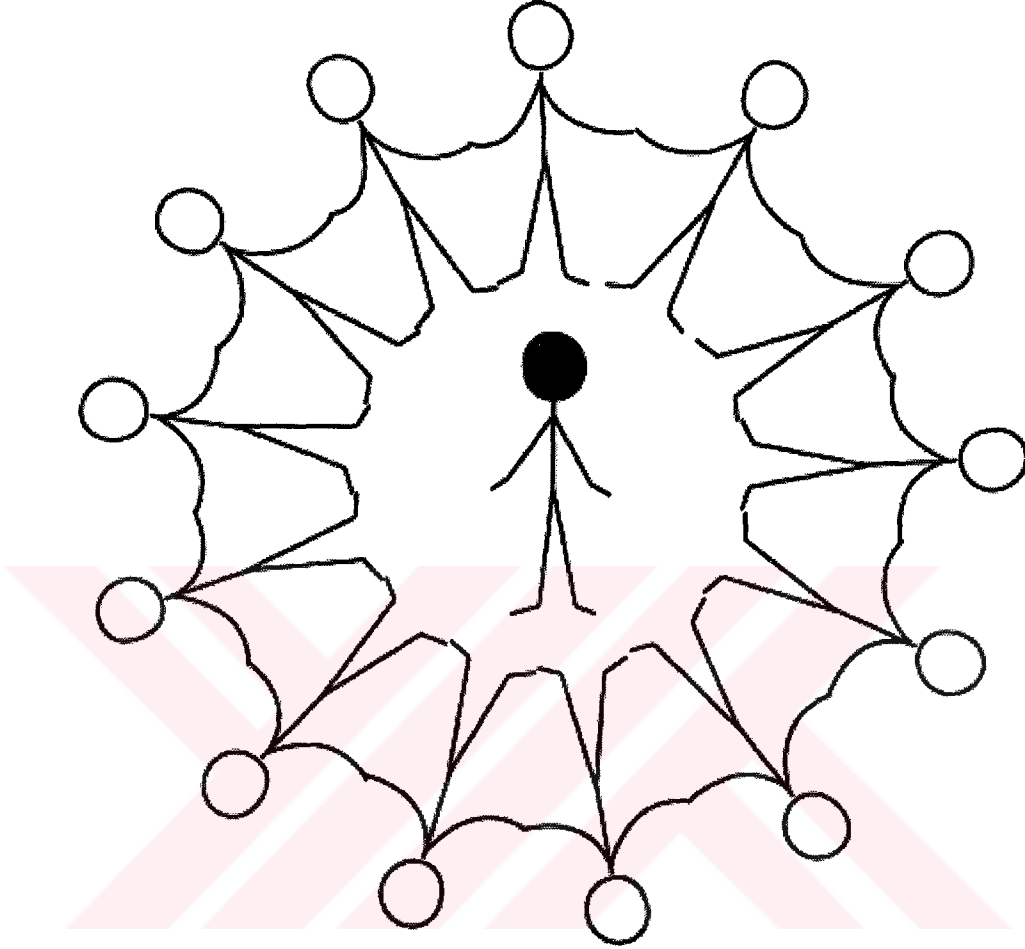
Çamaşırı böyle yıkarlar (ortadaki kızın elbisesini çitilerler)

Çamaşırı böyle asarlar (ortadaki oyuncuyu hep birlikte yukarı kaldırırılar)

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K45



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.34 İNEK ŞABAN

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Genellikle kız

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, günün istenilen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

Oyunun Oynanma Biçimi :

İki oyuncu karşı karşıya gelir. Ellerini belirli hareketlerle birbirlerine vurarak 'İnek Şaban' adlı aşağıdaki oyun tekerlemesini ezgili bir biçimde söylerler:

İnek Şaban

İnek Şaban sınıfta kalmış

Adile Hanım üç göbek atmış

Üç kere a a a

Üç kere be be be

Üç kere a

Üç kere be

Alfabe

Her oyuncu iki elinin parmaklarını bitişik tutarak avuç içlerini birleştirir. Oyuncular, bu şekilde birleştirdikleri ellerinin parmak uçlarıyla birbirlerini gösterirler.

Oyuncular, bu şekilde tuttıkları ellerini, her oyuncunun sol eli bir kez içte bir kez dışta kalacak şekilde dört kez birbirine sürerken oyun tekerlemesinin adını hecelerler.

Eller aynı şekilde bitişik iken iki oyuncunun da sol ellerinin tersi birbirine dokundurulur. Bu durumda her iki oyuncu da sağ elini "Adile" derken kendi eline, "Hanım" derken yukarıda diğer oyuncunun eline, "Üç göbek" derken yine kendi eline, "Atmış" derken aşağıda diğer oyuncunun eline vurur.

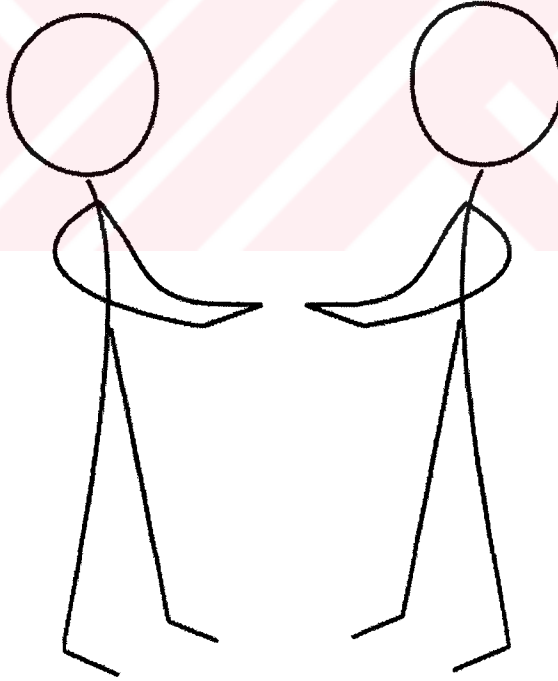
Daha sonra eller yine bitişik durumdayken her iki oyuncu da sağ elleriyle aynı anda “Üç kere” derken kendi eline, “A a a” derken yukarıda diğer oyuncunun eline üç kez, “Üç kere” derken yine kendi eline, “Be be be” derken aşağıda diğer oyuncunun eline üç kez vurur. Oyuncular tekrar “Üç kere” diyerek önce kendi ellerine, sonra “A” deyip yukarıda birbirlerinin ellerine, tekrar “Üç kere” deyip kendi ellerine ve son kez “Be” deyip aşağıda birbirlerinin ellerine vururlar.

‘Alfabe’ kelimesi için ise şu hareketler yapılır:

Her iki oyuncu da “Al” hecesini söylerken sağ elini sol omzuna, “Fa” hecesini söylerken sol elini sağ omzuna koyduktan sonra ‘be’ hecesinde ellerini havaya kaldırır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K34

Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.35 İSİM EBESİ



Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 8 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarındanır

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Ağın, Baskil

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık ve geniş bir alanda toplandıktan sonra ‘sayışmaca’ ile ‘isim ebesi’ belirlenir. Şu sayışmacayı örnek olarak verebiliriz:

O piti piti

Papatya dilli

Kız senin ismin kaç türlü?

(Beş)

Bir, iki, üç, dört, beş

Sayısmacada ki “Türlü” kelimesinin “-lü” hecesi hangi oyuncuyu işaret ederse o oyuncu istediği bir sayıyı söyler. Sayışmayı yapan oyuncu, sayıyı söyleyen oyuncunun yanındakinden devam edip birden başlayarak söylenen sayıya kadar her sayı bir oyuncuya denk gelecek şekilde sayar. Sayma işlemi sonucu son rakam kimi gösterirse, o oyuncu ‘ebe’ olur.

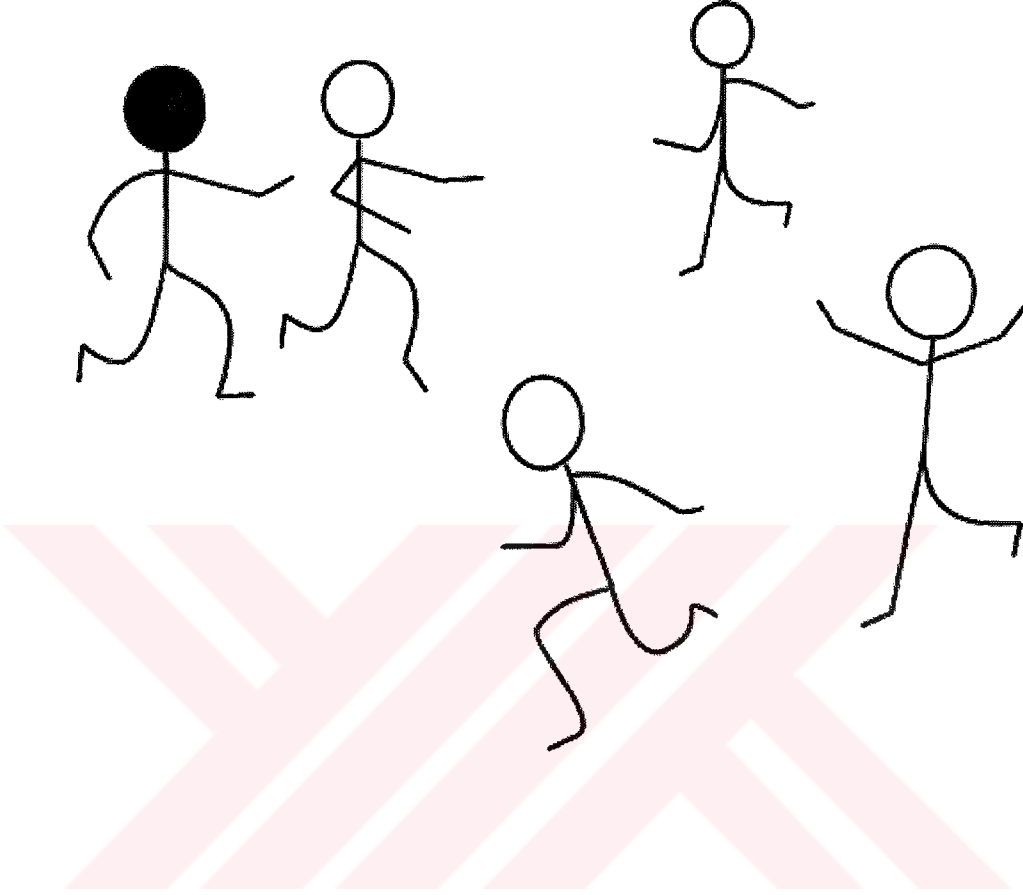
Ebe olan oyuncu, kaçan oyunculara eliyle dokunarak onları ebelemeye çalışır. Oyunculardan biri, ebe kendisine yaklaştığında kaçamayacağını anlayınca kaçan diğer oyunculardan birinin ismini söyler. İsmi söylediği oyuncu yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyun sırasında oyuncular ebeyi kızdırmak için ona “Ebe sen misin çukolata versem yer misin?” oyun tekerlemesini ezgili bir biçimde söylerler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K17, K71



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.36. KALE KAPMACA

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 12

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, günün istenilen saatinde oynanır. Eski bir oyun olan 'Kale Kapmaca' aynı oynanma biçimiyle günümüze kadar gelebilmiştir. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdandır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Karakoçan

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyun alanının istenilen bir yerine bir oyuncunun girebileceği büyüklükte bir çukur kazılır. Oyuncular eş seçme yöntemlerinden biriyle iki eşit gruba ayrılırlar. 'Ayak basma' yöntemiyle hangi grubun 'ebe' olacağı belirlenir. Karşı grup oyun alanına dağılır. Ebe olan gruptan bir yada birkaç kişi kuyunun başında beklerken diğerleri kaçan gruptaki oyuncuları yakalamaya çalışırlar.

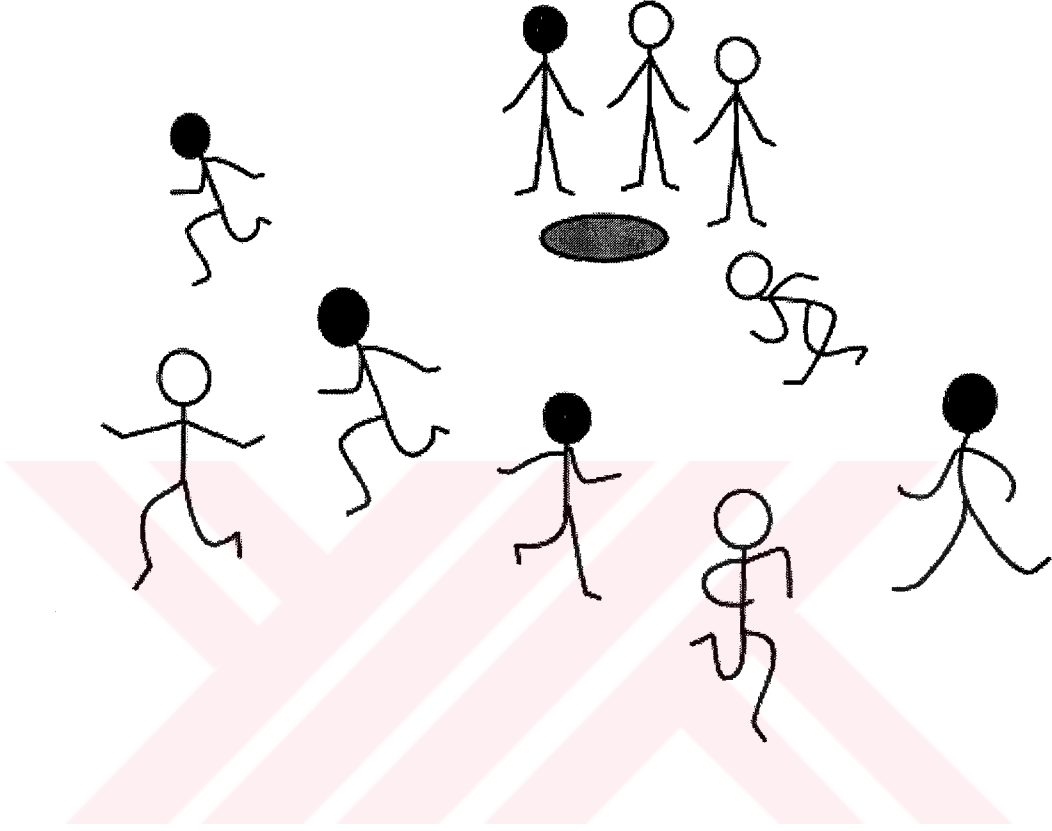
Oyuncular oyun alanını sınırlandırmak için oyun alanının etrafındaki bazı yerlere çizgi çizerler. Bu çizgileri geçen oyuncu yanarak kuyunun yanında bekler. Ebe olan grup oyuncuları, yakaladıkları oyuncuları kuyunun yanında bekletirler. Kaçan gruptaki oyunculardan biri, ebe olan gruptan birine yakalanmadan gelip kuyunun yanındaki arkadaşlarından birinin eline vurursa, eline vurduğu oyuncuyu 'kurtarmış' olur. Kurtulan oyuncu yeniden kaçmaya başlar.

Kaçan grup oyuncularından biri, ebe olan gruba yakalanmadan çukura girerse bu oyuncunun grubu bir 'kale almış' olur. Kaçan oyunculardan biri çukura girmeden, bütün grup yakalanırsa ebe olan grup bir kale almış olur ve bu grup ebeliği diğer gruba devreder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K74



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.37. KARIŞ

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 3 – 15

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan ‘Karış’ oyunu aynı oynanma biçimiyle günümüze kadar gelebilmiştir. Unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Ağın

Oyunun Oynanma Biçimi :

‘Sayışmaca’ veya başka bir yöntemle iki oyuncu ‘ebe’ seçilir. Ebeler karşılıklı yere oturarak bacaklarını bitişik olarak uzatıp ayak tabanlarını birbirine yaslarlar.

Diğer oyuncular da ‘kura’ veya başka bir yöntemle ya da koşarak birbirlerinin arkasına sıralanıp, oyuna başlama sıralarını belirlemiş olurlar. Sıralanan oyuncular anlatılan biçimde duran ebelerin üzerinden sırayla atlarlar. Bütün oyuncular atlayışlarını yaptıktan sonra ebeler atlayışları zorlaştırmak için ayaklarıyla yaptıkları engeli yükseltirler. Oyunun diğer turlarında iki ebe, duruşlarında şu değişiklikleri yaparlar:

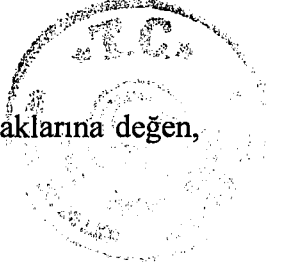
İkinci Tur: Ebeler, birinci turda bitişik olarak uzattıkları ayaklarından birini diğerinin üzerine, üstteki ayağın topuğu alttaki ayağın parmak ucuna gelecek şekilde koyarlar.

Üçüncü Tur: Ebeler ikinci turdaki duruşlarını bozmadan birer yumruklarını üstteki ayaklarının üzerine koyarlar.

Dördüncü Tur: Ebeler üçüncü turdaki duruşlarını bozmadan diğer yumruklarını da ilk yumruklarının üzerine koyarlar.

Beşinci Tur: Ebeler dördüncü turda koydukları bir yumruklarını açıp karış şeklinde tutarlar.

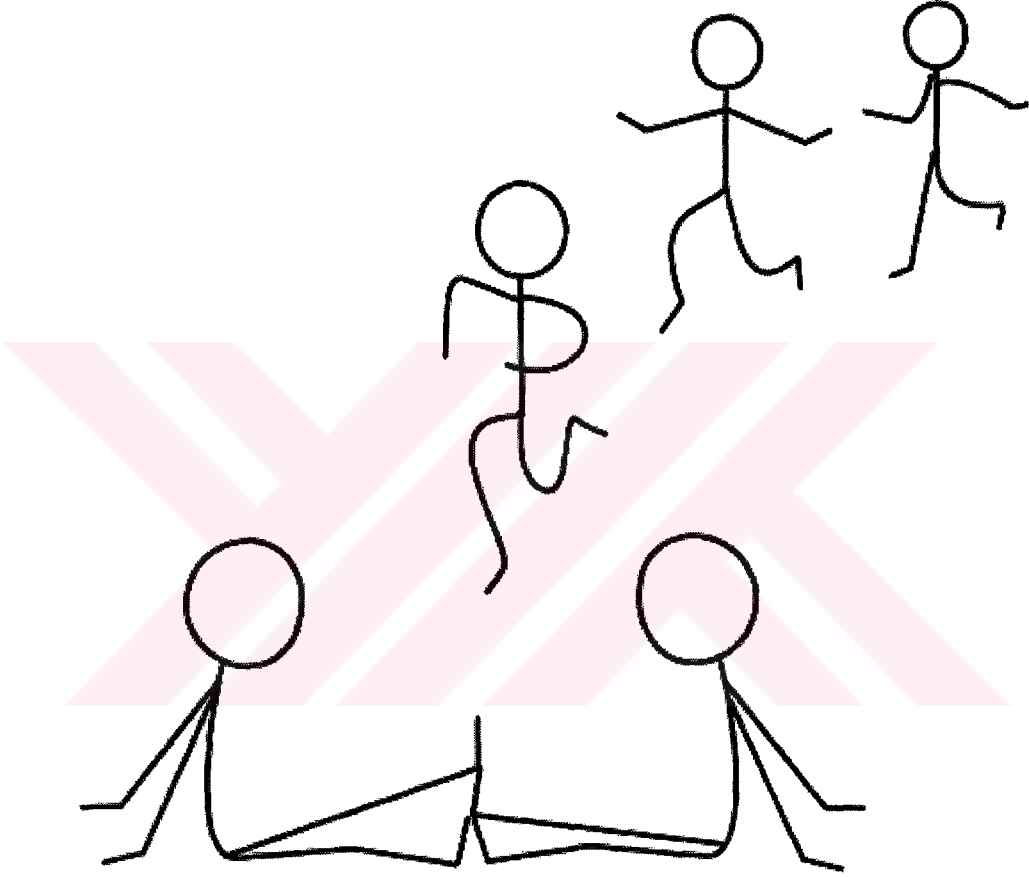
Altıncı Tur: Ebeler ikinci turdaki gibi ayaklarını üst üste koyarak her iki ellerini karış biçiminde açıp üst üste koyarlar.



Atlayışlar sırasında ebelerin parmaklarına, ayaklarına ya da bacaklarına değen, düşen ya da atlayamayan oyuncu, ebelerden biri ile yer değiştirir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K48

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.38. KARTAL

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 8

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz mevsimlerinde gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Kartal oyunu aynı oynanma biçimiyle günümüze kadar gelebilmiştir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Baskil, Sivrice, Karakoçan, Palu, Kovancılar.

Oyunun Oynanma Biçimi :

'Sayışma' ile belirlenen 'ebe', koşarak diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Kaçan Oyuncular, Yakalanacaklarını hissettikleri an ebelenmemek için "Kartal" diyerek kollarını iki yana gergin biçimde uzatıp oldukları yerde hareketsiz dururlar.

Kaçan oyuncularda biri, kartal pozisyonunda donup kalan oyuncuyu 'açmak' için oyuncunun bir kolunun altından geçer. Böylece 'kartal' yeniden kaçabilir.

Ebe oyuncular "kartal" demeden onlara dokunursa dokunduğu kişi ebe olur.

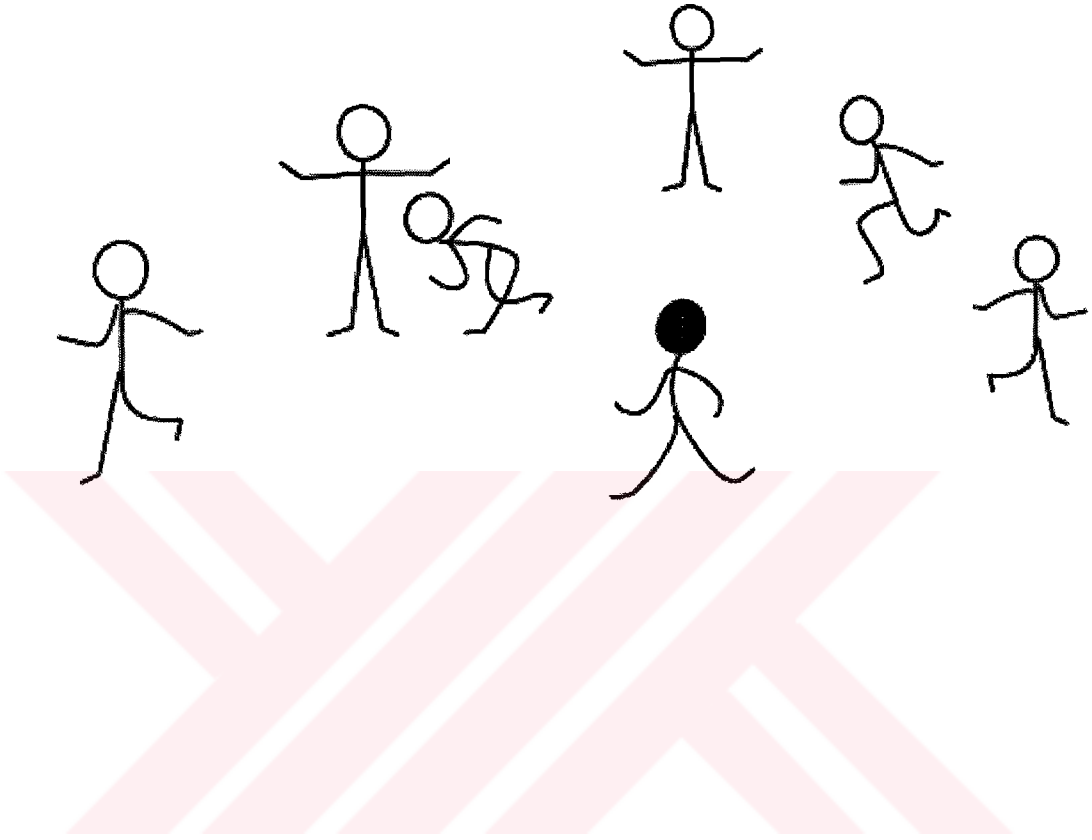
Eğer kaçan oyunculardan, biri dışında hepsi "kartal" deyip donarsa, tek kalan bu oyuncu ya arkadaşlarını açmaya çalışır ya da ebe olmayı seçer. Oyun bu şekilde devam eder.

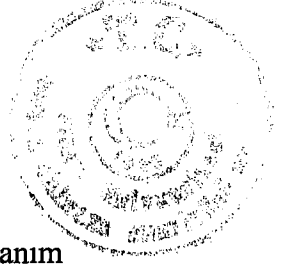
Kartal oyununun Keban'daki ismi 'Kara Kartal'dır. Bu oyunda oyuncuları ebeye yakalanacaklarını anladıkları sırada "Kara Kartal" diyerek kollarını iki yana gergin biçimde uzatarak açarlar ve bu durumda ebelenmekten kurtulurlar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K146, K150



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.39. KAVUN - KARPUZ

Oyunun Diğer Adı / Adları : Melek Şeytan / Seke Seke / İncili Hanım

Oyuncuların

- a. Sayısı : 10 - 14
- b. Cinsiyeti : Genellikle kız
- c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsim, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden beri aynı ve farklı oynanma biçimleriyle oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyunculardan iki kişi seçilir. başkan adı verilen bu oyuncular eşlerini seçerek iki grup oluştururlar. Gruplar 5-6 metre ara ile karşılıklı iki sıra halinde yere çömelirler. Oyuna önce başlayacak olan grup sayışmacı, kura veya başka bir yöntemle belirlendikten sonra başkanlar, kendi gruplarındaki oyunculara meyve, çiçek, şehir vb. isimleri verirler. Bir grubu oyuncuları, diğer grubun oyuncularının takma isimlerini bilmezler. Oyuna başlayacak grubun başkanı tek ayağı üzerinde sekerek diğer grubun başkanının yanına giderek ona şöyle seslenir:

- “Hu hu komşu ben geldim”
- “ İncili hanım hoş geldin”
- “ Kavun karpuz almaya geldim”
- “ Kavunum yok karpuzum çok”

deyince gelen başkan, karşı grubun oyuncularının kafalarına karpuz secer gibi yumruğuyla vurur ve içlerinden birini seçer. Başkan, seçtiği bu oyuncunun gözlerini kapatarak kendi grubundan bir oyuncuyu oyunun başında belirledikleri ismi ile çağırır. Örneğin “Gelsin benim çileğim” der. Adı çilek olan oyuncu yerinden kalkıp yavaşça gelerek, başkanının gözünü kapattığı oyuncunun başına, parmaklarının ucuyla üç kez vurduktan sonra sessizce yerine döner. Başkan ellerini oyuncunun gözlerinden çeker. Yerine geçen oyuncu ile grup arkadaşları karşı gruba arkalarını dönerler ve “Söyle sana kim vurdu ?” diyerek yerlerinde zıplarlar. Oyuncu, tahmin ettiği bir kişinin ismini

söyler. Bilirse, vuran oyuncu kendi grubundan ayrılıp bilen oyuncunun grubuna geçer. Eğer bilemezse tahminde bulunan oyuncu karşı gruba geçer. Başkan yeni gelen oyuncuya başka bir isim verir ve oyun böylece gruplardan birinin başkan dışındaki oyuncularının hepsi karşı gruba geçinceye kadar devam eder.

Kavun Karpuz oyunu günümüzde Elazığ'ın merkezinde bu şekilde oynanmaktadır. Kavun karpuz oyunu eskiden de Elazığ'ın merkezinde aynı oynanma biçimiyle yukarıda anlatıldığı gibi oynanırdı. İki oyun arasındaki tek farklılığa oyunun sözlü formüllerinde rastlanmaktadır.

Eskiden oynanan Kavun Karpuz oyununda grup başkanları arasında şu konuşma geçerdi:

- “Seke seke ben geldim.”
- “İncili Hanım hoş geldin.”
- “Annem bir kavun istiyor.”
- “Kavunum yok karpuzum çok.”

Ayrıca yine eskiden oynanan kavun karpuz oyununda, gözü kapatılan oyuncuya vuran oyuncu tekrar yerine geçtikten sonra, vuran oyuncu ve grup arkadaşları karşı gruba arkalarını dönerek “Fiske fiske kim vurdu?” diye bağırlar.

Baskil’de oynanan kavun karpuz oyununda ise grup başkanlarına anne denmektedir. Oyunda karşı gruba giden anne bir eliyle var olduğu kabul edilen kapıyı çalar gibi yaptıktan sonra iki anne arasında şu konuşma geçer:

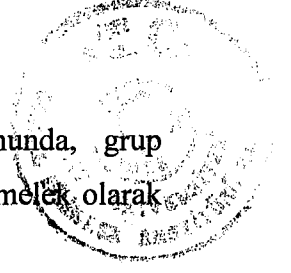
- “Tık tık tık ben geldim.”
- “Buyrun ne istiyorsunuz.”
- “Annem bir kaşık tuz istedi.”
- “Tuzum yok kavun karpuzum çok.”

Oyundan sonra iki grup oyuncuları arasında ip çekme yarışı yapılabilir. Kazanan grup yenilen gruba “Çürük elma, çürük elma” diye bağırlar.

Bu oyunun, Baskil’in bazı köylerinde Melek – Şeytan adıyla da oynandığı tespit edilmiştir. Oyunda grup liderlerine anne ya da başkan denir. Oyunun başında grup liderleri arasındaki konuşma şöyledir:

“İzin var mı? Kavun alabilir miyim?”

“Alabilirsin”



Bundan sonra oyun aynı şekilde devam eder. Oyunun sonunda, grup oyuncularının hepsini karşı gruba kaptıran başkan şeytan; kazanan başka melek olarak adlandırılır.

Ağın'da oynanan Kavun Karpuz oyununda genellikle ayak sayma yöntemiyle oyuncular iki eşit gruba ayrıldıktan sonra oyun aynı şekilde oynanmaya devam ederken şu farklılık dikkat çeker:

Gözleri oyun başkanı tarafından kapatılan oyuncu, kendisine vuran oyuncunun kim olduğunu doğru olarak tahmin ederse, ismini bildiği bu oyuncuyu kovalamaya başlar. Eğer kovaladığı oyuncuyu yakalarsa kendi grubuna götürür, yakalayamazsa kendisi karşı gruba katılır.

Keban'da ise grup başkanlarına anne denir. Karşı gruba gidip gözü kapatılan oyuncunun kafasına vuran oyuncu, yerine geçtikten sonra bu grup hep birlikte alkış çalarak "Miske miske kim vurdu diye iki kez kafasına vurulan oyuncuya seslenirler.

Kavun Karpuz oyununa Karakoçan'da Seke Seke adı verilmektedir. Bu oyundaki farklılıklar grup başkanlarının isimlerinde ve oyunun sözlü formüllerinde görülür. Karakoçan'da bu oyun sırasında grup başkanlarına İncili Hanım denir. İncili Hanımların konuşması ise şu şekildedir:

- "Seke seke ben geldim."
- "İncili Hanım hoş geldin."
- "Anam tuz istedi."
- "Ama tuz yok, istersen meyve verebilirim."

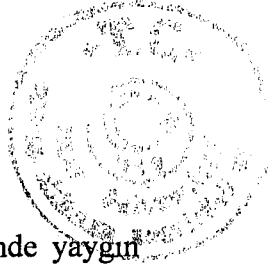
Oyunun sonunda da genellikle iki grup oyuncuları ip çekme yarışı yaparlar. Bu durumda ip yarışını kazanan tarafın bir isteği yerine getirilir.

Kavun karpuz oyunu Sivrice'de İncili Hanım adıyla oynanmaktadır. Bu oyunda iki İncili Hanım arasında şu konuşma geçer:

- "Seke seke ben geldim."
- "İncili Hanım hoş geldin."
- "Neyin var?"
- "Kavunum karpuzum var."

Alacakaya'da oynanan Kavun Karpuz oyununda da oyunun konuşma bölümündeki farklılıklar dikkat çekmektedir. Bu oyundaki baş kişiler şöyle konuşurlar:

- "Seke seke ben geldim."
- "Hacı kurban hoş geldin."

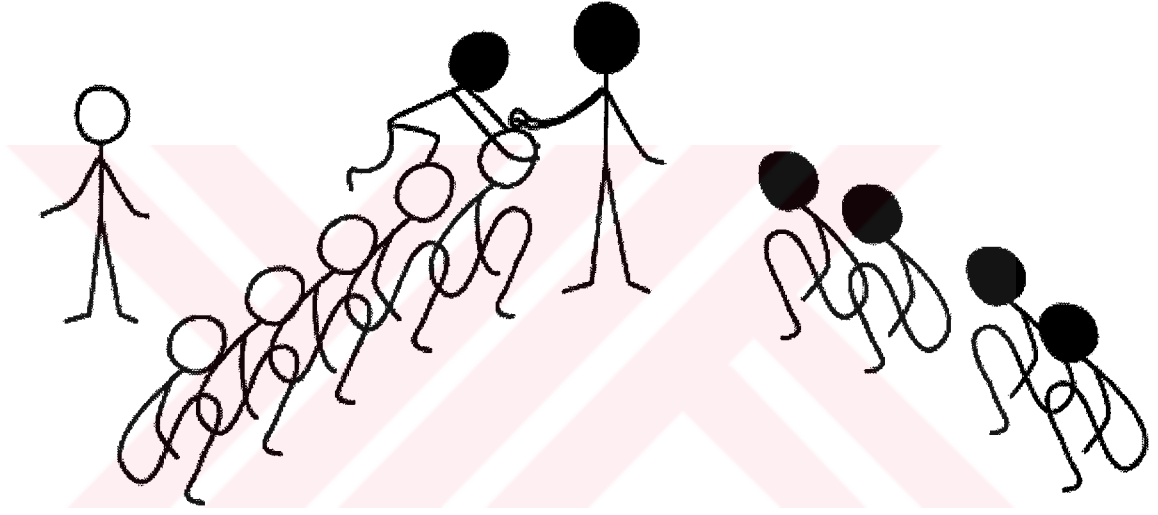


- “Nelerin var nelerin yok.”
- “Meyvelerim var buyur seç.”

Kavun Karpuz oyunu Elazığ’ın merkezinde, ilçelerinde ve köylerinde yaygın olarak oynanmaktadır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K11, K16, K112, K147

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.40. KELİME TÜRETMECE

Oyunun Diğer Adı / Adları : Kelime Türetme

Oyuncuların

a. Sayısı : 3 - 10

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 8 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, günün istenilen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarındanadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular bir araya geldikten sonra içlerinden biri oyuncular tarafından belirlenen meyve, hayvan, ünlü gibi kategorilerden birine ait bir kelime söyler. Bu oyuncunun yanındaki oyuncu, on saniye içinde veya oyuncuların belirledikleri süre içinde oyuna başlayan oyuncunun söylediği kelimenin son harfiyle başlayan bir kelime söyler. Oyuncular, saat istikametinde veya saat istikametinin tersinden yönünde sırayla seçilen kategoriye ait kelimeler söylerler. Her oyuncu, kendisinden önceki sıradaki oyuncunun söylediği kelimenin son harfiyle başlayan bir kelime söyler. Oyun böylece devam eder. Belirtilen süre içinde kelime söylemeyen kendisinden önce söylenen kelimenin son harfiyle başlamayan bir kelime söyleyen veya başka kategoride kelime söyleyen oyuncu 'yanar' ve oyundan çıkar. Oyunda sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Bu oyunun Keban'da oynanan çeşitlemesinde kazananı belirleme şeklinde farklılık görülmektedir.

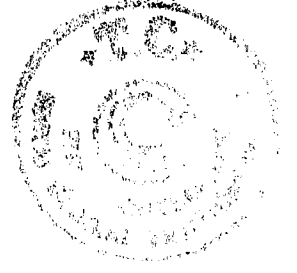
Keban'daki 'Kelime Türetme' oyununda, şöyle bir yarışma yapılır. Bu oyuncular üç saniye içinde üç ayrı harfle başlayan üç kelime söylemeye çalışırlar. Bu kelimeleri üç saniye içinde söyleyemeyen oyuncu yanar. Diğer oyuncu oyunu kazanmış olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K90, K146



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.41. KELOĞLAN

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 10

b. Cinsiyeti : Kız

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında, gündüzleri oynanır. Eskiden beri aynı oynanma biçimiyle oynanan “Keloğlan” oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Baskil

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyunculardan biri gönüllü olarak ya da sayışma ile ‘Keloğlan’ adını alır. Diğer oyuncular yan yana düz bir sıra halinde durup kollarını aşağı uzatarak el ele tutuşur ve parmaklarını birbirlerine kenetlerler. Keloğlan ise bu sıranın karşısında durur.

Keloğlan ve Keloğlan’ın karşısındaki grup sıra ile birbirlerinin üzerine doğru yürür. Yürüyüşte bir taraf ileri doğru giderken diğer taraf aynı tempoda geri geri adım atmaktadır. Yürüyüşe Keloğlan’ın karşısındaki grup başlar. Taraflar ileriye doğru yürürken birbirlerine şu ezgili sözleri söylerler:

“Ne var bizde Keloğlan, Keloğlan, Keloğlan?”

“Akşama size geleceğim, geleceğim, geleceğim.”

“Gelip de ne yapacağın, yapacağın, yapacağın?”

“On beş altın satacağım, satacağım, satacağım.”

“Satıp da ne yapacağın, yapacağın, yapacağın?”

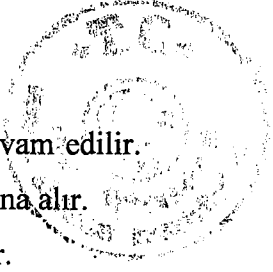
“Güzel kız seçeceğim, seçeceğim, seçeceğim.”

“Seçip de ne yapacağın, yapacağın, yapacağın?”

“Güzel kız alacağım, alacağım, alacağım.”

Bu cevaptan sonra, oyuncular Keloğlan’ın seçtiği kız, kollarında tutup bir ileri bir geri sallayarak şu sözleri söyleyip Keloğlan’a doğru iterler:

“Yediğin ekmek, içtiğin su, hepsi sana helâl olsun!”

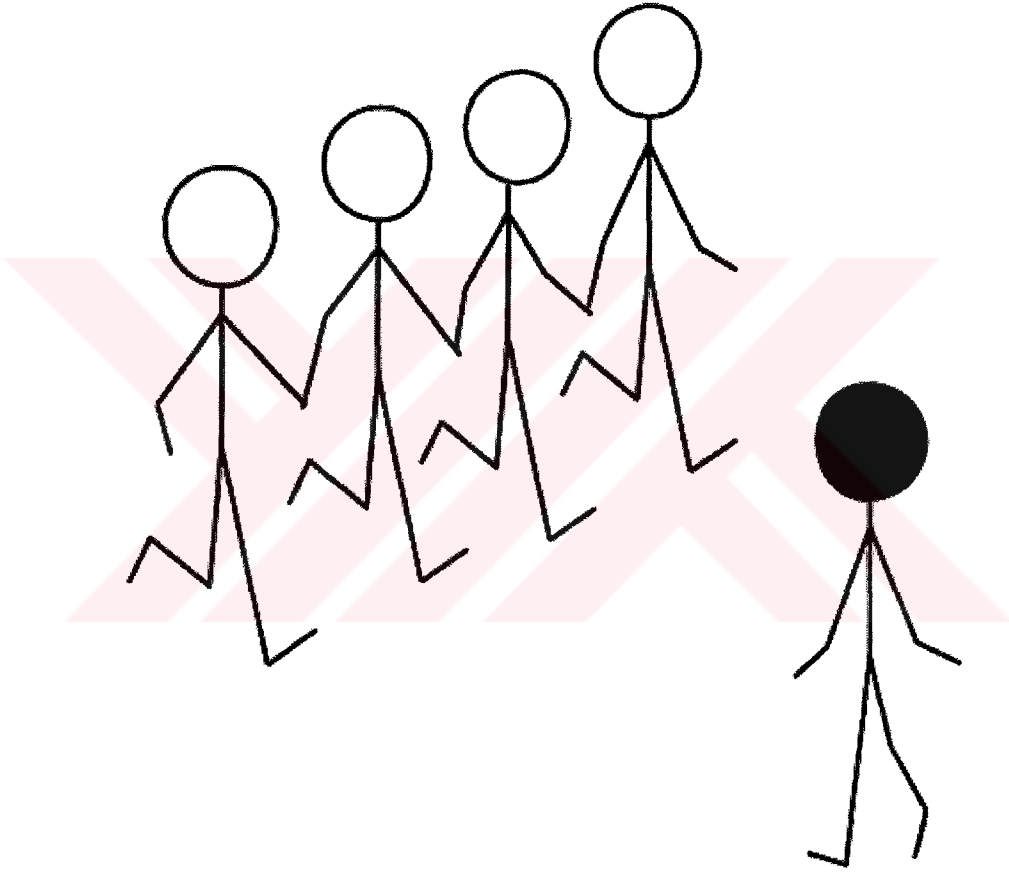


Kelođlan setiđi kızıla el ele tutuřtuktan sonra oyuna aynı řekilde devam edilir.
Böylece Kelođlan karřı grupta bir oyuncu kalıncaya kadar kızları tek tek yanına alır.

Bu defa yalnız kalan oyuncu Kelođlan olur. Oyun böylece devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kiři / Kiřiler: K126

Oyuna Ait Grafik izimi:





2.12.42. KİREÇ KIRMACA

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 2 - 10

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekan

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç ynanmayan oyunlardan biridir.

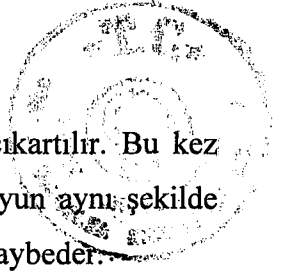
Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Ağın

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Açık, geniş ve düz bir alanda, bütün oyuncuların içinde rahatça koşabileceği büyüklükte dikdörtgen bir şekil çizilir. Bu şekil bir çizgiyle ortadan ikiye bölünerek iki kare oluşturulur. Alanı ikiye ayıran çizgi iki grup arasındaki sınır çizgisidir. Gruplar kendi alanlarına geçerler.

'Sayışma' veya 'kura'yla hangi grubun oyuna başlayacağı belirlenir. Oyuna başlayacak olan grup oyuncuları kendi aralarından birini seçerek karşı alana gönderirler. Bu oyuncu ellerinin parmaklarını önünde birbirine iyice kenetler ve bu halde alanın içinde dolaşır. Eğer ellerini ayırırsa 'yanar' ve oyun dışında kalır. Elleri kenetli oyuncunun dolaşmasını gözleyen grup oyuncuları el ele tutuşurlar ve birbirlerinin ellerini sıkıca tutarlar. Elini bırakan oyun dışında kalır. Bu gruba gelen elleri kenetli oyuncu, el ele tutuşan oyuncuların ellerine hızla vurarak onların ellerini ayırmaya çalışır.

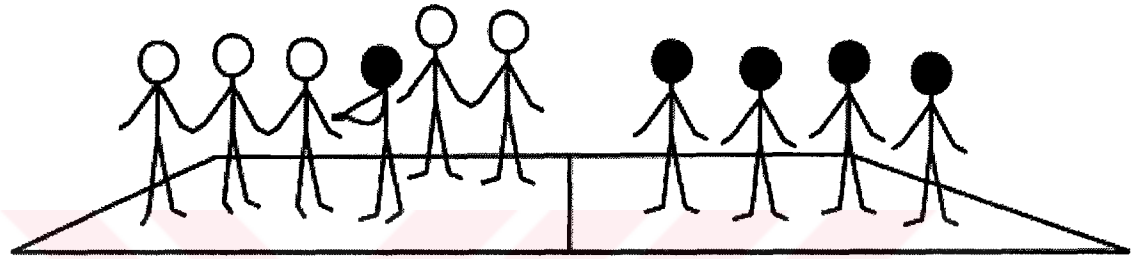
Bu oyuncu önce daha güçsüz olan oyuncuların yanlarına giderek veya oyuncuların dikkatsiz bir anlarını yakalayıp el ele tutuşan oyuncuların ellerini ayırmaya çalışır. Ayıramazsa el ele tutuşan oyuncular halka oluşturarak bu oyuncuyu halka içine alıp onun işini iyice güçleştirirler. Elleri kenetli oyuncu içinde kaldığı grup oyuncularının ellerine vurup iki oyuncunun ellerini birbirinden ayırabilirse bu iki oyuncuyu oyun dışına çıkarmış olur. Bu oyuncu, içindeki grubun ellerini ayıramazsa ve halka içinde kalırsa, halkayı oluşturan grup oyuncuları halkayı iyice daraltarak onu



'hapsederler'. Bu durumda halka içinde kalan oyuncu oyun dışına çıkartılır. Bu kez kazanan gruptan bir oyuncu karşı grubun oyun alanına gönderilir. Oyun aynı şekilde devam eder. Hangi grubun oyuncusu daha az sayıdaysa o grup oyunu kaybeder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.43. KÖROĞLU

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 20

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok yaz gecelerinde oynanır. Eski bir oyun olan “Köroğlu” oyunu, günümüzde unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızdan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Karakoçan

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular öncelikle ‘sayışma’ veya ‘oyuncu adı söyleme’ yöntemiyle iki eşit gruba ayrılırlar. ‘Ebe’ olacak grubun belirlenmesi için ‘kura’ yöntemi veya iki grubun oyuncu yöneticilerinin yapacakları ‘ayak basma’ yöntemi uygulanır.

Ebe olan grup oyuncuları kendi aralarında kurnaz, iyi koşabilen, yetenekli birini ‘Köroğlu’ olarak seçerler. Köroğlu ve grup arkadaşları, ‘kale’ adını verdikleri bir yerde beklerler.

Diğer grubun oyuncuları, içlerinden uyanık yetenekli birini seçerek Köroğlu’nun yanına gönderip saklanmaya giderler.

Köroğlu kalede gözlerini kapatıp belirlenen sayıya kadar yüksek sesle saydıktan sonra gözlerini açarak saklanan oyuncuları bulmak için çeşitli yönlerde doğru yürümeye başlar. Bu sırada Köroğlu’nun yanına gönderilen karşı grubun oyuncusu, Köroğlu’nu takip ederek Köroğlu’nun gezdiği yerleri grup arkadaşlarına aşağıdaki örnekteki gibi bildirir:

“Köroğlu kaleden çıktı.”

“Köroğlu Ahmet Beyin evinin köşesinde.”

“Köroğlu Memi’nin damında.”

“Köroğlu zibilliğin başında.”

Yanıdaki oyuncu yürüdüğü yerleri duyururken Köroğlu, oyunculardan birini bulmaya ve bulduğu oyuncudan önce kaleye koşarak kaleye elini vurmaya çalışır. Köroğlu bunu yapabilirse bulduğu oyuncuyu 'sobelemiş' olacaktır.

Grup arkadaşı Köroğlu'nun yerini bildirdiği için Köroğlu'nun kendisinden uzakta olduğunu bilen oyuncu saklandığı yerden fırlayıp kaleye Köroğlu'ndan önce koşarak elini vurmaya çalışır. Bu durumda ise kaleye elini vuran oyuncu Köroğlu'yu sobelemiş olacaktır.

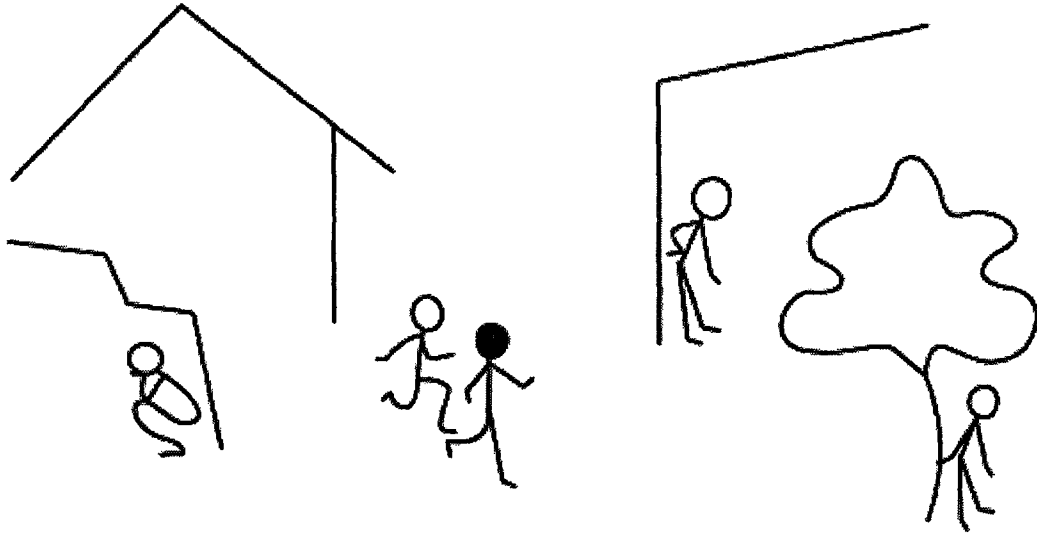
Köroğlu'nun kendisine yakın bir yerde olduğunu duyan oyuncular ise saklandıkları yere iyice sinerek tehlikenin geçmesini beklerler.

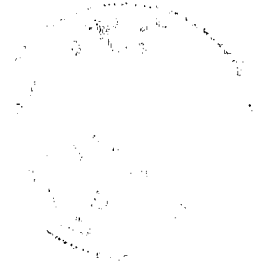
Köroğlu bir oyuncuyu bulduğu zaman bulduğu oyuncu ve Köroğlu kaleye koşup birbirlerini sobelemeye çalışırlar. Bulunan oyuncu Köroğlu'yu sobelerse, Köroğlu diğer saklananları aramaya devam eder. Köroğlu sobelerse sobelenen oyuncunun grubu ebe olur. Sobelenen oyuncu ise Köroğlu olur. Oyuna aynı şekilde devam edilir.

Elazığ'ın merkezlerinde ve ilçelerinde unutulmaya yüz tutmuş oyunlardan biri olan Köroğlu oyununun aynı adla ve oynanma biçimiyle Karakoçan'da oynanmaya devam ettiğini tespit ettik.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K86, K87, K100

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.44. KÖŞE KAPMACA

Oyunun Diğer Adı / Adları : Ağaç Kapmaca / Köşe Kapmaca

Oyuncuların

a. Sayısı : 5-8

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler : -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eskiden beri aynı oynanma biçimi ile oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular ağaçların yanına veya duvar köşelerini kullanabilecekleri bir yere giderek burayı oyun alanı olarak seçerler. ‘Sayışmaca’ veya başka bir yöntemle ‘ebe’ belirlenir.

Oyuncular ağaçlık bir alanda toplanmışlarsa ebenin dışındaki oyuncuların her biri bir ağacın yanında durur. Oyun duvar kenarında oynanacaksa her oyuncu bir duvar köşesinde bekler. Ebe ise oyuncuların ortasında durur.

Oyuncular ikişer ikişer birbirleriyle anlaşarak ebeye yerlerini kaptırmadan yer değiştirmeye çalışırken ebe, onlar yer değiştirdiği sırada bir oyuncunu yerini kapmaya çalışır. Bulunduğu yerden diğerine geçerken yerini kaptıran oyuncu yeni ebe olur. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyun sırasında ebe yer değiştirmeye hazırlanan bir oyuncunun çok yakınında durup beklerse bu oyuncu ebeye “Ana baba yolu ver”, diyerek ebeden kendisinden biraz uzaklaşmasını, böylece kendisine koşma fırsatı vermesini istemiş olur.

Bu oyun ağaçlık bir alanda oynandığında genellikle ‘Ağaç Kapmaca’, köşelerde oynandığında ise ‘Köşe Kapmaca’ adıyla anılmaktadır.

Köşe Kapmaca oyunu Karakoçan’da oyuncu sayısı ve oyun alanı bakımlarında farklılık göstermektedir. Bu ilçede beş kişiyle oynanan Köşe Kapmaca oyunu için oyun alanı şöyle hazırlanır:

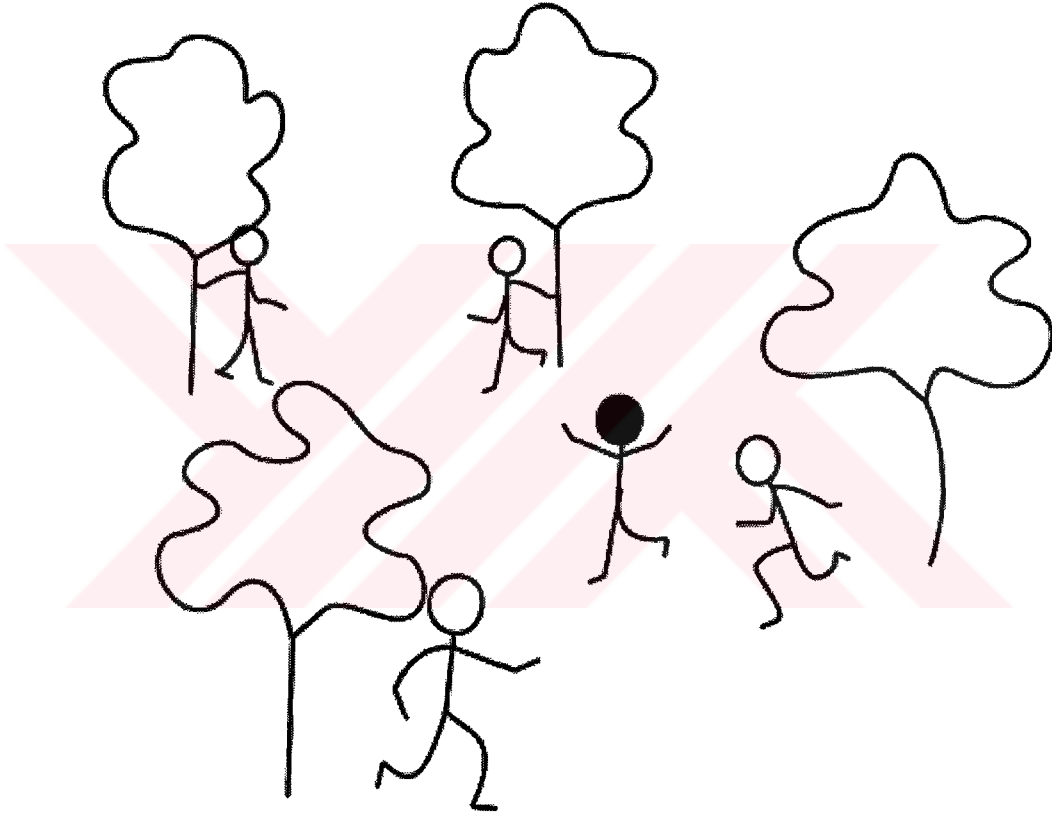
Öncelikle yere büyük bir kare çizilir. Dört oyuncu bu karenin dört köşesinde yerlerini alır. Karenin ortasına ise bir oyuncunu sığabileceği büyüklükte bir daire çizilir.

Ebe bu dairenin içinde yer alır. Köşelerdeki oyuncular el ele tutuşarak yer değiştirmeye çalışırken, ebe birinin yerini kapmaya uğraşır. Boş bir köşeyi kapamayan ebe, ebeliği ortada kalan oyuncuya devreder. Oyun böylece devam eder.

Oyunun Baskil ilçesinde, direklerin arasında veya bir traktörün römorkunda da oynandığı tespit edilmiştir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K20, K89, K137

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.45. KÖY – ŞEHİR

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 9 – 10

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 – 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Karakoçan

Oyunun Oynanma Biçimi :

Bu oyun için köy ve şehir adları verilen iki köşe seçilir. Oyuncular bu iki köşenin ortasındaki alanda beklerler.

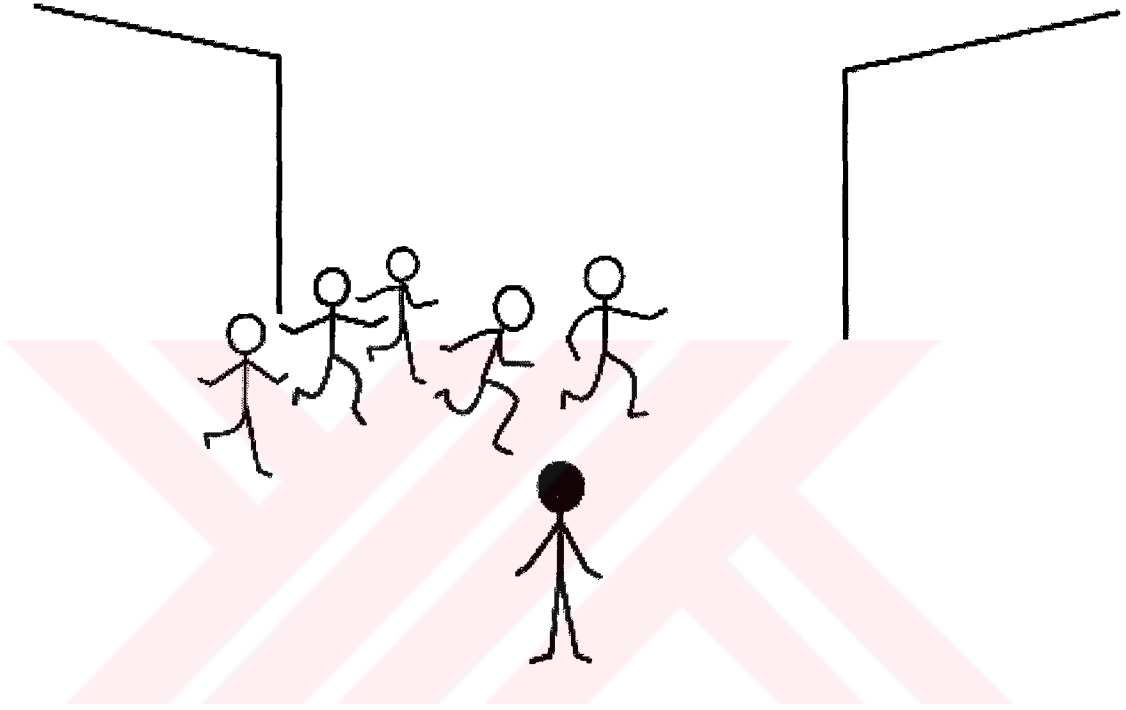
Oyuncular, oyun yöneticisi “Köy” dediğinde köy köşesine, “Şehir” dediğinde şehir köşesine koşarlar. Yanlış köşeye giden veya gitmek için ileriye doğru atılan oyuncu, oyundan çıkar. Oyun yöneticisi arada sırada köy ve şehir yerine istediği başka isimler de söyleyerek oyunları şaşırtmaya çalışır. Bu durumda şaşırtarak ileriye doğru atılan veya köşesinden ayrılan oyuncu oyundan çıkar.

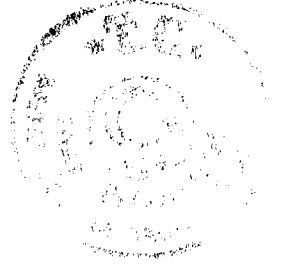
Bu oyun, köşelere meyve ve sebze isimleri koyularak ve köşe sayısı artırılarak da oynanmaktadır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K71



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.46. KULAKTAN KULAĞA

Oyunun Diğer Adı / Adları : Telsiz Telefon

Oyuncuların

a. Sayısı : 8 - 15

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde günün istenilen saatinde oynanır. Eskiden oynanan oyun günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ'ın merkezi ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

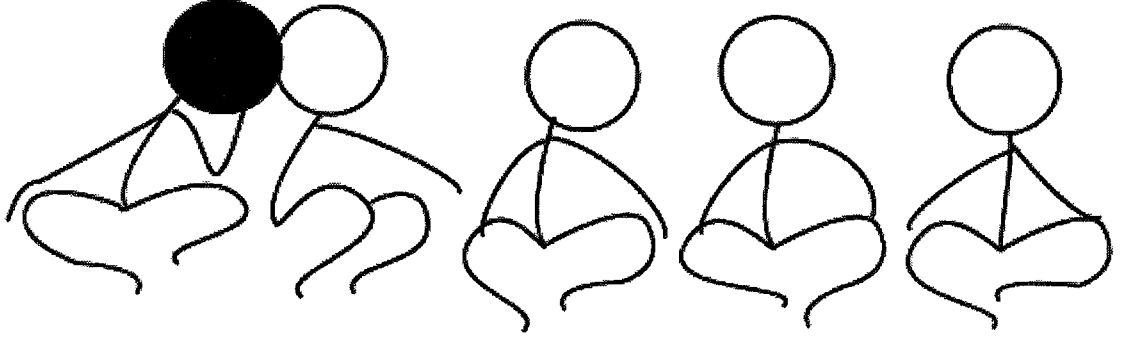
Oyuncular yan yana sıralanarak otururlar. Biri oyuncu – yönetici olarak sıranın başına geçer. Oyuncu – yönetici herhangi bir uzun ve söylenmesi zor bir kelime ya da cümleyi yanındaki oyuncunun kulağına bir kere olmak üzere söyler. Oyuncu kendisine söylenen sözü, anladığı kadarıyla yanındaki kulağına söyler. Oyuncular sırayla duydukları sözü yanındakine aktarmaya devam ederler. En sondaki oyuncu, kendisine söylenen sözü yüksek sesle tekrarlar.

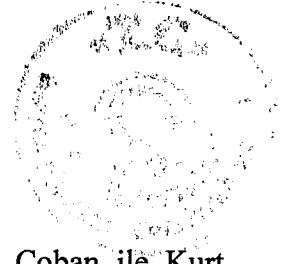
Sıranın sonundaki oyuncunun yüksek sesle söylediği söz, oyuncu – yöneticinin söylediği sözle aynıysa oyuncu – yönetici yanındaki kulağına yeni bir söz söyler. Eğer sıranın sonundaki oyuncunun söylediği söz oyuncu – yöneticinin söylediği sözden farklıysa sıranın sonundan itibaren sırayla oyunculara tek tek “ Sen ne dedin? ” diye sorulmaya başlanır. Kendisine soru sorulan oyuncu söylediği sözü tekrarlar. Bu şekilde ilk yanlış sözü söyleyen oyuncu bulunur. Bu oyuncu sıranın sonuna gönderilir. Oyuncu – yönetici yanındaki kulağına yeni bir söz söyler. Oyuna aynı şekilde devam edilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K90, K147



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.47. KURT BABA

Oyunun Diğer Adı / Adları : Ebem Beni Kurda Verme / Çoban ile Kurt
Kurt ve Yumurtalar / Kapıcı Memo / Kurt / Kurt Kuzu

Oyuncuların

- a. Sayısı : 7 - 15
b. Cinsiyeti : Kız erkek
c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Kurt Baba, farklı oynanma biçimleriyle günümüze kadar gelebilmiştir. Unutulmaya yüz tutan oyunlarımızdan biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Kurt Baba oyunu Elazığ'da eskiden Ebem Beni Kurda Verme adıyla şu şekilde oynanmaktaydı:

Oyuncular öncelikle oyuncuların özelliklerine göre seçim yapma yöntemini, istek yöntemini veya taş tutma yöntemini kullanarak içlerinden birine kurt, diğerine ebe, kalanlara da koyun oyun rollerini verirler.

Oyun rolleri dağıtıldıktan sonra koyunlar ebeyi önlerine alıp ard arda dizilerek elleriyle birbirlerinin beline sarılırlar. Koyunlar, ebelerini de alıp bu şekilde sıralanınca kurt, ebeye "Hazır mısınız?" diye sorar. Ebe "Hazırız" deyince kurt tek ayağı üzerinde sekerek ebenin yanına gider. Ebeyle kurt arasında şu konuşma geçer:

"Seke seke ben geldim."

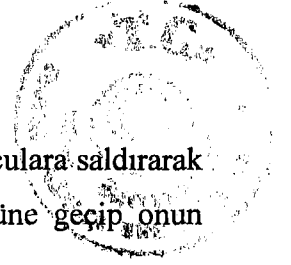
"Çingiraklı hoş geldin."

"Ebem bir koyun isti."

"Verdiğim öbür koyuna ne oldu?"

"Kör oldu kuyuya düştü."

"Öyleyse sen de kör olasin, kuyuya düşesin."



Ebe ‐Kuyuya dűşesin.‑ der demez kurt ebenin arkasındaki oyuncuları saldırarak onları kapmaya alıřır. Ebe ise kollarını iki yana aarak kurdun  n ne geip onun yolunu keser ve arkasındaki koyunlarını kurda kaptırmamaya alıřır.

Kurt kendilerini kapmaya alıřırken, koyun oyun rol ndeki oyuncular ıęlıklar atarak hep bir aęızdan ‐Ebem beni kurda verme.‑ diye s rekli baęırır ve birbirlerinin beline sıkıca tutunup kurttan uzak kalmaya alıřırlar.

Kurt yakaladığı koyunu belirledięi bir yere g t r p bırakır. Teker teker b t n koyunları yakalayan kurt onlardan, g sterdiği yerde  melip beklemelerini ister. Daha sonra kurt ile ebe, koyunların bulunduęu yerden uzaklařarak yumuřak veya kumlu bir toprak  zerinde  melirler. Burada, koyunların sayısı kadar topraktan k  k tepeler oluřtururlar. Hazırlanan tepelerden her birinin iine bir gazoz kapaęı, tař vb. koyarken bir tepeni iine de kei veya koyun pislięi koyarlar. Bu oyuncular toprak tepeleri hazırlarken koyun rol ndeki oyuncular  meldikleri yerde ellerini dizlerine vurup oyunun řu s zli form llerini baęırarak s ylerler:

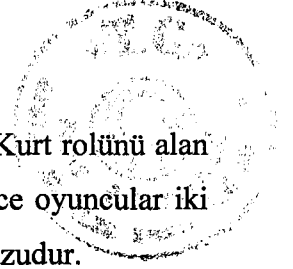
‐Eřek gitti madene kuru  z m edene‑

Bu oyuncular kurt ve ebenin kendilerine doęru geldiklerini g r nce ellerini baldırlarının altından birbirine kenetleyip susarlar. Ebe ve kurt ellerini kenetleyen koyunları teker teker tařıyarak tepelerin bulunduęu yere g t r p bırakırlar. Ebe ve kurt, oyuncuların hepsini tařıdıktan sonra her oyuncuya bir kum tepesi g sterirler. Oyuncular kendilerine g sterilen kum tepelerini elleriyle kazmaya bařlarlar. Oyuncular eřeledięi tepeden hayvan pislięi ıkan oyuncuya g lerek oyunlarına son verirler.

Yukarıda anlatılan oyunun eskiden daha ok Harput'ta oynanan ‐Ebe Beni Kurda Verme‑ adlı eřitlenmesinde ise oyunun oynanma biiminde řu farklılıklar bulunmaktadır:

Koyun rol ndeki oyuncular ebenin arkasında birbirlerinin belini tutarak sıralandıktan sonra kurt rol ndeki oyuncunu g zleri bir mendille baęlanır kurt ile ebe arasında oyunun bařındaki konuřma yapılmaz. Kurt g zleri baęlı řekilde oyuncuları yakalamaya alıřır. Tek tek b t n oyuncuları yakalayabilirse oyunu kazanmıř olur. Bu durumda ebe ile kurt yer deęiřtirirler oyun aynı řekilde devam eder.

Bu oyunun yine eskiden Elazığ'ın merkezinde oynanan Kuzu Kapmaca adlı bařka bir eřitlenmesi ise ř yledir:



Öncelikle iki oyuncu – yönetici, kurt adlı oyun rollerini alırlar. Kurt rolünü alan bu iki oyuncu oyuncu adı söyleme yöntemiyle eşlerini seçerler. Böylece oyuncular iki eşit gruba ayrılır. Kurtların dışındaki oyuncuların oyundaki rol adları kuzudur.

Her iki grup oyuncuları kendi aralarında kurt rolündeki oyuncu başta olmak üzere birbirlerinin belinden tutup arka arkaya sıralanırlar. İki grup bu şekilde iki zincir oluşturarak karşı karşıya gelirler.

İki oyuncu zincirinin, ilk halkasını oluşturan kurt rolündeki oyuncular, birbirlerinin kuzularına saldırarak kuzuları kollarından çekip gruptan ayırmaya çalışırlar. Bu sırada kuzular gruptan kopmamak için birbirlerinin beline sıkı sıkı sarılırlar.

Kuzuyu grubundan çekip ayıran kurt, yakaladığı kuzuyu kendi grubuna alır. Aldığı kuzu da kendi grubundaki zincirin bir halkası olarak onlara katılır. Böylece daha çok kuzu yakalayan kurt oyun rolünü alan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Baskil’de oynanan Kurt Baba oyununda oyuncuların biri kurt baba, biri anne, biri incili kız ve kalan oyuncular da incili kızın kardeşleri oyun rollerini alırlar. İncili kız, annenin hemen arkasında durur ve oyunda önemli yer tutar. Kurt bir kenarda beklerken, anne rolündeki oyuncu kızlarına; “Ben gideyim, size şeker alayım” der ve uzaklaşır. Bunu fırsat bilen kurt baba kızlara yaklaşırken, kurdu gören kızlar, hep bir ağızdan şu ezgili sözleri söylerler:

- “Ormanda gezerken kurt babaya rastladım”
- “Kurt baba, kurt baba ne yapıyorsun?”

Kurt baba şöyle cevap verir:

- “Gelin, size şeker dağıtacağım”

Şekerleri, kızların avucuna koyan kurt baba, “paramı istiyorum” deyince, incili kız, “Annem Elazığ’a gitti, para yok” diyerek kurdu gönderdikten sonra, kurt birkaç sefer kızların yanına gidip gelerek para istediğinde, incili kız çeşitli bahaneler ileri sürerek kurdu oyalamaya çalışır. Kurt son gelişinde artık sabrının taşıdığını söyleyince, incili kız, annesinin geldiğini söyler. Oyuncular arasında şu konuşmalar geçer:

Anne:

- “Param yok.””

Kurt Baba:

- “Kızlarına şeker sattım paramı istiyorum.”

Kızlar:

- “Anne acıydı, anne acıydı, bizi kandırdı.”

Kurt Baba:

- “Paramı vermezseniz hepinizi yerim.”

Anne:

- “Çocuklarımı yiyemezsin, izin vermem.”

Anne kızlarının önüne geçer, incili kız annesinin beline sarılır, diğer kızlar da arka arkaya aynı şekilde sıralanırlar. Kurt Baba, kızlara saldırarak en arkadaki kızı kapmaya uğraşırken, anne de kurdun önüne geçerek kızlarını korumaya çalışır.

Teker teker kızları kapıp bir köşeye saklayan kurt, incili kızı da kapabilirse oyunu kazanmış olur. Eğer kapamazsa, incili kız kollarını annesinin beline dolayarak parmaklarını birbirinin arasından geçirip uzatır. Böylece ellerini anahtar pozisyonuna getirmiş olur.

Daha önceden anahtarın hangi parmak olduğunu belirleyen anne, kurt babaya üç hak vererek, “Doğru anahtar hangisi ?” diye sorar. Kurt doğru anahtarı bilirse incili kızı alır ve diğer kızların yanına götürür. Bunun üzerine anne ağlayarak “Kızımı kaçırdılar” diye bağırır ve kurdun yanına gelerek “İncili kızımı isterim” der.

Kurt, kızları çağırır ve kendi bacakları arasında sırayla kızların bir bacağına anneye gösterir. Anne, incili kızın bacağına tanırsa kızına kavuşur. Kurt tekrar gelip incili kızı kaçırmaya çalışır. İkinci kez anahtar yapılır, kurt doğru anahtarı yine bulursa, anne, incili kıza “kaç” diye bağırır. Kurt, incili kızı yakalarsa oyunu kazanır. incili kız yakalanmadan koşup annesinin beline sarılırsa kurt oyunu kaybeder.

Baskil’de Kurt Baba Oyunu, Kurt ve Yumurtalar veya Altın Yumurta adlarıyla şu biçimde daha yaygın olarak oynanmaktadır:

Daha çok 7-15 yaş grubu arasında oynanan Kurt ve Yumurtalar oyununda beş-on oyuncu açık bir alanda toplanırlar. Sayışmaca yapılarak oyunculardan biri kurt diğeri anne olarak seçilir. Geriye kalan oyuncular ise annenin yumurtaları olarak kabul edilir. Yumurtalar yere bir daire çizerler ve bu dairenin içinde çömelirler. Anne de dairenin içine girerek kurttan gizli bir şekilde, yumurtalarına birer renk belirler. Kurt “Tık tık tık” diye ses çıkararak, çizilen dairenin var olduğu kabul edilen kapısını çalar. Anne kapıyı açtıktan sonra ikisinin arasında şu konuşma geçer:

- “Ne istiyorsun?”
- “Yumurta istiyorum”
- “Hangi renk?”



- “(Mavi)”

Kurt herhangi bir renk söyler. Eğer söylediği renk yumurtaların tuttuğu renkler arasında varsa, rengi söylenen yumurta kaçır. Kurt bu oyuncuyu yakalamaya çalışır. Yakalayabilirse bu yumurtayı bir yere oturtur. Eğer yakalayamadan yumurta yuvasına (daire içine) dönerse annesi ona başka bir renk belirler. Tekrar yumurta istemeye gelir ve oyun aynı şekilde devam eder. Kurt, bütün yumurtaları ve anneyi yakaladığı zaman oyun biter.

Bu oyunun bir çeşitlemesi de Tık Tık Tık Kim O? adını taşımaktadır. Bu oyun Kurt ve Yumurtalar oyunuyla aynı şekilde oynanır. Yalnız, bu oyunda anne kapıyı açtığı anda yumurta istemeye gelen kurt değil kapıcı Memodur. anne ile kapıcı Memo arasında şu konuşma geçer:

- “Tık tık tık”
- “Kim o?”
- “Ben kapıcı Memo”
- “Ne istersin?”
- “Yumurta”
- “Kaç tane?”
- “Bir tane”
- “Hangi renk?”
- “(Kırmızı)”

Tık Tık Tık Kim O oyununu anlatan kaynak kişi, bu oyunu ablasının İstanbul’dan gelen arkadaşlarında öğrendiğini belirtmiştir.

Karakoçan’da Kurt Baba veya Kurt Kuzu adıyla oynanan oyun şöyledir:

Oyunda genellikle yaşça en büyük olan, tecrübesine güvenilen, zihnî ve fizikî açıdan gelişmiş olan oyuncu (oyuncu-yönetici) kuzuların annesi oyun rolünü alır. Başka bir oyuncu kurt rolünü seçtikten sonra diğer oyuncular da kuzu rolünü alırlar. Anneleri, kuzulara gizlice birer renk adı verir. Kuzular tek sıra hâlinde dizilirler. Anneleri kuzuların önünde bekler. Daha sonra kurt anne kuzunun yanına gelerek var olduğu kabul edilen bir kapıyı çalar gibi yapar ve kuzuların annesiyle kurt arasında şu konuşma geçer:

- “Tık tık tık”
- “Kim o?”
- “Ben komşunuz, elma isteyecektim.”



“Hangi renk?”

Kurt bir renk söyler. Söylenen rengi alan kuzu kaçmaya, kurt da onu kovalamaya başlar. Bu kuzu kurda yakalanmadan annesinin yanına gelebilirse kurttan kurtulmuş olur. Eğer bu kuzu kurda yakalanırsa kurt bir çember çizerek bu kuzuyu çemberin içine götürür kuzu çemberin içinde hapsolür. Kurt tekrar kuzuların yanına giderek başka bir renk adı söyler. Kurt kuzuların hepsini yakalayınca kadar oyun bu şekilde devam eder.

Kuzuların hepsi yakalandıktan sonra anne kendine bir renk adı takar. Kurt bu rengi söyledikten sonra kuzuların annesi kaçır. Kurt anneyi yakalayabilirse oyunu kazanmış olur. Eğer yakalayamazsa anne kuzularını kurtarmış olur ve oyunu kazanır.

Günümüzde Alacakaya’da ve Elazığ’ın merkezinde de yukarıda anlatıldığı gibi oynanan Kurt Baba oyunu oynanma biçimi bakımından farklılıklar göstermektedir.

Elazığ’ın merkezinde yukarıdaki gibi oynanan Kurt Baba oyununun çeşitlendirildiği görülmektedir. Oyuncular bazen oyunun başında anlaşarak kurdu yakaladığı oyuncuların da kurt rolüne bürünerek ebenin yardımcısı olmasına karar verirler.

Keban’da, Karakoçan’daki biçimiyle oynan Kurt Baba oyunun yanı sıra bu oyunu bir çeşitlemesi olan Çoban ile Kurt oyunu da oynanmaktadır. Çoban ile Kurt oyununda oyunculardan biri kurt, diğeri çoban oyun rolünü alır. Diğeri oyuncular da kuzu ve koyun oyun rollerini almış olurlar.

Çoban rolündeki oyuncu eline bir değnek alarak kuzu ve koyun oyun rolündeki oyuncuların yanına gider. Koyun ve kuzular en önlerine çobanı alarak arka arkaya sıralanıp elleriyle birbirlerini sırtını tutarlar. Kurt, koyun ve kuzuları kollarından çekerek kaçırmaya çalışırken “Koyunu kuzuyu kaparım, çobana değnek atarım” diye seslenir. Çoban ise kurdu değnekle koyunlarından uzak tutmaya çalışır. Kurt bütün kuzuları kaçırdıca oyunu kazanmış olur.

Kurt Baba oyunu günümüzde Elazığ’ın merkezinde ve ilçelerinde şu isimlerle oynanmaktadır:

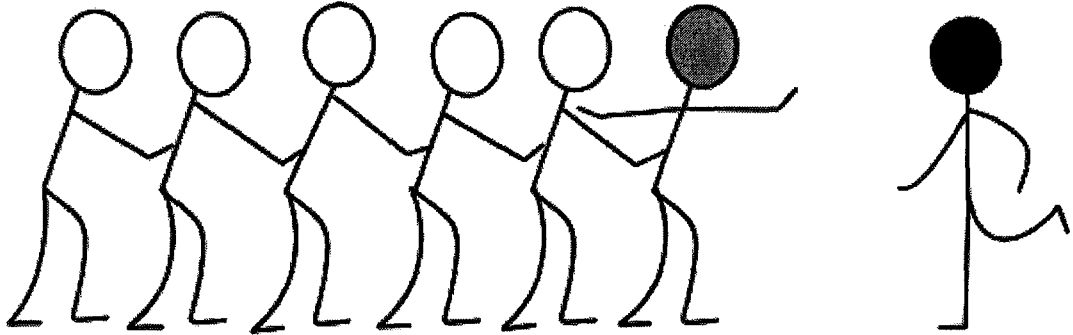
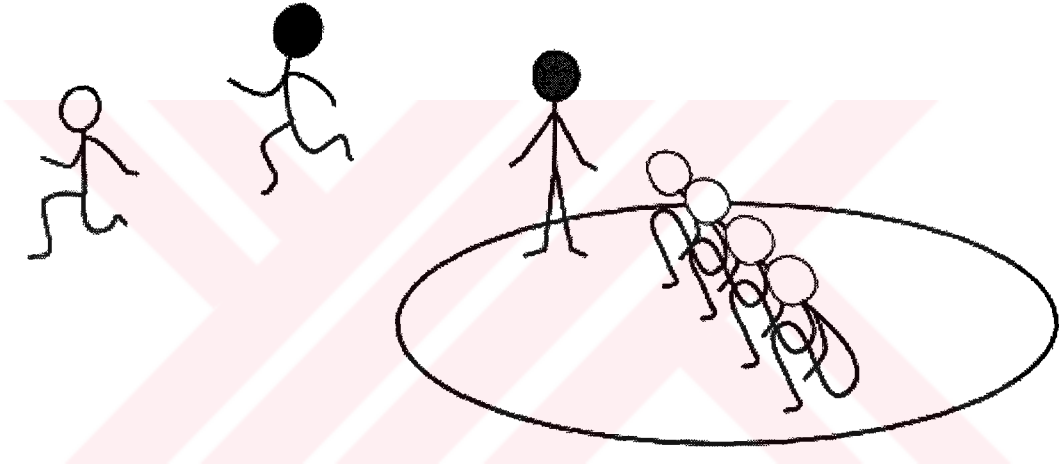
Elazığ’ın merkezi	:Kurt Baba
Keban	:Çoban ile Kurt, Kurt Baba
Sivrice	:Kurt
Baskil	:Kurt Baba, Kurt ve Yumurtalar, Kapıcı Memo
Kovancılar	:Kurt Baba

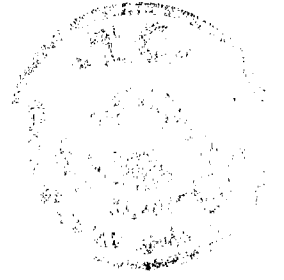


Ağın :Kurt Baba
Karakoçan :Kurt Baba
Arıcak :Kurt Baba
Alacakaya :Kurt Baba

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K47, K52, K56, K72, K126, K158

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.48. KUTU KUTU PENSE

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 10

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6 – 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler:

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eskiden beri aynı biçimde oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık bir alanda toplandıktan sonra el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Daha sonra şu oyun tekerlemesini ezgili bir biçimde söyleyerek dönmeye başlarlar:

Kutu kutu pense

Elmamı yerse

Arkadaşım

Arkasını dönse

Tekerlemenin üçüncü dizesinde içlerinden birinin adını söylerler. Adı söylenen oyuncu ellerini bırakarak arkasını döner ve bu şekilde yine arkadaşlarının ellerini tutar.

Oyuncular yeniden yukarıdaki oyun tekerlemesini söyleyerek dönmeye başlarlar. Her söyleyişlerinde arkasını dönmeyen arkadaşlarından birinin adını söylerler. Adı söylenen oyuncular aynı şekilde arkalarını dönerler. Bütün oyuncular arkalarını döndükten sonra bu kez oyun tekerlemesi şu şekilde söylenir.

Kutu kutu pense

Elmamı yerse

Arkadaşım

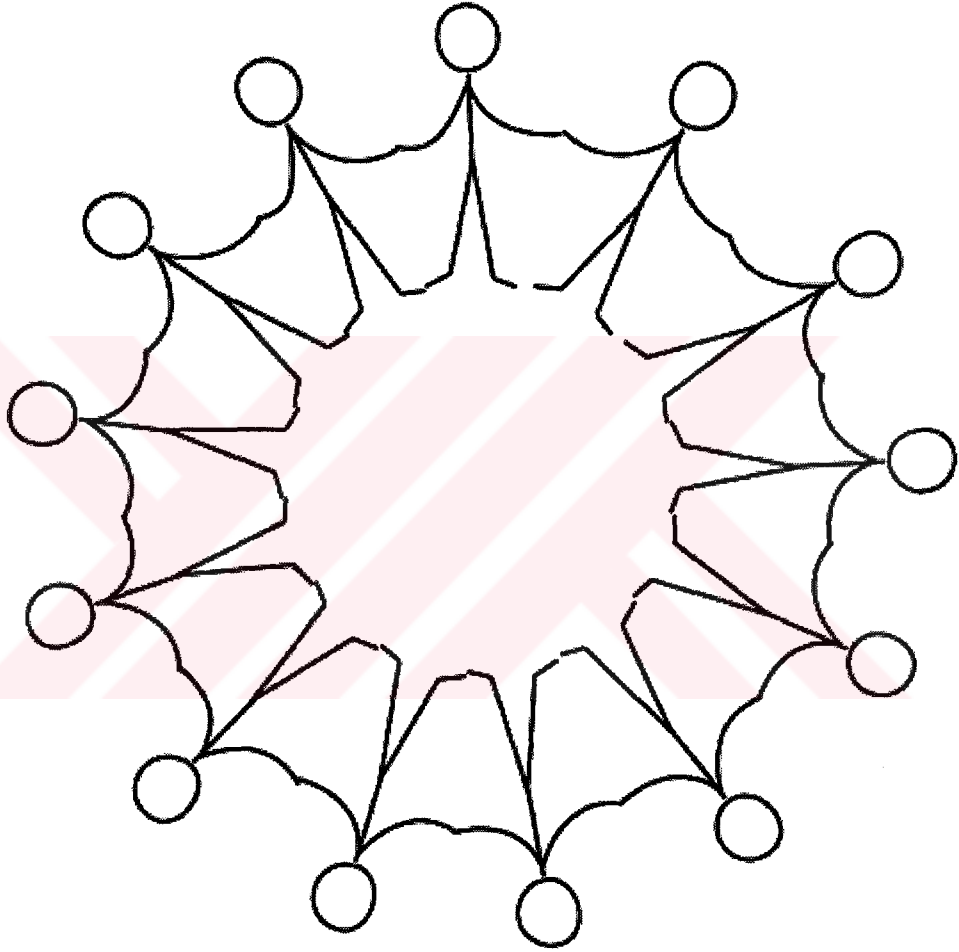
Yüzünü dönse

Bütün oyuncuların yüzü döndüğü zaman oyun bitirilir. Bazen de ismi söylenmeyen son oyuncu ebe olur. Ebenin bir eşyası saklanır, ebe saklanan eşyayı

aramaya başlar. Bulursa bir arkadaşını seçerek ebeliği ona devreder. Oyun böylece sürer.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K90, K117

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.49. LENK

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 14

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Lenk oyunu günümüzde hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Palu

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular kura veya oyuncu adı söyleme yöntemlerinden birini kullanarak eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Oyunculardan 8-10 metre uzaklıkta bir yer, kale olarak belirlenir. Daha sonra iki grup oyuncuları bir ayaklarını arkaya büküp elleriyle tutarak omuzlarıyla birbirlerini itekleyip düşürmeye çalışırlar. Oyunun amacı rakip oyuncuyu düşürerek onun kaleye koşmasını engellemek ve ondan önce kaleye ulaşmaktır.

Oyuncular bu şekilde mücadele ederlerken oyunu izleyen bir alkışçı grup şu oyun tekerlemesini ezgili bir biçimde söyler:

Lenk Temur Ağa

Dön Temur Ağa

Tek ayak üstünde

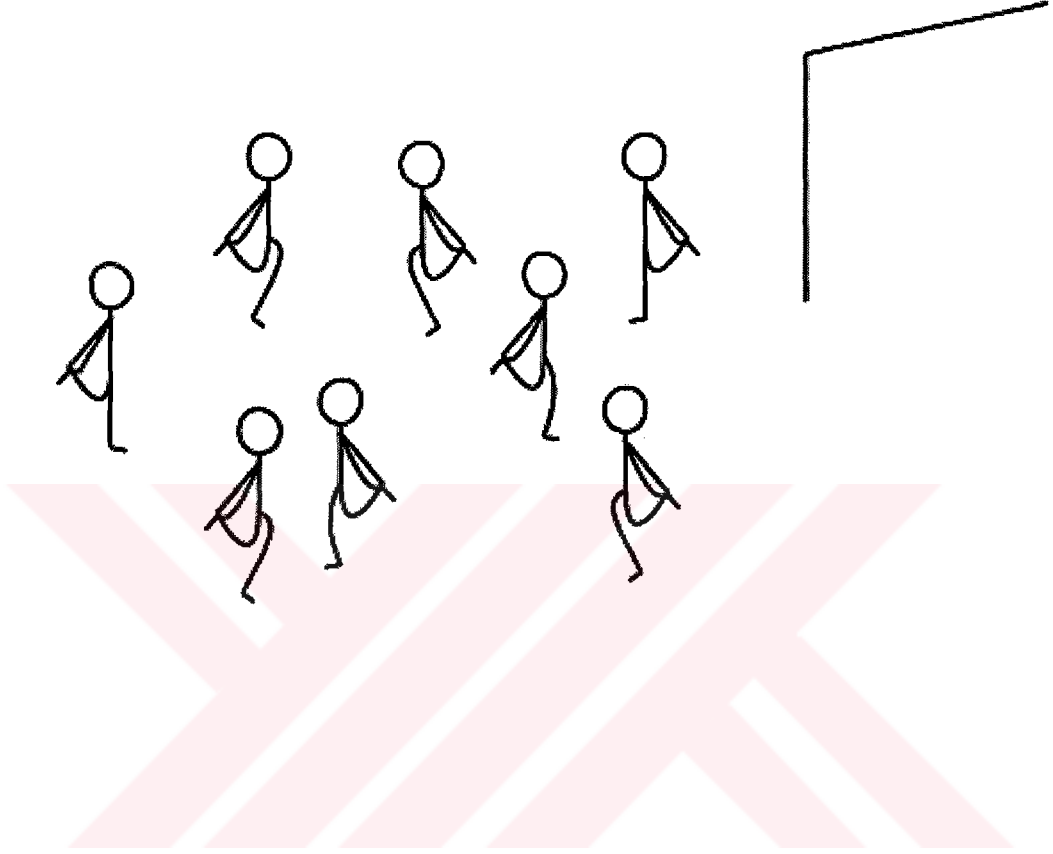
Dur Temur Ağa

Her iki gruptaki oyuncular karşısındaki grubun oyuncularının kaleye ulaşmasını engellemeye çalışırken diğerlerinden sıyrılarak kaleye ulaşan ilk oyuncu grubunu birinci yapmış olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K91



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.50. MENDİLİM KÖŞE KÖŞE

Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 14

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9-14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde daha çokbahar ve yaz yazlarında gündüzleri oynanır. Eskiden oynanan oyun günümüzde hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ'ın merkezi ve ilçeleri.

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılarak karşılıklı iki düz sıra oluştururlar.

Oyuncular grup arkadaşları ile el ele tutuşurlar

Bu gruplardan biri karşı gruba şöyle seslenir:

“Mendilim köşe köşe.”

Diğer grup karşılık verir:

“Bizden size kim düşe?”

İlk seslenen grup karşıdaki grubun oyuncularından birini seçerek onun adını söyler. Örneğin şöyle der:

“Nihan düşe.”

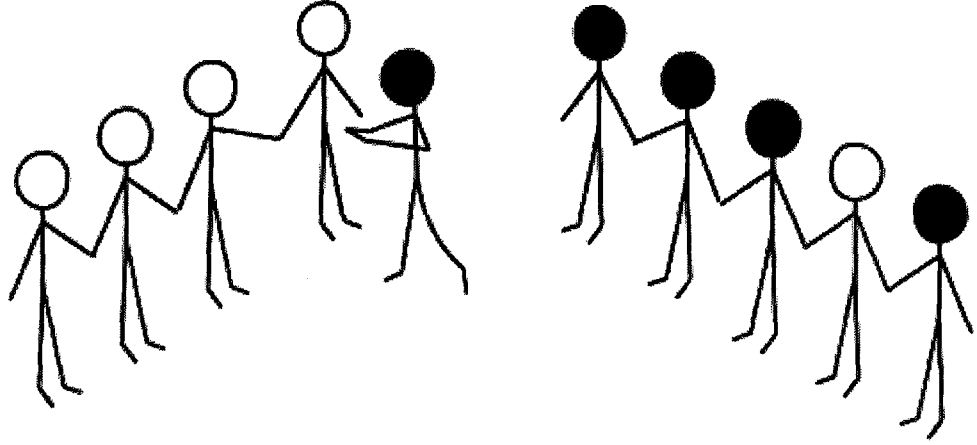
İsmi söylenen oyuncu, karşı gruba oyuncu almaya gider. Giden oyuncu, iki elini birbirine kenetler. Bu ellerini, herhangi iki oyuncunun birleştirdikleri ellerine hızla vurarak bu iki oyuncunun ellerini birbirinden ayırmaya çalışır. Eğer ayırabilirse geri döner. Ayıramazsa ellerini ayırmaya çalıştığı iki oyuncunun arasına girerek karşı gruba geçer. Oyunun başka bir oynanış biçiminde giden oyuncu, ellerini ayırdığı oyunculardan birini kendi grubuna götürür.

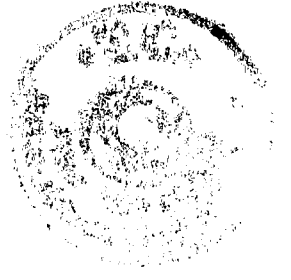
Gruplar sırayla birbirlerine yukardaki sözlü formülleri söyleyip oyuncu isteyerek aynı şekilde oynamaya devam ederler. Hangi grup karşısındaki grubun oyuncularını kendi grubuna geçirirse oyunun kazanmış olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K87,K89



Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.12.51. MUALLA

Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 8

b. Cinsiyeti : Kız

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eskiden oynanan bu oyun günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık bir alanda toplandıktan sonra el ele tutuşarak bir çember oluştururlar. Gönüllü bir oyuncu veya sayışmacayla belirlenen oyuncu, çemberin ortasına girer. Bu oyuncu oyun rolü olarak Mualla adını alır. Çemberi oluşturan oyuncular el ele dönmeye başlarlar ve şu oyun tekerlemesini ortadaki Mualla adlı oyuncuyla karşılıklı olarak ezgili bir biçimde söylerler:

“Adınız?”

“Mualla.”

“Oy Mualla Mualla.”

“Yaşınız?”

“On beş.”

“Bizimki de yirmi beş.”

“Akşamları ne yersiniz?”

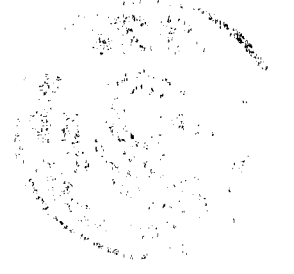
“Fındık, fıstık, ceviz içi.”

“Ya bana?”

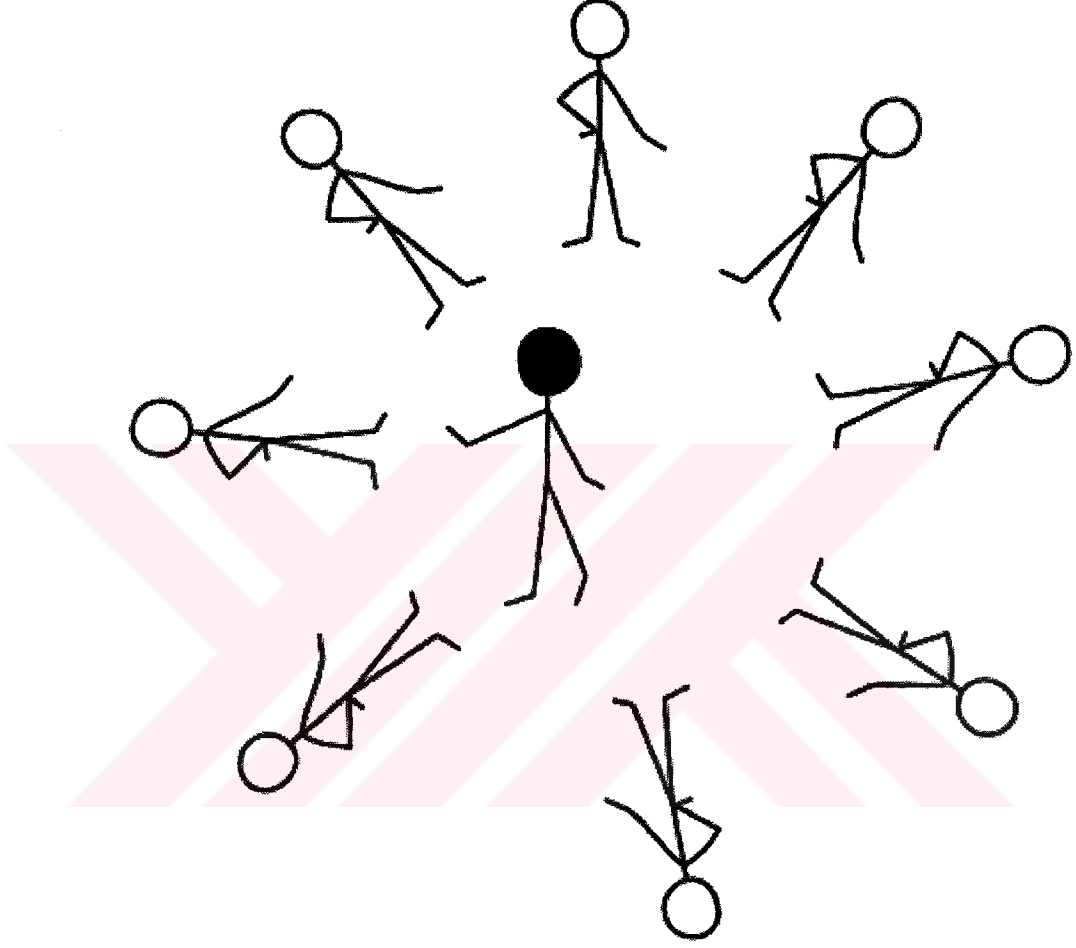
“Avcunu yala.”

Çemberi oluşturan oyuncular “Ya bana” dediklerinde durup avuçlarını açarlar ve Mualla’ya doğru uzatırlar. Mualla da seçtiği oyuncunun avucuna “Avcunu yala” diyerek vurur. Bu kez avcuna vurduğu oyuncu çemberin ortasına geçer. Oyuna aynı şekilde devam edilir.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K89



Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.12.52. MUTFAKTA NELER OLUYOR?

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 15

b. Cinsiyeti : Kız

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında genellikle gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Kızların oynadığı ezgili oyunlardan biridir. Oyuncular bir halka oluştururlar. Her oyuncu ellerinin ayaları yukarıya bakacak biçimde sağ elini, sağındaki çocuğun sol elinin; sol elini solundaki oyuncunun sağ elinin altına koyar.

Her oyuncu, aşağıdaki tekerlemeyi ezgili bir şekilde söylerken, sırayla sağ eliyle sol tarafındaki oyuncunun sağ eline vurur:

Mutfakta neler oluyor?

Fasülye bakla bakla bakla

Yanında kızartma

Kızarmıyor bana bakıyor

Hayırdır inşallah, hey!

Çatlak patlak yusuvarlak

Kremalı börek yağlı çörek (sütlü çörek)

Çek dostum çek

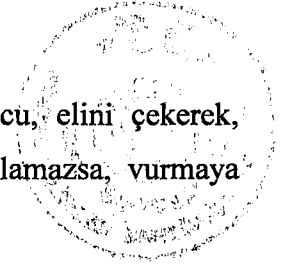
Arabayı yoldan çek

Çek çek amca burnu kanca

Al sana bir tabanca

Tabancanın içinde on beş mermi var

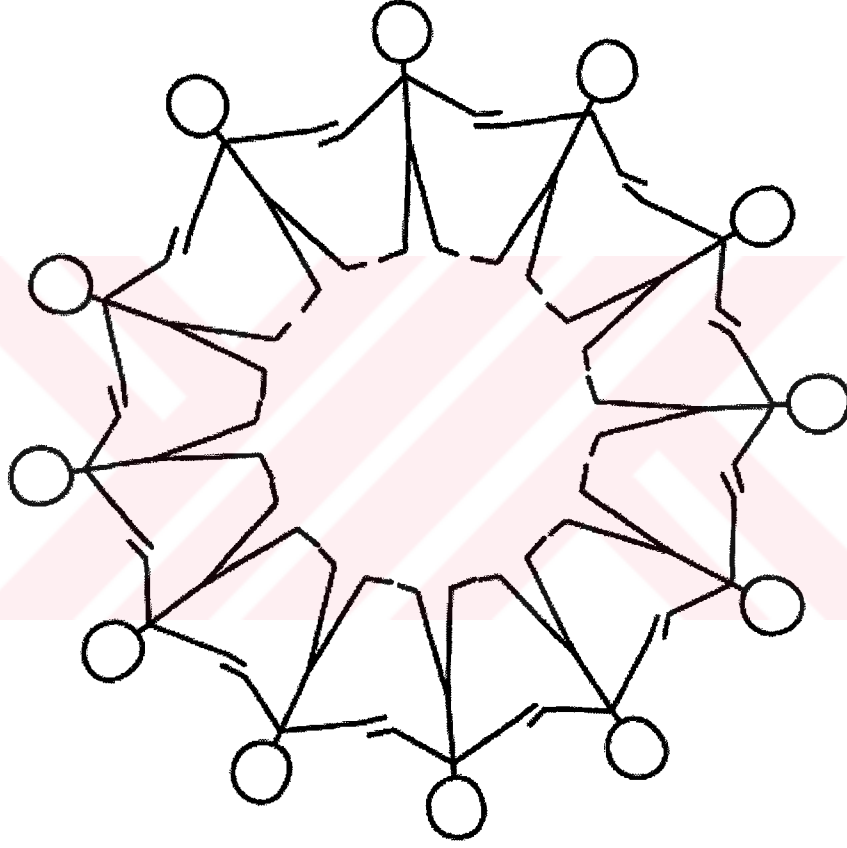
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15



Tekerlemenin en solunda eline vurulma sırası gelen oyuncu, elini çekerek, vurulmaktan kurtulmaya çalışır. Eline vurulursa, bu oyuncu; vurulamazsa, vurmaya çalışan oyuncu, oyundan çıkar. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K121, K126

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.53. MÜZİK EBESİ

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 15

b. Cinsiyeti : Genellikle kız

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Maden

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular öncelikle yere, arkasında yan yana sıralanabilecekleri büyüklükte karşılıklı iki düz çizgi çizerler.

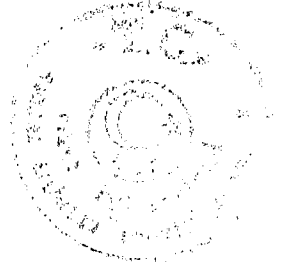
Sayısmaca veya kumansa ile bir belirlenen oyuncu, ebe olarak bu iki çizginin arasında durur. Diğer oyuncular ise bu çizgilerden birinin arkasında yan yana sıralanırlar.

Oyuncular böylece yerlerini aldıktan sonra ebe bir harf söyler. Oyuncular sırayla ebenin söylediği harfle başlayan bir şarkı bulup, bu şarkıdan bir bölüm söylerler. Şarkıyı söyleyen oyuncu karşıdaki çizginin arkasına geçer.

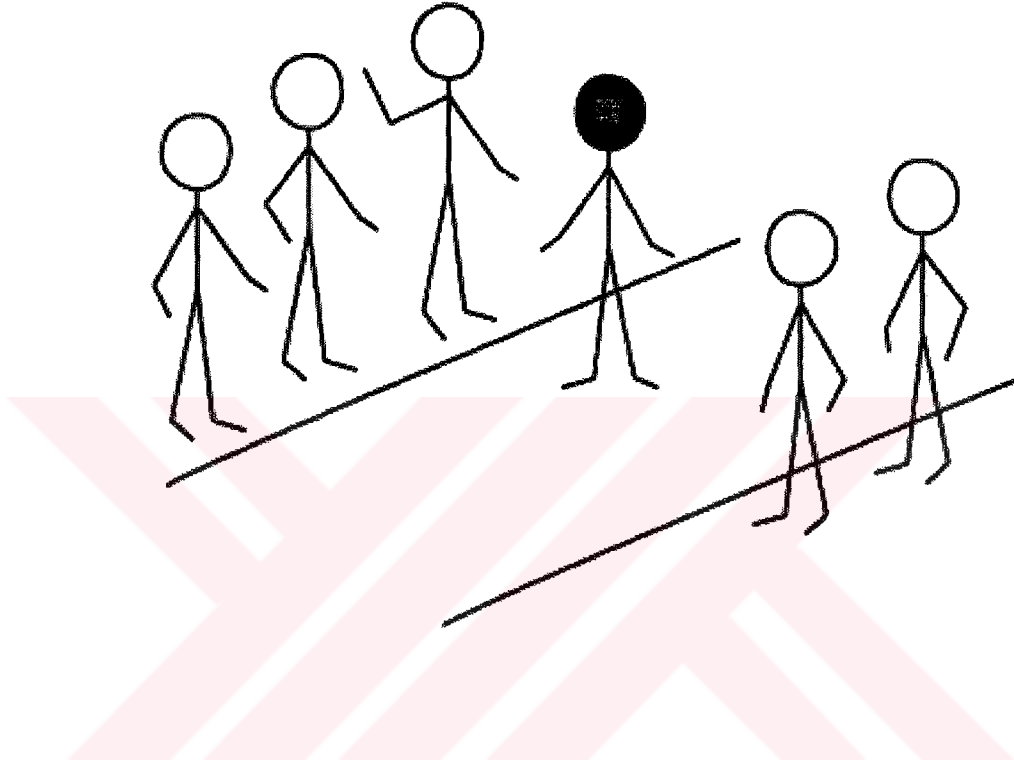
Ebenin söylediği harfle başlayan bir şarkı hatırlamayan oyuncu, pas diyerek sırasını kendisinden sonra gelen oyuncuya devreder. Ebe ilk çizgide bir kişi kalıncaya kadar hatırlayamayan oyunculara tekrar şarkı söyleme fırsatı tanır.

Birinci çizginin arkasında tek bir oyuncu kaldığı zaman, bu oyuncu yeni ebe olur. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K167



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.54. ON BİR ELLİ

Oyunun Diğer Adı / Adları : Hayalet

Oyuncuların

a. Sayısı : 11

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarından.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

On bir oyuncu el ele tutuşarak bir daire oluşturur. Oyuncular ellerini el ayakları yukarıya bakacak biçimde çevirirler. Her oyuncu sağ elini sağındaki oyuncunun elinin üstüne, sol elini solundaki oyuncunun elinin altına koyar.

Oyuncular birbirlerinin eline vurarak birden on bire kadar sayarlar. On birinci sayıda kimin eline vurulursa o oyuncu ebe olur.

Ebe on bire kadar saydıktan sonra diğer oyunculara eliyle dokunarak onları ebelemeye çalışır. Ebelediği oyuncu ebenin yardımcısı olur. Bu iki oyuncu birlikte diğer oyuncuları kovalarlar. Ebe kimi ebelese o oyuncuyu yardımcısı yapar. Yardımcıları, ebe ile birlikte kalan oyuncuları yakalamaya çalışırlar. Bütün oyuncular yakalandığı zaman oyun yeniden başlar.

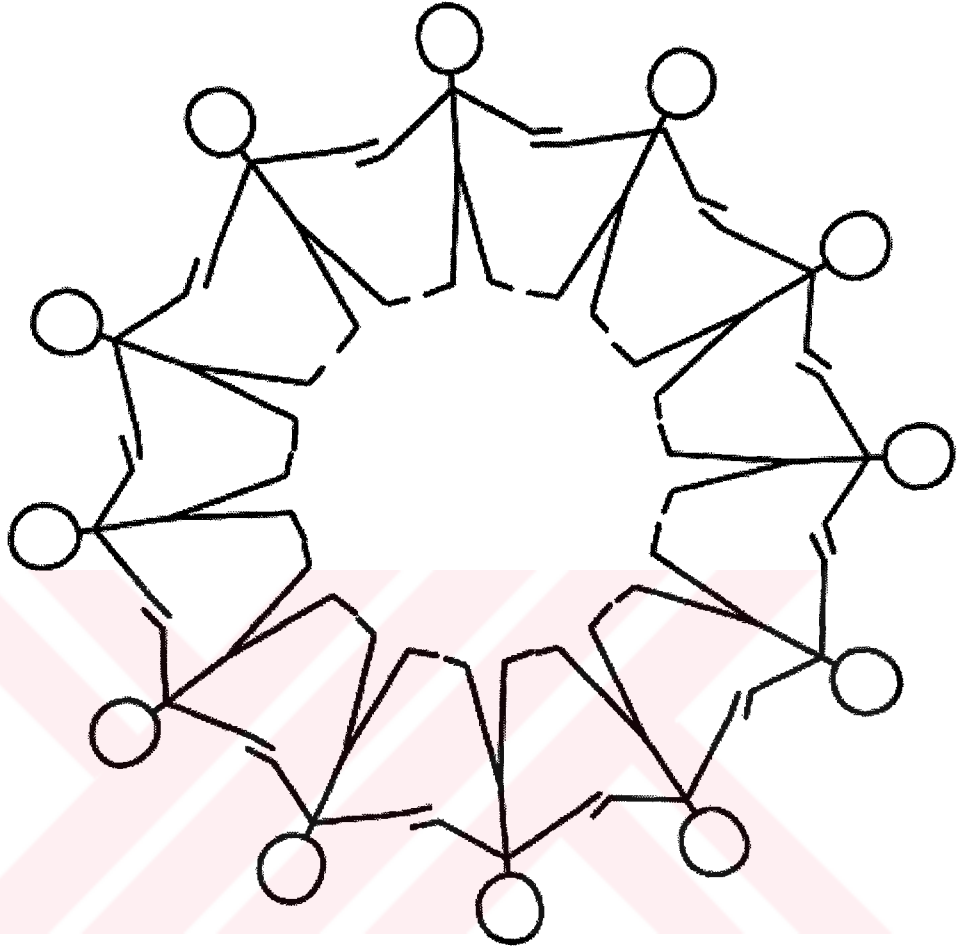
Keban'da oynanan bu oyunun Elazığ'ın merkezinde oynanan Hayalet adlı çeşitlemesi ise şöyle oynanmaktadır:

Sayısmaca ile belirlenen ebe diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncu ebeye yardım ederek diğer oyuncuları kovalamaya başlar. Bütün oyuncular yakalandıktan sonra, ilk yakalanmış olan oyuncu yeni ebe olur. Ebe ona kadar saydıktan sonra diğer oyuncuları kovalamaya başlar. Oyun aynı şekilde devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K40, K46



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.55. PAMUK NİNE

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 6 - 8

b. Cinsiyeti : Kız

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Pamuk Nine oyunu günümüzde aynı oynanma biçimiyle oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Alcakaya

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular bir araya toplandıktan sonra oyuncu-yönetici pamuk nine oyun rolünü alır. Bu oyuncu bir oyuncuyu bırakıp diğerlerini yanına alır. Yanına aldığı bu oyuncular pamuk ninenin kızları oyun rolünü alırlar. Tek başına kalan oyuncu pamuk nine ve kızları etrafında dolaşırken şu oyun tekerlemesini ezgili biçimde söyler:

“Pamuk nine pamuk nine şanına”

“Nasıl gitsem eniştemin yanına”

“Bahçelerde demet demet maydanoz”

“Eniştemin cebinde türlü türlü maydanoz”

Tekerleme söylendiği sırada pamuk nine ve kızları oyun alanını bir kenarında toplanırlar. Tek kalan oyuncu, pamuk nine ve kızlarının önünde kapı olarak kabul edilen boşlukta kapı çalar gibi yapar. Pamuk nine kapıyı açmak hareketi yaptıktan sonra pamuk nine ve bu oyuncu arasında şu konuşma geçer:

“Pamuk nine pamuk nine”

“Ne var yine ne var yine”

“Senin kızın benim oğluma gel beraber dağlara kaçalım demiş”

“Hangisi?”

Gelen oyuncu pamuk ninenin kızlarından birini parmağıyla işaret eder. Pamuk nine kızına “Doğru mu?” diye sorar. Kendisine soru sorulan kız “Öyle bir şey yok” diye cevap verir. Gelen oyuncu, pamuk nine ve kızlarının yanından ayrıлып etrafta oyunun

başında söylediği oyun tekerlemesini söyleyerek dolaştıktan sonra tekrar pamuk nineye seslenir. Pamuk nine ile bu oyuncu arasında aynı konuşma geçer. Konuşmanın sonunda gelen oyuncu aynı kız işaret eder. Kız, kendisine “Doğru mu?” diye soran annesine “Doğru” der. Doğru cevabını veren oyuncunun bir kolundan pamuk nine, diğer kolundan ise pamuk ninenin kızlarında bir tutar. Kollarından tuttukları oyuncuyu bir öne bir arkaya sallarken şu sözleri söyleyip iterler:

“Yedirdiğim ekmeğe

İçirdiğim süt

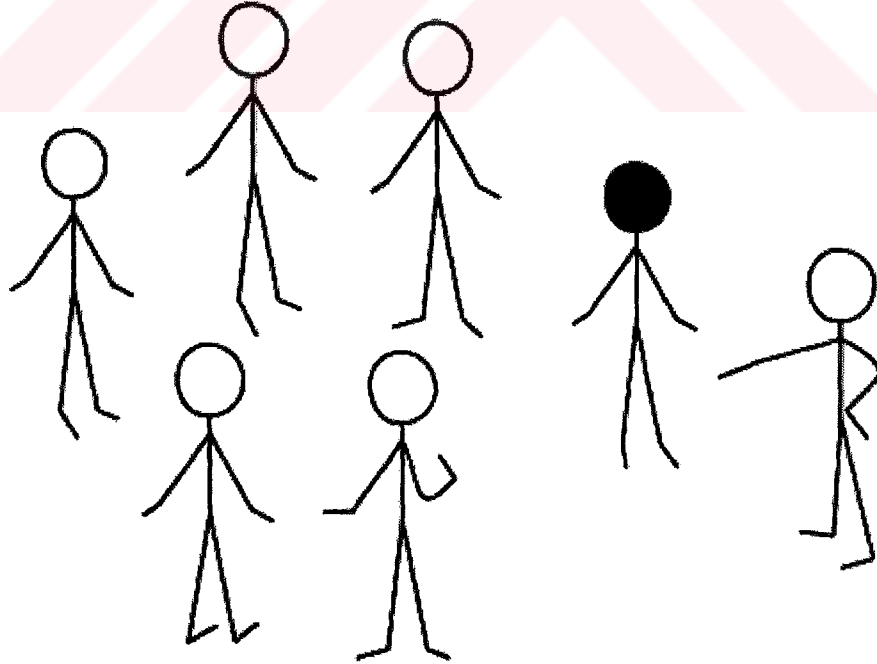
Hepsi sana haram olsun

Nereye gidersen git”

Ev olarak kabul edilen yerden itilen bu oyuncu gelen oyuncuyla birlikte uzaklaşır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K84

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.57. PIR

Oyunun Diğer Adı / Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 20

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Pır oyunu, günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Palu

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular kendi aralarında iki grup halinde eşleşirler. Genellikle, kura yöntemlerinden yaş – kuru yöntemi uygulanarak oyuna başlayacak taraf belirlenir.

Oyun alanının hazırlanması için öncelikle bir grup oyuncularının yan yana durabileceği uzunlukta bir çizgi çizilir. Bu çizgiden 50 – 60 metre uzaklıktaki bir ağaç, kaya, duvar ya da direk kale olarak belirlenir.

Kaleyi koruyacak olan grup çizginin kaleye bakan tarafında, çizginin hemen gerisinde yan yana dizilir. Oyuna başlayacak olan grup ise çizginin öteki tarafındaki boş alana dağılır.

Oyuncular oyun alanına bu şekilde yerleştikten sonra kaleyi koruyan oyunculardan biri ebe olarak belirlenir. Ebe'nin görevi, oyun başı olarak, elenen her oyuncunun yerine yenisini göndermektir.

Ebe kaleyi koruyan oyunculardan birini, karşı gruptaki oyuncuları yakalaması için gönderir. Karşı grubun oyuncularından biri gelen oyuncunun çizgiye taraf olan arkasından dolanarak "Pırrr" diye bağırdığında onu elemiş olur. Gelen oyuncu karşı gruptaki bir oyuncuya, kendisinin arkasından geçmesine fırsat vermeden eliyle dokunursa bu oyuncuyu elemiş olur ve diğer oyuncuları kovalamaya devam eder. Oyun başı, gönderdiği oyuncu elendiği zaman yerine yeni bir arkadaşını gönderir.

Karşı grup ise gelen oyuncuların çizgiye taraf olan arkalarından dolanarak "Pirr" diye bağırp onları teker teker eleme fırsatını buldukları bir anda kaleyi koruma grubuna yakalanmadan kaleye ulaşmaya çalışırlar.

Ortadaki oyunculardan fırsat bulup, koruma grubunu geçerek kaleye ulaşan olursa, bu oyuncunun grubu bir oyun kazanmış olur. Kazanan grup ve yenilen grup oyun alanındaki aynı yerleri alarak oyuna yeniden başlarlar.

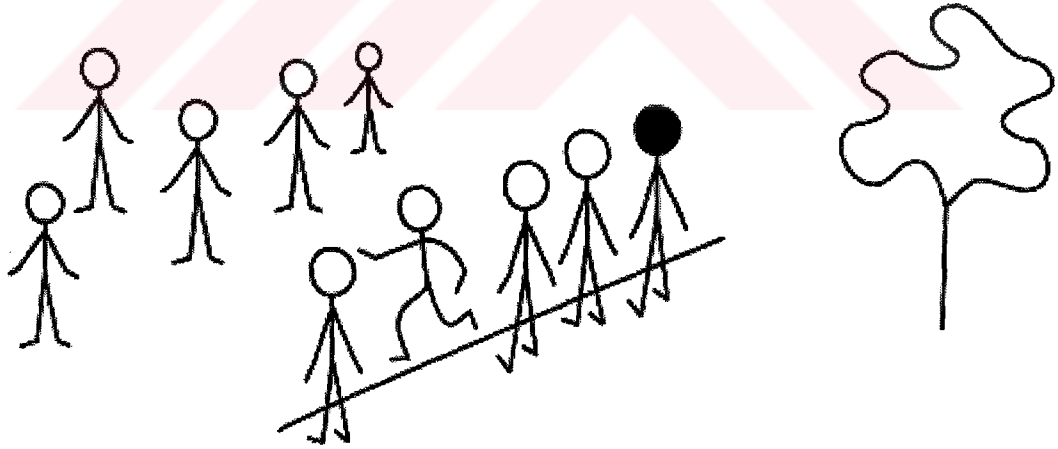
Ortadaki gruptan kaleye ulaşan olmazsa, Oyun, her iki grupta birer oyuncu kalana kadar aynı şekilde devam eder. Ebe son kişiyle de olsa kaleyi korumaya çalışır. O da elenirse ortadaki grup oyunu kazanır. Elenmeden kaleye koşanı ebelese oyuna başlama hakkı kendi grubuna geçer Oyun böylece devam eder.

En çok kaleye ulaşan grup oyunun galibi olur.

Özellikle eskiden Palu'da oynanan bu oyun günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K91

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.57. PİLAV PİŞİRME

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 7

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde günün istenilen zamanında oynanır. Eski bir oyun olan Pilav Pişirme oyunu, günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

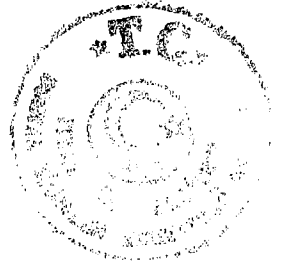
Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ

Oyunun Oynanma Biçimi :

Genellikle evin büyüklerinden biri çocukları eğlendirmek amacıyla onlara “ Hadi gelin pilav pişirelim” der ve çocuklardan yere oturarak çember oluşturmalarını ister. Kendisi çocukların ortasına geçerek her çocuğa pilavın malzemelerinden birini oyun rolü olarak verir. Dağıtılan malzemelerin şu şekilde söylenecektir:“Bulgur payım” “Yağ payım”, “Salça payım”, “Tuz payım”, “Su payım” vs.

Her oyuncu, kendi takma adı olan malzemeyi sırası geldiğinde hızlı bir şekilde söyler. Oyuncular peş peşe hızlı hızlı takma adlarını söylemeye devam ederler. Giderek hızlanan oyunda, malzemelerden suyu alan oyuncu “sıpayım” demeye başlar. Bu sırada oyunu bilenler ya da oyuncunun “sıpayım” dediğini fark edenler gülmeye başlarlar. Oyuncular neşe içinde oyunu bitirirler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K87



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.58. SAKLAMBAÇ

Oyunun Diğer Adı / Adları : Hakkul Hukkul / Göz Yummacı / Hakkil
Hukkul / Yummaca / Saklanbacık / Saklamacılık, Saklambacılık / Gözminci
Pişabe

Oyuncuların

- a. Sayısı** : 5 - 15
b. Cinsiyeti : Kız - erkek
c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: Genellikle yoktur. Bazen oyunlar ebeyi
şaşırtmak için giyim eşyalarını birbirleri ile değiştirerek oyun aracı olarak
kullanırlar. (şapka, ceket gibi)

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekânda, saklanmaya
elverişli olan yerlerde

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok bahar ve
yaz mevsimlerinde gündüz veya gece oynanır. Oyun eskiden beri aynı ve farklı
oynanma biçimleriyle oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular kumansa ya da sayışma yaparak alta gireni (ebeyi) belirlerler.

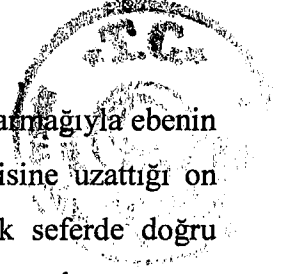
Saklambaç oyununda söylenen sayışmacalardan biri şudur:

Portakalı soydum
Baş ucuma koydum
Ben bir yalan uydurdum
Duma duma dum
Kırmızı mum
Sarı limon

Ebe seçildikten sonra, ebenin gözünü yumacağı ağaç gibi bir yer kale olarak
belirlenir. Yağlı boya yöntemi şu şekilde uygulanır:

Oyunculardan biri ebeni sırtını bir eliyle aşağı yukarı sıvazlarken şu tekerlemeyi
söyler:

Yağlı boya sulu boya
Öğretmen geldi tahtaya bir nokta koydu.



Tekerlemeyi söyleyen oyuncu tekerlemenin son hecesinde bir parmağıyla ebenin sırtına vurur. Bundan sonra yüzünü dönen ebe bu oyuncunun kendisine uzattığı on parmaktan hangisiyle sırtına vurulduğunu tahmin etmeye çalışır. İlk seferde doğru parmağı gösterirse ona kadar yumacaktır. Ebe her yanlış tahminde yumarken on sayı daha fazla sayacaktır.

Ebe gözlerini yummadan önce bazen diğer oyuncular ebe görmeden içlerinden birini uzattığı iki parmaktan birini yavaş diğerini hızlı olarak belirlerler. Oyuncu bu iki parmağını ebeye uzatarak “Hangisi ?” diye sorar. Ebe seçtiği parmağa göre daha önce belirlenen sayıya kadar hızlı veya yavaş sayacaktır. Ebe kaleye geçer ve burada gözlerini yumarak, oyuncuların saklanmasına zaman tanımak için yüksek sesle belirlenen sayıya kadar birer birer sayar. Bu arada diğer oyuncular uygun yerlerde saklanırlar. Ebe, sayma işlemini bitirdikten sonra, gözünü açmadan “Önüm arkam sağım solum sobe” diyerek yanına ve arkasına diğer oyuncuların saklanmasını önlemiş olur. Bunu yaptıktan sonra gözlerini açan ebe, saklanan oyuncuları bularak sobelemeye çalışır. Bunun için, gördüğü oyuncunun ismini söyler ve koşarak bu oyuncudan önce kaleye eliyle dokunur. İsmi söylenen oyuncu ebeden önce kaleye elini dokunursa sobelenmekten kurtulur. Bu durumda ebe sobelenmiş olur. Her iki durumda da ebe diğer oyuncuları aramaya devam eder.

Oyuncular saklanırken birbirilerinin ceketini, şapkasını vb. eşyalarını kullanarak ebeyi şaşırtmaya çalışabilirler. Bu yapıldığında ebe yanılarak gördüğü oyuncunun ismini yanlış söylese, bütün oyuncular saklandığı yerden çıkarak hep bir ağızdan “Çelik çömbelek patladı” derler. Bu durumda ebe çay içmiş ya da ebeye çay içirilmiş olur. Şaşıran ebe yumarken oyuncular yeniden saklanırlar.

Ebe bütün oyuncuları bulduktan sonra, ebenin sobelediği oyuncu yeni ebe olur. Sobelediği birden fazla oyuncu varsa, ilk sobelediği oyuncu ebe olur. Eğer kimseyi sobeleyemediyse ebe olarak kalır ve yeniden gözünü yumar. Diğer oyuncular tekrar saklanırlar. Oyun aynı şekilde devam eder. Oyuncular, ebe olan oyuncuya önceden belirledikleri bir ceza varsa bunu uygularlar.

Eskiden, Harput'ta ve Elazığ'da Hakkul Hukkul adıyla da anılan Saklambaç oyunu şöyle oynanmaktaydı:

Oyuncular açık ve geniş bir alanda toplandıktan sonra ikişer ikişer karşı karşıya gelerek aşağıdaki sayışmacayı söylerler. Sayışmayı yapan oyuncu sayışmacanın



sözlerini söylerken sırayla, bir kelimedede kendi göğsüne diğer kelimedede ise karşısındaki oyuncunun göğsüne eliyle dokunur. Sayışmacanın sözleri şöyledir:

Hakkul Hukkul

Çalı Çember

Miski Amber

Dazı Duzu

Hafta Nuzu

Kalkan Kılıç

Bendil Penç

Sayışmanın sonunda penç kelimesi söylendiğinde el kimi gösterirse o oyuncu ebelikten kurtulur ve bir kenarda bekler. Kalan oyuncunun karşısına başka bir oyuncu gelir ve yukarıdaki sayışmaca tekrarlanır. Bu şekilde bütün oyuncular sayışmacaya katıldıktan sonra en son kalan oyuncu ebe olur.

Ebe, merkez adı verilen duvar kenarı, ağaç veya direğe dönüp gözlerini kapatır. Oyunculardan biri ebenin sırtına hafifçe vurarak şu sözleri söyler:

Mağara mağara

Gözün açarsan

Pamuk gibi ağara

Tuz gibi kabara

Ebe gözlerin kapatıp beklerken diğer oyuncular koşup saklanırlar. Oyuncuların henüz saklanmadıklarını belirten “Olmadı olmadı” sesleri kesilince ebe, “Önüm ardım yanım yörem puuuu” diye bağıarak arkasına saklanabilecek oyuncuların niyetlerini bozmuş olur. Bu sözleri söyledikten sonra gözlerini açan ebe oyuncuları aramaya başlar.

Ebe oyuncuları aramaya giderken merkezden uzaklaşmayı istemez. Çünkü saklanan oyuncular bir fırsatını bulup ebenin gözlerini yummuş olduğu bu yere koşarak, ebeden önce buraya elle dokunmaya çalışır. Dokunabilirse “Puuu” diye bağıırır.

Ebe saklananlardan birini görürse gördüğü oyuncunun adını söyleyip merkeze doğru ondan önce koşup dokunarak “Puu” derse, bulduğu oyuncuyu oyundan çıkarmış olur.

Ebe, bütün oyuncuları bulup oyundan çıkarırsa, bu kez ilk bulduğu oyuncu ebe olur. Ancak oyunculardan herhangi bir merkeze ebeden önce koşup merkeze dokunarak “Puu” diye bağıırırsa ebe tekrar gözlerini yummak üzere kaleye gider. Oyun aynı şekilde oynanmaya devam eder.



Yine eskiden Göz Yummaca adıyla oynanan bir saklambaç oyunu yukarıdaki oyunla şu farklılıkları taşımaktadır:

Oyuncular herhangi bir sayısmaca söyleyerek sayışma yapıp ebeyi belirlerler. Ebe herhangi bir oyuncuyu gördüğünde onun ismini söyler ve kaleye koşarak gördüğü oyuncudan önce kaleye dokunup “Sobe” derse, o oyuncuyu sobelemiş olur. Sobelenen oyuncular bir kenarda beklerler. Eğer saklanan oyuncu ebeden önce kaleye koşup dokunarak “Sobe” derse ebeyi sobelemiş olur. Bu oyuncu da bir kenarda bekler. Ebe, saklanan oyuncuları aramaya devam eder.

Bu sırada kenarda bekleyen oyunculardan biri saklanan arkadaşlarına yüksek sesle şu uyarıyı yapar:

İğne dedimse bat

İplik dedimse çık.

Bazen de saklanmaya giden oyuncular arasında birbirlerinin külahlarını veya gömleklerini giyenler olur. Bu oyuncular saklandıkları yerde bu kıyafetlerini biraz göstererek ebeyi şaşırtmak isterler. Ebe, gördüğü oyuncunun ismin yanlış söylese saklanan oyuncuların hepsi yerlerinden çıkarak sevinçle şöyle bağırarak alkış çalarlar:

Yeni bardak su soğuttu

Çanak çömlek patlattı

Çanak çömlek patlattı

Oyuncular, oyunun başında ortaklaşa karar vermişlerse, oyun sırasında ebeyi sobeleyeni oyuncu, kendisinden önce ebenin sobelediği oyunculardan birine “Seni gurtarım” diyerek istediği oyuncuyu kurtarmış olur. Oyunun sonunda ebenin sobelediği oyuncular kendi aralarında yeni ebeyi belirlemek için sayışma yaptıklarında, oyun sırasında kurtarılmış olan oyuncu ya da oyuncular bu sayışmaya katılmazlar.

Ayrıca, oyun sırasında ebe bulduğu oyuncunun ismini yanlış söylese “Kabûlüm faiz” diye bağırır. Böylece herhangi bir yanlış yapmamış gibi oyunun sürmesini ister.

Ebenin görüp de sobelediği oyuncu saklandığı yerden kaleye gelmeyip de ebe kaleden uzaklaştıktan sonra bir karışıklık sırasında kaleye koşup ebeyi sobelemeye kalkıştırsa ebe “Alnım yaş alnım yaş” diyerek sobeyi geçersiz kılar.

Oyun aynı biçimde devam eder. Elazığ’ın bütün ilçelerinde yaygın olarak oynanan Saklambaç oyununun farklı oynanma biçimlerinde görülen özellikler şunlardır:

Sivrice ilçesinde eskiden Hakkıl Hukkul adıyla da oynanan Saklambaç oyununa şu sayışmacayla başlanır.



Hakkali Dukkali
 Çarı Çemberi
 Mişki Amberi
 Azi Duzi
 Hafta Nuzi
 Gaggul Gılınç
 Bendil Biliç

Sayısmaca ile belirlenen ebe kalede elliye veya yüze kadar sayar. Ebeye “İlk mi son mu ?” diye sorulur. Ebe ilk derse ilk sobelediği oyuncu, son derse son sobelediği oyuncu yeni ebe olacaktır. Fakat genellikle bu soruya gerek görülmeden ilk sobelenen oyuncu yumar. Eğer bu oyuncu kurtarılmışsa son sobelenen oyuncu yumar. Ebe, oyuncu adını yanlış söylese yeniden yumar.

Sivrice’de günümüzde oynanan saklambaç oyununda seçilen ebe elliye veya yüze kadar saydıktan sonra “Önüm arkam sağım solum sobe” diyerek gözlerini açar. Ebe oyunculardan birini ismini yanlış söylediğinde bütün oyuncular saklandıkları yerden çıkarak “Çelik çömbelek patladı” derler. Tekrar yumacak olan ebeye şu uygulama yapılır:

Oyunculardan biri ellerinden birine kuş diğerine inek adını verir. Ebe, kendisine sorulan “Kuş mu inek mi ?” sorusu karşısında bu ellerden birini gösterir. Ebe, kuş derse kuş iki ayaklı olduğu için iki kere, inek derse inek dört ayaklı olduğu için dört kere ebe olacaktır.

Ebeyi sobeleyeni oyuncular, ebenin daha önce sobelediği oyuncuları kurtarabilirler. Oyunun sonunda kurtarılmayıp da sobelenen ilk oyuncu ebe olur. Ebe, bütün oyuncuları sobelerse, istediği oyuncuyu yeni ebe olarak seçebilir. Oyun yeni ebeyle aynı şekilde devam eder.

Maden’de eskiden Yummaca adıyla da oynanan saklambaç oyununda da kurtarma uygulaması vardı. Oyunun sonunda sobelenip de kurtarılmayan ilk oyuncu ebe olur.

Karakoçan’da günümüzde oynanana saklambaçta ebe, belirlenen sayıyı saymadan önce diğer oyuncular ebeden gizli olarak bir oyuncunun uzattığı iki parmağından birine yavaş diğerine ise hızlı diyerek karar verirler. Hangi parmak hızlı, hangi parmak yavaş diye sorularak kendisine uzatılan iki parmaktan birini seçen ebe,

seçtiği parmağa göre belirlenen sayıyı hızlı veya yavaş sayar. Bu oyunda kurtarma uygulaması yapılır. Sonunda kurtarılmayıp da sobelenen ilk oyuncu yeni ebe olur.

Ağın'da eskiden Saklanbacık adıyla oynanan oyun günümüzde Ağın'da Saklanmacılık ve Saklanbacılık adlarıyla şu özellikleri yansıtarak oynanmaktadır:

Oyuncular genellikle bir çember oluşturur. İçlerinden biri on bire kadar sayar. On birinci oyuncu ebe olur. Oyunculardan biri ebenin sırtını bir aşağı bir yukarı sıvazlarken şu sözlü formül söyler:

“Öğretmen geldi tahtayı sildi, üzerine noktayı koydu”. Oyuncu yukarıdaki cümlenin son kelime veya hecesini söylerken bir parmağıyla ebenin sırtına vurur. Ebe, kendisine uzatılan parmaklardan hangisiyle sırtına dokunulduğunu bulmaya çalışır. İlk gösterdiği parmak kendisine vuran parmaksa, gözlerini kapatarak ona kadar sayar. Her yanlış tahmininde ise on sayı fazla sayacaktır. Ebenin sayacağı sayı belirlendikten sonra oyuncular, ebeden gizli olarak içlerinden birinin bir parmağına yavaş diğer parmağına hızlı adını verirler. Ebe, kendisine uzatılan bu parmakla bir aşağı bir yukarı oynatılırken “Dur” der. “Dur” dediğinde hangi parmak üstte kaldıysa ebe o parmağa göre hızlı ya da yavaş sayacaktır. Oyunun sonunda ilk sobelenen ebe olacaktır.

Eskiden Keban'da Saklambacılık adıyla da oynanan Saklambaç oyununda günümüzde şu uygulamalar vardır:

Oyuncular çember oluşturup on beşe kadar her rakamda bir oyuncuyu işaret ederek sayarlar. On beşinci oyuncu ebe olur. Ebe gözlerini yumar elliye altmışa kadar veya “Öğretmen geldi, tahtaya bir nokta koydu” sözlü formülüyle daha önce de açıkladığımız uygulamanın sonucuna göre belirlenen sayıya kadar sayar. Saydıktan sonra “Önüm arkam sağım solum sobe” diyerek gözlerini açıp aramaya başlar. Ebenin ilk sobelediği oyuncu yeni ebe olur.

Sivrice'de saklambaç oyununun bir çeşitlemesi olan Pişabe oyunu, genellikle akşam saatlerinde oynanan bir oyundur. Oyunda, bir oyuncu yönetici kale denilen bir ağaç ya da duvara dönüp gözleri kapalı durumda yirmiye kadar sayar. Saydıktan sonra “Önüm arkam sağım solum pişabe” der ve gözlerini açarak saklanan oyuncuları aramaya başlar. Ebe (pişabe) gördüğü oyuncunun adını söyleyerek kaleye koşar. Gördüğü oyuncudan önce kaleye koşarsa o oyuncuyu sobelemiş olur. Gördüğü oyuncu kendisinden önce kaleye dokunursa kendisi sobelenmiş olur. Ebe bulduğu bir oyuncunun adını yanlış söylerse, saklanan bütün oyuncular buldukları yerlerden

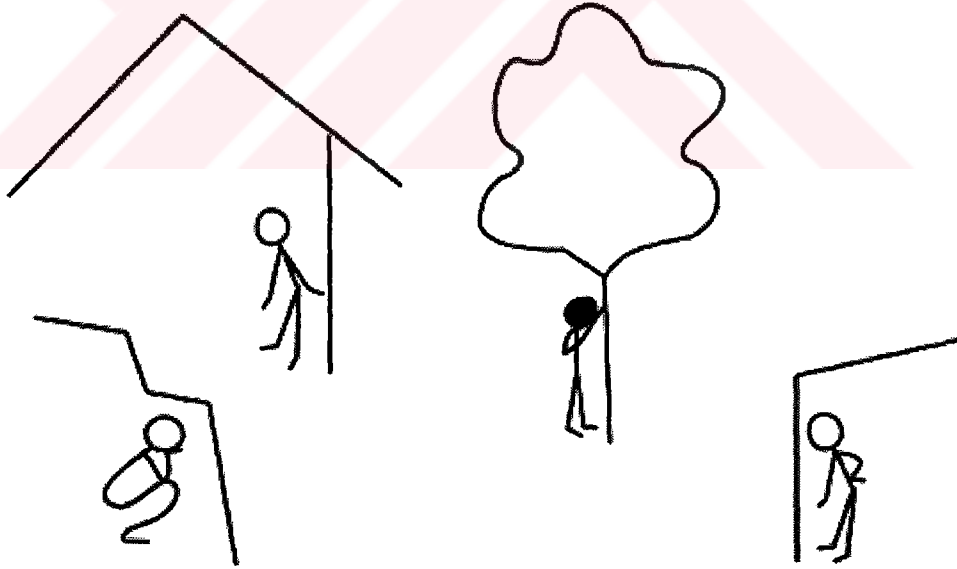
çıkarak “Çaydan çıra patladı” diye bağırlrlar. Bu durumda ebenin kaç kere yumacağı şöyle belirlenir:

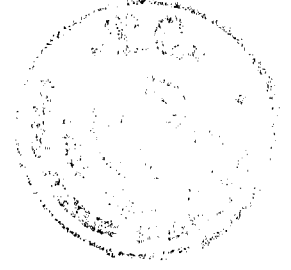
Oyuncular ebeden gizli olarak kuzu ve inek sözcüklerinden birine dört diğerine beş rakamını verirler. Ebeye “Kuzu mu inek mi?” sorarlar. Ebe seçtiği kelimeye verilen sayı kadar yumar. Ebe seçtiği sayı kadar yumduktan sonra oyundan atılır. Oyun aynı şekilde devam eder.

Palu’da eskiden oynanan saklambaç oyununa Gözminci adı verilmektedir. Bu oyunda, ebe saklanan oyuncuların birini bulduğunda oyuncunun adını söyleyerek kaleye koşar. Gördüğü oyuncudan önce kaleye giderse o oyuncuyu sobelemiş olur. Oyuncular da ebeden önce koşup kaleye dokunarak ebeyi sobelemeye çalışırlar. Ebenin sobelediği ilk veya son oyuncu yeni ebe olarak seçilir. Oyuna aynı şekilde devam edilir.

Oyuna Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K3, K7, K58, K98, K127, K142, K144

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.59. SİMİT

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 5 - 15

b. Cinsiyeti : Genellikle erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Simit oyunu günümüze farklı oynanma biçimleriyle gelmiştir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

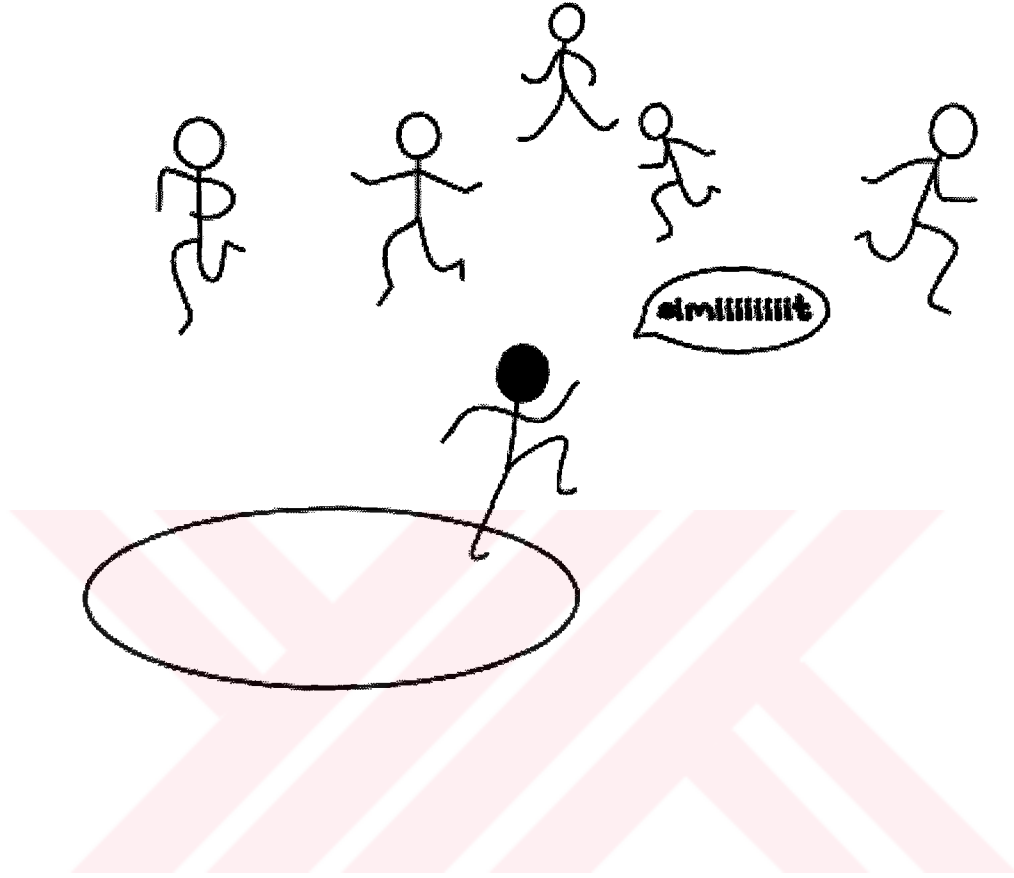
Oyun oynayacak çocuklar arasında sayışma yapılarak belirlenir. Yere 1-1,5 metre çapında bir daire çizilir. Ebe dairenin içine girer. Diğer oyuncular ise daireden uzaklaşırlar.

Ebe derin bir nefes alıp "Simit" diye bağırarak daireden çıkar ve bu kelimeyi bir kez, nefesi yettiği ölçüde uzatarak söylediği müddetçe diğer oyuncuları ebelemeye çalışır. Bunu yapabilirse, ebelikten kurtulur. Ebelediği oyuncu ebe olur. Yeni ebe daire içine doğru koşarken, diğer oyuncular, yeni ebe daire içine girinceye kadar onu döverler. Eğer ebelemeyeden, nefesi tükenir veya tekrar nefes alırsa arkadaşları tarafından dövülmek için dairenin içine kaçar. Ebe, daireye girene kadar, arkadaşları tarafından dövülür ve bu oyuncunun ebeliği devam eder. Oyun aynı şekilde sürer.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler:K68, K154



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.60. TAŞ – KAĞIT - MAKAS

Oyunun Diğer Adı / Adları :

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Kız erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ve günün istenilen saatinde oynanır. Günümüz oyunlarından biridir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Ağın

Oyunun Oynanma Biçimi :

İki oyuncu karşı karşıya gelir. Bu oyuncular birer ellerini aynı anda ve üç kere sallarken şu kelimeleri söylerler:“Taş”, “Kâğıt”, “Makas” her ikisi de üçüncü kelimeyi söylerken, bu üç kelimedenden birini işaretini yapar. Oyundaki işaretler aşağıda açıklandığı şekilde yapılır:

taş: El yumruk şeklindedir.

kâğıt: El açık parmaklar bitişik, avuç içi sağa veya sola bakacak şekildedir.

makas: İşaret ve orta parmaklar birbirinden ayrı tutularak uzatılırken diğer parmaklar kapatılır.

Oyuncular şu kurallar ile oynayarak puan toplarlar.

1. Taş makası kırar.
2. Kağıt taşı kaplar
3. Makas kâğıdı keser.

Oyunculardan biri taş diğeri makas işaretini yaptıysa taş makası kırar kuralına göre taş işaretini yapan oyuncu karşısındakini yenmiş olur ve bir puan alır. Oyuncular aynı şekilde yukarıdaki kurallara göre oynayarak puan toplamaya devam ederler. Oyunun başında belirlenen puana ilk ulaşan oyunu kazanmış olur.

Elazığ'ın merkezinde oynanan bu oyun Ağın'da beş oyuncu ile de oynanmaktadır. Ağın'da oynanan oyunda dört oyuncu aynı işareti yaparsa bu dördü arasında sayışmaca yapılır. Sayışmaca şöyledir:

Sepet sepet yumurta

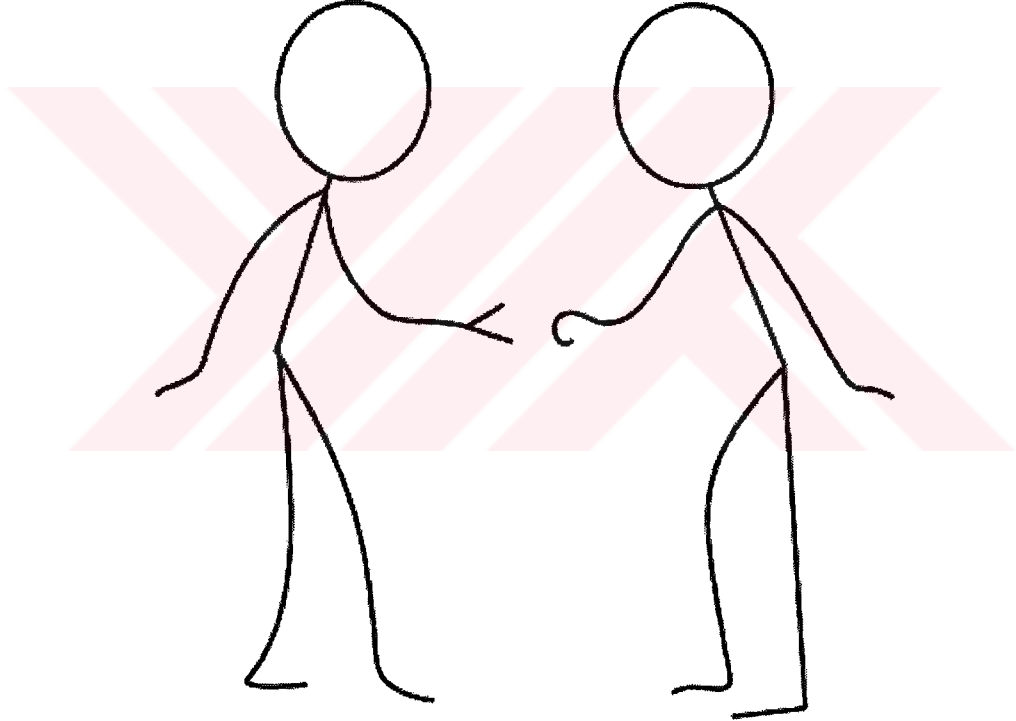


Sakın beni unutma
Unutursan küserim
Mektubunu keserim

Sayıřmacanın son hecesi hangi oyuncuda kalırsa ona “Mektubun ne renk?” diye sorulur. Bu oyuncu bir renk adı söyler. Söylediđi renk adının hece sayısı kadar soru sorulan oyuncudan başlanarak sayı sayılır. Son sayının gösterdiđi oyuncu sayıřmacaya katılan arkadaşlarının ellerine vurur ve onları böylece eler. Puanlar alındıktan sonra bütün oyuncular tekrar oyuna katılır. Oyun böylece devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kiři / Kiřiler: K89, K90

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.61. UÇTU UÇTU KUŞ UÇTU

Oyunun Diğer Adı / Adları : Uçtu Uçtu Ne Uçtu

Oyuncuların

a. Sayısı : 7 - 15

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok kış aylarında ve kapalı mekânlarda oynanır. Eski bir oyun olan Uçtu Uçtu Kuş Uçtu oyunu, günümüzde unutulmaya yüz tutmuş hemen hemen hiç oynanmayan bir oyundur.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Evin büyüklerinden biri yada oyunculardan yaşça büyük olan biri, evdeki küçükleri oyalamak ve eğlendirmek amacıyla “Hadi gelin size uçtu uçtu oynatayım” der.

Oyun yöneticisi rolünü üstlenen bu kişi ve diğer oyuncular bir çember oluşturarak yere otururlar. Oyun yöneticisi ve oyuncular işaret parmaklarını yere sürerek ağızları kapalı halde “hımm” diye ses çıkarırlar.

Bu sırada oyuncu yönetici “Uçtu uçtu uçtu kuş uçtu” der ve kuş dediği an yere parmağını sürdüğü kolunu havaya kaldırır.

Diğer oyuncular da “kuş” dediği an oyuncu yöneticiyle birlikte parmaklarını havaya kaldırırlar. Bu hareketle kuşun uçuşu temsil edilmiş olur.

Parmaklar tekrar yere sürülür. Oyuncu yönetici tekrar uçtu, uçtu diyerek başka bir hayvan adı söylerse oyuna devam edilir.

Oyun yöneticisinin uçabilen bir hayvan söylediğinde oyuncular parmaklarını havaya kaldırırlar, uçamayan bir hayvan söylendiğinde ise parmaklarını yere sürmeye devam ederler. Oyun yöneticisi, uçamayan bir hayvan ismi söylediğinde de parmağını havaya kaldırarak oyuncuları şaşırtmaya çalışır.

Uçamayan hayvan ismi söylediğinde parmağını havaya kaldıran oyuncular yanmış olurlar. Yanan oyuncular oyundan çıkarlar. Oyunda en son kalan, oyuncu oyunu kazanır.

Bu oyunun günümüzde Elazığ'da oynanan biçiminde ise diğer oyuncularla yaşlı olan veya onlardan birkaç yaş büyük olan biri oyun yöneticisi olur ve bu oyunu, yukarıda anlatıldığı gibi oyunculara oynatır.

Uçamayan hayvan ismi söylendiğinde yanan oyuncu oturduğu yerde eğilerek başını yere koyar. Bu oyuncuya "Davul mu zurna mı, iğne mi, iplik mi?" diye sorulur.

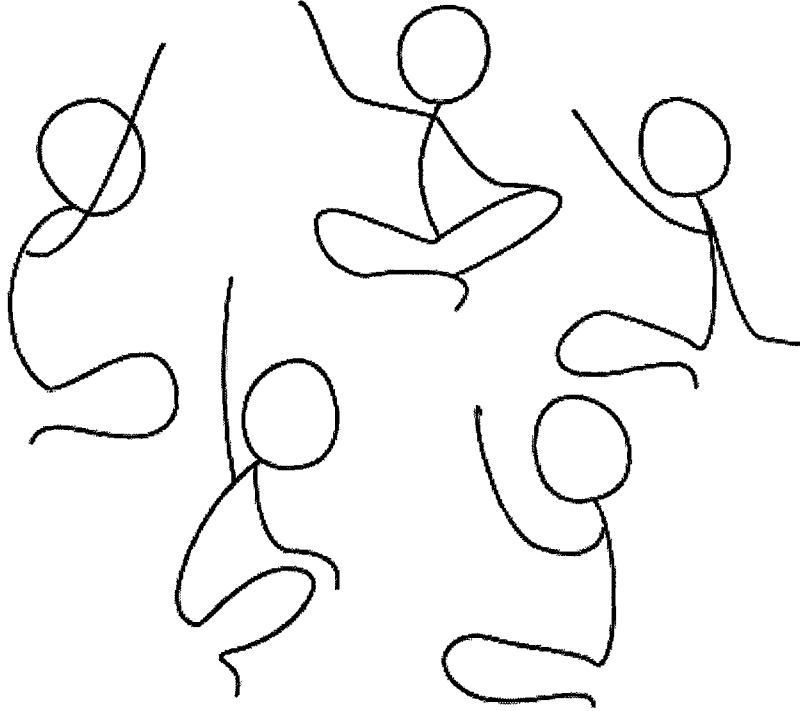
Alacakaya ilçesinde bu oyun Uçtu Uçtu Ne Uçtu adıyla şu şekilde oynanmaktadır:

Oyuncular çember oluşturacak şekilde dizilirler. Bir oyuncu oyunu başlatmak için "Uçtu uçtu ne uçtu" der. Tüm oyuncular sırayla uçabilecek bir varlık adı söylerken aklına bir varlık ismi gelmeyen, söylenen varlığı söyleyen ya da uçamayacak bir varlığın ismini söyleyen yanar.

Yanan oyuncu oyundan çıkar. Oyunda en son kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K87

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.62. UZUN EŞEK

Oyunun Diğer Adı / Adları : Çortun Eşek

Oyuncuların

a. Sayısı : 9 - 15

b. Cinsiyeti : Erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân

Oyun Zamanı : Daha çok bahar ve yaz aylarında gündüzleri oynanır. Eski bir oyun olan Uzun Eşek, ilk oynanma biçimlerini koruyarak günümüze kadar gelebilmiştir.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Eskiden Çortun Eşek adıyla oynanan Uzun Eşek oyunu günümüzde de ilk oynanma şeklini, oyunun tekerlemesi de değişmeden koruyabilmiş olarak şu şekilde oynanmaktadır:

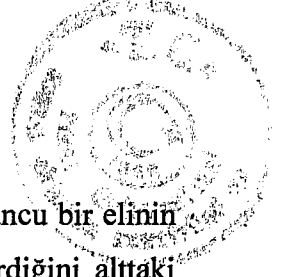
Oyuncular genellikle eşleşerek iki eşit gruba ayrılırlar. Kalan oyuncu varsa bu oyuncu oyunda yastık görevini üstlenecektir. Yoksa, ebe olacak grup oyuncularından birisi oyuncu yönetici olarak yastık görevini üstlenir. Oyuncular sayışma veya kura yöntemiyle yatacak (ebe olarak eğilip oyun duruşunu yapacak) ve atlayacak grubu belirlerler.

Yastık görevini üstlenen oyuncu (oyun yöneticisi) görevi yapmak için bir duvara yaslanır. Ebe olan grubun oyuncularından biri eğilip bu oyuncunun bacaklarına sarılır ve başını onun koltuğunun altına saklar veya avuçlarının içine koyar. Ebe grubun diğer oyuncuları da sırayla eğilerek birbirlerinin bacaklarından tutup, başlarını saklarlar. Böylece ebe olacak grup Uzun Eşek (Çortun Eşek) pozisyonunu almış olur.

Karşı grubun oyuncuları sırayla uzaktan hız alarak koşup yatan oyuncuların sırtlarına atlarlar. İlk atlayan oyuncu grup arkadaşlarına yer bırakmak için iyi sıçrayarak ilk yatan oyuncunun sırtına binmeye çalışır. Atlamalar bu şekilde tamamlandıktan sonra üstteki oyuncular şu tekerlemeyi söylerler:

Bizim köyün imamı

Alttan verir samanı



Üstten çıkar dumanı

Çattı mattı (pattı) kaç attı

Tekerleme söylendikten sonra ilk yatan oyuncunun üzerindeki oyuncu bir elinin parmaklarından birini veya birkaçını uzatarak eliyle hangi sayıyı gösterdiğini alttaki oyuncuya sorar. Bu oyuncu sayıyı bilirse gruplar yer değiştirir, bilemezse aynı grubun yeniden atlamasıyla oyuna devam edilir. Uzun eşek oyununda atlayan oyuncuların hepsi atlayışlarını gerçekleştirdikten sonra, eskiden yukarıda anlatılan uygulamanın yanı sıra bir de sayı sayma uygulaması yapılırdı:

Oyuncuların hepsi ebe grubun üzerine atladıktan sonra üstteki oyunculardan bir birden elliye kadar saymaya başlar. Sayma işlemi sona ermeden, yatan grubun oyuncularında biri yere çökerse üstteki grup atlayışlarını yeniden yapar. Çökmezse gruplar yer değiştirirler.

Eskiden yapılan bir diğer sayma uygulamasında da üstteki oyuncular ona kadar sayıp yatanların üzerlerinden inerler, atlayışlarını tekrarlarlar.

Hangi uygulama yapılırsa yapılırsa yapılsın atlayışlar yapıldığı zaman, ilk atlayan oyuncular ileriye sıçrayamaz böylece gerideki oyuncular yatanların üzerinde yer kalmadığı için sırtlarına tutunamayıp düşerlerse ya da ayakları yere değerse gruplar yer değiştirir.

Elazığ'ın merkezinde oyun tekerlemesi söylenerek sayı tutma yerine tek mi çift mi? uygulamasının yapıldığı da olur. Bunun için bütün oyuncular uzun eşeğin sırtına bindikten sonra üstteki oyunculardan biri, bir ya da iki parmağını uzatarak alttaki oyuncuya "Tek mi çift mi?" diye sorar. Altta bilirse gruplar yer değiştirir. Bilemezse yastık görevi üstlenen oyun yöneticisi alttaki grubu kızdırmak için şu oyun tekerlemesini söyler:

Bizim köyün imamı

Yoktur onun imamı

Eşek satar divanı

Deh deh deh eşek

Deh deh deh eşek

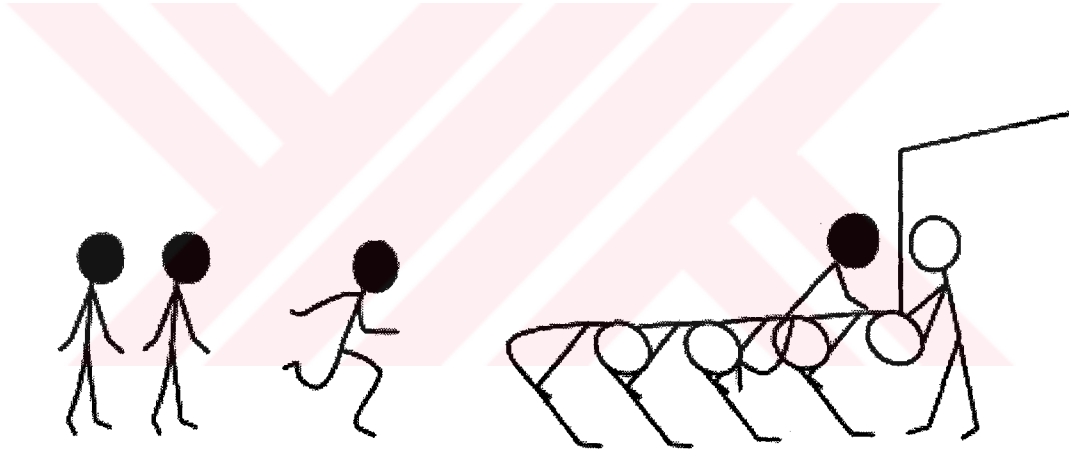
Tekerleme söylendikten sonra üstteki grup uzun eşeğin üzerinden inip tekrar atlamaya başlar.

Elazığ'ın merkezinde ve ilçelerinde yaygın olarak oynanan Uzun Eşek oyunlarında, atlayan grubun bütün oyuncuları uzun eşeğin sırtına bindiği zaman farklı uygulamaların yapıldığı görülmektedir.

Keban'da oynanan Uzun Eşek oyununda üstteki oyuncu elini yumruk yaparak (tokmak), işaret parmağını uzatarak (kılıç) ya da bir parmağını kıvrıp (çivi) işareti yaptıktan sonra alttaki oyuncuya "Tokmak mı kılıç mı çivi mi ?" diye sorar. Oyuncu elin işaretini bilirse gruplar yer değiştirir. Bilemezse aynı grup inip yeniden atlar.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K21, K80, K88, K105

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.63. Üüü

Oyunun Diğer Adı / Adları : Üüü Deyin Üüü

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 – 16

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 – 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık, geniş mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok yaz gecelerinde oynanır. Eski bir oyun olan Üüü oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ, Ağın

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular açık bir alanda toplandıktan sonra eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Ebe olan grup ile saklanacak olan grup, kura yöntemlerinden biriyle belirlenir. Ebe olan grup oyuncuları bir yerde gözlerini yumup beklerken diğer grup oyuncuları saklanmaya giderler.

Belirli bir süre sonra ebe olan grup oyuncuları, saklanan grup oyuncularına “Üüü deyin” diye bağırlar. Saklanan grup “Üüü” diye ses verir. Ebe olan grup, saklananları ararken arada sırada “Üüü deyin” diye seslenir. Saklanan grup oyuncuları ise bu sesin yakından geldiğini duydukları zaman hiç ses çıkarmazlar. Saklanan grup oyuncuları ses vermedikleri zaman, ebe olan grup, geri dönüp uzaklaştıktan sonra yeniden “Üüü deyin” diye bağırlar. Bu sesin uzaktan geldiğini fark eden grup “Üüü” diye seslenir. Ebe olan grup oyuncuları bu sesin geldiği yöne doğru ilerleyerek saklanan grubun oyuncularını aramaya devam ederler. Bu oyun gece oynanıyorsa, saklanan grubun oyuncuları, gece karanlığından yararlanarak yerlerini değiştirebilirler.

Ebe olan grup, saklanan grubu bulursa gruplar yer değiştirir. Bu kez arayan oyuncular saklanırlar. Oyun aynı şekilde devam eder.

Ağın’da eskiden oynanan Üüü oyunu, aynı ilçede, her oyuncunun kendisinden sorumlu olduğu biçimde de oynanmaktadır. Oyun bu şekilde oynandığında oyunculardan biri kura yöntemiyle ebe olarak belirlenir. Ebe belirli bir süre, diğer oyuncuların saklanmaları için bekler. Oyuncular saklandıktan sonra ebe “Üüü deyin

üüü” diye bağıırır. Saklanan oyuncular, hep bir ağıızdan ya da tek tek “Üüü” diye bağıırarak ebeyi şaşırılmaya çalıřırlar. Ebe oyuncularından birini bulduğı zaman bütün oyuncular saklandıkları yerden çıkarlar. Ebenin bulduğı oyuncu yeni ebe olur. Oyun aynı şekilde devam eder.

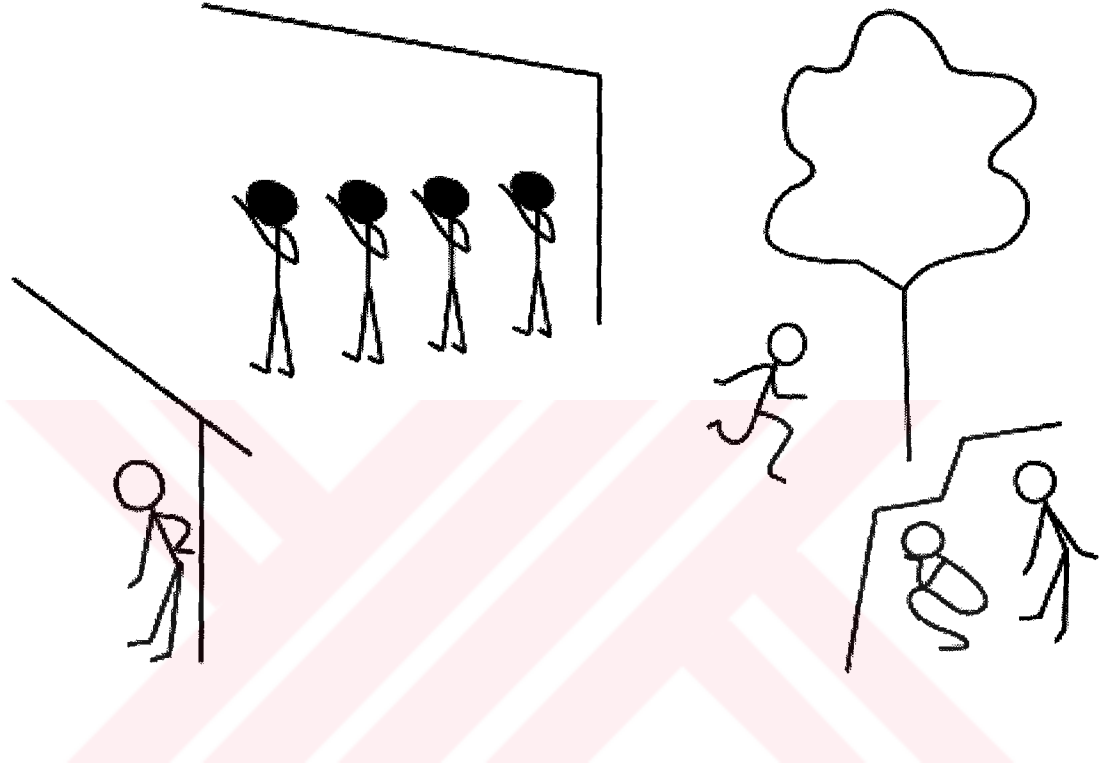
Üüü oyunu, çocuklar ve gençler yolda yürürken oynanmaya başlayabilir. Bazen yolda yürürlerken birbirlerine belli etmemeye çalıřarak ya da bir mazeret söyleyerek teker teker ortadan kaybolmaya başlarlar. Bir oyuncu yolda yalnız bırakılır. Uzaklaşan oyuncular çeřitli yerlerde saklanırlar. Yalnız kalan oyuncu tuzağı düřtüğünü hala fark etmediyse, oyuncular saklandıkları yerden “Üüü” diye bağıırarak ona ebe olduğunu bildirirler. Oyun yukarıda anlatıldığı şekilde oynanır.

Ağın ilçesinde eskiden oynanan Üüü oyunu unutulmaya yüz tutmuş oyunlardan biridir. Ağın’da bu oyunla ilgili olarak anlatılan hikaye hala anlatılmaktadır. Hikayeye göre eskiden, Ağın’ın barajın altında kalan bir köyünde gece vakti Üüü oyunu oynanır. saklanan grup iyice uzaklaşarak köyün dışındaki bir mağarada saklanır. Ebe olan grup diğeri gruba “Üüü deyin” diye seslenir. Saklanan grubun “Üüü” sesi önceleri duyulurken daha sonra kesilir. Artık ne arayan grubun sesi mağaradakilere ne de mağaradakilerin sesi arayan gruba gider. Arayan grup oyuncuları, saklananları bir türlü bulamazlar ve aramaktan vazgeçip evlerine dönerler. Saklanan grup ise bütün gece mağarada kalır. Mağarada saklanan grup oyuncuları sabah olunca içlerinden birini köye yollamak üzere seçerler. Seçtikleri arkadaşlarına şöyle tembihte bulunurlar: “Git, arayan gruba de ki gelip bizi arıyorsanız arayın, yoksa oyun bozulacak.”

Oyunu Anlatan Kaynak Kiři / Kiřiler: K21, K101, K165



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



2.12.64. ÜÇ AYI**Oyunun Diğer Adı / Adları :****Oyuncuların****a. Sayısı :** 6 - 12**b. Cinsiyeti :** Kız – erkek**c. Yaşı :** 6 - 10**Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -****Oyun Alanı :** Açık ve geniş mekân**Oyun Zamanı :** Her mevsimde ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Üç Ayı oyunu aynı oynanma biçimiyle günümüzde oynanmaktadır.**Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler :** Elazığ, Maden**Oyunun Oynanma Biçimi :**

Sayışma veya başka bir yöntemle oyuncuların üçü seçilir. Bu üç oyuncu ayı ailesi oyun rolüne girmek için anne ayı, baba ayı ve çocuk ayı oyun rollerini seçerler.

Üç oyuncu arkadaşlarından biraz uzaklaşarak bir arada beklerler.

Diğer oyuncular, çocuk ayıyla şu konuşmayı yaparlar:

“Evde kim var?”

“Anne ayı.”

“Başka kimse yok mu?”

“Baba ayı var.”

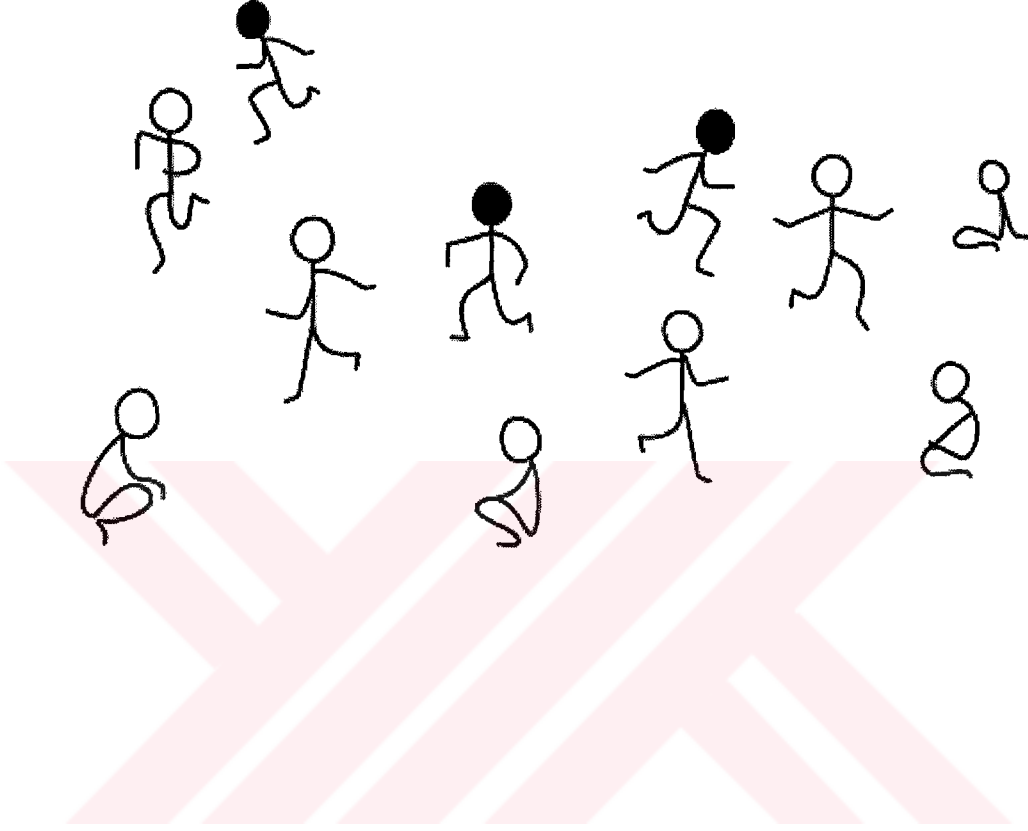
Bu konuşmadan sonra üç ayı rolündeki oyuncular diğer oyuncuları kovalamaya başlarlar Yakalanan oyuncu olduğu yerde oturur. Ayı rolündeki oyuncular, kaçanları, son üç oyuncu kalana kadar yakalamaya devam ederler.

Kalan son üç oyuncu yeni ayı ailesi için anne ayı, baba ayı, çocuk ayı oyun rollerini alırlar ve oyuna yeniden başlanır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K111



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.65. ÜŞÜDÜM ÜŞÜDÜM

Oyunun Diğer Adı / Adları : Elbistan Buğdayları

Oyuncuların

a. Sayısı : 10 - 16

b. Cinsiyeti : Kızlar

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eski bir oyun olan Üşüdüm Üşüdüm oyunu, günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve bütün ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular sayışmaca veya oyuncu adı söyleme yöntemlerinden biriyle eşit sayıda iki gruba ayrılırlar.

Gruplara ayrılan oyuncular dört – beş metre arayla karşılıklı iki düz sıra oluştururlar. Gruplar aşağıdaki oyun tekerlemesini sırayla söyleyerek birbirlerine doğru yürürler.

Bir grup diğerine doğru ilerlerken, diğer grup geriye doğru yürür. Oyuncular sırayla bu şekilde birbirlerine doğru yürürlerken şu oyun tekerlemesinin ezgili bir biçimde sırayla söylerler:

“Üşüdüm üşüdüm a benim canım üşüdüm.”

“Kürkünü giy kürkünü giy a benim canım kürkünü giy.”

“Kürküm yok kürküm yok a benim canım kürküm yok.”

“Alsana alsana a benim canım alsana.”

“Nereden nereden a benim canım nereden?”

“Saraydan saraydan a benim canım saraydan.”

“Sarayı ekerler biçerler en güzel kız seçerler.”

Oyun tekerlemesinin son dizesini söyleyen oyuncular, karşı gruptan istedikleri bir kızı alırlar. Oyun tekerlemesi yeniden söylenerek oyuna aynı şekilde devam edilir.

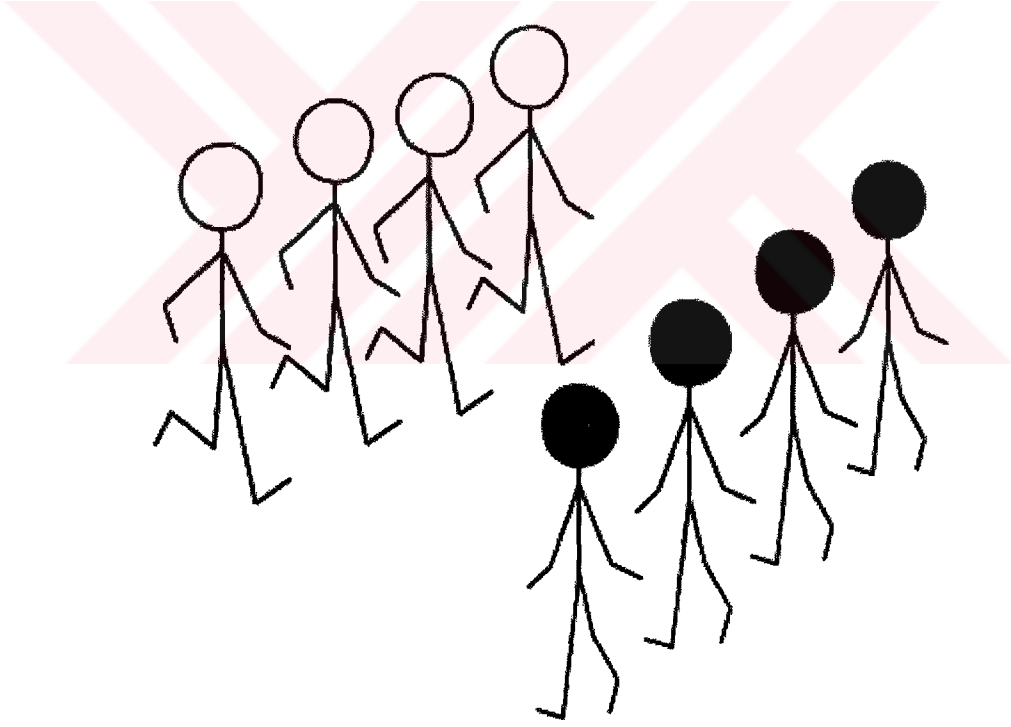
Bu oyun “Elbistan buğdayları” dizesiyle başlayan aşağıdaki oyun tekerlemesiyle oynanırken Elbistan Buğdayları oyunu adını alır:



Elbistan buğdayları
Biz severiz dilberleri
Kız seni almaya geldim
Halini sormaya geldim
Çık dışarı oynayalım
Oyun tekerlemesinin son iki dizesi şöyle de söylenir:
Çık aradan şimdi oradan
Bir kızım oldu.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler:K59

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





22.12.66. YATTI KALKTI

Oyunun Diğer Adı / Adları : Yattı Kalktı Hasan

Oyuncuların

a. Sayısı : 7 - 15

b. Cinsiyeti : Kız – erkek

c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık veya kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde ancak daha çok kışın kapalı mekânlarda günün istenilen saatinde oynanır. Eski bir oyun olan Yattı Kalktı oyunu günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur oyunlardandır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular bir araya gelerek yerde çember biçiminde otururlar her oyuncu oyun rolü adı olarak kendisine bir meyve veya sebze adı seçer. Daha sonra içlerinden biri eğilip başını yere koyar ve önce kendi rol adını daha sonra herhangi bir oyuncunun rol adını aşağıdaki örnekteki gibi söyler ve eğildiği yerden kalkar.

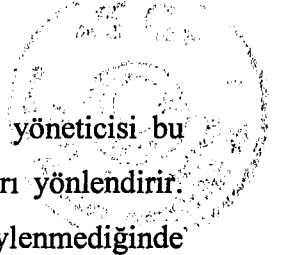
Elma oyun rolünü alan oyuncu:

“Elma yattı kalktı, armut yatsın kalksın.”

Oyunun sözlü formülünde yatsın kalksın denilen meyve adını alan oyuncu aynı hareketi yaparak yine önce kendi rol adını daha sonra herhangi bir oyuncunun rol adını sözlü formüle yerleştirerek söyler.

Oyuncular bu sözleri hızlıca söyleyerek ve hareketleri seri biçimde yaparak birbirlerini yanıltmaya çalışırlar. Oyunun sözlü formülünü yanlış söyleyen, rol adı söylendiğinde yere yatmayı unutan, oyunun hareketlerini yanlış yapan oyuncu yanarak oyundan çıkar. Kalan oyuncularla oyuna devam edilir. Oyunda bir ya da iki oyuncu kalınca kazanan oyuncular bunlara şu cezalardan birini verebilir: Su getirme, tek ayakla sekerek belli bir mesafeye kadar gitme, türkü söyleme

Alacakayada günümüzde oynanan, Yattı Kalktı veya Yattı Kalktı Hasan adı verilen oyunda ise oyuncular çember biçiminde oturduktan sonra her oyuncu, ismini yanındaki oyuncuya devreder. Daha sonra oyun yöneticisi eğilerek yattı kalktı sözlü formülünü söyleyip kalkarken oyunculardan birinin adını söyler. Söylenen adı oyun



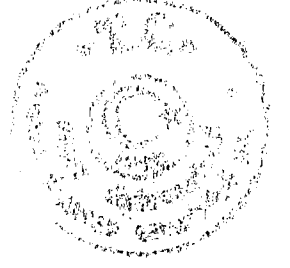
süresince oyun rolü adı olarak almış olan oyuncu eğilip kalkar. Oyun yöneticisi bu şekilde sözlü formülde her seferinde başka bir isim söyleyip oyuncuları yönlendirir. Oyunda rol adını duyunca oyun hareketini yapmayan ya da rol adı söylenmediğinde eğilen oyuncu yanar. Yanan oyuncu oyundan çıkar. Oyun bu şekilde oynanmaya devam eder.

Bu oyun yine Alacakayada bazen oyun yöneticisini görevlendirmeden de oynanır. Her oyuncu rol adı söylendiğinde eğilir ve sözlü formülü söyleyip doğrulurken de başka bir oyuncunun adını söyler.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K87, K145

Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.67. YERDE NE VAR

Oyunun Diğer Adı/Adları : -

Oyuncuların

a. Sayısı : 2

b. Cinsiyeti : Kız - erkek

c. Yaşı : 6 - 10

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık – kapalı mekân

Oyun Zamanı : Her mevsimde günün istenilen saatinde oynanır. Eskiden oynanan bu oyun, günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur ve hemen hemen hiç oynanmamaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi :

Boy ve kilo olarak birbirine denk olan iki oyuncu sırt sırta verdikten sonra kollarını birbirine geçirirler. Bu durumda bir oyuncu öne eğilir ve diğer oyuncuyu sırtına kaldırır. Oyuncular karşılıklı olarak şu tekerlemeyi söylerler, havaya kaldırılan oyuncu söze başlar:

“Yerde ne var?”

“Yer boncuk.”

“Gökte ne var?”

“Gök boncuk.”

“Kaldır beni hoppacık.”

Bu tekerleme şu şekilde de karşılıklı olarak söylenir:

“Yerde ne var?”

“Yer boncuk.”

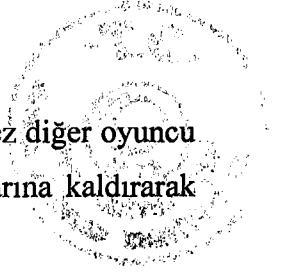
“Gökte ne var?”

“Gök boncuk.”

“Anan adı ne?”

“Fatmaca.”

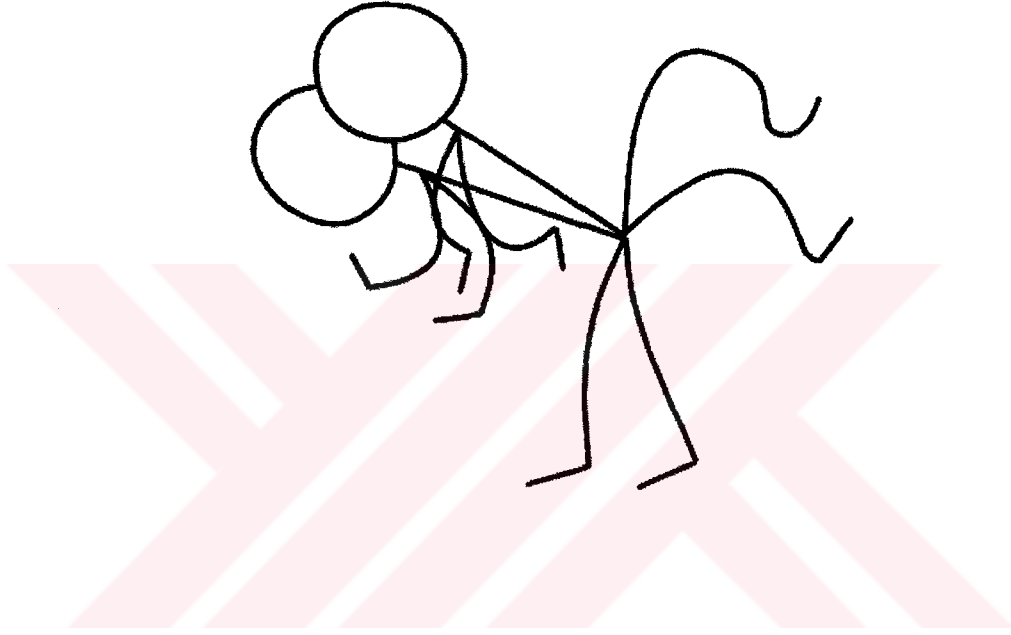
“Kaldır beni hoppaca.”



Eğilen oyuncu “Hoppacık” veya “Hoppaca” dedikten sonra bu kez diğer oyuncu eğilir ve ilk eğilene sırtına kaldırır. Oyuncular sırayla birbirlerini sırtlarına kaldırarak yukarıdaki tekerlemeleri söylerler. Oyun böylece devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K39, K87

Oyuna Ait Grafik Çizim:





2.12.68. YÜKSEK EBE

Oyunun Diğer Adı / Adları

: Yüksek Ebesi / Yer Ebesi / Taş Ebesi / Yerden

Yüksek

Oyuncuların

a. Sayısı

: 4 - 10

b. Cinsiyeti

: Kız - erkek

c. Yaşı

: 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı

: Açık ve geniş mekân. Taş ve kaldırım gibi

zeminde yükseğe çıkılabilecek yerler bulunan alan

Oyun Zamanı

: Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve

yaz aylarında gündüzleri oynanır. Günümüz oyunlarındanır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler

: Elazığ ve ilçeleri

Oyunun Oynanma Biçimi

:

Oyuncular ebeyi belirlemek için, anlaştıkları bir sınırdan başlayarak koşmaya başlarlar ve zeminden yüksek yerlere, örneğin bir taşın, kaya parçasının, tahtanın, kaldırımın üzerine çıkarlar. Zeminde kalan son kişi ebe olur.

Ebe oyuncuları ebeleyebilmek için onların, buldukları yüksek yerlerden yere inmelerine bekler. Oyuncular sürekli yer değiştirmek zorundadırlar. Oyuncular yer değiştirmeye başlarlar. Ebe ise oyuncuların yere bastıkları sırada, onlara eliyle dokunmaya çalışır.

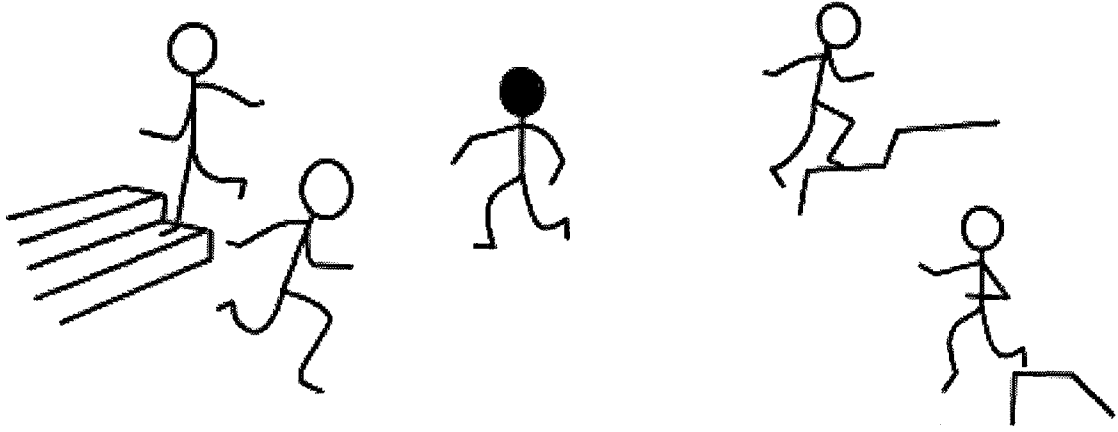
Ebe, bir oyuncu yerdeyken ona eliyle dokunabilirse, dokunduğu oyuncuyu ebelemiş olur. Ebelen oyuncu yeni ebe olur. Ebe yerden yüksekte olan herhangi bir oyuncunun başında bekleyemez. Beklerse, başında durduğu oyuncu ebeye, “Ana baba yolu ver” diyerek ebenin uzaklaşmasını ister. Ebe bu uyarı üzerine oyuncudan uzaklaşır. Oyun aynı şekilde devam eder.

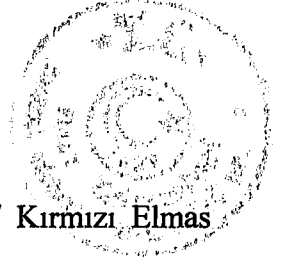
Elazığ’ın merkezinde Yüksek Ebe adıyla oynan bu oyun, Sivrice’de Yüksek Ebesi, Karakoçan’da Yer Ebesi ve Yüksek Ebe, adıyla oynanan bu oyun, Sivrice’de Yüksek Ebe, Alacakaya’da ve Maden’de Taş Ebesi, Ağın’da Yerden Yüksek adıyla oynanmaktadır.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K34, K106,



Oyuna Ait Grafik Çizimi:





2.12.69. ZIMBA

Oyunun Diğer Adı / Adları : Zındırı Zimba / Tek Elmas / Kırmızı Elmas
Tek Elmas Tekil Elmas / Tek Ayak

Oyuncuların

- a. Sayısı : 6 - 10
b. Cinsiyeti : Genellikle erkek
c. Yaşı : 9 - 14

Oyunda Kullanılan Araç ve Gereçler: -

Oyun Alanı : Açık mekân. Genellikle sınırları belirlenmiş açık mekân.

Oyun Zamanı : Her mevsimde, ancak daha çok bahar ve yaz aylarında oynanır. Eskiden beri aynı ve farklı oynanma biçimleriyle oynanmaktadır.

Oyunun Oynandığı Bölge / Bölgeler : Elazığ ve ilçeleri

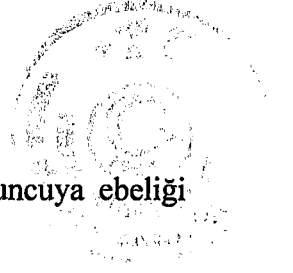
Oyunun Oynanma Biçimi :

Oyuncular sayışma veya diğer eş seçme yollarında biriyle iki eşit gruba ayrılırlar. Oyunculardan biri, yere bir grubun oyuncularının sığabilecekleri büyüklükte bir daire çizer. Adımlaşma veya kura ile ebe olarak belirlenen grup dairenin içine girer.

Oyun başlamadan önce oyuncuların çok uzağa kaçmalarını önlemek amacıyla oyun alanı sınırlandırılır. Sınırlandırma, oyunun oynandığı yere göre değişir. Oyuncular, “Bu bahçeden çıkmak yok”, “Şu ağacı geçmek yok” ya da “Yukarı doğru koşmak yok” gibi sınırlar belirlerler. Oyun içinde bu sınırı geçen olursa, sınırı geçen oyuncunun grubu ebe olur.

Oyun alanı belirlendikten sonra daire içindeki oyuncular, önce “Üç adım” diyerek daireden dışarı üç adım yürüdüktan sonra “Zimba” deyip tek ayakları üzerinde sekerek kaçan diğer grup oyuncularını yakalamaya çalışırlar. Yakalanan oyuncular daire içine hapsedilir. Kovalayan grup oyuncuları içinde havada tuttuğu ayağını yere koyan olursa, bu oyuncu dairesine geri döner. Sekerek kovalayan grup, kaçan oyuncuların hepsini yakalarsa ve çizgi içine hapsederse, bu defa hapsedilen grup ebe olur. Diğer grup kaçar. Oyun bu şekilde devam eder.

Bu oyun Keban’da Zındırı Zimba ismiyle tek ebe seçilerek şu kurallarla ve farklılıklarla oynanmaktadır:



1. Ebe, dairenin dışında iki ayakla yürürse cezalandırılır
2. Ebe, tek ayakla koşarak bir oyuncuyu yakalarsa, bu oyuncuya ebeliği devreder
3. Ebe, daireden çıktığında diğer oyuncular daireye toplanırlar. Ebe daireye giren oyuncuları ebeleyemez.
4. Dairenin dışında bir oyuncu kaldığında ebe bu oyuncuyu iki ayakla koşarak kovalayabilir.

Bu oyun Palu'da Tek Elmas Kırmızı Elmas, Alacakaya'da ise Tek Elmas Tekil .Elmas ismiyle oynanmaktadır.

Tek Elmas Tekil Elmas oyununda ebe olarak seçilen oyuncu duvar köşesinde bir oyuncunun sığabileceği büyüklükte çizilen karenin içine girer. Tek ayakla kareden çıkarken "Tek elmas tekil elmas" diye bağırarak bu şekilde koşup arkadaşlarını yakalamaya çalışır. Bu oyuncunun yakaladığı kişi yeni ebe olur. Oyuncu kimseyi yakalayamazsa, havada olan ayağını yere koyarsa veya ayak değiştirirse yanmış olur ve bu durumda diğer oyuncular yanan oyuncuya oyuncu kareye girene kadar vururlar.

Bu oyun Elazığ'da eskiden oynanan Tek Ayak oyunuyla, oyunun oynanma biçimi bakımından çok benzemektedir. Elazığ'da eskiden oynanan Tek Ayak oyunu ise şöyledir:

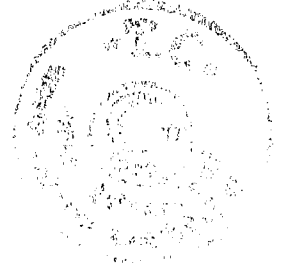
Oyuncular bir araya toplandıktan sonra düzgün zeminli geniş bir yer seçerler. Bu yere voleybol sahasının yarısı büyüklüğünde dikdörtgen bir şekil çizerek oyun alanını sınırlandırılırlar. Bu dikdörtgenin bir köşesine de bir metrekare boyutlarında oyuna giriş yeri adını verdikleri bir kare çizerler. Sayışma yöntemiyle belirlenen veya gönüllü olan oyuncu oyuna giriş yerine girer. Diğer oyuncular ise sınırlandırılmış oyun alanının içine dağılırlar.

Oyuncular bu şekilde yerlerini aldıktan sonra oyuna giriş yerindeki oyuncu tek ayakla oyun alanına girer. Ebe, tek ayağıyla seke seke oyunculara eliyle dokunup onları bu şekilde elemeye çalışır. Diğer oyuncular ise oyun alanının sınırlarından çıkmadan ebeden kaçarlar.

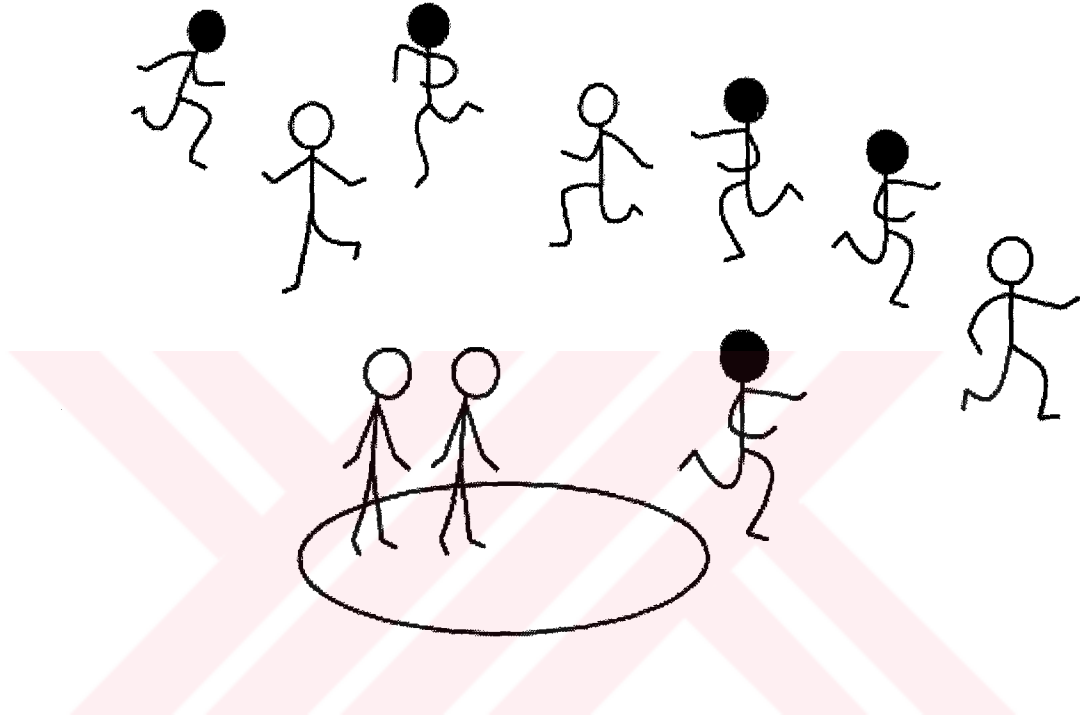
Tek ayağı üzerinde seken ebenin, eliyle dokunduğu oyuncu oyundan çıkar. Ebe böylece bütün oyuncuları oyundan çıkarırsa oyunu kazanmış olur.

Ebe oyun sırasında yorgun düşüp ayak değiştirirse veya yerden kestiği ayağının ucunu yere değdirirse diğer oyuncular buna itiraz ederler. Bu durumda ebenin yerine başkası seçilerek oyuna yeniden başlanır. Oyun böylece devam eder.

Oyunu Anlatan Kaynak Kişi / Kişiler: K60, K133, K148, K123



Oyuna Ait Grafik Çizimi:



SONUÇ

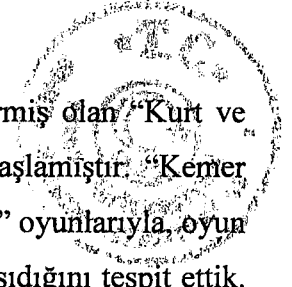
Bu çalışmanın temel amacı, Elazığ'da oynanan çocuk oyunlarını derlemek, bu oyunlarda bugün bazıları unutulmaya yüz tutmuş tarihî ve sosyokültürel unsurları tespit etmek, oyunların oluşturulma ve yeni biçimler kazanma sürecini tartışmak, böylece kültür birikimimizin tanınmasına, yaşatılmasına katkıda bulunabilmektir.

Bu amaçla konumuzla ilgili kaynakların ışığında Elazığ çocuk oyunlarını içinde yaşadığı ortam (fizikî, tarihî, kültürel ve teknolojik ortamlar) ile ilişkisini göz önünde bulundurarak ve bu oyunları oluşturan yapı öğelerini de dikkate alarak halk bilimi açısından incelemeye çalıştık.

Araştırmalarımız sonucunda Elazığ çocuk oyunlarının yapısını şekillendiren öğelerin oyun adı, oyuncu, oyun aracı, oyun alanı, oyun zamanı, oyun rollerinin dağıtımı ve oyuna başlama sıralarının belirlenmesi olduğunu ortaya koyduk. Bu yapı öğelerinin hem birbirleriyle hem de içinde yaşadığı ortamla etkileşim içinde olduğunu gösterdik.

Elazığ çocuk oyunlarının yapı ile ilgili özelliklerini incelerken, oyunların rastgele değil, bu yapı öğelerine (oyuncu, oyun aracı, oyun alanı vb.) göre adlandırıldığını ve Elazığ'da çocuk oyunları adlarının büyük bölümünün oyun aracı, oyun terimi ve oyunun sözlü formüllerinden alındığını belirledik. Derlediğimiz çocuk oyunlarının çoğunluğunun kız ve erkek oyuncular tarafından hem birlikte hem de kızlar ayrı erkekler ayrı olarak oynandığını; oyun rolü adlarının ve bu rolü üstlenen oyuncuların temsil ettikleri kavramların, içinde oluştuğu ortamın tarihî ve sosyokültürel özellikleriyle ilişkili olduğunu; bu oyunlarda oyun rolü dağıtımı ve oyuna başlama sıralarının belirlenmesi için "kura", "ayak basma" ve "kumansa" yöntemlerinin sıkça kullanıldığını tespit ettik.

Çalışmalarımız sonucunda, Elazığ'da oynanan çocuk oyunlarının fizikî, tarihî, kültürel (sosyokültürel) ve teknolojik ortamların etkisiyle oluşturulduğunu, unutulduğunu ve yeni biçimler kazandığını tespit ettik. Bölgede eskiden oynanan oyunların çoğunluğunun unutulmaya yüz tuttuğu, hemen hemen hiç oynanmadığı, bunun yanı sıra tarihî seyri içinde değiştirilerek çeşitlendirildiği sonucuna ulaştık. Elazığ çocuk oyunlarındaki değişimleri gösterebileceğimiz somut örneklerden biri çeşitlemeleriyle birlikte ayrıntılı olarak ele aldığımız "Kurt Baba" oyunudur. Elazığ'da eski dönemlerde "Ebem Beni Kurda Verme", "Kurt Kapmaca" adlarıyla oynanan oyun, günümüzde Elazığ'ın ilçelerinde ve köylerinde eski şekline ait pek çok özelliğini



koruyarak hâlâ oynanmasına rağmen yerini, oldukça biçim değiştirmiş olan “Kurt ve Yumurtalar” ve “Altın Yumurta” adlı çeşitlemelerine bırakmaya başlamıştır. “Kemer Saklamaca” adlı oyunun ise eskiden yine Elazığ’da oynanan “Kırbaç” oyunları ile oyun aracı ve oyun aracını kullanma biçimi bakımlarından benzerlikler taşıdığını tespit ettik. Tez çalışmamızda, bugün artık oynanmayan “Kırbaç” oyunlarının oynanma biçimlerini de anlatarak bu oyunlar ile günümüzde oynanan “Kemer Saklamaca” oyunu arasında kırbaç-kemer bağlantısı dışında herhangi bir ilişki kalmadığını gözler önüne serdik. Yine Elazığ’da eskiden oynanan “Tek Ayak” oyununun günümüzde oynanma biçimi bakımından farklılıklar göstererek, “Zimba”, “Zındıra Zimba”, “Tek Elmas Tekil Elmas” adlarıyla oynandığını tespit ettik. “Tek Ayak” oyunu ve çeşitlemelerini birbirine bağlayan unsurun oyun hareketi olduğunu göstermiş olduk. Verdiğimiz örneklerde olduğu gibi, derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında oyunların tarihî seyri içindeki görünümünü aksettirdik.

Elazığ’da çocukların koruyucu tutumlarının yanı sıra yeniliğe de açık tavırlarıyla gelenekten gelen oyun türlerini korumakla beraber, oyunlarına yaşadıkları dönem ile ilgili de çeşitli unsurlar eklediklerini dikkatlere sunduk. Bu yönleriyle çocuk oyunlarının, içinde yaşadığı toplumun tarihinden, inançlarından, gelenek ve göreneklerinden, yaşama biçiminden izler barındırdığını, bu izlerin tarihi köklerine inmeye çalışarak açıkladık.

Derlediğimiz oyunları iklim ve yeryüzü şekilleri bakımından değerlendirirken, Elazığ coğrafyasının bölgede oynanan çocuk oyunlarının oynanma zamanını, oyun mekânını, oyun araçlarını ve oynanma biçimlerini doğrudan etkilediğini tespit ettik.

Elazığ çocuk oyunlarında, Türklerin eski inanç sistemi olan Şamanizm ve Gök Tanrı dini ile bağlantısı olduğunu düşündüğümüz pek çok ögenin yanı sıra, bu inanç sisteminin merkezinde bulunan şamanın (kam, oyun) törenindeki öğelerin de yer aldığını tespit ettik.

Türklerin eski inanç sisteminin bel kemiği olan şamanın, bu sistem içinde üstlendiği bazı görevlerinin (törenleri yönetme, yeraltına inme, sağaltma, fala bakma, büyü yapma, isim verme, kayıp eşya bulma, yağmur yağdırma, sözlü gelenekten gelen anlatı türlerini devam ettirme, şarkı söyleme, dramatik öğelere başvurma, taklit yapma, dans etme) Elazığ çocuk oyunlarına yansıdığını, oyunlar üzerinde yaptığımız halk bilimsel değerlendirmelerle ortaya koyduk. Derlediğimiz çocuk oyunlarında bu anlamda şamanı çeşitli yönleriyle hatırlatan oyuncular içerisinde oyun-yöneticisi ve oyuncu

yöneticilerin ayrı bir yerleri olduğuna, bunun yanı sıra yönetici vasfı taşımayan oyuncuların da şamanın uygulamalarına benzerlik gösteren oyun hareketleri yaptıklarına şahit olduk. Bu görünüşüyle şamanın çocuk oyununun bütününe sınımsız durumda olduğu sonucuna vardık. Türklerin eski inanç sistemindeki bazı uygulamaların Elazığ halkının inanışlarında da iz bıraktığını tespit ettik.

Derlediğimiz Elazığ çocuk oyunlarında İslamiyet'in etkisinin de belirgin biçimde görüldüğünü ortaya koyduk. Elazığ'da oynanan Birdirbir oyununda "Birdirbir" sözünün Allah'ın birliğine işaret ettiğinin düşünülmesi, oyuncuların oyuna başlama sıralarını tespit etmek için art arda "Bir Allah, iki peygamber, üç melek, dört kitap, beşim, altıyım..." diye seslenmeleri gibi örnekler, İslam dini ile ilgili pek çok unsurun çocuk oyunlarına yansıtıldığını göstermektedir.

Çocuk oyunlarının, hayatini sürdürdüğü toplumun sosyokültürel yaşamının aynası olma özelliğine bağlı olarak, derlediğimiz çocuk oyunlarının Elazığ'ın sosyokültürel yaşantısını çeşitli açılardan aksettirdiğini gözler önüne serdik.

Elazığ'da derlediğimiz çocuk oyunlarının şehirleşme, teknoloji, iletişim araçları, dolayısıyla yabancı kültürlerin etkisi altında kalarak içinde yaşadığı teknolojik ortama ait çeşitli unsurları bünyesine aldığı ve aynı zamanda Elazığ çocuk oyunlarının önemli bir bölümünün bu ortamın etkisiyle unutulmaya yüz tuttuğunu, bazılarının ise hemen hemen hiç oynanmadığını ya da biçim değiştirdiğini tespit ettik. Bu hususta en dikkat çekici örnek, derlediğimiz "Dallas Kızı" adlı çocuk oyunudur. Elazığ'da eskiden, "Alas Güzeli" adıyla oynanan oyunun, yabancı televizyon dizisi Dallas'tan etkilenecek adı değiştiği gibi sözlü formüllerine yabancı çizgi roman kahramanlarının adları da katılmıştır. Elazığ'da "Dallas Kızı"nın olduğu gibi çok sayıda çocuk oyununun, teknolojik gelişmelerin etkisi altında olduğunu; yabancı kültürlerde yaratılmış pek çok unsurun oyunların sözlü formüllerine girdiğini; çocukların gelenekten gelen oyun kalıplarına yabancı unsurlarla ilgili motifler yerleştirilerek yeni oyun çeşitlemeleri oluşturduklarını, böylece oyunların yabancı kültürlerin menfi etkisi altında kaldığını gördük.

Elazığ'dan derlediğimiz 160 çocuk oyununun 30'unun aynı; 25'inin farklı oynanma biçimleriyle geçmişten günümüze geldiğini tespit ettik. Derlediğimiz 26 oyunun ise hem aynı hem de farklı oynanma biçimleriyle günümüze kadar gelebildiğini gözlemledik. Elazığ'da aynı ve/veya farklı olarak geçmişten günümüze gelen 35 oyunun unutulmaya yüz tuttuğunu gördük. Elazığ'da geçmişte oynanan 49 oyunun günümüzde

hemen hemen hiç oynanmadığını anladık. Derlediğimiz 32 oyunun ise çoğunluğunun eski oyun kalıplarında yapılan değişikliklerle oluşturulmuş günümüz oyunları olduğunu tespit ettik.

Bu tez çalışmamızda, Elazığ çocuk oyunlarının, içinde doğduğu toplumun sürekli beslendiği tarihî ve sosyokültürel unsurlarını yaşattığı ve geleceğe aktardığı, dolayısıyla Elazığ'ın mahallî kültürü ve Türk kültürü açısından büyük önem taşıdığı sonucuna vardık.



ELAZIĞ ÇOCUK OYUNLARI TERİMLERİ SÖZLÜĞÜ



A

Adam istemek: “Esir Almaca” oyununda karşı gruba giderek, o grubun herhangi bir oyuncusuna yaklaşip onu kovalamacaya davet etmek.

Af: Oyunda kendisine zor gelen bir oyun hareketini yapmamak için ebeden ve/veya oyun liderinden muafiyet istemek.

Ağa: “Ağa” oyununda taş biriktirilen kuyuların adı.

Ahır: “Ahır” oyununda dairelere verilen ad.

Akrep: “El El Epenek” oyununda işaret parmakların birleştirilip el kemiklerine vurularak verilen ceza.

Alta giren: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Alta girmek: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Alta yatan: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Altta olan: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Altta yatan: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Alttaki: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Ana baba yolu: Yer değiştirmenin gerektiği oyunlarda ebeden istenen mesafe.

Anne: “Kavun – Karpuz”, “Tık Tık Kim O”, “Kurt Baba” oyunlarında “kurt” rolündeki oyuncunun karşısında olan veya kendi grubunun lideri olan oyuncuya verilen ad.

Anne ayı: “Üç Ayı” oyununda üç ebeden birine verilen ad.

Arabacı: “Arabacılık” oyununda arabayı sürer gibi yapan oyuncuya verilen ad.

Aşık: Koyun ya da keçinin arka bacaklarının diz kısmından çıkarılan kemik.

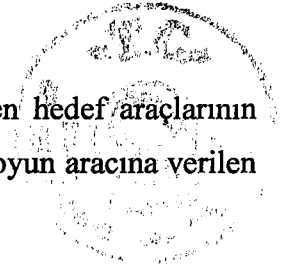
Ateş: “Don – Ateş” ve “Ateş – Kemik” oyunlarında “Don” veya “Kemik” diyerek yerlerinde kıpırdamadan duran oyuncuları harekete geçirmek için başka bir oyuncu tarafından söylenen söz. Bu sözü söyleyen oyuncu aynı anda kıpırdamayan oyuncuya dokunur.

B

Baba ayı: “Üç Ayı” oyununda üç ebeden birine verilen ad.

Baş: Ceviz, bilye, gazoz kapağı gibi yan yana dizilen hedef araçlarının en sağındaki veya en solundaki oyun aracına verilen ad.

Baş altı: Ceviz, bilye, gazoz kapağı gibi yan yana dizilen hedef araçlarının en sağındaki veya en solundaki baş adlı oyun aracının yanındaki oyun aracına verilen ad.



Baş altının altı: Ceviz, bilye, gazoz kapağı gibi yan yana dizilen hedef araçlarının bulunduğu oyunlarda baş altının yanındaki, üçüncü sırada bulunan oyun aracına verilen ad.

Başkan: “Kavun – Karpuz” oyununda grup liderlerine verilen ad.

Bekçi: “Hero Bekçi” oyununda eğilen oyuncunun yanında bekleyen oyuncuya verilen ad.

Bekçi: Oyunda liderlik yapan ve/veya oyun aracının başında bekleyen oyuncuya verilen ad.

Bereket: “Çelik – Çubuk” oyununun eski oynanma biçimlerinden birinde havaya sıçratılan çeliğe yapılan üçüncü vuruş.

Bestelemek: “Beste” oyununda bir oyuncunun başına vurarak onu ebe yapmak.

Beste etmek: “Beste” oyununda oyunculardan birinin diğer bir oyuncunun başına eliyle vurması.

Bey: Aşığın dar ve çukur olan yüzüne verilen ad.

Bezirgân Başı: “Aç Kapıyı Bezirgân Başı” oyununda iki oyuncu yöneticiye verilen oyun rolünün adı.

Biber: “Biber” oyununda beş kere yanan oyuncunun aldığı ad.

Bom: “Bom” oyununda aynı ismi yazılı üç kağıdı bir araya getiren oyuncunun söylediği söz.

Borik: Çember çizgisinin üzerine gelen (düşen) oyun aracı.

C

Cadı: “Cadı Kadın” ve “Cadı Karı” oyunlarında ebeye verilen ad.

Cadı kadın: “Cadı Kadın” oyununda ebeye verilen ad.

Cadı karı: “Cadı Karı” oyununda ebeye verilen ad.

Can: Oyuncunun kazandığı veya oyuncuya verilen hak.

Canlanmak: “Ateş – Kemik” oyununda “Kemik” diyerek kıpırdamadan duran oyuncunun kendisine “Ateş” diyerek dokunan oyuncu sayesinde yeniden hareket edebilmesi.

Cemiyet çizgisi: “Eğir” oyununda çemberlerin birkaç karış önünde yere çizilen çizgiye verilen ad.

Cemiyet olmak: “Eğir” oyununda eğiri tükenen oyuncunun oyuna devam etmesi için cemiyet çizgisine doğru eğirleri yuvarlamak.

Ceviz kırma: “Beştaş” oyununda el yumruklama cezası.



Cıgız: Mızıkçı, oyunbozan

Cıgızmak: Mızıkçılık etmek.

Cıgızlık: Mızıkçılık, hilekârlık.

Cüce: “Dev – Cüce” oyununda oyuncunun oturması durumu.

Ç

Çanak çömlek patlatmak: Ebenin gördüğü oyuncunun ismini yanlış söylemesiyle oyunun bozulması.

Çay içmek: Çelik çömlek patlamasına sebep olan ebenin şaşırtılmış olması durumunu belirten söz.

Çayan: “Beştaş” oyununda el çimdikleme cezası.

Çelik: “Çelik Çubuk” ve “Çelik Çomak” oyunlarında vurularak fırlatılan 25 – 30 cm. uzunluğunda, 1.5 – 2 cm çapındaki ağaç dalı.

Çelik çömlek patlatmak: Ebenin gördüğü oyuncunun ismini yanlış söylemesiyle oyunun bozulması.

Çırtma: Aşık oyunlarında sakganın baş ve işaret parmakları arasına sıkıştırılıp döndürülerek yerde dizili oyun araçlarına yakından darbeli bir biçimde vurulması.

Çocuk ayı: “Üç Ayı” oyununda üç ebeden birine verilen ad.

Çomak: “Çelik Çomak” oyununda çeliğe vuran 1 – 1.5 metre uzunluğunda, 1.5 cm çapındaki ağaç dalı.

Çözülme: “Don – Ateş” oyununda “Don” diyerek kıpırdamadan duran oyuncunun kendisine “Ateş” diyerek dokunan oyuncu sayesinde yeniden hareket edebilmesi.

Çubuk: “Çelik Çubuk” oyununda çeliğe vuran 1 – 1.5 metre uzunluğunda, 1.5 cm çapındaki ağaç dalı.

Çürük elma: Yanan oyuncuya veya gruba diğerleri tarafından söylenen söz.

Çürümek: Oyunlarda uzun süre ebe kalmak.

Çütlü: Koyunun arka bacağından çıkarılan pek iri olmayan aşık.

D

Dallas kızı: “Dallas Kızı” oyununda oyuncuların oluşturduğu çemberin içine alınan oyuncuya verilen ad.

Davul: “Davul Zurna” oyununda ebeye verilen cezalardan biri.

Dede: “Dede Çek Gılcını Gınından” oyununda geçen bir oyun rolü adı.

Dede: “Kuyu”, “Dede”, “Kuyular” oyunlarında taş biriktirilen çukurlara verilen ad.

Dev: “Dev – Cüce” oyununda oyuncunun ayağa kalkması durumu.



Deveci: “Deveci – Leblibacı” oyununda oyuncuların oluşturduğu sıranın bir başında duran oyuncuya verilen ad.

Deveme: Tahta, oval biçimli ucu çivili ip ile kullanılan oyuncak.

Dibe giren: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Dibe yatan: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Dilmek: Hedef olacak oyun aracını belirlenen yere koymak.

Dipçil: Aşık oyununda oyuncu sırasının sonunda olmayı seçerek, oyun boyunca, yere dizilen oyun araçlarının dibinde duran ve atışlarını buradan yapan oyuncu.

Dipte olan: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Dipte yatan: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Dipteki: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Diriltmek: “Ölü Taşı” oyununda taşla vurularak devrilen dikili taş.

Don: “Don - Ateş” oyununda ebelenmemek için oyuncunun söylediği söz. “Don” diyen oyuncu kıpırdamadan olduğu yerde durur.

Dürbün: Ebenin, iki elini dürbünle bakıyormuş gibi gözlerinin üzerinde tutması hareketini işaret eden oyun adı.

E

Ebe: 1.Oyunlarda elebaşılık yapan oyuncu. 2.Oyunlarda kendisine yükümlülük veya ceza verilen oyuncu

Ebelemek: Oyunlarda başka bir oyuncuyu ebe yapmak.

El: Oyuna katılan oyuncuların bir tur oynamaları.

Elli yapmak: (bir elli, iki elli, üç elli) “Çelik – Çubuk” oyununun eski oynanma biçimlerinden birinde çeliği havalandırıp çeliğin altına çubukla belirli sayılarda vurmak.

Enek: Keçinin arka bacağının diz kısmından çıkarılan küçük aşık.

Esir alma: “Esir Almaca” oyununda bir grubun oyuncusunun yakaladığı karşı grubun oyuncusunu oyun bitimine kadar kendi grubunun yanında bekletmesi.

Eski minder: “Eski Minder” oyununda çemberin ortasında duran ebeye verilen ad.

Eş: Oyunlarda aynı gruptan olan oyuncuların her birine verilen ad.

Eşek: Aşığın dar ve düz olan yüzüne verilen ad.

Eşek: “Hero Bekçi” oyununda eğilen oyuncuya verilen ad.

Eşleşmek: Oyuncuların gruplaşması.

Ev alma: “Çizgi” oyununda içine attığı kareyi ele geçirme.



G

Gafa sallamak: “Mozik” oyununda moziğin dönüşü durmadan önce yalpalamaya başlaması.

Gama basmak: “Astık Mastık” oyununda oyunun aşamalarını yanmadan tamamlayarak sayı kazanmak.

Gama yapmak: “Astık Mastık” oyununda oyunun aşamalarını yanmadan tamamlayarak sayı kazanmak.

Gece: “Gece – Gündüz” oyununda oyuncunun eğilmesi durumu.

Gıç Gıç: “Gıç Gıç” oyununda hedef taşını vuran oyuncunun söylediği söz.

Gog: Alacakaya’da hedef olarak dikilen yumurta büyüklüğündeki yuvarlak taş.

Gogi: Arıcak ve Alacakaya’da hedef olarak dikilen yumurta büyüklüğündeki yuvarlak taş.

Gogo: Alacakaya’da hedef olarak dikilen yumurta büyüklüğündeki yuvarlak taş.

Görevli: Oyunda liderlik yapan ve/veya oyun aracının başında bekleyen oyuncuya verilen ad.

Güllü aşık: Kına ya da boyayla renklendirilen aşık.

Gündüz: “Gece – Gündüz” oyununda oyuncunun doğrulması durumu.

H

Hakem: “Yedi Kule”, “Teneke”, “Sepi”, “Mam Bekleme” oyunlarında belirli bir yere koyulan oyun aracının başında bekleyen oyuncuya verilen ad.

Hapsetmek: “Kireç Kurmaca” oyununda karşı gruptan gelen oyuncunun çember içine alınması

Hırsız: Aşığın geniş ve çukur olan yüzüne verilen ad.

Hoca: “Hoca” oyununda namaza gidecek olan oyuncuya verilen ad.

Humarik sakga: Zar ya da saklama niyetiyle yüzeyleri düzleştirilen aşık.

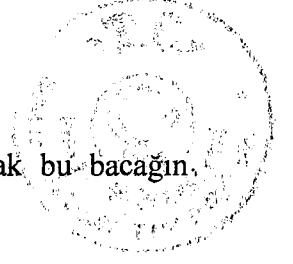
İ

İçeri girmek: Oyuna başlayacak olan oyuncu veya grubun oyun alanındaki yerini alması.

İdareci: Oyunda liderlik yapan ve/veya oyun aracının başında bekleyen oyuncuya verilen ad.

İncili Hanım: “Kavun – Karpuz” oyununda oyun liderlerine verilen ad.

İncili Hanım: “Kurt Baba” oyununun bir çeşitlemesinde “anne” rolündeki oyuncunun en önemli kızı.



İstop: “İstop” oyununda yere düşen topu tutan oyuncunun söylediği söz.

İt Atışı: “Aşıklarla Daireler” oyununda tek ayağın yerden kaldırılarak bu bacağına altından yapılan atışa verilen ad.

K

Kabak çalmak: “Mozik” oyununda yere atılan moziğin ağaç kısmının yere çarpıp hiç dönmemesi.

Kağıt: “Taş - Kağıt - Makas” oyununda el açık, parmaklar bitişik ve avuç içi sağa ya da sola bakacak şekilde tutmak.

Kaleler: “Beştaş” oyununda elin köprü biçiminde tutulduğu aşama.

Kale almak: Oyunun bir bölümünü yanmadan tamamlayıp sayı almak.

Kale yapmak: Oyunun bir bölümünü yanmadan tamamlayıp sayı almak.

Kama: Çocuk oyunlarında çeşitli uygulamalarla oyun yapmak ve puan toplamak

Kamalara kalmak: “Yakan Top” oyununda içeride son kalan oyuncunun belirlenen sayıyı toplamaya çalışacağı bölüme gelmesi.

Kama koymak: Karakoçan ve Alacakaya’da oynanan “Beştaş” oyununda oyunun aşamalarını bitirdikten sonra taşları havaya atıp tutarak kama sayısı toplayıp diğer oyuncuya üstün gelme.

Kama sayısı: “Beştaş”, “Yakan Top” gibi oyunlar başta olmak üzere çeşitli oyunlarda oyun yapılarak toplanan sayı.

Kapıcı Memo: “Kurt Baba” oyununun bir çeşitlemesi olan “Tık Tık Kim O” oyununda ebeye verilen ad.

Karga: “Beştaş” oyununda el üstüne işaret parmağıyla vurma cezası.

Kartal: Ebeden kaçan oyuncunun ellerini iki yana açıp kartal gibi durması durumuna verilen ad.

Keloğlan: “Keloğlan” oyununda el ele tutuşan birkaç oyuncunun karşısında bulunan oyuncuya verilen ad.

Kemik: “Ateş Kemik” oyununda ebelenmemek için oyuncunun söylediği söz. “Kemik” diyen oyuncu kıpırdamadan olduğu yerde durur.

Kıllı topuz: İki ucu birbirini ters yönde bükülerek ikiye katlanan büyük mendil.

Kımbıl (Hımbıl): “Kımbıl” oyununda aynı ismi yazılı üç kağıdı bir araya getiren oyuncunun söylediği söz.

Kırmızı kurallar: “Çizgi” oyununda oyunun genel kuralları dışında oynanış biçiminde ayrıntıya giren kurallar.



Kilit: Oyunlarda yorulan veya bir yerini inciten oyuncunun söylediği söz.

Koko: Palu'da hedef olarak dikilen yumurta büyüklüğündeki yuvarlak taş.

Kol çek: "Aşıklarla Teller" oyununda atış yapmak için kolun önce geriye çekilip sonra öne doğru sallandığı sırada sakganın elden çıkartılarak yerdeki oyun araçlarına atılması.

Kortik: "Kurtik" oyununda yere açılan küçük çukur.

Köçek: Tahta, oval biçimli ucu çivili ip ile kullanılan oyuncak.

Köpüç: "Beştaş" oyununda ele vurma cezası.

Körebe: "Körebe" oyununda gözü bağlanan ebenin adıdır.

Köroğlu: "Köroğlu" oyununda ebeye verilen ad.

Köy: "Köy – Şehir" oyununda belirlenen köşelerden birinin adı.

Krist: Keban'da eskiden hedef olarak dikilen yumurta büyüklüğündeki yuvarlak taş.

Kristrik: Keban'da hedef olarak dikilen yumurta büyüklüğündeki yuvarlak taş.

Kulak: "Çizgi" oyununda kulağa benzetilen geometrik şekil.

Kule: "Yedi Kule" oyununda üst üste dizilen taşların ortak adı.

Kumansa: Bir ebe seçme ve eşleşme yöntemi.

Kumbara: "Kumbara" oyununda taş biriktirilen kuyuların adı.

Kurbağaya çevirmek: "Cadı Karı" oyununda cadının oyuncularını hareketsiz bırakması.

Kurt: "Kurt – Kuzu", "Ebem Beni Kurda Verme", "Kurt ve Yumurta" oyunlarında ebeye verilen ad.

Kurt Baba: "Kurt Baba" oyununda ebeye verilen ad.

Kurtarmak: Oyunda yanan arkadaşını yeniden oyuna katmak veya onun ebeliğini kaldırmak.

Kurtik: "Kurtik" oyununda yere açılan küçük çukur.

Kuru kemiği kalmak: Oyuncunun oyundaki canlarının bitmesi.

Kuyu: "Kuyuya Ceviz", "Kuyu", "Kuyular", "Kuyu Kazma", "Dede", "Delik", "Kumbara", "Ağa", "Korcuk", "Hazine" adlı oyunlarda toprağa kazılan küçük çukur.

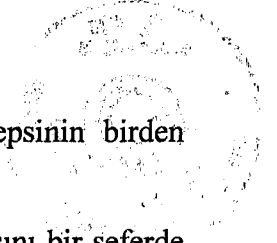
L

Lades: Oyunun kazanılması için söylenilmesi gereken söz.

Lades: Lades kemiğiyle girilen iddia.

Leblibacı: "Deveci – Leblibacı" oyununda oyuncuların oluşturduğu sıranın bir başında duran oyuncuya verilen ad.

Lenk: "Lenk" oyununda oyuncunun tek ayakla zıplamasına verilen ad.



Lıkıda fııs: “Kuyuya Ceviz” oyununda kuyuya atılan altı cevizin hepsinin birden kuyuya çarpıp da kuyudan çıkması durumunda söylenen söz.

Lıkıs: “Kuyuya Ceviz” oyununda bir oyuncunun elindeki cevizlerin altısını bir seferde kuyuya sokması durumu.

M

Makas: “Taş - Kağıt - Makas” oyununda elin işaret ve orta parmağının birbirinden ayrı tutularak uzatılması ve diğer parmakların kapatılması durumu.

Mal: Oyun sırasında kazanılan oyun aracı.

Mam: Elazığ’da hedef olarak dikilen yumurta büyüklüğündeki yuvarlak taş.

Mammelli: Elazığ’da hedef olarak dikilen yumurta büyüklüğündeki yuvarlak taş.

Maviş: “Maviş” oyununda ikinci kere ebe olan oyuncunun topu tuttuğunda söylediği söz.

Mavi taş: “Mavi Taş” oyununda çimene sürülerek boyanan taş.

Mavi taş: Palu’da sakga aşığa verilen ad.

Mektup: “Çizgi” oyununda mektup şekline benzetilen geometrik şekil.

Melek: “Melek – Şeytan” oyununda grup liderlerinden birine verilen ad.

Menterek: “Çelik – Çubuk” oyununun eski oynanma biçimlerinden birinde havaya sıçratılan çeliğe yapılan ilk vuruş.

Merkez: Elazığ’da eskiden oynanan bir saklambaç oyununda ebenin gözünü yumduğu yer.

Mındiklemek: “Aşıklarla Teller” oyununda soruma yaparken sakgayı tuttuğu elini yerden bir karıştan az mesafede tutmak.

Mırt: “Aşıklarla Daireler” oyununda çemberin çizgisine bir sümbül (baş parmakla işaret parmağının dik olarak yere bastırıldığında bu parmak uçları arasındaki mesafe) uzaklıkta duran aşığa verilen ad.

Mozik: Tahta, oval biçimli ucu çivili ip ile kullanılan oyuncak.

Mumayak: “Mumayak” oyununda ebeye verilen ad.

O

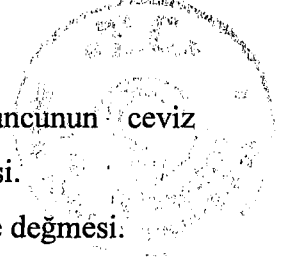
Oyun yapmak: Oyunun bir bölümünü yanmadan tamamlayıp sayı almak.

Ö

Ölü taşı: “Ölü Taşı” oyununda taşla vurularak devrilen dikili taş.

P

Papel: Sigara veya kibrit kutularının yazılı ve resimli yüzlerine verilen ad.



Paraya kalkmak: “Kuruşa Ceviz” oyununda cevizi biten oyuncunun cevizi toplayabilmek için çivinin üzerine para koyarak çivinin başında beklemesi.

Part deęmek: “Mozik” oyununda iki mozięin aęa kısımlarının birbirine deęmesi.

Pes: Oyunda yenileceęini anlayan g durumda bulunan kiři ya da grubun yenilgiyi kabul ederek oyundan ekilmesi.

Pır: “Pır” oyununda kaleye kořmak isteyen oyuncunun arkasından dolanılması.

Pis: “Cıfistik” oyununda kullanılan bir oyun aracı.

Porik: Aęın’da Halka izgisinin zerine gelen (dřen) oyun aracı.

Pu: Elazıę’da eskiden oynanan bir saklamba oyununda ebenin gzlerini yumduęu yere kořup dokunan oyuncunun syledięi sz.

R

Renk semeci: “Dnyamız Yuvarlaktır” oyununda renk seen oyuncu.

Renk semeci: “Renk Ebese” oyununda ebeye verilen ad.

Res: “Taso” oyununda taso adlı oyun aracının resimli yzne verilen ad.

S

Sabun: “Beřtař” oyununda elin stnn silinmesi cezası.

Saę sakga: Koyunun saę arka bacaęının diz kısmından ıkarılan iri ařık.

Sakga: Enek ve tl ařıktan daha iri olan, koyun veya kotan ıkarılan ařık.

Sal tař: El byklęnde dzgn, yassı, uzunca tař.

Saydırmaya kalmak: “Yakan Top” oyununda ieride son kalan oyuncunun belirlenen sayıyı toplamaya alıřacaęı blme gelmesi.

Sayıřma: ocuk oyunlarında ebeyi belirleme yntemlerinden birinin adı.

Sayıřmaca: ocuk oyunlarında ebeyi veya grupları belirlemek iin sylenen řarkılı tekerleme.

Sek sek: Sekerek yapılan oyun hareketine iřaret eden oyun adı.

Senterek: “elik – ubuk” oyununun eski oynanma biimlerinden birinde havaya sıratılan elięe yapılan ikinci vuruř.

Sepi: Hedef aracı olarak kullanılan  ayaklı kısa bir aęa dalı.

Sermaye: “Kuruşa Ceviz” oyununda utulan (toplanan) cevizlere verilen ad.

Simit: “Simit” oyununda ebenin emberden ıkarken syledięi sz.

Soba: “izgi” oyununda sobaya benzetilen geometrik řekil.

Sobe: Saklanma tr oyunlarda bir oyuncunun dięerinden nce kořarak kaleye dokunduęu zaman syledięi sz.



Sobelemek: Saklanma türü oyunlarda bir oyuncunun diğerinden önce koşarak kaleye dokunması.

Sofu: Aşığın geniş ve düz olan yüzüne verilen ad.

Sol sakga: Koyunun sol arka bacağının diz kısmından çıkarılan iri aşık.

Soruma: Sakganın sıkı bir şekilde döndürülerek, fakat çok uzaklaşmasına mani olacak bir hızla yerde dizili olan oyun araçlarına yerden en az bir karış yukarıdan atılması.

Sözcü: “İsim – Şehir” oyununda yazılan kelimeleri okuyan grup oyuncusuna verilen ad.

Sözcü: Oyunda liderlik yapan ve/veya oyun aracının başında bekleyen oyuncuya verilen ad.

Stop: “İstop” oyununda yere düşen topu tutan oyuncunun söylediği söz.

Süpürge: “Beştaş” oyununda el tırmalama cezası.

Süpürge: Baş parmakla işaret parmağının dik olarak yere bastırıldığında parmak uçları arasındaki mesafe.

Şehir: “Köy – Şehir” oyununda belirlenen köşelerden birinin adı.

Şeytan: “Melek – Şeytan” oyununda grup liderlerinden birine verilen ad.

Şuk değmek: Mozik oyununda atılan moziğin çivisi yerdeki moziğin ağaç kısmına değerek onu zedelemesi.

Şuşelik: Ebenin, iki elini dürbünle bakıyormuş gibi gözlerinin üzerinde tutması hareketini işaret eden oyun adı.

T

Tam: Aşığın dar ve düz olan yüzüne verilen ad.

Tarak: “Beştaş” oyununda el tırmalama cezası.

Tas: “Taso” oyununda taso adlı oyun aracının yazılı yüzüne verilen ad.

Taso: Patates cipslerinden çıkan oyun aracının adı.

Taş: “Taş – Kağıt - Makas” oyununda elin yumruk yapılması.

Taş bilye: Çekiçle dövülerek iyice yuvarlak hale getirilen bilye büyüklüğünde çay taşı.

Tavşan: “Al Satarım Bal Satarım” oyununda kaçan oyuncuya verilen ad.

Tazı: “Al Satarım Bal Satarım” oyununda kovalayan oyuncuya verilen ad.

Tek elmas: “Tek Elmas” oyununda oyuncunun tek ayak üzerinde zıplaması.

Tek elmas kırmızı elmas: “Tek Elmas Kırmızı Elmas” oyununda oyuncunun tek ayak üzerinde zıplaması.

Tekil elmas: “Tekil Elmas” oyununda oyuncunun tek ayak üzerinde zıplaması.



Terazi: “Terazi” oyununda topun oyun hareketlerine göre sırayla belli sayıya kadar yanmadan saydırılması.

Tırmık: “Beştaş” oyununda el tırmalama cezası.

Tırtır mozik: “Mozik” oyununda çivisi zedelendiği için yerde dönerken sekerek zıplayan mozik.

Tokmak: “Beştaş” oyununda el yumruklama cezası.

Topaç: Tahta, oval biçimli ucu çivili ip ile kullanılan oyuncak.

Topuz: İki ucu birbirinr ters yönde bükülerek ikiye katlanan büyük mendil.

Tren: “Tren” oyununda oyuncuların çizdikleri şekile verilen ad.

Tura: İki ucu birbirinr ters yönde bükülerek ikiye katlanan büyük mendil.

Tutmak: Oyunlarda seçmek, belirlemek.

Tümemi: “Eğir” oyununda tamamı yerine kullanılan söz.

U

Uğunmak: “Mozik” oyununda bir atışla fırlatılan moziğin çok hızlı ve bir noktada döndüğünde hiç dönmüyormuş izlenimi vermesi.

Utmak: Oyunda kazanmak.

Utulmak: Yenilmek.

Utuzmak: Oyunda kaybetmek.

Uzun eşek: “Uzun Eşek” oyununda eğilerek arka arkaya dizilen ebe grubun adı.

V

Vıngulamak: “Mozik” oyununda atılan moziğin ipten kurtulduğu an çıkardığı ses.

Y

Yağlı boya: “Saklambaç” oyununda ebenin kaçta kadar sayacağını belirlemek için yapılan uygulama.

Yanmak: Oyun kurallarından birini ihlal ederek veya oyun hareketlerinde başarısız olarak oyundan tamamen veya bir süreliğine çıkmak.

Yastık: “Uzun Eşek”, “Hero Bekçi”, “Birdir Bir” oyunlarında ellerini birbirine kenetleyerek eğilen oyuncunun başına destek olan oyuncuya verilen ad.

Yatan: Oyunlarda ebe rolünü üstlenen oyuncu ya da gruba verilen ad.

Yazıcı: “İsim – Şehir” oyununda kağıda yazı yazan grup oyuncusuna verilen ad.

Yılan: “Beştaş” oyununda ele işaret parmağıyla vurma cezası.



Yılan: “El El Epenek” oyununda işaret parmağını yılan gibi oynatıp el kemiklerine vurularak verilen ceza.

Yuhlamak (Yuhulamak): “Mozik” oyununda bir atışla fırlatılan moziğin çok hızlı ve bir noktada döndüğünde hiç dönmüyormuş izlenimi vermesi.

Yutmak: Oyunda kazanmak.

Yutmak: Rakibinin oyun aracını almak.

Z

Zındırı Zimba: “Zındırı Zimba” oyununda oyuncunun tek ayak üzerinde zıplaması.

Zimba: “Zimba” oyununda oyuncunun tek ayak üzerinde zıplaması.

Zil: Aşığın dar ve çukur olan yüzüne verilen ad.





KAYNAK ŞAHISLAR HAKKINDA BİLGİ

Tez çalışmamızda, kendilerinden halk bilimi malzemesi derlediğimiz kaynak kişiler “K” harfi ile karşılanarak numaralandırılmıştır.

Soyadı Adı	Doğum Tarihi	Yeri	Öğrenim Durumu
K1. AKARSU, Gülşah	1993	Sivrice	İlköğretim 6. sınıf
K2. AKARSU, Melek	1989	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K3. AKARSU, Sena	1991	Sivrice	İlköğretim 8. sınıf
K4. AKILOTU, Bekir	1991	Elazığ	İlköğretim 8. sınıf
K5. ALKIŞ, Celal	1992	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K6. ALPARSLAN, Seher	1988	Baskil	Lise 10. sınıf
K7. ALPARSLAN, Tuncay	1990	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K8. ALTAY, Zeynep	1990	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K9. ALTINIŞIK, Melek	1991	Maden	İlköğretim 7. sınıf
K10. ALTINTERİM, Hacer	1990	Baskil	İlköğretim 8. sınıf
K11. ALTUĞ, Tuba	1989	Baskil	İlköğretim 8. sınıf
K12. ANBAY, Zeynep	1993	Keban	İlköğretim 6. sınıf
K13. ASLAN, Songül	1994	Ağın	İlköğretim 5. sınıf
K14. ATABAY, Bedri	1958	Sivrice	Üniversite Mezunu
K15. ATABAY, Gamze	1993	Sivrice	İlköğretim 6. sınıf
K16. AVLAR, Meliha	1952	Ağın	İlkokul Mezunu
K17. AVLAR, Tenay	1991	Elazığ	İlköğretim 8. sınıf
K18. AYAZ, Hatice	1989	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K19. AYDIN, Yasemin	1991	Elazığ	İlköğretim 8. sınıf
K20. AYDOĞAN, Hülya	1979	Elazığ	Lise Mezunu
K21. AYDOĞMUŞ, Günerkan	1949	Ağın	Önlisans Mezunu
K22. AYKUT, Arzu	1991	Maden	İlköğretim 8. sınıf
K23. AYTİMUR, Eda	1990	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K24. AZİRET, Ümit	1990	Baskil	İlköğretim 8. sınıf
K25. BABÜR, Derya	1994	Sivrice	İlköğretim 5. sınıf



K26. BAHÇECİ, Nesrin	1978	Sivrice	Lise Mezunu
K27. BALİBEY, Ali	1988	Baskil	Lise 10. sınıf
K28. BALİN, Yaşar	1989	Baskil	İlköğretim 8. sınıf
K29. BAYIR, Sümeyya	1994	Keban	İlköğretim 5. sınıf
K30. BAYSAL, Yıldı	1991	Maden	İlköğretim 8. sınıf
K31. BEYAZ, Yeşim	1994	Alacakaya	İlköğretim 5. sınıf
K32. BİCAN, Zekeriya	1955	Elazığ	Üniversite Mezunu
K33. BOZKURT, Erhan	1990	Alacakaya	İlköğretim 8. sınıf
K34. BOZKUŞ, Fatma	1991	Sivrice	İlköğretim 8. sınıf
K35. BULUT, Bahar	1990	Alacakaya	İlköğretim 8. sınıf
K36. BULUT, Fatma	1973	Elazığ	Lise Mezunu
K37. BULUT, Metehan	1995	Elazığ	İlköğretim 3. sınıf
K38. BULUT, Mükerrerem	1974	Elazığ	Lisans Mezunu
K39. BULUT, Nevin	1971	Elazığ	Üniversite Mezunu
K40. BULUT, Nida	1980	Elazığ	Üniversite öğrencisi
K41. BULUT, Şener	1958	Elazığ	Lise Mezunu
K42. BURUÇ, Şule	1989	Elazığ	Lise 10. sınıf
K43. BÜTÜN, Çiğdem	1989	Baskil	İlköğretim 8. sınıf
K44. CAN, Esra	1993	Palu	İlköğretim 6. sınıf
K45. CAN, Songül	1996	Ağın	İlköğretim 8. sınıf
K46. CELAYİR, Zeynep	1993	Keban	İlköğretim 6. sınıf
K47. CENGİZ, Özcan	1979	Elazığ	İlkokul Mezunu
K48. ÇAĞATAY, Mehmet	1988	Baskil (Kanalga)	İlköğretim 8. sınıf
K49. ÇAĞLAR, Ömer	1991	Alacakaya	İlköğretim 8. sınıf
K50. ÇALIKI, Seda	1992	Elazığ	İlköğretim 7. sınıf
K51. ÇALIKI, Selin	1994	Elazığ	İlköğretim 5. sınıf
K52. ÇALIŞIR, Fatma	1991	Baskil	İlköğretim 8. sınıf
K53. ÇALIŞIR, Nadir	1939	Baskil	İlkokul Mezunu
K54. ÇALIŞIR, Pınar	1990	Baskil	İlköğretim 8. sınıf
K55. ÇAYA, Merve	1993	Elazığ	İlköğretim 6. sınıf
K56. ÇELİK, Furkan	1994	Keban	İlköğretim 5. sınıf
K57. ÇİÇEK, Önder	1993	Elazığ	İlköğretim 6. sınıf
K58. ÇİMBİZ, Semra	1997	Sivrice	İlköğretim 7. sınıf

K59.ÇÖTELİ, Ruhsar	1961	Elazığ	İlkokul Mezunlu.
K60.DARILMAZ, Betül	1991	Alacakaya	İlköğretim 8. sınıf
K61.DEMİR, Berivan	1992	Keban	İlköğretim 7. sınıf
K62.DEMİR, Erdi	1991	Maden	İlköğretim 8. sınıf
K63.DEMİR, Kenan	1991	Alacakaya	İlköğretim 8. sınıf
K64.DEMİR, Mukaddes	1990	Palu	İlköğretim 8. sınıf
K65.DOĞAN, Ebru	1994	Keban	İlköğretim 5. sınıf
K66.DOĞAN, Oğuzhan	1993	Elazığ	İlköğretim 6. sınıf
K67.DÖLCEL, Bünyam	1990	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K68.DURŞUN, Berfim	1994	Karakoçan	İlköğretim 5. sınıf
K69.ELALMIŞ, Nevzat	1992	Baskil (Gülkan)	İlköğretim 6. sınıf
K70.ERASLAN, Tekin	1991	Baskil (İçkaval)	İlköğretim 7. sınıf
K71.ERDOĞAN, Necla	1990	Karakoçan	İlköğretim 8. sınıf
K72.ERDOĞAN, Sümeyye	1993	Keban	İlköğretim 6. sınıf
K73.ERDOĞAN, Tacettin	1990	Baskil	İlköğretim 5. sınıf
K74.ERDOĞAN, Yılmaz	1993	Karakoçan (Kuruca)	İlköğretim 5. sınıf
K75.ERSÖZ, Bahar	1992	Elazığ	İlköğretim 7. sınıf
K76.ERSÖZ, Hüseyin	1990	Elazığ	İlköğretim 8. sınıf
K77.ESMERAY, Gülay	1991	Baskil	İlköğretim 6. sınıf
K78.GAZPAK, Emrah	1989	Baskil	İlköğretim 8. sınıf
K79.GÖK, Gökhan	1994	Keban	İlköğretim 5. sınıf
K80.GÖK, Mustafa	1993	Keban	İlköğretim 6. sınıf
K81.GÜR, Hülya	1981	Elazığ	Üniversite öğrencisi
K82.GÜR, İlknur	1993	Alacakaya	İlköğretim 5. sınıf
K83.GÜZEN, Seda	1993	Baskil (Kızıluşağı)	İlköğretim 5. sınıf
K84.İDEK, Birgül	1994	Karakoçan	İlköğretim 5. sınıf
K85.İKİZ, Abbas	1990	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K86.İNCE, Hüseyin	1992	Karakoçan	İlköğretim 8. sınıf
K87.İZAT, Cemile	1956	Elazığ	Lise Mezunlu
K88.İZAT İ., Akın	1949	Elazığ	Üniversite Mezunlu
K89.İZAT, Melike	1978	Elazığ	Üniversite Mezunlu
K90.İZAT, Nihan	1991	Elazığ	Lise 9. sınıf
K91.KAÇAR, Şükrü	1927	Palu (Kaçar)	Üniversite mezunu

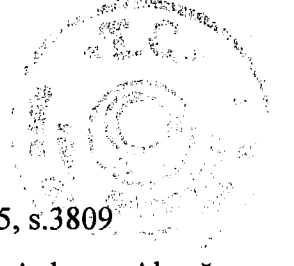
K92.KAHRAMAN, Murat	1994	Alacakaya	İlköğretim 5. sınıf
K93.KALKAN, Nesibe	1991	Eski Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K94.KARABULUT, Raziye	1968	Karakoçan	Yoktur
K95.KARADEMİR, Aslı	1991	Elazığ	İlköğretim 8. sınıf
K96.KARAGÖZ, Fatmanur	1994	Ağın	İlköğretim 5. sınıf
K97.KARAOĞLAN, Zeki	1967	Sivrice	Lise Mezunu
K98.KARAOĞLU, Tülay	1992	Sivrice	İlköğretim 5. sınıf
K99.KAVAK, Mevlüd	1956	Elazığ (Harput)	Yoktur
K100.KAYA, Ali	1990	Karakoçan	İlköğretim 8. sınıf
K101.KAYA, Necla	1936	Ağın	İlkokul Mezunu
K102.KAYGUSUZ, Sultan	1933	Elazığ	Yoktur
K103.KELEŞ, Veysel	1991	Alacakaya	İlköğretim 8. sınıf
K104.KELEŞ, Volkan	1992	Elazığ	İlköğretim 7. sınıf
K105.KIZGIN, Kenan	1990	Baskil (Kızıluşağı)	İlköğretim 8. sınıf
K106.KÜRÜM, Mesut	1990	Baskil (Koşuyolu)	İlköğretim 7. sınıf
K106.MANKABI, Rukiye	1991	Karakoçan (Yazgülü)	İlköğretim 5. sınıf
K107.NASİFOĞLU, Ayşegül	1990	Elazığ	Lise 9. sınıf
K108.NERSE, Canan	1991	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K109.ORHAN, Bilkay	1991	Maden	İlköğretim 8. sınıf
K110.ORHAN, Oğuzhan	1991	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K111.ORHAN, Songül	1993	Maden	İlköğretim 6. sınıf
K112.ORHAN, Tuba	1992	Keban	İlköğretim 7. sınıf
K113 ÖNERCAN, Yılmaz	1946	Harput	İlkokul
K114.ÖZBAY, Aliye	1963	Elazığ	Lise Mezunu
K115.ÖZBAY, Sefa	1991	Elazığ	İlköğretim 7. sınıf
K116.ÖZDER, Cuma	1993	Alacakaya(Kayranlı)	İlköğretim 5. sınıf
K117.ÖZDİLEK, Songül	1990	Karakoçan (Okcular)	İlköğretim 8. sınıf
K118.ÖZGEN, Salihe	1956	Elazığ (Harput)	Yoktur
K119.ÖZKAN, Alev	1990	Karakoçan	İlköğretim 8. sınıf
K120.ÖZKAN, Seher	1990	Karakoçan	İlköğretim 8. sınıf
K121.ÖZKON, Aysel	1990	Karakoçan	İlköğretim 8. sınıf
K122.ÖZTÜRK, Büşra	1991	Ağın	İlköğretim 8. sınıf
K123.ÖZTÜRK, Süleyman	1990	Palu	İlköğretim 8. sınıf

K124.PINAR, Dilan	1994	Elazığ	İlköğretim 5. sınıf
K125.SAĞLAM, Zafer	1992	Baskil (Kızıluşağı)	İlköğretim 7. sınıf
K126.SAĞTEK, Saniye	1990	Baskil (Topaluşağı)	İlköğretim 8. sınıf
K127.SARMAN, Ayşe	1993	Baskil	İlköğretim 5. sınıf
K128.SAYDAM, Rabia	1993	Sivrice	İlköğretim 6. sınıf
K129.SAYGILI, Derya	1992	Sivrice	İlköğretim 6. sınıf
K130.SEPTİOĞLU, Hüsamettin	1939	Palu	Medrese Tahsili
K131.SERTKAYA, Sabriye	1992	Elazığ	İlköğretim 7. sınıf
K132.SEVİNÇ, Saadet	1990	Elazığ	İlköğretim 8. sınıf
K133.SONGÜL, Mustafa	1990	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K134.SOYLU M., Seher	1993	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K135.SÖNMEZ, Fatma	1992	Kovancılar	İlköğretim 7. sınıf
K136.SÜRGÜN, Celal	1959	Elazığ	Lise Mezunu
K137.ŞADBAK, Duygu	1991	Elazığ	İlköğretim 8. sınıf
K138.ŞENGEZ, Eda	1993	Keban	İlköğretim 6. sınıf
K139.ŞENOL, Ümit	1992	Karakoçan	İlköğretim 8. sınıf
K140.ŞİPAR, Şeyma	1991	Elazığ	İlköğretim 8. sınıf
K141.TAN, Neslihan	1991	Baskil (Tavşanuşağı)	İlköğretim 7. sınıf
K142.TASALI, Lokman	1929	Elazığ (Harput)	Üniversite Mezunu
K143.TAŞ, Leyla	1993	Sivrice	İlköğretim 6. sınıf
K144.TAŞ, Sezgin	1979	Sivrice	Lise Mezunu
K145.TOPAN, Kibar	1990	Alacakaya	İlköğretim 8. sınıf
K146.TOPTAŞ, Berkaycan	1996	Sivrice	İlköğretim 3. sınıf
K147.TUNCEL, Sümeyye	1991	Baskil (Şituşağı)	İlköğretim 7. sınıf
K148.TURAN, Neşe	1993	Keban	İlköğretim 6. sınıf
K149.TURAN, Selahaddin	1965	Keban	Lise.Mezunu
K150.TURAN, Şeyma	1990	Baskil	İlköğretim 7. sınıf
K151.TURGUT, Emre	1973	Elazığ	Üniversite Mezunu
K152.UÇAR, Sümeyye	1990	Elazığ	İlköğretim 7. sınıf
K153.UĞUR, Esmâ	1991	Baskil (Karakaş)	İlköğretim 7. sınıf
K154.UĞURLU, Hakan	1991	Baskil (Yalındam)	İlköğretim 7. sınıf
K155.ULUS, Nadire	1949	Baskil (Topalkem)	Yoktur
K156.ULUSAN, Gülderen	1992	Alacakaya	İlköğretim 8. sınıf

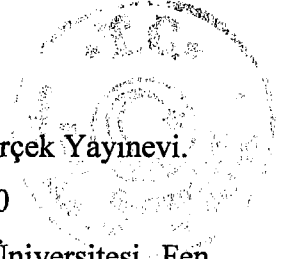
K157.ULUSAN, Remziye	1994	Alacakaya	İlköğretim 5. sınıf
K158.ULUTAŞ, Sidal	1988	Baskil	İlköğretim 8. sınıf
K159.UZALA, Pınar	1986	Baskil (Hacıuşağı)	Lise 10. sınıf
K160.YABANCI, Gülistan	1993	Sivrice	İlköğretim 5. sınıf
K161.YAĞIZ, Özge	1993	Elazığ	İlköğretim 5. sınıf
K162.YALI, Fergül	1989	Baskil	İlköğretim 8. sınıf
K163.YAŞAR, Keziban	1991	Karakoçan	İlköğretim 8. sınıf
K164.YAVUZ, Özge	1991	Alacakaya	İlköğretim 8. sınıf
K165.YAY, İbrahim	1962	Ağın	Lise Mezunu
K166.YILDIRIM, Durukan	1992	Alacakaya	İlköğretim 7. sınıf
K167.YUR, Remziye	1987	Baskil	Lise 10. sınıf
K168.YÜNKÜL, Şerif	1949	Baskil	Üniversite Mezunu



KAYNAKLAR



- ACAR, Özcan “Şaman, Şamanlık” **Yeni Türk Ansiklopedisi**, C.6, 1985, s.3809
- ALPTEKİN, Ali Berat (1997); **Halk Hikayelerinin Motif Yapısı**, Ankara, Akçağ Yayınları.
-, (1993); **Fırat Havzası Efsaneleri (Metinler)**, Antakya, Kültür Ofset Basımevi.
- AND, Metin (1974); **Oyun ve Bügü**, İstanbul, Türkiye İş Bankası Yayınları.
-, (1985); **Geleneksel Türk Tiyatrosu, Köylü Tiyatrosu ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İstanbul, İnkılap Kitabevi.
-, (1993), “Kültürler Kavşağında Oyun ve Oyun Nesnelerinin Tarihi”, **Toplumsal Tarihte Çocuk Sempozyumu**, İstanbul, 145-146.
- AKSOY, Ömer Asım (1981); **Atasözleri ve Deyimler Sözlüğü 1-2**, Ankara, Türk Tarih Kurumu Yayınları.
-, (1995); **Türkiye’de Televizyon ve Aile**, Ankara, Bizim Basımevi.
- ARAT, Reşit Rahmeti (1991); **Kutadgu Bilig I, Metin**, Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları.
- ARSUNAR, Ferruh (1955); **Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler**, İstanbul, Maarif Basımevi.
- ARTUN, Erman (2002); **Dinî Tasavvûfî Halk Edebiyatı**, Ankara, Akçağ Yayınları.
- ATALAY, Besim (1992); **Divanü Lügati’t Türk**, İstanbul, Türk Dil Kurumu Yayınları.
- AYDOĞMUŞ, Günerkan vd. (1992); **Elazığ İl Yıllığı**, Ankara, Aydoğdu ofset
- BARAN, Musa (1974), “Folklorda Çocuk Oyunları”, **I. Uluslararası Türk Folklor Semineri Bildirileri**, Ankara, 341-342.
-, (1993); **Çocuk Oyunları**, Ankara.
- BAŞARAN, Hanifi (1993); **50 Yıl Öncesinin Elazığ Çocuk Oyunları**, Ankara, Yorum Matbaacılık.
- BAYMUR, Feriha (1978); **Genel Psikoloji**, İstanbul, İnkılap ve Aka Basımevi.
- BORATAV, Pertev Naili (1997); **100 Soruda Türk Halk Edebiyatı**, İstanbul, Gerçek Yayınevi.
-, (1988); **Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği**, İstanbul



-, (1997); **100 Soruda Türk Folkloru**, İstanbul, Gerçek Yayınevi.
- BULUÇ, Saadettin “Şamanizm” **İslam Ansiklopedisi**, C.11, 1979, s.310
- CANPOLAT, Servet, **Elazığ İli Köy Seyirlik Oyunları** (Fırat Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Lisans Tezi), Elazığ, 2003
- CENGİZ, Serpil, **Karadeniz Ereğlisi Örneğinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilimsel Açısından İncelenmesi** (Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara, 1996
- ÇAĞLIYAN, Ayşe, **Baskil İlçesi (Elazığ) Coğrafyası** (Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Doktora Tezi), Elazığ, 2002.
- ÇAKMAK, Yücel (2004); **Elazığ ve İlçeleri**, Elazığ, Emre ofset ve matbaa
- ÇELİK, Muazzez, **Elazığ Yöresi Çocuk Oyunları** (Fırat Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Lisans Tezi), Elazığ, 1979.
- ÇORUHLU, Yaşar (2002); **Türk Mitolojisinin Anahatları**, İstanbul, Ötüken Yayınları.
- DEMİRAY, M. Güner (1960), “Çocuk Oyunları ve Tekerlemeleri” **Türk Folklor Araştırmaları**, S.129, 2132-2133.
- DEVELLİOĞLU, Ferit (1975); **En Yeni Büyük Türkçe Sözlük**, İstanbul.
- DOĞAN, Mehmet (2001); **Büyük Türkçe Sözlük**, Ankara, Vadi Yayınları.
- DÖNMEZ, Necati Baykoç (1992); **Oyun Kitabı**, İstanbul, Esin Yayınevi.
- DUYMAZ, Ali (2002); **İrfanı Arzulayan Sözler Tekerlemeler**, Ankara, Akçağ Yayınları.
- ELÇİN, Şükrü (1988); **Halk Edebiyatı Araştırmaları II**, Ankara, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- ERGİN, Muharrem (2002); **Orhun Âbideleri**, İstanbul, Boğaziçi Yayınları.
- EYÜBOĞLU, İsmet Zeki “Şamanlık” **Dinler Tarihi Ansiklopedisi**, C.21, 1977, s.495
-, (1987); **Anadolu İnançları Anadolu Üçlemesi 1**, İstanbul, Toplumsal Dönüşüm Yayınları.
- GÖKÇE, Orhan (2002); Harput’tan Elazığ’a Son Dönem Dinî Şahsiyetler, Elazığ, Derya Kitabevi
- GÖZAYDIN, Nevzat (1985), “Çocuk ve Folklor” **Türk Dili**, S.400, 326-352.
- GÜLENSOY, Tuncer (1984), “Mitolojiden Kaynaklanan Bir Türk Oyunu” **Millî Kültür**, S. 44, 41-43.



- GÜLER, Meftune (2000); **Harput Efsaneleri**, Elazığ, Elazığ Eğitim, Sanat, Kültür, Araştırma Tanıtma ve Hizmet Vakfı Yayınları.
- GÜNAY, Ünver, Harun GÜNGÖR (1998); **Türk Din Tarihi**, İstanbul, Laçın Yayınları.
- GÜZEL, Abdurrahman (2001); **Dînî – Tasavvûfi Türk Edebiyatı**, Ankara, Akçağ Yayınları.
- HAZAR, Muhsin (1996); **Oyunla Eğitim**, Ankara, Tutibay Ltd. Şti. Yayınları.
- İNAN, Abdülkadir (1976); **Eski Türk Dînî Tarihi**, İstanbul, Kültür Bakanlığı Yayınları.
-, (1987); **Makaleler ve İncelemeler C.1**, Ankara, Türk Tarih Kurumu Yayınları.
-, (1991); **Makaleler ve İncelemeler C.2**, Ankara, Türk Tarih Kurumu Yayınları.
-, (2000); **Tarihte ve Bugün Şamanizm – Materyaller ve Araştırmalar**, Ankara, Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- İZAT, Müzeyyen Ebru, **Baskil Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi** (Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Semineri, Elazığ, 2004.
- KABAKLI, Ahmet (1968); **Türk Edebiyatı**, İstanbul, Türkiye Yayınevi.
- KAFESOĞLU, İbrahim (1980); **Eski Türk Dini**, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları.
- KALAFAT, Yaşar (1995); **Doğu Anadolu'da Eski Türk İnançlarının İzleri**, Ankara, Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- KAZAZOĞLU, Nihat (1979), "Çayda Çıra Destanı" **Elazığ'ın Sesi Harput**, S.2, Elazığ.
- KOÇ, Nursel, **Palu (Elazığ) Çocuk Oyunları** (Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Lisans Tezi), Elazığ, 1993.
- ÖGEL, Bahaeddin (2002); **Türk Mitolojisi I-II**, Ankara, Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- OZDEMİR, Nebi, **Türkiye Cumhuriyeti Dönemi Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi** (Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Doktora Tezi), Ankara, 1997.
- OZHAN, Mevlüt (1990); **Çocuk Oyunlarımız**, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları.
-, (1997); **Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü**, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları.



- PARLATIR, İsmail vd. (1998); **Türkçe Sözlük 1,2**, Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları.
- RADLOFF, Wilhelm (Çeviren: Ahmet Temir) (1986); **Sibirya'dan Seçmeler**, Ankara, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- SAMİ, Şemseddin (1317); **Kamûs-ı Türkî**
- SEL, Ruhi (1989); **Çocuk Oyunları ve Şarkıları**, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları.
- SEYREK, SUN (1991); **Çocuk Oyunları**, İzmir, Mey Yayınları.
- SUNGUROĞLU, İshak (1961); **Harput Yollarında C.3**, Elazığ, Elazığ Kültür Ve Tanıtma Vakfı Yayınları.
-, (1968); **Harput Yollarında C.4**, Elazığ, Elazığ Kültür Ve Tanıtma Vakfı Yayınları.
- ŞİMŞEK, Esmâ (2003); "Anadolu'da Yağmur Duasına Bağlı Olarak Oynanan Bir Oyun: 'Çömçeli Gelin'", **Millî Folklor**, S.60, 78-87.
- TAN, Şeref (1997); **Hadî Harput'a Gidek**, Elazığ, Çağ Ofset Matbaacılık.
- TANYOL, Cahit (1961), "Türk Kültüründe Oyunun Önemi" **Türk Folklor Araştırmaları**, S.146, 2489-2490.
- TANYU, Hikmet (1986); **İslâmlıktan Önce Türkler'de Tek Tanrı İnancı**, İstanbul, Boğaziçi Yayınları.
- TORMA, J., F.G. Hisameddinova (Çeviren: Hicran Akın, Gülden Çubuk) (1991), "Doğu Başkurtlarında (S.S.C.B.) Cinlerle İlgili İnanmalar" **Türk Halk Kültürü Araştırmaları**, S.153, Ankara, 163-165
- YALKIN, Ali Rıza (1977); **Cenupta Türkmen Oymakları**, I-II, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları.
- YAVUZER, Haluk (2002); **Aile ve Çocuk**, İstanbul, Grafik Sanatlar Matbaası.
- YILDIRIM, Nilüfer, **Anadolu Masallarında Şamanizm İzleri** (Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Yüksek Lisans Tezi), Elazığ, 2004.
- YÖRÜKOĞLU, Atalay (1989); **Çocuk ve Ruh Sağlığı**, Ankara, Türkiye İş Bankası Yayınları.
-, (1994); **Çocuk Ruh Sağlığı**, İstanbul, Özgür Yayınları.
-, (2000); **Aile ve Çocuk**, İstanbul, Özgür Yayınları.
- YÜCEL, Ebru, **Elazığ Çocuk Oyunları** (Fırat Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Lisans Tezi), Elazığ, 1992.

ANİMASYON RESİMLERİ

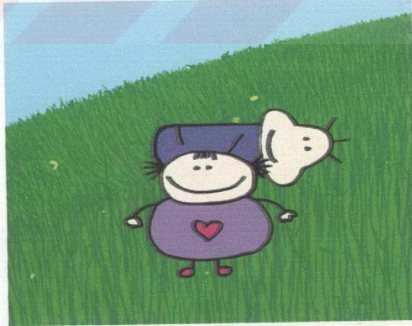
İSTOP



KÖREBE



BİRDİRBİR





ÖZGEÇMİŞ

1976 Elazığ doğumluyum. İlköğrenimimi Elazığ Gazi İlkokulu'nda ve Alacakaya İlkokulu'nda tamamladım. Ortaokulu Mezre Ortaokulu'nda, liseyi Mehmet Akif Ersoy Lisesi'nde okudum. Fırat Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü'nde başladığım lisans öğrenimimi 1998 yılında tamamladım. Aynı yıl Eskişehir ili Sivrihisar ilçesine bağlı Dümrek kasabasındaki Dümrek İlköğretim Okulu'nda Türkçe öğretmenliği görevime başladım. 2001 yılında Elazığ Genç Osman İşitme Engelliler İlköğretim Okulu'na atandıktan bir yıl sonra lisans öğrenimimi tamamladığım bölümde yüksek lisans yapmaya hak kazandım. 2003 yılında Elazığ Gazi İlköğretim Okulu'na atandım. Hâlen aynı okulda Türkçe öğretmeni olarak görev yapmaktayım.

M. Ebru TURGUT