



T.C

ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ

SOSYALBİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİMDALI

ŞANLIURFA İLİ VE ÇEVRESİ ÇOCUK OYUNLARI

DİLEK KARĞIN

YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI

ARDAHAN 2018



T.C

ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ

SOSYALBİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİMDALI

ŞANLIURFA İLİ VE ÇEVRESİ ÇOCUK OYUNLARI

YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI

DİLEK KARĞIN

TEZ DANIŞMANI

PROF. DR. ERDOĞAN ALTINKAYNAK

ARDAHAN 2018

KABUL VE ONAY

Dilek KARĞIN tarafından hazırlanan ” ŞANLIURFA İLİ VE ÇEVRESİ ÇOCUK OYUNLARI “ adlı bu çalışma, 04/09/2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı

Prof. Dr. Mehmet TEYFUR

Danışman

Prof. Dr. Erdoğan ALTINKAYNAK

Jüri Üyesi

Dr. Fatih ŞAYHAN

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduklarını onaylım. 1 /11/2018

Enstitü Müdürü

TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın gerekleőtirilmesinde, deęerli bilgilerini benimle paylaőan, kendisine ne zaman danıősam bana kıymetli zamanını ayırıp, sabırla ve bŸyŸk bir ilgiyle bana faydalı olabilmek iin elinden gelenin fazlasını sunan, gelecekteki mesleki hayatımda da bana verdięi deęerli bilgilerden faydalanacaęımı dŸőndŸęŸm kıymetli ve danıőşman hoca statŸsŸnŸ hakkiyla yerine getiren Prof. Dr. Erdoęan ALTINKAYNAK hocama teőekkŸrŸ bir bor biliyor ve Őukranlarımı sunuyorum.

Yine alıőmamda kaynak ve izleyeceęim yŸntem konusunda sŸrekli yanımda bulunarak yol gŸsteren deęerli hocam Dr. Őđretim Ÿyesi. Fatih Őayhan'a, dięer Ÿniversite hocalarımda da bana 4 yıllık lisans hayatım boyunca kazandırdıkları her Őey iin ve beni gelecekte sŸz sahibi yapacak bilgilerle donattıkları iin hepsine teker teker teőekkŸrlerimi sunuyorum.

Son olarak doęduęum gŸnden bugŸne varlıęıma ve isteklerime saygı duyan, sevildięimi sonuna kadar hissettiren ve benden hibir zaman desteęini esirgemeyen bu hayattaki en bŸyŸk Őansım olan annem MŸlkiye KARĖİN' a ve babam Őehmus KARĖİN' a, ŸmrŸm boyunca oyun arkadaőım olmaya devam edecek olan kardeőim Veysel KARĖİN' a Őukranlarımı sunarım.

DİLEK KARĖİN

ÖZET

KARĞIN Dilek, Şanlıurfa Ve Çevresinin Çocuk Oyunları, Yüksek Lisans Tezi, Ardahan, 2018.

Oyun, canlıların dünyada var olmasıyla birlikte ortaya çıkmış bir kavramdır. Oyun kavramı sadece insanlara özgü bir kavram değildir. Hayvanların da, oyun oynadıklarını düşünmek garipsenebilir ama çevremizdeki hayvanları gözlemlediğimizde, onların da oyun oynadıklarını görebiliriz. Hayvanların birbirlerini kovalamaları, birbirlerini yere yatırmaları ve bunları yaparken de değişik sesler çıkarmaları onların oyun oynadıklarını ve bundan zevk aldıklarını gösterir.

Çocuklar, oyun sayesinde hayal etme yetisi kazanırlar ve aynı zamanda duygularını özgürce ifade etmenin mutluluğunu yaşarlar. Oyun sayesinde çocukların zihinleri ve bedenleri gelişir. Mutluluk, sevinç, acı ve üzüntü ve gibi birçok duyguyu oyun yoluyla öğrenebilir ve kendilerine olan güvenleri gelişir. Çocuklar oyun oynadıkları sırada; doğru-yanlış, haklı-haksız gibi toplumsal ve ahlaki kavramları öğrenirler ve benimserler. Yine çocuklar oyun oynadıkları zaman zarfında oyunla ilgili birtakım kurallara uyarlar ve bu sayede toplumsal kuralları benimsemeye zorluk çekmezler.

Oyunun çocuklar üzerinde bu kadar güzel ve olumlu sonuçları varken, günümüze baktığımızda artık çocukların eskisi kadar oyun oynamadıklarını gözlemlemekteyiz. Çocuklar artık sokaklarda koşup oynamak yerine; bilgisayar, tablet ve cep telefonlarındaki sanal oyunlara rağbet göstermeye başlamışlardır. Kısacası diyebiliriz ki teknolojinin gelişmesiyle mahalli oyunlar yerini sanal oyunlara bırakmaya başlamıştır. Bu çalışmanın amacı da çocuğun gelişmesinde ve sosyalleşmesinde büyük katkısı olan çocuk oyunlarını ortaya çıkarmak, gelecek nesillere aktarılmasını sağlamaktır.

Bu araştırmada Şanlıurfa ili başta olmak üzere bütün ilçelerinde oynanan çocuk oyunları derlenmeye çalışılmıştır. Derlenen oyunlara baktığımızda bazı oyunların sadece Şanlıurfa'da oynandığını, bazı oyunların ise hemen hemen her yörede ortak oynandığını görmekteyiz.

Bu çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde; Oyun Tanımı, Oyun İşlevi, oyun kültür-ilişkisi, Oyunda Önemli Olan Unsurlar, Oyun Kuralları ve Oyunda Ebe Belirleme Yöntemlerine yer verilmiştir.

İkinci bölümde Şanlıurfa ve ilçelerinin kentsel özelliklerine ve etnik kökenlerine yer verilmiştir.

Üçüncü bölümde ise Şanlıurfa ve ilçelerinde derlenen çocuk oyunlarına ve bu oyunlara ait resimlere yer verilmiştir.

Anahtar Sözcükler:

Şanlıurfa, Oyun, Çocuk oyunu, Çocuk Oyunlarının Tarihi Yapısı, Çocuk Oyunlarının İşlevi, Şanlıurfa Çocuk Oyunları



ABSTRACT

KARĞIN Dilek, Şanlıurfa and Çevresinin Çocuk Oyunları, Master Thesis, Ardahan, 2018.

While the game has such beautiful and positive results on children, when we look today, we observe that children do not play games as much as they used to. Instead of running and playing on the streets, children have started to enjoy the virtual games on tablets, computers and mobile phones. In short, we can say that with the development of technology, local games. The aim of this study is to reveal children's games which have a great contribution to the development and socialization of the child and to transfer them to future generations.

In this study children's games especially the province of Şanlıurfa and in all districts of Şanlıurfa were tried to be compiled, when we look at the compiled games, we see that some games are played only in Şanlıurfa region and some of them are playing in almost every region.

This study consists of three parts. In the first section it is included that, game definition, game function, game culture-relationship, important elements in the game, game rules and methods of determining the punished child in the game.

In the second section, the urban features and ethnic origins of Şanlıurfa and its districts are included.

In the third section, the children's games compiled in Şanlıurfa and its districts and the pictures of these game are included.

Key words

Şanlıurfa, Games, Children's games, Historical Structure of Children's Games, Function of Children's Games, Şanlıurfa Children's Games.



İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	II
ÖZET.....	III
ABSTRACT.....	V
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM.....	3
1.1.OYUN KAVRAMI.....	3
1.1.1. OYUNUN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ İŞLEVİ.....	5
1.1.2. OYUNUN TARİHÇESİ.....	8
1.1.3. OYUN –KÜLTÜR İLİŞKİSİ.....	10
1.2. OYUNDA ÖNEMLİ OLAN UNSURLAR.....	13
1.2.1. OYUNCU.....	13
1.2.2. OYUNCU SAYISI.....	13
1.2.3. OYUNCU CİNSİYETİ.....	13
1.2.4. OYUNCUNUN YAŞI.....	13
1.2.5. OYUNCUNUN ROLÜ.....	14
1.2.6. OYUN ARACI.....	14
1.2.7. OYUN SAHASI.....	15
1.2.8. OYUN MEKÂNI.....	15
1.2.9. OYUN SAHASININ BELİRLENMESİ.....	15
1.2.10. OYUN ZAMANI VE SÜRESİ.....	16
1.2.11. MEVSİMLER.....	16
1.3. SAYIŞMACALAR.....	16
1.3.1. İNNE MİNNE KİRAZI.....	16
1.3.2. PORTAKALI SOYDUM.....	17
1.3.3. O PETİ PETİ.....	17
1.3.4. İĞNE BATTI.....	18
1.3.5. EVELEME GEVELEME.....	18
1.3.6. YAŞ MI KURU MU?.....	18
1.3.7. AY-MAY-KUMAY.....	18
1.3.8. HANGİ ELİMDE?.....	19
1.3.9. KISA MI UZUN MU?.....	19
1.3.10. YAZI MI TURA MI?.....	19
1.3.11. ADIM SAYMACA.....	19
1.3.12. SAYI SAYMACA.....	19
1.4. OYUNUN KURALI.....	19
1.4.1. OYUNUN SÖZÜ İLE İLGİLİ KURALLAR.....	20

1.4.2. OYUNUN SAHASI İLE İLGİLİ KURALLAR.....	20
1.4.3. OYUNUN ARACI İLE İLGİLİ KURALLAR.....	20
1.4.4. OYUNUN HAREKETİ İLE İLGİLİ KURALLAR.....	20
1.4.5. OYUNUN CEZASI VE ÖDÜLÜ.....	21
1.5. ÇOCUKLUK DÖNEMİ: GELİŞİMİ EVRELERİ VE OYUNLAR.....	21
1.6. ÇOCUK OYUNLARI VE ÖZELLİKLERİ.....	24
2. BÖLÜM.....	29
2.1. ŞANLIURFA İLİ VE İLÇELERİNİN KENTSEL ÖZELLİKLERİ.....	29
2.1.1. Fiziki Yapı.....	30
2.1.2. İklim Ve Bitki Örtüsü.....	31
2.1.3. Ekonomik Faaliyetler.....	32
2.1.4. Nüfus ve Sosyal Hayat.....	33
2.1.5. ŞANLIURFA’NIN MİMARİ YAPISI.....	34
2.2. İLÇELERİN KENTSEL ÖZELLİKLERİ.....	38
2.2.1. AKÇAKALE.....	38
2.2.2. BİRECİK.....	39
2.2.3. BOZOVA.....	39
2.2.4. CEYLANPINAR.....	40
2.2.5. HALFETİ.....	40
2.2.6. HARRAN.....	41
2.2.7. HİLVAN.....	41
2.2.8. SİVEREK.....	41
2.2.9. SURUÇ.....	42
2.2.10. VİRANŞEHİR.....	42
2.2.11. EYYÜBİYE.....	43
2.2.12. KARAKÖPRÜ.....	43
2.2.13. HALİLİYE.....	43
3. BÖLÜM.....	44
3.1. ALETLİ OYUNLAR.....	44
3.1.1. AŞIKLA OYNANILAN OYUNLAR.....	44
3.1.1.1. AŞIK OYUNU.....	44
3.1.1.2. KABOK (AŞIK ATMA) OYUNU.....	45
3.1.1.3. GECE KEMİĞİ.....	46
3.1.2. AYAKKABIYLA OYNANILAN OYUNLAR.....	46
3.1.2.1. AYAKKABI BAĞI.....	46
3.1.2.2. AYAKKABI VURMACA.....	47
3.1.2.3. BAĞCIKLI AYAKKABI YARIŞI.....	47

3.1.2.4. AYAKKABI SAKLAMA.....	48
3.1.2.5. AYAKKABI DÖVÜŞÜ.....	48
3.1.3. CEVİZLE OYNANILAN OYUNLAR.....	49
3.1.4. DEĞNEK İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	49
3.1.4.1. ÇELLİK ÇUBUK.....	49
3.1.4.2. KARGI (DEĞNEK) OYUNU.....	50
3.1.4.3. TOL ADIMLAMA.....	51
3.1.4.5. HALIK OYUNU.....	52
3.1.4.6. ATÇILIK.....	52
3.1.5. TAŞLA OYNANILAN OYUNLAR.....	53
3.1.5.1. ATEŞİMİ ALDIM.....	53
3.1.5.2. BELEYEM BELEYEM.....	53
3.1.5.3. CÜM OYUNU.....	54
3.1.5.4. DELLODAŞ (BEŞTAŞ).....	54
3.1.5.5. HİVLOTİK.....	56
3.1.5.6. DOKUZ TAŞ.....	56
3.1.5.7. RENKLİ TAŞ TOPLAMA.....	57
3.1.5.8. HAVALI TAŞ.....	57
3.1.5.9. TAŞ SEKTİRME.....	58
3.1.5.10. ÜÇ TAŞ.....	58
3.1.5.11. DİKKATLİ YÜRÜME.....	59
3.1.5.12. KAMA OYUNU.....	59
3.1.5.13. HAVALI (UÇAN) TAŞ YAKALAMA.....	60
3.1.5.14. DİKİLİ TAŞ.....	60
3.1.5.15. TAŞTAYIM-TOPRAKTAYIM.....	61
3.1.5.16. YERDEN YÜKSEKTE.....	61
3.1.5.17. TAŞ DİZME.....	62
3.1.5.18. ÇİZGİ (SEK SEK).....	62
3.1.5.19. KEVIRKERT.....	63
3.1.5.20. ÇANAK-ÇÖMLEK.....	64
3.1.5.21. SEKİZ KUYULU TAŞ.....	64
3.1.5.22. MEKTUP OYUNU.....	65
3.1.5.23. YÜZDE YÜZ OYUNU.....	66
3.1.5.24. LEHTİ PAPAZ.....	67
3.1.5.25. KUVVET TAŞI (GÜLLE).....	68
3.1.5.26. ÖLÜ ÖLÜ TIKIRDA OYUNU.....	68
3.1.5.27. BEYAZ TAŞ.....	68

3.1.5.28. KOZA KIRIK.....	69
3.1.5.29. İŐKIJA MINA SURİ.....	70
3.1.6. TOPRAK VE ÇAMURLA OYNANILAN OYUNLAR.....	70
3.1.6.1. HAMAM PUŐO.....	70
3.1.6.2. PATLATMACA.....	71
3.1.6.3. ÇAMUR FIRLATMA.....	71
3.1.7. TOPLA OYNANILAN OYUNLAR.....	72
3.1.7.1. KUKALI SAKLAMBAÇ.....	72
3.1.7.2. KUKLA OYUNU.....	72
3.1.7.3. KOKANİ.....	73
3.1.7.4. DOKUZ AYLIK.....	73
3.1.7.5. ÇUKURA TOP ATMA.....	74
3.1.7.6. CAN (YAKAR TOP).....	74
3.1.7. 7. DAİRE.....	76
3.1.7.8. BALIK BATTI.....	76
3.1.7.9. DAĞ TOPU.....	77
3.1.7.10. TÜNEL TOPU.....	77
3.1.7.11. ÇORAP TOP.....	78
3.1.7.12. KRALİÇE.....	78
3.1.7.13. KRAL-KRALİÇE.....	79
3.1.7.14. EBELİ SU TOPU.....	79
3.1.7.15. EBESİZ SU TOPU.....	80
3.1.7.16. İPLİ TOP.....	80
3.1.7.17. KAMA.....	81
3.1.7.18. TOP SEKTİRME.....	82
3.1.7.19. MİÇE OYUNU.....	82
3.1.7.20. ÇEKİRGE.....	83
3.1.7.21. JAPON KALE.....	83
3.1.7.22. ORTADAKİ SIÇAN.....	84
3.1.7.23. BASKET OYUNU.....	84
3.1.7.24. HIZLI VE YAVAŐ.....	85
3.1.7.25. EBE KIRBACI.....	85
3.1.7.26. EL TOPU.....	86
3.1.7.27. ON PAS.....	86
3.1.7.28. CUMO KALE.....	87
3.1.7.29. İSTOP OYUNU.....	88
3.1.7.30. RENKLİ İSTOP OYUNU.....	88

3.1.7.31. YEDİ KULE.....	89
3.1.7.32. LİMON OYUNU.....	90
3.1.7.33. ATEŞ-TOPRAK-HAVA-SU.....	90
3.1.7.34. TERAZİ.....	91
3.1.8.. İPLE OYNANILAN OYUNLAR.....	91
3.1.8.1. URGAN (İP) TUTMA.....	91
3.1.8.2. İP ÇEKME.....	92
3.1.8.3. BİRBİRİMİZİ BIRAKMAYALIM.....	92
3.1.8.4. EBE DAR YERDE.....	93
3.1.8.5. İP BASKISI.....	93
3.1.8.6. İP ATLAMA.....	94
3.1.8.7. İPTE YÜZÜK SAKLAMA.....	95
3.1.8.8. İPTEN İPE.....	95
3.1.8.9. İP ATLAMA OYUNU.....	96
3.1.8.10.ÜÇGEN OYUNU.....	97
3.1.8.11. LALELİ OYUNU.....	98
3.1.9. KALEM VE KAĞITLA OYNANILAN OYUNLAR.....	99
3.1.9.1. ARTİST-ŞEHİR OYUNU.....	99
3.1.9.2. HİMBİL.....	100
3.1.9.3. İSİM-ŞEHİR-ARTİST OYUNU.....	101
3.1.9.4. HARF AĞACI.....	102
3.1.9.5. PARA ÇİZMECE.....	102
3.1.9.6. EL ÇİZMECE.....	103
3.1.9.7. KELİME AVI.....	104
3.1.9.8. GİZLİ KELİMELER.....	104
3.1.9.9. KOMİK MEKTUPLAR.....	105
3.1.9.10. AKLIMDA BİR KELİME VAR.....	105
3.1.9.11. ARTI VE SIFIR.....	106
3.1.9.12. ATASÖZÜ BULMACA.....	106
3.1.9.13. ATASÖZÜ DÜZENLEME	107
3.1.9.14. EN ÇOK ATASÖZÜNÜ KİM YAZACAK.....	107
3.1.9.15. SORU DEĞİŞTİRMECE.....	108
3.1.9.16. İSİM-ŞEHİR.....	108
3.1.9.17. S.O.S.....	109
3.1.9.18. HAFIZA OYUNU.....	110
3.1.9.19. ÜLKE OYUNU.....	110
3.1.9.20. X.O.X.....	111

3.1.9.21. BOM OYUNU.....	112
3.1.9.22. KARE TAMAMLAMA.....	112
3.1.9.23. KİM NEREDE NE YAPIYOR?.....	113
3.1.9.24. HIRSIZ-POLİS.....	114
3.1.9.25. PARMAK KUKLA.....	114
3.1.9.26. BALIKLARDAN MESAJ VAR.....	115
3.1.9.27. ÇİZİLEN NESNEYİ BULMACA.....	116
3.1.9.28. DEDEKTİFÇİLİK.....	116
3.1.9.29. BENZERİNİ BUL.....	117
3.1.9.30. SIRTA YAZI YAZMACA.....	117
3.1.9.31. DOKTORCULUK.....	118
3.1.9.32. KUTUCUKLAR.....	118
3.1.9.33. KALEM KAZANMACA.....	119
3.1.9.34. TREN OYUNU.....	119
3.1.9.35. ADAM ASMACA.....	120
3.1.9.36. PATATES BASKISI.....	121
3.1.10. TAHTA, SOPA VE ÇUBUKLA OYNANILAN OYUNLAR.....	121
3.1.10.1. SOPA OYUNU.....	121
3.1.10.2. HEDEFİ VUR.....	122
3.1.10.3. SİLAHÇILIK OYUNU.....	122
3.1.10.4. KASA ÜZERİNDEN ATLAMA.....	123
3.1.10.5. TAHTADAN FUTBOL OYUNU.....	123
3.1.10.6. ÇAK (SAPAN) OYUNU.....	124
3.1.10.7. SEKME OYUNU.....	124
3.1.11. ÇİVİ İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	125
3.1.11.1. PENS OYUNU.....	125
3.1.11.2. ÇİVİ OYUNU.....	125
3.1.11.3. CIĞIZ OYUNU.....	125
3.1.11.4. MIH (ÇİVİ) OYUNU.....	126
3.1.12. KUKLA İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	126
3.1.12.1. KELANKUSİ.....	126
3.1.12.2. ÇÖMÇE GELİN (PELEBUK).....	127
3.1.13. MENDİL İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	128
3.1.13.1. KİM KİMDİR?.....	128
3.1.13.2. FİSKE VURMACA.....	129
3.1.13.3. ARABA OYUNU.....	129
3.1.13.4. KUŞ YUVASI.....	130

3.1.13.5. KİM DIŞARIDA.....	130
3.1.13.6. BEN KİMEM?.....	131
3.1.13.7. ŞINGİR MINGİR BEN GELDİM.....	131
3.1.13.8. YAĞ SATARIM BAL SATARIM.....	132
3.1.13.9. MENDİLDE PARA SAKLAMA.....	133
3.1.13.10. KÖR EL.....	134
3.1.13.11. ÖT KUŞUM ÖT.....	134
3.1.13.12. TAVŞAN KOŞ TAZI TAZI TUT.....	135
3.1.13.13. ŞAŞKINA BAK.....	136
3.1.13.14. KÖREBE.....	137
3.1.13.15. ALKUÇ BALKUÇ.....	138
3.1.13.16. KEDİYE KUYRUK ÇİZME.....	138
3.1.13.17. EBE SAKLAMA.....	139
3.1.13.18. TAKIR TUKUR TİK TAK.....	139
3.1.13.19. DUVARDAKİ HEDEFİ VURMA.....	140
3.1.13.20. SESLİ KÖREBE.....	140
3.1.13.21. NEREDESİN SEN?.....	141
3.1.14. RADYO İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	141
3.1.14.1. EŞYA OYUNU.....	141
3.1.14.2. TERS DÖNEN HALKALAR.....	142
3.1.14.3. HAYVAN DANSI.....	142
3.1.15. SANDALYE İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	143
3.1.15.1 SANDALYE KAPMACA.....	143
3.1.15.2. GEZEN SATICI.....	143
3.1.15.3. BALON AŞIRMACA.....	144
3.1.16. LEĞENLE OYNANILAN OYUNLAR.....	145
3.1.16.1. LEĞENLE KAYMACA.....	145
3.1.17. YASTIK VE MİNDER İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	145
3.1.17.1. ADALAR VE OKYANUS.....	145
3.1.17.2. YASTIK KAPMACA.....	146
3.1.17.3. MİNDER OYUNU.....	146
3.1.18. KAYIŞLA OYNANILAN OYUNLAR.....	147
3.1.18.1. KAYIŞ KAPMACA.....	147
3.1.19. YUMURTA İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	148
3.1.19.1. YUMURTA YUVARLAMACA.....	148
3.1.19.2. YUMURTA OYUNU.....	148
3.1.20. YÜZÜKLE OYNANILAN OYUNLAR.....	149

3.1.20.1. FİNCANDA YÜZÜK SAKLAMA.....	149
3.1.20.2 YÜZÜK KİMDE?.....	149
3.1.21. BARDAKLA OYNANILAN OYUNLAR.....	150
3.1.21.1. PİRAMİT DEVİRMECE.....	150
3.1.21.2 BARDAK DİZMECE.....	150
3.1.22. ŞİŞE İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	151
3.1.22.1. ŞİŞE ÇEVİRMECE.....	151
3.1.22.2. SU SAVAŞI.....	151
3.1.22.3. AY GÖRDÜM OYUNU.....	152
3.1.22.4. ŞİŞE DEVİRMECE.....	152
3.1.23. GAZOZ, GAZOZ KAPAĞI VE PLASTİK OYUN ARACIYLA OYNANILAN OYUNLAR.....	153
3.1.23.1 GAZOZ TAŞAR MI TAŞMAZ MI?.....	153
3.1.23.2 GAZOZ ÇEVİRMECE.....	153
3.1.23.3. TASO DÖNDÜRMECE.....	154
3.1.23.4. FİRİZBİ.....	155
3.1.23.5. GAZOZ KAPAĞI.....	155
3.1.24. BİLYE İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	156
3.1.24.1. GÜLLE (MİSKET-BİLYE)......	156
3.1.25. BİLEZİK İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	157
3.1.25.1. SARI BİLEZİK.....	157
3.1.26. KİBRİT, KİBRİT ÇÖPÜ VE ÇUBUKLA OYNANILAN OYUNLAR.....	158
3.1.26.1. ÇÖP ÇEKME.....	158
3.1.26.2. KİBRİT ÇÖPÜYLE ŞEKİL YAPMA.....	158
3.1.26.3. KİBRİT OYUNU.....	159
3.1.26.4. ÇUBUK KALDIRMA.....	160
3.1.27. KAYSI ÇEKİRDEĞİ VE PORTAKAL İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	161
3.1.27.1. MIŞ MIŞ OYUNU.....	161
3.1.27.2. PORTAKAL OYUNU.....	161
3.1.28. ÇEMBER İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	162
3.1.28.1. ÇEMBER ÇEVİRME.....	162
3.1.29. İĞNE İLE OYNANILAN OYUNLAR.....	163
3.1.29.1. İĞNE İLE MANTAR TOPLAMA.....	163
3.1.29.2. İĞNE-İPLİK.....	163
3.1.30. OYUNCAK BEBEKLE OYNANILAN OYUNLAR.....	164
3.1.30.1. EVCİLİK OYUNU.....	164
3.1.31. DELEME OYUN ARACIYLA OYNANILAN OYUNLAR.....	164
3.1.31. DELEME (TOPAÇ) ÇEVİRME.....	164

3.2. ALETSİZ OYUNLAR	165
3.2.1. AÇIL KİLİDİM AÇIL.....	165
3.2.2. KİM BİNDİ.....	166
3.2.3. UZUN ATLAMA.....	167
3.2.4. SAKIZCI.....	167
3.2.5. DERREBU DERİNEBU.....	168
3.2.6. BİRDİRBİR.....	169
3.2.7. SOBİ (SAKLAMBAÇ).....	170
3.2.8. AÇ KAPIYI BEZİRGAN BAŞI.....	171
3.2.9. KURDELACI GÜZELİ.....	172
3.2.10. MAVİLİ MAVİLİ MOR ÇİÇEK.....	173
3.2.11. EL EL ÜSTÜNDE.....	174
3.2.12. ÇİNDİR PINDIR.....	174
3.2.13. YUVARLANMACA.....	175
3.2.14. ELİM SENDE.....	175
3.2.15. GÜLMEME OYUNU.....	176
3.2.16. KAHKAHA ATMA.....	176
3.2.17. GÖLGEYE BASMACA.....	177
3.2.18. KOL ALTI EBESİ.....	177
3.2.19. SAAT KAÇ.....	178
3.2.20. İĞNE MİĞNE KİRAZI.....	178
3.2.21. DAİRE KAPMACA.....	179
3.2.22. DEVELER MERSİNE.....	180
3.2.23. KAÇ KURTUL.....	181
3.2.24. MEHEMED (MEHMET) DEDİKİ.....	181
3.2.25. DENİZDE, HAVADA, KARADA.....	182
3.2.26. LALLİK OYUNU.....	182
3.2.27. YATTI KALKTI.....	183
3.2.28. ELİM DUVARDA.....	183
3.2.29. YAĞMUR YAĞIYOR.....	184
3.2.30. ANAM BABAM MAKARADAN SU ÇEKER.....	184
3.2.31. ÇAT PAT KAYNANA.....	185
3.2.32. BOM ÇİKİ ÇİKİ.....	186
3.2.33. TİN TİN TİNİ MİNİ HANIM.....	187
3.2.34. ÇÖM ÇÖM ÇÖMELEK.....	187
3.2.35. TOM VE JERRY.....	188
3.2.36. MENEKŞE MENDİLİN DÜŞE.....	189

3.2.37. SARI ÇİÇEĞİM.....	190
3.2.38. UZUN EŞŞEK.....	191
3.2.39. BİLEK GÜREŞİ.....	191
3.2.40. BİLMECE SORMACA.....	192
3.2.41. EHLEM SEHLEM.....	193
3.2.42. ASPİRİN.....	194
3.2.43. AYAK AYAK YÜRÜME.....	194
3.2.44. BALIK AVLAMA.....	195
3.2.45. BAYRAK KAPMACA.....	195
3.2.46. BOM.....	196
3.2.47. BÜLBÜLÜM ALTIN KAFESTE.....	196
3.2.48. ÇILGIN ÇEMBER.....	197
3.2.49. SEKEREK KOŞMA.....	197
3.2.50. BAKRACINDA NE VAR?.....	198
3.2.51. ÇÜRÜK YUMURTA.....	199
3.2.52. DON-ATEŞ.....	199
3.2.53. EBELEME.....	200
3.2.54. EL BENDE ELİM SEN DE.....	200
3.2.55. ESİR KAMPI.....	201
3.2.56. FARFARAFİLLİ.....	201
3.2.57. GÜLMECE.....	202
3.2.58. ISLIK ÇALMA.....	202
3.2.59. GÜVERCİN TAKLASI.....	203
3.2.60. GÜZEL-ÇİRKİN.....	203
3.2.61. HOROZ OYUNU.....	204
3.2.62. ÇÖMEL KURTUL.....	204
3.2.63. KURT BABA.....	205
3.2.64. LAL OYUNU.....	205
3.2.65. MUTFAKTA NELER OLUYOR?.....	206
3.2.66. ÇUVALDA YÜRÜME.....	207
3.2.67. EL KIZARTMACA.....	208
3.2.68. AKŞAM EBESİ.....	208
3.2.69. KAPIYA VURDUM BİR TEKME.....	209
3.2.70. SÖZCÜKTEN SÖZCÜKLER.....	209
3.2.71. TELGRAF.....	210
3.2.72. ÜLKE OYUNU.....	210
3.2.73. KIRKAYAK YÜRÜYÜŞÜ.....	211

3.2.74. NE HATIRLATIR?.....	211
3.2.75. GELİN OYUNU.....	212
3.2.76. EL ARABASI OYUNU.....	212
3.2.77. KELİME ÖTTÜRMECE.....	213
3.2.78. ÇİFT KELİMELER.....	213
3.2.79. KIZARTMACA OYUNU.....	214
3.2.80. ÇANTAMI ALDIM KOLUMA.....	214
3.2.81. CEREYAN (ELEKTRİK) OYUNU.....	215
3.2.82. FIS FIS.....	215
3.2.83. AĞAÇLAR-SİNCAPLAR.....	216
3.2.84. KOŞ HADİ KOŞ.....	216
3.2.85. ON BİR ELLİ.....	217
3.2.86. SEBZE YARIŞI.....	217
3.2.87. SİMİT OYUNU.....	218
3.2.88. TOPAL TAVUK OYUNU.....	218
3.2.89. VIZZZ VIZZZ.....	219
3.2.90. YOĞURT YEME OYUNU.....	219
3.2.91. İSOT (BİBER) OYUNU.....	220
3.2.92. MEHEMMED KUTUDA.....	220
3.2.93. DUDAK OKUMA OYUNU.....	221
3.2.94. BEN KİMEM?.....	221
3.2.95. CİM CİM.....	222
3.2.96. HECE TAMAMLAMA.....	222
3.2.97. SOĞUK-SICAK.....	223
3.2.98. BILDIR BIP.....	223
3.2.99. ZIDDINI BUL.....	224
3.2.100. SESSİZ TELEFON.....	224
3.2.101. BÜYÜL-KÜÇÜL.....	225
3.2.102. ÜÇ KUZU.....	225
3.2.103. YILAN OYUNU.....	226
3.2.104. ZIPLA KURTUL.....	226
3.2.105. ÇİFTÇİ OYUNU.....	227
3.2.106. BAYRAK YARIŞI.....	228
3.2.107. DONDUM-ERİDİM.....	228
3.2.108. EŞİNİ BUL.....	229
3.2.109. HEYKEL.....	229
3.2.110. BİR-İKİ-ÜÇ.....	230

3.2.111. KEDİ-FARE OYUNU.....	230
3.2.112. UÇAK OYUNU.....	231
3.2.113. GÖĞERCİN (GÜVERCİN) OYUNU.....	231
3.2.114. TUT-KURTUL.....	232
3.2.115. MISIR PATLATMA.....	232
3.2.116. İSİM EBESİ.....	233
3.2.117. EBE BENİ KURDA VERME.....	233
3.2.118. BALIKLAR HANGİ RENKTEDİR?.....	234
3.2.119. SALLA SALLA VUR DUVARA.....	234
3.2.120. ŞEKER OYUNU.....	235
3.2.121. KAYNANA BİYE GELSE.....	236
3.2.122. PAZARA GİDELİM.....	237
3.2.123. CERENİN SELAMI VAR.....	237
3.2.124. TOM VE JERRY OYUNU.....	238
3.2.125. YANGIN VAR.....	239
3.2.126. ALFABE OYUNU.....	239
3.2.127. KİM VURDU?.....	240
3.2.128. OMUZ KIZARTMACA.....	240
3.2.129. TIP OYUNU.....	241
3.2.130. EL EL EPENEK.....	241
3.2.131. KOMŞU KOMŞU HUUU!.....	242
3.2.132. NESİ VAR?.....	243
3.2.133. PARMAK OYUNU.....	244
3.2.134. SON HARF.....	245
3.2.135. ŞÖYLE-BÖYLE.....	246
3.2.136. SÖZCÜKLERİN ANLAMI NEDİR?.....	246
3.2.137. BEN KİMİM, BEN NEYİM?.....	247
3.2.138. BİP OYUNU.....	247
3.2.139. TRAFİK OYUNU.....	248
3.2.140. EŞİNİ SEÇ.....	248
3.2.141. SESLER VE HAREKETLER OYUNU.....	249
3.2.142. ZIPÇIKTI OYUNU.....	249
3.2.143. ÇATLAK OYUNU.....	250
3.2.144. ASKERE GİTTİM.....	250
3.2.145. ÇİÇEK TOPLAMA.....	251
3.2.146. CEREYAN SENDE.....	251
3.2.147. EL ÜSTÜNDEN ATLAMACA.....	252

3.2.148. TÜKÜRÜK YARIŞI.....	252
3.2.149. ÇELME TAKMA.....	253
3.2.150. DEV NE YAPIYOR?.....	253
3.2.151. EBE BENİ TUTAMAZ.....	254
3.2.152. POSTA OYUNU.....	254
3.2.153. BENİ İYİ DİNLE.....	255
3.2.154. TOKADIMI YERSİN.....	255
3.2.155. KABAK OYUNU.....	256
3.2.156. HIRSIZ OYUNU.....	256
3.2.157. HIRSIZ-POLİS.....	257
3.2.158. RENKLİ YUMURTA.....	257
3.2.159. AL ÇÖMÇE.....	258
3.2.160. HEMŞİRE.....	259
3.2.161. ALFABE OYUNU.....	259
3.2.162. SAHTE BEŞİK.....	260
3.2.163. DOMATESİN ÇEKİRDEĞİ.....	260
3.2.164. EL VURMACA.....	261
3.2.165. CEYLAN OYUNU.....	262
3.2.166. ATLAMA OYUNU.....	262
3.2.167. TAVUK VE CİVCİV OYUNU.....	263
3.2.168. KIRMIZI BALIK.....	263
3.2.169. KÖPRÜ NÖBETÇİSİ.....	264
3.2.170. TAKLİTÇİLİK.....	265
3.2.171. DEVE-CÜCE.....	265
3.2.172. YILAN UYUYOR.....	266
3.2.173. TUZ-BUZ.....	267
3.2.174. CANIM İĞNE.....	267
3.2.175. YENİ KELİME TÜRETME.....	268
3.2.176. KURUM.....	269
3.2.177. KURUM 2.....	269
3.2.178. FIRTINA-YAĞMUR-KAR.....	270
3.2.179. ÖRDEK SUYA DALDI.....	270
3.2.180. AH BENİM KUŞUM.....	271
3.2.181. ON PARMAK.....	272
3.2.182. GÖK KUBBE	273
3.2.183. AYI GELİYOR.....	273
3.2.184. MEYVELER-SEBZELER.....	274

3.2.185. KİLİTLENDİM.....	274
3.2.186. ARPA ÇARPA.....	275
3.2.187. GÖĞERCİN YUVASI.....	276
3.2.188. TELEFONLU KOŞU.....	276
3.2.189. AYAKLARINI ISLATMADAN GEÇ.....	277
3.2.190. KOL KOLA SEK SEK.....	277
3.2.191. EL SIK, SELAM VER.....	278
3.2.192. FISTIK KAÇA?.....	278
3.2.193. AŞURE KAYNATMACA.....	279
3.2.194. ACI-TATLI-EKŞİ.....	279
3.2.195. PİSİ PİSİ.....	280
3.2.196. EVET-HAYIR.....	280
3.2.197. KUTU KUTU PENSE.....	281
3.2.198. FIŞ FIŞ KAYIKÇI.....	282
3.2.199. ŞAKALİLLO.....	282
3.2.200. ALİLER ALİLER ÇİNGENE ALİLER.....	283
3.2.201. DAĞLAR KIZI REYHAN.....	284
3.2.202. GOŞTEK (ET) OYUNU.....	285
3.2.203. PEÇİÇ OYUNU.....	285
3.2.204. AKLAÇ PAKLAÇ.....	286
3.2.205. KÖŞE KOŞMACA.....	287
3.2.206. SERE SALE (YILIN BAŞI) OYUNU.....	287
3.2.207. KOLÇI KAÇAKÇI.....	288
3.2.208. BİRRE OYUNU.....	288
3.2.209. KÖŞE KAPMACA.....	289
3.2.210. KESEYİM Mİ? YAZIK OYUNU.....	290
3.2.211. SELENA SELENA OYUNU.....	291
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	292
KAYNAK ŞAHISLAR LİSTESİ.....	295
KAYNAKLAR.....	325
ÖZ GEÇMİŞ.....	329

GİRİŞ

İnsan varoluşundan itibaren ailesi, çevresi ve yaşadığı toplum ile etkileşim halinde bulunarak birtakım değerler kazanmaktadır. Bu değerlerin tümü kültürü oluşturmaktadır. Kültür insanın, bireyin karakterini biçimlendiren tüm toplumsal güçlerin toplamıdır. Kültür, insanın karakteristik özelliğini belirleyen bir ölçüttür. Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere kültürün temel kaynağının insan olduğunu söyleyebiliriz. Yani kültür insanla beraber var olmaktadır.

Çocuklar oyunlar aracılığıyla içinde yaşadıkları kültürün özelliklerini yorumlama ve kültür çözümlenmelerini kültürlenme sürecinde gerçekleştirmektedir. Oyun aracılığıyla çocuklar içinde yaşadıkları toplumun kültürünü kazanırken, o toplumun kültürü de çocuk oyunlarından etkilenir. Kültürel değerlerin yaşatılmasında, manevi ve toplumsal hayatın yapısını korumada en etkili yöntemlerden biri oyundur; çünkü kültürün, oyun biçiminde yaşama hazırlık yaptığını vurgulamaktadır. (Huizinga 1995:23,67)

Günümüzde çocuk oyunları, teknolojik gelişmelerden etkilenerek unutulmaya başlamıştır. Mahalli oyunlar yerini sanal oyunlara bırakmaya başlamıştır. Çocuklar artık sokaklarda koşup, oynamak yerine, evlerindeki odalarda; bilgisayar, tablet ve telefonlarda sanal oyunlar oynayarak sıkışıp kalmışlardır.

Bu çalışmanın amacı ise unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarını ortaya çıkarmak ve gelecek nesillere aktarılmasını sağlamaktır. Şanlıurfa il merkezi başta olmak üzere bütün ilçelerinde oynanılan çocuk oyunları derlenmeye çalışılmıştır. Oyunlar derlenirken, oyunlara ait fotoğraflara da yer verilmiştir. Çalışmada çocuk oyunlarının yanı sıra Şanlıurfa ve ilçelerinin tarihi, coğrafi, sosyal ve ekonomik yapısı, el sanatları, mimarisi ve etnik kökenleri hakkında da bilgi verilmiştir.

Araştırmada yer alan çocuk oyunları ile ilgili verilerin elde edilmesinde kullanılan temel yöntem, saha araştırması¹ yöntemidir. Bunun yanı sıra yazılı kaynaklardan yararlanma yöntemi de kullanılmıştır. Saha çalışması yapılırken gözlem tekniklerinden katımlı ve katımlı gözlem ve yüz yüze görüşme (mülakat) yoluyla derleme yapılmıştır.

¹ Araştırma konusuyla ilgili halk kültürü unsurları hakkında bilgi almak için söz konusu unsurların yaşadığı topluluğa giderek çalışmalarda bulunmaya "Saha (alan) çalışması" denir (Çobanoğlu 2012: 65).

Kaynak kişiler gönüllülük esasına göre belirlenmiş ve görüşme sohbet havası içinde gerçekleştirilmiştir. Konuyla ilgili geniş bir çalışma yapılarak teorik bilgilere ulaşılmıştır. Yazılı kaynaklardan yararlanma yönteminde konuyla ilgili kitap ve makalelerden yararlanılmıştır.

Araştırmanın evreni olarak Şanlıurfa il merkezi başta olmak üzere bütün ilçelerine ait olan çocuk oyunları ele alınmıştır. Şanlıurfa'nın Halfeti, Suruç, Ceylanpınar, Akçakale, Hilvan, Birecik, Eyyübiye, Karaköprü, Haliliye, Bozova, Viranşehir, Harran, Siverek ve merkez olmak üzere toplam 13 ilçesinde ve ilçelerde yer alan 38 köyünde araştırma yapılmıştır. Toplamda 380 oyun kaynak kişilerden derlenmiştir.

Görüşme öncesinde araştırmanın konusu ve amacı hakkında kişilere bilgi verilmiş ve görüşmeler gönüllülük dikkate alınarak sohbet havası içinde geçmiştir. Yetişkin, genç ve çocuk grup içinde yer alan kaynak kişiler oyunları hatırlamakta zorlansa da konuşma esnasında akıllarına gelenleri dile getirmişlerdir.

Bu çalışmada varılan tespitler, yetişkinlerin ve çocukların oyunlarla ilgili verdikleri bilgilere ve görüşme esnasında sorulan sorulara verdikleri cevaplarla sınırlıdır.

Araştırmaya katılan kişilere ilişkin bilgilerin doğruluğu kendilerinin verdiği bilgilerle sınırlıdır. Araştırma Şanlıurfa ilinde (İl merkezi, ilçeler, köyler) görüşülen toplamda 300 kişi ile sınırlıdır. Araştırmanın zamansal sınırlılığı ise 2016-2018 yıllarında farklı zamanlarda yapılan görüşmelerle sınırlıdır.

Şanlıurfa il merkezi ve ilçelerinin zengin bir oyun kültürüne sahip olduğunu söyleyebiliriz. Görüşülen kaynak kişilerin oyunları hatırladıkları ve yaş grubuna göre hala oynadıkları görülmektedir. Tespit edilen oyunlara bakıldığında geçmişte oynanılan oyunların büyük bir çoğunluğunun unutulmaya yüz tuttuğu söylenebilir.

Çalışmada, Şanlıurfa'da çocukların geçmiş yıllarda ve günümüzde oynadıkları oyunlar, yapısal ve işlevsel açıdan incelenecektir.

Bu oyunların çocukların dil gelişiminde, sosyal, fiziksel, bilişsel ve duyuşal dünyalarının gelişiminde etkileri değerdendirilecektir. Bireysel kimliđin ve milli benliđin oluşmasında oldukça işlevsel rolü olan geleneksel çocuk oyunlarının unutulmaması için kuşaktan kuşađa aktarılmasına yönelik önerilerde bulunulacaktır.

1. BÖLÜM

1.1.Oyun kavramı

Oyun kavramının geçmişı, Türk toplumunun da varoluş süreci kadar eskidir. Eski Türklerde dini ritüellerin, hekimliđin en büyük sembolü olan kam, baskı, şaman gibi kelimelerle adlandırılan kişilerin diđer bir adının da “ oyun “ olması bu durumu açıkça göstermektedir Oyun kelimesi sadece şamanlar için deđil, Türkistan’da olduđu gibi şamanların gerçekleştirdiđi törenlerin tamamı için de kullanılmaktadır (And 2016: 37).

Yakut Türkleri ve Dođu Türkistan Türklerinde kadın şamana “ uduđan “, erkek şamana “ oyun “, iyi şamana “ ayı oyun “, şaman giyimine “ abası oyun “ gibi kelimelerin kullanıldıđı görülmektedir. (İnan 2000: 74, 83).

Türk dünyasına ait günümüze gelen en eski yazılı kaynaklarda da “ oyun “ kelimesi ve oyunla ilgili kelimeler kullanılmaktadır. Ođuz Kađan Destanı, Divanü Lügat-it Türk, Dede Korkut Kitabı, Evliya Çelebi Seyahatnamesi gibi birçok kültürel tarihi yansıtan eser, buna örnek verilebilir.

Divanü Lügat-it Türk’te ok atma yarışı, güreş, at yarışı, yalngu (salıncak), aşık oyunu, köçürme, çelik-çomak, ceviz oyunu, karagunu, çengli mengli, çevgen gibi hem büyüklerin hem de çocukların oynadıđı oyun isimleri ve bu oyunların nasıl oynandıđı ile ilgili bilgiler bulunmaktadır (Türктаş 1999: 61-65; Özdemir 2006: 61-64).

Dede Korkut Hikayelerinde “ aşık, sapan, buta (puta) atmak, çomak-çevgen, düdük, top“ gibi oyun araçlarıyla ve ok yarışı, aşık oyunları ile ilgili bilgiler bulunmaktadır (Gökyay 1976: 224,226).

Eski Türkçe Sözlük’te “ oyun “ kelimesinin oy-oyunamak, neşelenmek, oyug (üst nokta) oyun, çalğı, çalma, kumar, raks, musiki, eğlence anlamlarında kullanıldıđı görülmektedir (Bayat ve Aliyeva 2008: 167).

Orta Türkçe Sözlükte ise, “ oyun-oyun, yarış, halk oyunları “, “oyunçu-oyuncu, çalgıcı “, “ oyna-oyunmak, oyun oynamak, şakalaşmak, hareket etmek “, “ oynat-oyunmak “, “ oynat-oyunmak “ olarak kullanılmaktadır (Bayat 2008: 380).

Kamus-ı Türki'de “ oyun” sözcüğü “ yetişkin ve çocuk oyunu, kumar, dans ve cambazlık gösterileri, hile, tiyatro oyunu “ anlamlarını karşılamaktadır (Sami 1317: 231).

Oyunun ne olduğu konusunda eski zamanlardan beri çok değişik görüşler ileri sürülmüştür. Bu görüşlerin tamamındaki ortak nokta ise oyunun çocuk için çok önemli bir uğraş olduğudur.

Oyun, içsel olarak güdülenen belirli bir amacı olmayan, yetişkinler tarafından değil, çocuğun koyduğu kurallara bağlı olarak gelişen ve zevk unsuru taşıyan davranışlarda oluşan bir etkinliktir.

Oyun, çocuğun kendini ifade edebildiği, yeteneklerini keşfettiği, yaratıcılığını kullanabildiği, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirebileceği önemli bir fırsattır (Mangır ve Silleli 1987: 1).

Oyun, çocuklar arasında ortak bir anlaşma yolu sağlayan, fiziksel ve zihinsel yapısını geliştiren, nesnelere dünyası ile ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan ve sonra da toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir (Gürün 1984: 102-121).

Oyun, 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 yoluyla dinlenmelerini sağlayan eylemdir (Boratav 2005).

Yukarıda verilen tanımlara bakıldığında ortak olarak çocuk eğitimi, gelişimi, ruh sağlığının açısından oyun kavramına bakıldığı görülmektedir. Halkbilimi açısından “ oyun “ kavramı değerlendirirken pedagoğ ve psikologların tanımlarında yer alan ahlaki, fiziki, ruhsal, bedensel gelişimlerin yanında oyunların kültür taşıyıcılığı yönüne de eğildikleri görülmektedir.

Görülüyor ki insanlık tarihi kadar eski olan “ oyun “ kavramı ve önemi ile ilgili birçok tanım yapılmıştır. Bu tanımlardan yola çıkarak “ oyun “ kavramını açıklayan şöyle bir tanım yapılabilir: Çocuğun olduğu her yerde var olan, özgürce gerçekleştirilen, bireyin tüm gelişim

basamaklarının gelişmesinde aktif rol üstlenen, kültürel mirasın oluşum ve aktarımına önemli katkılar sağlayan etkinliklerdir. Oyun kavramının yabancı dillerdeki karşılıkları şöyledir:

Türkiye Türkçesi: Oyun

Azerbaycan, Özbek, Kırgız, Türkmen, Uygur Türkçelerinde ve Balkarca, Nogayca, Karakalpakça'da: Oyun.

Başkurt, Tatar Türkçelerinde: Uyn, uynav.

Kazak Türkçesinde: Oyn.

Altayca, Şorca ve Sagayca'da: Oin (KTLS. 1991: 668-669).

Arapça: Lu'b (oyun) (Develioğlu).

İspanyolca: Juego (oyun) (Çankaya ve Gonzalez 2013: 704).

Farsça: Bazi (oyun) (Kanar 2015: 270).

Japonca: Asobi (oyun) (Kubo: 1987: 251).

İtalyanca: Giuoco, giocare (oyun, çocuk oyunu) (Tanış 1986: 566).

Fransızca: Jeu, Jeu d'anfant (oyun, çocuk oyunu) (Tuğlacı 1968: 532).

Romence: Joc, joaca (oyun) (Poyraz ve Anghi 1991: 263).

Sırpça: İgra (oyun) (Poyraz ve Anghi 1991: 263).

Çince: Wan (oyun) (Özdemir 2006: 28; Cidian 2008: 1440).

Rusça: İgra (oyun) (KTLS. 1991: 669).

1.1.1. OYUNUN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ İŞLEVİ

Çocuk, oyun sayesinde dünyaya uyum sağlar. Froebel ” Oyun, insan gelişiminin çocuklukta en yüksek dışavurumudur ” demiştir. Bu yargıya bakacak olursak oyunun çocuklar için; sosyal ve fiziksel gelişim bakımından önemli olduğunu söyleyebiliriz. Çocuklar ellerindeki malzemeleri kullanarak ve diğer çocuklarla iletişime geçerek çevrelerini kontrol etmeyi, rekabet ve eğlence duygusunu öğrenirler.

Oyunun çocuklar üzerindeki işlevine şöyle bir göz atacak olursak :

a-) Bilişsel Gelişime Etkisi:

- 1-) Yaratıcılığı geliştirir.
- 2-) Soyut düşünce gelişimine yardımcı olur.
- 3-) Hayal gücünü kullanması için sınırsız fırsatlar sunar.
- 4-) Sorun çözme becerisini geliştirir.
- 5-) Empati becerisini pekiştirir.
- 6-) Farklı bakış açılarını keşfetmesine fırsat tanır.
- 7-) Yeni bilişsel yeteneklerini geliştirmesine ve üzerinde çalışmasına olanak sağlar.
- 8-) Hayal gücünü, becerilerini ve yaratıcılığını geliştirir.
- 9-) Düşünmeyi ve kendi başına karar vermeyi öğrenir.

b-) Duygusal Gelişime Etkisi:

- 1-) Gerçek hayattaki birçok farklı sosyal rolü deneyimleyebilir.
- 2-) Yaşadığı çatışmaları oyun yolu ile ifade edebildiği gibi çözümlenmeye adım atar.
- 3-) Duygusal rahatlamaya, enerji boşaltımına, gerginliğin azalmasına etki eder.
- 4-) Kendini ifade edebilmesine fırsat yaratır.
- 5-) Eğlenme, keyif alma, yaşam enerjisinin artmasında etkilidir.
- 6-) Öz güvenin ve benlik saygısının artmasına yardımcı olur.
- 7-) Kaygı ve endişelerin azalmasında etkin rol oynar.
- 8-) Terapi etkisi vardır. Yani çocukların sakinleşmesini sağlar.
- 9-) En güçlü ve doğal dürtülerinden biri olan saldırganlık dürtüsünü boşaltma imkanı bulur.

c-) Sosyal Gelişime Etkisi

1-) Paylaşma, işbirliği, pazarlık yapma, anlaşma yapma gibi kavramların pekişmesine yardımcı olur.

2-) Sabır, bekleme gibi kendini kontrol edebilme becerisine etkisi vardır.

3-) Problem çözme becerisini destekler.

4-) Sosyal ilişkiler kurmada, arkadaşlıkların erken yaşlarda başlamasında ilk aracıdır.

5-) Liderlik becerisini destekler.

6-) Dürtü kontrolü, agresif davranışları kontrol edebilmede yardımcı etkindir.

7-) Değişik sosyal rolleri deneme, duygularını dışa vurma olanağı bulur ve başka nesnelere ya da insanlarla ilişkilerini inceler.

8-) Çocuk toplu yaşam için gerekli olan kuralları öğrenir.

9-) Çevresini araştırma, objeleri tanıma ve problem çözme imkanı sağlar.

10-) Kendini tanımayı öğrenir.

d-) Fiziksel Gelişime Etkisi

1-) Kaba motor ve ince motor becerilerini destekler.

2-) Fiziksel güçlüklerle çözüm üretme, sabrederek uğraşmasına fırsat tanır.

3-) Günlük hayatta gerekli olan becerileri (çatal ile yemek yeme vb...) çalışır ve gerçek hayatta uygularken daha rahat olur.

4-) Kas gelişimini hızlandırır ve güçlendirir.

e-) Dikkat Becerisine Faydaları

1-) Dikkat süresini uzatmaya yardımcı olur.

2-) Konsantrasyon becerisini destekler.

3-) Dikkatini bir noktaya toplamayı ve becerilerini organize etmeyi öğrenir.

f-) Dil Gelişimine Faydaları

1-) Kelime haznesinin gelişimini destekler.

2-) Hikâye anlatma, anlama becerilerini geliştirir.

3-) İletişim becerilerinin gelişimini destekler.

4-) Kendisini ifade etmeyi, sözlü olarak ifade edilenleri anlamayı öğrenir ve yeni sözcükler kazanır.

Çocuğun bütün bedeni, oyun oynadıkları zaman zarfında hareket etmiş olur. Bu sayede çocukların büyük ve küçük kasları sürekli çalışmış olur. Kasların çalışması sonucu vücut terler ve zehirli atıkları dışarı atma imkânı bulur.

Çocuk, oyun oynarken hayal gücünü geliştirir ve duygularını bu ortamda özgürce ifade etme yetisini kazanmış olur. Çocuk oyun yolu ile mutluluk, sevinç, acı ve üzüntü gibi duyguları öğrenir.

Çocuk; doğru-yanlış, haklı-haksız gibi kavramları oyun oynadığı zaman zarfında öğrenmiş olur. Empati kurmayı, başkalarının kararlarına saygı duymayı ve adaletli olmayı yine oyun yordamı ile öğrenmiş olur. Oyun yolu ile çocuk, hareketlerini kontrol altına almayı öğrenir. Hızlı olması gereken yerde hızlı olur, yavaşlaması gereken yerde yavaşlar. Çocuk, oyun sayesinde dikkatini bir noktaya toplama yetisi kazanır. Oyun sırasında; atlama, koşma ve yürüme gibi hareketleri yaparak dengede durmayı öğrenir.

Son olarak, Alman şair ve yazarı Hebbel'in sözüne kulak verelim. Hebbel şöyle demiştir: “ Oynayan çocuk canlılığın ve sevincin sembolüdür. “ Gerçekten de oyun oynayan çocukları izlediğimizde onların gözlerindeki mutluluğu ve yaşama sevincini görebiliriz. Çocuk, oynarken kendini adeta başka bir dünyada bulur.

1.1.2.OYUNUN TARİHÇESİ

Oyun, canlıların var olmasıyla başlamıştır. Hayvanların da oyun oynadıklarını düşünmek garipsenebilir. Ama etrafımızdaki hayvanları izlediğimizde onların oynadıkları oyunları görebiliriz. İki köpeğin birbirlerini kovalaması, birinin diğerini yakalayınca yere

yatırması ve bunları yaparken de değişik sesler çıkarmaları, yaptıkları eylemin oyun olduğunu ve bu işten zevk aldıklarını gösterir.

İnsanoğlunun ataları, çevrelerinde gördüklerini taklit ederek, yaptıkları hareketleri birbirlerine anlatarak farkında olmadan oyunu yaratmışlardır. Avını avlayan insan, avını nasıl avladığını taklitlerle diğer insanlara anlatmıştır. Bu hareketler zamanla bilinçli yapılan büyüsel dinsel törenlere dönüşmüş ve oyun bu aşamada kültürel bir özellik kazanmıştır.

Büyüklerin avlarını nasıl avladıklarını anlatırken onları izleyen çocuklar, büyüklerin yaptıklarını günlük yaşamda taklit etmişler ve büyüklerine özenerek benzer hareketleri yapmaya başlamışlardır. Bu tür oyunlar, çocuklar tarafından nesilden nesile geliştirilerek aktarılmış ve bugünkü oyunları oluşturmuştur. Sopalarla ve taşlarla yere konulan bir hedefi vurmak (Şanlıurfa'daki Değnek Oyunu- Yedi Kule Oyunu) çeliğe vurup uzağa götürmek (Şanlıurfa'daki Çelik Çubuk Oyunu), saklambaç oyunlarında (Şanlıurfa'daki Sobi Oyunu) saklanan oyuncuyu arayan ebenin, saklandığı yerden ebeden önce kaleye gelmeye çalışan oyuncunun hal ve hareketleri ilkel insanların avcılık sırasında yaptığı hareketlerin benzeri gibidir. Yine Şanlıurfa ve diğer yörelerde taşla ve aşıkla (koyun ve keçi gibi hayvanların arka ayak diz bölgesinden çıkan kemiklerle) oynanan oyunları genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir.

Arkeologlar, yaptıkları kazı ve araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimleri bulmuşlardır. British Museum'da bulunan ve İ.Ö.800 yıllarında topraktan yapılmış bir heykel, iki kızı aşık oynarken göstermektedir.

Tarihte bilinen ilk oyuncaklar Mısırlılara aittir. M.Ö.5. yüzyılda Mısırlı çocukların tahta atlarla oynadıklarına dair arkeolojik bilgiler edinilmiştir. Eski Yunan, Roma ve Çin'de de kilden yapıp fırınlanmış, hareketli kol bacaklara sahip bebekler ise 1700'lerin Almanya'sına aittir. Türk tarihinde satılmak üzere yapılan oyuncaklar ise Osmanlı döneminde ortaya çıkmıştır.

Eski Mısır'da bulunan Orta Krallık dönemi duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine İ.Ö.2600 yılında Mısır'da Ak-hor mezarında bulunan duvar resminde bir kız, el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyuna rastlanılmıştır.

Ayrıca âşık, sopayla çember sürme, topaç ve top oyunları oynandığına dair resimler bulunmuştur. Girit Uygarlığının kalıntılarında da bebeklere, minyatür ev eşyalarına rastlanılmıştır.

Türklerdeki oyunlarla ilgili yazılı bilgileri Dede Korkut Hikâyelerinde bulmak mümkündür. Diğer önemli kaynak ise Evliya Çelebi'nin "Seyahatname" adlı eseridir. Daha sonra ki yıllarda çocuk oyunları nesilden nesile aktararak ve zenginleşerek günümüze kadar gelmiştir. Doğal olarak çocukların ilk dönemlerinden sonraki oyunları zihinsel gelişimle paralel olarak biçim değiştirmekte, zekânın ürünü olmaktadır. Uygarlık gelişiminin bilim, sanat, mimari gibi pek çok alanda gelişme göstermesi sonucu çocuk oyunları ve oyuncaklarına da yansımıştır.

1.1.3. OYUN –KÜLTÜR İLİŞKİSİ

İnsan varoluşundan itibaren ailesi ve çevresi ile sürekli etkileşim halinde bulunur ve bu sayede birtakım değerler kazanır. Bu değerler bütünü kültürü oluşturmaktadır. Tolstoy " Kültür insanın, bireyin karakterini biçimlendiren tüm toplumsal güçlerin toplamıdır " demiştir. Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere kültürün var olabilmesi için insana gereksinimi vardır. Yani kültürün temel kaynağı insandır diyebiliriz.

Johan Huizinga Homo Ludens (Oyuncu İnsan) adlı kitabında oyunun kültür ile olan ilişkisini; kültür ile oyun bağlantısı oyunun topluluğun veya bir grubun veyahut karşılıklı olarak iki grubun kurallı eylemiyle ilişkili olduğu yerde aranmalıdır, bireyin tek başına oynadığı oyun, kültür için ancak sınırlı ölçüde verimlidir şeklinde açıklamıştır. Johan Huizinga'ya göre kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Örneğin; av gibi hayati ihtiyaçların karşılanması için yapılan hareketler birer oyun biçimine dönüşmektedir. Avcıların avlarını avlarken yaptıkları hareketler ve bu hareketleri diğer insanlara anlatırken sergilemiş oldukları figürler arkaik toplumlarda oyunun izlerini ortaya koymuştur. Topluluklar bu sayede dünyayı anlama ve yorumlama yetisi kazanmış olurlar.

Bunlara dayanarak şunu söyleyebiliriz; kültürün oyunu bütün hatlarıyla bünyesinde barındırdığını ve kültürün oyunla beraber şekillendiğini söyleyebiliriz. Oyun oynanılan ortamda kültürün geliştiğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Oyunun kültürden daha eski olduğunu söyleyebiliriz. Kültürün var olabilmesi için insana ihtiyacı vardır. Ama oyun var olmak için insana ihtiyaç duymaz. Hayvanların da oyun

oynadıklarını göz önünde bulunduracak olursak; hayvanlar oyun oynamak için insanların gelmesini beklememişlerdir. Hayvanlar da insanlar gibi oyun oynadıkları için oyunun bütün çizgileri hayvan oyunlarında çoktan gerçekleşmiştir. O halde şunu söyleyebiliriz; oyun aynı anda hem insanları hem de hayvanlar alemini kapsamaktadır.

Çocuklar oyunlar aracılığıyla içinde yaşadıkları kültürün yapısal özelliklerini yorumlama ve kültür çözümlemelerini küll aracılığıyla çocuklar içinde yaşadıkları toplumun kültürünü kazanırken, o toplumun kültürü de çocuk oyunlarından etkilenir. Kültürel değerlerin yaşatılmasında manevi ve toplumsal hayatın yapısını korumada en etkili yöntemlerden biri oyundur; çünkü kültür, oyun biçiminde yaşama hazırlık yaptığını vurgulamaktadır (Huizinga 1995: 23,67).

Huizinga'nın bu yargısına dayanarak; oyunların toplumun kültüründen, birikiminden etkilendiğini ve kültürün gelişmesinde oyunun büyük rolünün olduğunu söyleyebiliriz. Oyunların da Halk Hikayeleri ve Efsaneler gibi dilden dile dolaşıp, kuşaktan kuşağa aktarıldığı için oyunların hem kültürel hem de evrensel olduğunu söyleyebiliriz.

Açıkça söyleyebiliriz ki kültür ile oyun birbirleriyle etkileşim halindedirler ve birbirlerinden beslenirler. Kültür hayatımızda zorunlu da olsa yer edinmiş bir kavramdır. Oysaki oyun için zorunludur diye bir yargıda bulunamayız. Çünkü oyun bir eğlencedir. Oyun her an iptal edilebilir veya ertelenebilir. Oyun zevk alınmak için oynanılır. Eğer oyun zaruri bir ihtiyaca dönüşürse o aman emredici bir özellik kazanır. Bundan da anlaşılacağı üzere oyun özgürlüktür.

Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizahitlik olarak buluruz. Oyunlar toplumun geleneksel kültürü, kültür yaşamı ve birikiminden etkilenmektedir. Toplumsal kültürün gelişiminde oyunlar önemli bir yer tutmaktadır.

Oyunlar, halk hikâyeleri ve efsaneler gibi kolayca yayılıp dil, yer ve zaman sınırlarını aşıp evrensel bilinci arttırmaktadır. Görüldüğü üzere oyun dünyanın her yerinde, her çağda ve kültürde oynanmıştır. Bu nedenle, oyun hem kültürel hem de evrensel unsurları içinde barındırmaktadır.

Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'ya göre oyun, kültürden öncedir, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkindir. Hayvanlarda oyun oynadıklarına ve bunu yalnızca bir tepki olarak ya da içgüdüyle değil, fakat bir anlamla ve işlevle yaptıklarına göre, kültürün tanımında ise hep bir insan toplumunun bulunması gerektiğine, hayvanların da oynamayı öğretmesi için insanlara gerek duymadıklarına göre, insanoğlu oyun kavramına kendinden önemli bir özellik katmamıştır.

Huizinga'ya göre, oyun kavramının şu önemli nitelikleri vardır:

Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. İsmarlama ya da zorlama oyun, oyun değildir, olsa olsa oyunun zoraki bir benzeridir. Bu bakımdan boş zamanlarda yapılır. Ancak oyun bir ritüel ya da bir tören olduğu zamandır ki; bir görev, bir ödev kavramıyla birleşir. Böylece, oyunun önemli bir niteliği ortaya çıkıyor, bu da onun özgürlüğüdür.

İkinci bir niteliği, yine onun özgürlüğü ile ilgilidir, bu da oyunun gerçek yaşam, günlük yaşamdan değişik oluşudur. Oyun gerçek yaşamdan geçici olarak çıkarak kendi düzeninin, dünyasının içine girer. Çocuk oynarken gerçeğin dışında olduğunun bilincindedir. Çünkü oyun “ gündelik “ veya “ asıl “ hayat değildir. Oyun bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Küçük bir çocuk bile “ sadece... miş gibi “ yaptığı, yalnızca gülmek için davrandığı “ konusunda tam bir bilince sahiptir.

Bu yargı Huizinga'ya bir baba tarafından aktarılan şu vakada çarpıcı bir şekilde ortaya konulmuştur: Bu baba dört yaşındaki oğlunu, bir dizi iskemlenin en önündeki oturmuş “ trencilik “ oynarken bulmuş. Çocuğunu öpünce oğlan ona hemen, “ baba lokomotifini öpemezsin, vagonlar işin gerçek olmadığını düşünebilir “ demiş. Bu oyunun “ sadece... miş gibi yapma niteliğini gösterir.

Üçüncü niteliği oyunun, günlük yaşamdan yer ve süs bakımından ayrılmasıdır. Bu bakımdan kendine özgü yerle ve süreyle sınırlanmıştır. Oyun başlar ve belli bir noktada biter. Bir sonuca yöneliktir. Bir gelenek gibi süreklidir, tekrarlanır. Yalnız süre bakımından değil fakat yer bakımından da sınırlanmıştır. Oyun alanı, ritüel gibi ya fizik bakımından ya da uygunluk ve oyun kuralları bakımından belirlenmiştir: Oyun yeri, oyun masası, tapınak, sahne, ayak topu alanı vb. Bunlar bir çeşit yasak bölgelerdir, dışarıdan içeriye belli kurallarla girilir ve içeride de belli kurallar geçerlidir. Bu düzen saltır ve bozulamaz; bozulması oyunbozanlıktır, cezaları vardır.

1.2. OYUNDA ÖNEMLİ OLAN UNSURLAR

1.2.1. OYUNCU

Oyunda önemli unsurlardan biri de oyuncudur. Oyunları tasarlayan, geliştiren ve dilden dile aktarılmasını sağlayan kişiye “oyuncu” denir. Şanlıurfa çocuk oyunlarında “oyuncu” unsuru ile ilgili tespit edilen bilgiler aşağıdaki gibidir:

1.2.2. OYUNCU SAYISI

Şanlıurfa çocuk oyunları incelendiğinde oyunların çok az bir kısmının tek başına, çoğunluğun ise birden fazla oyuncu ile oynandığı tespit edilmiştir. Tek kişi ile oynanan oyunlar ve birden fazla oyuncu ile oynanan oyunlar olmak üzere gruplandırılmıştır.

1.2.3. OYUNCU CİNSİYETİ

Şanlıurfa çocuk oyunları incelendiğinde oyuncuları cinsiyet bakımından ayırmanın günümüzde çok zor olduğu tespit edilmiştir. Eski zamanlarda sadece ya erkek ya da kız çocukları tarafından oynanan oyunların günümüzde tüm çocuklar tarafından oynandığı görülmektedir. Araştırmada tespit edilen oyunların çoğunluğunun kız-erkek karışık oynanan oyunlar olduğu görülmektedir.

Çocukların yaşadıkları toplum ve kültürel yapıları incelendiğinde; şehir merkezinde yaşayan çocukların kız-erkek karışık oyun oynadıkları görülürken, ilçe ve köylerde yaşayan çocukların sadece hemcinsleriyle oyun oynadıkları görülmektedir.

1.2.4. OYUNCUNUN YAŞI

Şanlıurfa çocuk oyunları incelendiğinde oyuncu yaşı ile ilgili kesin bir sınırlamanın olmadığı görülmektedir. Tespit edilen oyunların çoğunun 7 yaş ve üzerinde oynandığı tespit edilmiştir.

Dellodaş (Beştaş), Yüzük Saklama, Deleme (Topaç) gibi oyunlar yaş sınırlamasının olmadığı oyunlardır. 6 yaşındaki bir çocuk da 60 yaşındaki bir yetişkin de bu oyunları oynayabilmektedir.

1.2.5. OYUNCUNUN ROLÜ

Çocuk oyunlarında “ rol “ kavramı çocukların farklı bir bireyi ya da varlığı hareketleriyle ve sözleriyle canlandırması faktörüdür. Şanlıurfa çocuk oyunlarında çocuklar, rolleri gönüllü olarak ya da sayışmacalarla üstlenirler.

Oyunlarda rollerin en önemlisi “ ebe “ dir. Oyunlara göre ebenin oyun içindeki görevi değişir. Ebe; bazen oyunu başlatır, bazen yönetir, bazen sonlandırır bazen de tek başına mücadele etmek zorunda kalır.

Araştırmada tespit edilen oyunların çoğu ebelidir. Yüzük Saklamaca, Çellik-Çubuk, Köşe Kapmaca, Körebe, Daire, Sobi (Saklambaç) ebeli oynanan oyunlardandır. Ebesiz oynanan oyunlar da vardır. Su Savaşı, Çuvalda Yürüme ve İsim-Şehir gibi oyunları ebesiz oynanan oyunlara örnek verebiliriz. Ebe rolü, kimi zaman ceza kimi zaman ödül konumundadır. El Üstünde Kimin Eli Var oyununda ebe olmak, oyunun sonunda cezalara maruz kalmak anlamına gelirken, Kayış Oyununda ebe olan kişi vurma eylemini gerçekleştirdiği için şanslı konumdadır.

1.2.6. OYUN ARACI

Pertev Naili Boratav oyun aracını, “ oyuncak ve oyun arasında bir ayırım yapmadan, tek başına oyun sağlayan nesne “ olarak tanımlar (Boratav 2015: 283).

Toplumun yaşantısı, kültürü ve coğrafi özellikler oyun aracının belirlenmesinde oldukça etkilidir. Çocukların çoğunlukla oyun araçlarını kendileri yaptığı ve bu oyunlara bu araçların adını verdikleri görülmüştür.

Derlenen oyunlar içerisinde; Telden Araba ve Kibrit Oyunu gibi oyunlar, oyun aracının yapımından oluşmakta ve adını oyun aracından almaktadır.

1.2.7. OYUN SAHASI

Oyunun oluşmasını sağlayan unsurlarından birisi de oyun sahasıdır. Şanlıurfa çocuk oyunlarının oyun sahası incelenirken oyun mekânına göre şekillendiğini görmekteyiz. Kapalı mekanda (evde- sınıfta), açık mekanda (sokakta-avluda-okul bahçesinde) oynanılan oyunlar, havuzda ve suda oynanan oyunlar ve oyun çizimine göre (çizgisiz-çizgili oyunlar) oynandığını görmekteyiz.

1.2.8. OYUN MEKÂNI

Şanlıurfa çocuk oyunlarında tespit edilen mekânlar; açık alan, kapalı alan ve havuz-sudur. Oyunların künyelerinde mekânların ne olduğu belirtilmiştir. Çoğu oyunlar sokakta, bahçede, avluda², okullarda ve evde oynanmıştır. Oyun mekânının seçilmesi oyun kurallarına, oyun zamanına ve oyuncuların özelliklerine göre belirlenmektedir.

Dışarıda oynanılan oyunlar, içeride oynanılan oyunlara kıyasla çocuklar için daha geniş bir hareket alanı sunar çocuklara. Şanlıurfa çocuk oyunlarında açık alanda oynanan oyunların sayısının kapalı alanda oynanılan oyunlara göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

1.2.9. OYUN SAHASININ BELİRLENMESİ

Oyun oynanılacak mekan belirlendikten sonra seçilen alan oyuna uygun hale getirilir. Oyun mekanı oyunun kurallarına göre işaretlendiğinde veya çizildiğinde oyun sahası belirlenmiş olur.

Şanlıurfa çocuk oyunlarında Çelik Çubuk oyununda hedef olarak belirlenen oyun çizimi, Mendil Kapmaca, Yumurta Yarışı, Çizgi (Sek Sek) gibi oyunlarda oyun sahasının başlama ve bitiş çizgilerinin çizilmesi oyun sahasının belirlendiğini gösterir.

Dokuz Aylık, Futbol gibi oyunların ise standart çizimleri olan oyun sahalarında oynandığı görülmektedir. Oyun sahasının çizimlerinde daire, kare ya da sınır çizmek için kullanılan çizimlerin daha çok tercih edildiği görülmektedir.

² Şanlıurfa ve ilçelerinde evlerin orta kısmında bulunan, üstü açık duvarla çevrili alana " Avlu " denir. Evin giriş kapısı avluya açılır. Güneydoğu Anadolu ve İç Anadolu'da avlu geleneği yaygındır. Avlular çocukların oyunlar oynadığı, yaz günlerinde yemeklerin yendiği yerlerdir.

1.2.10. OYUN ZAMANI VE SÜRESİ

Çocuk oyunlarının oynanma süresi çocuklara bağlıdır, çünkü çocuklar istedikleri kadar oyunu uzatabilirler. Oyunu kaybeden oyuncular veya grup hırslanarak oyuna tekrar tekrar devam ederler.

Şanlıurfa çocuk oyunlarının hangi mevsimlerde ve hangi zaman dilimlerinde oynandığı oyunun yapısına bağlıdır. Tespit edilen oyunlarda; Çizgi (Sek Sek), Can (Yakar Top), Yedi Kule gibi oyunlar gündüz oynanılır. Ay Gördüm, Gece Ebesi gibi oyunlar akşam karanlık çöktüğü zamanda oynanılır. Herhangi bir zaman dilimi olmayan oyunlar ise; Körebe ve Sobi (Saklambaç) gibi oyunlardır.

1.2.11. MEVSİMLER

Çocuk oyunlarının belirlenmesinde önemli unsurlardan biri de mevsimlerdir. Mevcut hava şartları bazı çocuk oyunlarının yaratılmasında etkilidir. Kış mevsiminde; Kardan Adam Yapma, Kar Topu Savaşı, Kaymaca gibi oyunlar, Yaz mevsiminde ; Sobi (Saklambaç), İstop, Can (Yakar Top) , İlkbahar ve Sonbahar ayında toprağın yağışlardan sonra yumuşadığı ve yağışın bol olduğu bu zamanda Çivi Saplama gibi oyunların oynandığı görülmektedir.

1.3. SAYIŞMACALAR

Şanlıurfa ve ilçelerinin çocuk oyunlarında en önemli unsur ebedir. Bazı oyunlarda ebe iki kişi de olabilir. Ebe mahalli çocuk oyunlarımızdaki esas konumu itibariyle "cezalandırılan oyuncu" dur. İki ebeli oyunlarda ebelerden biri oyunu yönlendiren oyuncu, diğeri ise oyunun cezalı oyuncusudur (Birdirbir oyununda olduğu gibi...) Bir de ölmek/yanmak deyimi vardır oyunlarımızda. Bu da oyuncunun cezalı duruma düştüğünü ve oyundan çıkarıldığını ifade etmek için kullanılan bir deyimdir. Şanlıurfa ve ilçelerinde oynanılan çocuk oyunlarında ebeyi belirlemek için kullanılan sayışmacalar şunlardır:

1.3.1. İNNE MİNNE KİRAZI

Oyuncular yan yana dizilirler. Bir kişi elini ağzına götürerek "Oooooo" dedikten sonra, elini tek tek oyunculara vurarak:

"İnne minne kirazı

Şemsi kata bi tazı

İt osurdu bit osurdu

Yuvarlandı, yere düřtü

Tam, tut, dümbelek fıř.” Der. En son kelime hangi oyuncuda biterse ebe o kiři seçilmiř olur. Böylece oyunda ebe belirlenmiř olur.

1.3.2. PORTAKALI SOYDUM

Portakalı soydum

Bař ucuma koydum

Ben bir yalan uydurdum

Duma duma dum

Kırmızı mum

Dolapta pekmez

Yala yala bitmez

Ayřecik cik cik

Fatmacık cık cık

Sen bu oyundan çık

1.3.3. O PETİ PETİ

O peti peti

Karamela sepeti

Terazi lastik jimlastik

Biz size geldik, bitlendik

Hamama gittik temizlendik

Dik dik dik

Temizlendik.

1.3.4. İĞNE BATTI

İğne battı

Canımı yaktı

Tombul kuş

Arabaya koş

Arabanın tekeri

Urfa'nın fıstığı

Hop hop altın top

Bundan başka oyun yok

1.3.5. EVELEME GEVELEME

Eveleme geveleme

Deve kuşu kovalama

Alçık balçık

Sen bu oyundan çık

1.3.6. YAŞ MI KURU MU?

Şanlıurfa ve ilçelerinde oynanılan çocuk oyunlarında, oyuna önce kimin başlayacağını bulmak için yassı bir taşın bir yüzünü tükürükle ıslatırlar. Taşın diğer yüzü kuru bırakılır. Oyuncular taş havaya atılmadan önce hangi yüzü seçtiğini söylerler. Hangi oyuncunun seçtiği yüz gelirse o oyuncu kazanmış sayılır ve oyuna ilk önce başlamaya hak kazanır.

1.3.7. AY-MAY-KUMAY

Oyuncular bu sayısmaca yönteminde, oyuna ilk kimin başlayacağını ya da oyunda oyuncuların hangi gruba dahil olacağını belirler. Bütün oyuncular daire şeklinde dizilirler. Oyuncular bu sayısmaca yönteminde sadece ellerini kullanırlar. Oyuncular bir elini yatay ve açık şekilde dümdüz tutarken, diğer elini “ ay-may-kumay “ derken açık olan elinin içinde bir sağa bir sola doğru sallar ve tekerleme bitince ya elinin avuç içi kısmını (açık)koyar elinin üstüne ya da elinin üst yüzeyini (kapalı) koyar. Tekerleme sonunda herkesin eli açık birinin

eli kapalı gelirse oyuna ilk o başlar ya da eli açık olanlar bir gruba, eli kapalı olanlar diğer gruba dâhil olur.

1.3.8. HANGİ ELİMDE?

Oyuncular bu sayısmaca yönteminde ellerinin birinde taş, kâğıt, yüzük, kibrit çöpü gibi nesnelere birini iki elini arka arkaya götürerek saklar. Diğer oyuncuya hangi elimde diye sorar? Diğer oyuncu saklanan nesneyi bulmuşsa kazanmış kabul edilir ve elinde nesneyi saklayan oyuncu ebe olur.

1.3.9. KISA MI UZUN MU?

Oyuncular bu sayısmaca yönteminde ellerinde bir uzun bir de kısa olmak üzere iki kibrit çöpü gizlerler. Bu kibrit çöplerinin ikisini uç kısmı eşit şekilde dışarıdan gösterilir ve oyuncuya kısa mı uzun mu der? Eğer oyuncu uzun cevabını bulup, uzun çöpü çekmişse oyuna başlama hakkını o kazanır. Uzun deyip kısa çektiyse eğer başlama hakkını soruyu soran oyuncu kazanır.

1.3.10. YAZI MI TURA MI?

Oyuncular oyuna önce kimin başlayacağını bulmak için madeni parayı havaya atmadan önce yazı mı, tura mı? diye sorar. Hangi oyuncunun seçtiği yüz gelirse o oyuna ilk önce başlama hakkına sahip olur.

1.3.11. ADIM SAYMACA

Bu sayısmaca yönteminde iki oyuncu aralarında belirli bir mesafe koyarak karşılıklı gelir ve bir ayağını diğer ayağına değdirecek şekilde öne doğru adım atarak sırayla ilerlemeye başlarlar. Hangi oyuncunun ayağı diğer oyuncunun ayağının üzerine denk gelirse o oyuncu kazanır ve oyuna ilk önce başlama hakkına sahip olur.

1.3.12. SAYI SAYMACA

Bu sayısmaca yönteminde oyuncular ebeyi belirlemek için ya da oyuna ilk kimin başlayacağını belirlemek için büyük bir sayı belirlerler. Örneğin; 35-40-55 gibi. İlk oyuncudan başlarlar saymaya. En son sayı bitiminde hangi oyuncuya denk gelirse o sayı, o oyuncu ebe olur ya da oyuna ilk başlayacak kişi olur.

1.4. OYUNUN KURALI

Oyunun bir diğer önemli unsuru da oyunun kurallarıdır. Çocuk, oyun sırasında oyuna ait kurallara uyararak, yaşadığı toplumun bahsetmiş olduğu kuralları anlamaya ve bu kuralları benimseme yetisi kazanmış olur.

Huizinga (1995: 28-30), oyunun kurallarının emredici ve tartışılmaz nitelikte olduğunu söylemekte ve kurallara uymayan veya karşı çıkan oyuncuyu “ oyunbozan “ olarak adlandırmaktadır.

1.4.1. OYUNUN SÖZÜ İLE İLGİLİ KURALLAR

Oyunun sözü ile ilgili kurallar, oyunun kazanılması ve oynanabilmesi için çok önemlidir. Örneğin; Tıp oyununda “ Tıp “ sözü oyunu başlatmak için söylenmektedir. Vızz oyununda, “ Vızzzz “ diye bağırılması ebenin dikkatini dağıtmak için, Bom oyununda belirlenen sayının katlarında “ Bom “ demeyen oyuncu oyundan çıkarılır.

1.4.2. OYUNUN SAHASI İLE İLGİLİ KURALLAR

Oyun sahası, oyunun oynanabilmesi için gerekli olan bir alandır. Bu alanda yapılması gereken hareketler, belirlenen hedefe ulaşma ve sahanın dışına çıkıp-çıkmanın belirlenmesi gibi kurallar Şanlıurfa çocuk oyunlarında görülür. Örneğin; Halat Çekme oyununda sahaya çizilen çizginin dışına çıkan grubun kaybetmesiyle oyun bitirilir. Köşe Kapmaca oyununda oyuncular belirlenen köşelerde yer değiştirmek zorundadır.

1.4.3. OYUNUN ARACI İLE İLGİLİ KURALLAR

Çocuk oyunlarında oyun aracı, oyunun özelliğine ve oyunun kurallarına bağlı olarak belirlenir. Örneğin; Kibrit Oyununda atış sayıları ve atış şekilleri oyunun başında belirlenir. Dellodaş (Beştaş) oyununda oyuncular beş adet taşla oyuna başlamak zorunda ve yerdeki taşları belirli kural ve sayılara göre yerden almak zorundadırlar. Çellik- Çubuk oyununda oyuncular çeliğe yere düşmeden vurmalarıdır.

1.4.4. OYUNUN HAREKETİ İLE İLGİLİ KURALLAR

Çocuk oyunlarında oyuna başlamadan önce yapılması gereken ve yapılmaması gereken hareketler belirlenir. Şanlıurfa çocuk oyunlarında en çok “ atlama, kovalama, tutma, atma, dokunma, vurma, çukura sokma, saklama-bulma ” gibi oyun hareketlerinin oyun kurallarını oluşturduğu görülmektedir. Örneğin; El Üstünde Kimin Eli Var oyununda oyuncular, ebenin sırtına ellerini üst üste koymak zorundadırlar. Güvercin Taklası oyununda takla atma eylemini başarıyla gerçekleştiren, İp Atlama oyununda ipe basmadan atlayan oyuncular kazanmış sayılır. El Kızartmaca oyununda eline vurulan, Çuvalda Yürüme oyununda yere düşen, Yılan oyununda kuyruktan kopan oyuncular oyunu kaybetmiş sayılır.

Oyuncuların cinsiyetleri, yaşları ve fiziksel özellikleri oyun hareketinin belirlenmesinde etkilidir. Türk Çocuk Oyunları Katoluđu'nda Özdemir (2006: 251) tarafından oyun hareketleri řu řekilde sıralanmıřtır: “ atlama, sırtta binme, saklanma-bulma, duruř deđiřtirme, takla atma, ayađa basma, yer deđiřtirme, çekme, denge sađlama, kaçma-kovalama, tırmanma, dokunma, vurma, çizme, yazma, çukura (çizime) oyun aracı sokma, oyun aracı saklama-bulma, oyun aracı fırlatma- ters çevirme, tutma, yuvarlama, söyleřme, söyleme...

Örneđin; İstop oyununda topu havaya atma ve tutma, Gazoz Kapađı oyununda kapađın tersine çevrilmesi, Körebe oyununda ebeye dokunulması, Sıcak-Sođuk oyununda saklanılan nesnenin bulunması, Deve-Cüce oyununda komutlara göre oyuncuların duruřlarını deđiřtirmesi, Yumurta Yuvarlama oyununda yumurtaların yokuřtan ařađı yuvarlanması vb... gibi durumlar oyun hareketi ile ilgili kurallara örnek olarak verilebilir.

1.4.5. OYUNUN CEZASI VE ÖDÜLÜ

Oyunun cezası ve ödülleri oyunun son ařamasındaki bölümü oluřturur. Oyun sonunda kazanılacak ödül ya da alınacak ceza, oyuncuları kazanmak için hırslandırır. Oyuncu, ödüle ulaşmak ve oyun sonunda cezaya maruz kalmamak için oyunu kazanmaya çalıřır. Oyunu kazanan oyuncu ya da grup ödül verildiđi gibi, oyunu kaybeden oyuncu ya da gruba da ceza verilir. řanlıurfa çocuk oyunlarını incelediđimizde; kaybeden oyuncunun sırtına binme, tek ayak üzerinde durma, taklit yaptırma, alay etme vb... gibi ödül-ceza yaptırımının uygulandıđı görülür.

řanlıurfa çocuk oyunlarında bir bařka ödül-ceza uygulaması ise oyun aracını kazanma-kaybetme üzerine kuruludur. Örneđin; oyuncular vurdukları cevizin ya da ğarların (bilyelerin) sahibi olur. Gazoz kapađı ve taso oyunlarında ise oyuncu oyun aracını tersine çevirdiđinde gazoz ve tasoların sahibi olur.

1.5. ÇOCUKLUK DÖNEMİ: GELİřİMİ EVRELERİ VE OYUNLAR

Toplumun en küçük bireyleri çocuklardır. İnsan, dođum öncesi ve dođum sonrasında yařamı boyunca geliřme gösteren bir varlıktır. Dođum ile ergenlik dönemi arasındaki sürece “ çocukluk dönemi “, bu dönemdeki bireylere de “ çocuk “ denilmektedir. Çocuklar bir milletin kültürel deđerlerinin kuřaktan kuřađa aktarılması ve yařatılmasını sađlayan en önemli varlıklardır. Çocukların kültürü öğrenme ve aktarma sürecinde oyunlar, tekerlemeler, bilmece, maniler, masallar, hikayeler vb. kültürel unsurlar yer almaktadır. Çocuđun önemini kavrayan geliřmiř ülkelerin hemen hemen hepsi en önemli yatırımlarını çocuklar için

yapmaktadır. Bu ülkelerde çocuğa verilen önem günlük yaşamın her alanında çocuk yuvası, çocuk bahçesi, çocuk kitaplığı, çocuk edebiyatı, çocuk tiyatrosu, anaokulu, okul, kitap, oyun, oyuncak, oyuncak müzesi gibi somut kanıtları ile görülmektedir (Onur 2010: 19).

Çocukluk döneminde bireysel farklılıklar olsa da tüm çocuklarda doğuştan var olan ve kalıtım yoluyla aktarılan yetiler, gelişim süreci içerisinde olgunlaşma gösterir. Önce başını tutmayı, sonra kollarını, ellerini ve bacaklarını kullanmayı öğrenen çocuk, büyük kas kullanımından küçük kas kullanımına doğru gelişme gösterir. Konuşma sürecinde önce ses, ardından hece çıkarmayı sonra da sözcük ve cümle kullanmayı öğrenir. Somut kavramlardan ve nesnelere soyut kavramlara doğru bir süreç işler. Oyunlar, bebeğin kendi bedensel duyumlarının araştırması şeklinde küçük bir alanda başlar, sonra yakın çevresine ardından daha büyük sosyal ortamlarda gerçekleştirilmektedir (Şenol 2006: 50).

Gelişme özelliklerine bakılarak çocuğun gelişim dönemleri genel olarak iki gruba ayrılmaktadır. İlk çocuklukta gelişim 2-6 yaş okul öncesi; son çocuklukta gelişim kızlarda 6-11; erkeklerde 6-13 yaş arasındaki dönemdir. Okul öncesi yaş aralığında bulunan çocuklarda toplumsal kalıtımı araştıran Parten (1932: 249-251), bu dönemde oynanan oyun türlerini şu şekilde sınıflandırmıştır:

- 1-) Uğraşsız davranış: Çocuk, çevresinde ilgisini çeken her şeyi seyreder ya da kendi bedeniyle oynar.
- 2-) Seyirci: Kendinden büyük çocukları gözlemler, onlara sorular sorar ama oyuna girmez.
- 3-) Yalnız, bağımsız oyun: Başka çocukların yaptıklarıyla ilgilenmez ve bağımsız olarak oyun oynar.
- 4-) Paralel Etkinlik: Çevresindeki çocuklarla benzer oyunlar oynamaya başlar; ancak onlarla birlikte oynamaktan daha çok onların yanında bağımsız olarak oynar.
- 5-) Birlikte Oyun: Çocuk, iş bölümü olmadan diğer çocuklarla oynamaya başlar. Her çocuk, bu dönemde oyun içerisinde dilediği gibi davranır.
- 6-) İşbirliği kurucu ya da örgütlü tamamlayıcı oyun: Çocuk, belirli bir amaca ulaşmak için oyunda iş bölümünün yapılması gerektiğini ve farklı rollerin grup üyeleri tarafından üstleneceğini öğrenmeye başlar.

Oyunların oluşumunda tarihi, coğrafi, sosyo-kültürel yapı, cinsiyet ve yaşın etkisi oldukça büyüktür. Çocukların yaşına ve gelişim evrelerine göre oyun oynama şekillerinde farklılıklar görülmektedir. Oyunun yaşa göre evrimini şu şekilde sınıflandırmaktadır:

1-) 0-2 yaş arasında çocuklar, tek başına oyun oynar ve bu evreye tek başına oyun evresi denir. Bu evrede çocuklar, çevrelerindeki nesne ve oyuncaklarla baş başa kalmayı ister. İlk arkadaşlık ilişkileri birbirini taklit etme, seyretme ve birbirinin oyuncağını alma şeklinde bu dönemde başlar.

2-) 2-3 yaş aralığında çocuklar, başkalarının oyunlarını izlemeye başlar; ancak onlara katılmaz, tek başına oynamaya devam eder, bu evreye de paralel oyun evresi denilmektedir. Bu tür oyunlarda çocuk, sözlü herhangi bir ilişki kurmadan diğer çocukların oyunlarını izler. Oyunları yan yana oynayan çocuklar, eylemlerini bağımsız sürdürürler.

3-) 3-4 yaşlarındaki çocuklar ise işbirliğine dayalı-kolektif oyun evresine geçer ve diğer çocuklarla oynamaya başlar. Cinsiyet ayrımı belirginleşir. Birbirlerinin fikirlerinden yararlanan çocuklar, oyuncak alışverişinde bulunur.

4-) 5-6 yaş arası çocuklar kurallı oyun evresine geçer (Yavuzer 2011: 141-142; Akınbay 2014: 6).

5-) 7-11 yaş arasındaki çocuklar ise mantıksal düşünme yetisini kazanmışlardır. Bu dönemde sosyalleşmeye ve kendinden büyüklerin oyunlarını taklit etmeye başlar ve bu oyunlara kurallı oyunlar denilir.

6-) 11 yaşından sonraki dönem ise formel işlemsel dönemdir. Çocuklar bu dönemde soyut düşünme kapasitesine sahiptir.

Çocuklar oyun kurallarını yerini getirirken sosyal iletişim içine girmeye başlar. Olgunlaşma sürecinin başlattığı gelişmeyi, öğrenme ve toplumsallaşma süreci izler. Çocuk, büyüyüp geliştikçe kişilik özellikleri güçlenir. Bir çocuk, yaşına uygun şekilde gelişimlerinin sağlıklı olması için hem ailenin hem de çevrenin büyük rolü vardır. Çocuk aile ve çevresinden baskı görürse ve özgür davranılmasına izin verilmezse bu durum çocuğun gelişiminde aksaklıklara sebep olur (Forssen 1985: 1).

Anlaşılabacağı üzere, çocukluk döneminin her evresinde işlevsel role sahip olan çocuk oyunlarının özelliklerine değinmek gerekmektedir.

1.6. ÇOCUK OYUNLARI VE ÖZELLİKLERİ

Oyun canlıların var olmasıyla başlayan gelişimini günümüze kadar sürdüren oldukça geniş bir kavramdır. İnsanlık tarihiyle birlikte çocuğun bulunduğu her yerde oyun da var olmuştur. Bu bağlamda oyunlar, evrensel özellikler taşımakta, zamanla kültür aktarımını sağlayan en önemli olgulardan biri olmaktadır. Oyun kavramı ile ilgili bir önceki bölümde verilen tanımlar dikkate alındığında pek çok ortak özellik barındırdıkları görülmektedir. Çocuk oyunları, bir üretim çabası ya da hizmeti zorunlu kılmadan günlük yaşam içinde yetişkinlerin zamanlarını daha az, çocukların ise zamanlarının daha büyük bir kısmını, eğlenme amacıyla geçirdikleri eylemlerdir (Boratav 2015: 267).

Çocuk oyunlarının temel özellikleriyle ilgili birçok değerlendirme yapılmıştır. Bunlardan bazılarını özetlemek gerekirse:

Huizinga oyunun temel niteliklerini şu şekilde vermiştir:

- 1-) Oyun; isteğe bağlı özgür ve gönüllü olarak gerçekleştirilen eylemdir.
- 2-) Oyun; gerçek yaşamın dışına çıkma, dinlenme, kendi hayal dünyasını oluşturma çabasıdır.
- 3-) Oyun içindeki zaman ve mekân, günlük yaşantıdaki zaman ve mekân kavramının dışındadır, tekrarlanabilir.
- 4-) Oyunda belli bir sonuca ulaşma, başarıma gayreti, mücadele içerdiği için gerilim içermektedir ve büyüleyici bir etkisi vardır.
- 5-) Oyun, güzele doğru bir eğilim ve estetik algılama yeteneğinin unsurlarını meydana getiren ritim ve armoni içerir.
- 6-) Her oyuna ait kurallar vardır ve kurallar olmadan oyun oynanamaz, tüm oyuncular kurallara uymak durumundadır.
- 7-) Giyim, kuşam gibi kılık değiştirmeler oyunun dış dünyadan ayrılmasını sağlar (Huizinga 1995: 20-34).

İnsanlar oyun oynamaya kendi kendilerine karar verirler; özgür bir eylem olan oyun, bazı durumlarda bireysel değil, toplumsal zorlama ile gerçekleştirilebilir. Yağmurun

yağmadığı dönemlerde “ Yağmur gelini “³ oynamaları için çocukların yetişkinler tarafından oyunu oynamaya teşvik edilmesi bu duruma örnek verilebilir.

Çocukların temel ihtiyacı sevgidir. Oyun ise çocuğun gelişmesi ve kişiliğinin oluşması için sevgiden sonra gelen önemli ikinci ruhsal besindir (Yörükoğlu 2004: 66-72). Oyun çocukların gelişimi için büyük önem taşımaktadır. Oyunlar aracılığıyla çocuklar, yaşamla ilgili deneyimler kazanmakta, bilişsel, duyuşsal, fiziksel ve dil gelişimlerini desteklemektedir. Çocuklar için oyunlar, en etkin öğrenme ortamlarıdır.

Çocuk oyunlarının eğitimde kullanılmasına yönelik yapılabilecek çalışmaların başında, anaokulundan başlayarak lise dahil olmak üzere örgün eğitim basamaklarında çocuk oyunlarının öğretildiği ve oynatıldığı derslerin eğitim ve öğretim programlarında yer alması fikri gelmelidir. Milli Eğitim Bakanlığı Genel Müdürlüğü, bu konuyla ilgili 12. Sınıflar için Eğitsel Oyunlar Dersi öğretim programı hazırlamıştır. Bu öğretim programı içerisinde eğitsel oyunların çocuklara kazandırdığı temel beceriler ve değerler şu şekilde belirtilmiştir:

TEMEL BECERİLER

- 1-) Eleştirel düşünme becerisi.
- 2-) Yaratıcı düşünme becerisi.
- 3-) İletişim becerisi.
- 4-) Araştırma becerisi.
- 5-) Problem çözme becerisi.
- 6-) Bilgi teknolojilerini kullanma becerisi.
- 7-) Girişimcilik becerisi.
- 8-) Dili (Türkçeyi) doğru kullanma becerisi.
- 9-) Sınıflandırma becerisi.
- 10-) Planlama becerisi.
- 11-) Kendini kontrol etme becerisi.

³ Şanlıurfa’da benzer amaçla oynanan oyun: Çömçe Gelin Oyunu.

- 12-) Çabuk karar verme becerisi.
- 13-) Uyarılama becerisi.
- 14-)Risk alma becerisi.
- 15-) Hakkını koruma becerisi.
- 16-) Özeleştiri yapma becerisi.
- 17-) Görev paylaşımı yapma becerisi.
- 18-) Sunu yapma becerisi.
- 19-) İlişkilendirme becerisi.
- 20-) Çok yönlü düşünme becerisi.

DEĞERLER

- 1-) Dayanışma.
- 2-) Estetik.
- 3-) Sorumluluk.
- 4-) Yardımseverlik.
- 5-) Duyarlılık.
- 6-) Bilimsellik.
- 7-) Hoşgörü.
- 8-) Farklılıklara saygı duyma.
- 9-) Temizlik alışkanlığı.
- 10-) Yenilgiyi kabullenme.
- 11-) Kazananı tebrik etme.
- 12-)Eleştiriye açık olma.
- 13-) Sağlığa önem verme.

- 14-) Kötü tezahürata karşı olma.
- 15-) Kendini başkasının yerine koyma.
- 16-) Fedakârlıkta bulunma.
- 17-) Sahadaki mücadeleyi dışarı yansıtmama.
- 18-) Dostça mücadele etme.
- 19-) Bencil olmama.
- 20-) Adil olma.
- 21-) Sabırlı olma.
- 22-) Haksızlığa karşı olma.
- 23-) Hakkına razı olma.
- 24-) Spor ahlakını kazanma.
- 25-) Geleneksel ve milli değerlerine sahip çıkma.
- 26-) Kurallara uyma.
- 27-) Atatürk sevgisi (MEB 2006: 9-10; Aydın 2014: 3-4).

Milli Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Genel Müdürlüğü, bu programı başarıyla tamamlayan öğrencilerin aşağıda belirtilen amaçlara ulaşacağını dile getirmektedir.

GENEL AMAÇLAR

Bu programı başarı ile tamamlayan öğrenci;

- 1-) Sınır-kas koordinasyonunu geliştirir.
- 2-) Kuvvet, sürat ve dayanıklılığını geliştirir.
- 3-) Algısını geliştirir.
- 4-) Zekâsını geliştirir.
- 5-) Dengesini geliştirir.

- 6-) Sosyalleşir.
- 7-) Spor ahlakı kazanır.
- 8-) Oyun alanını düzenler.
- 9-) Amacına yönelik oyun seçer.
- 10-) Organizasyon yapar.
- 11-) Taktik ve teknik geliştirir.
- 12-) Geleneksel ve milli değerlerine sahip çıkar (MEB 2006: 10).

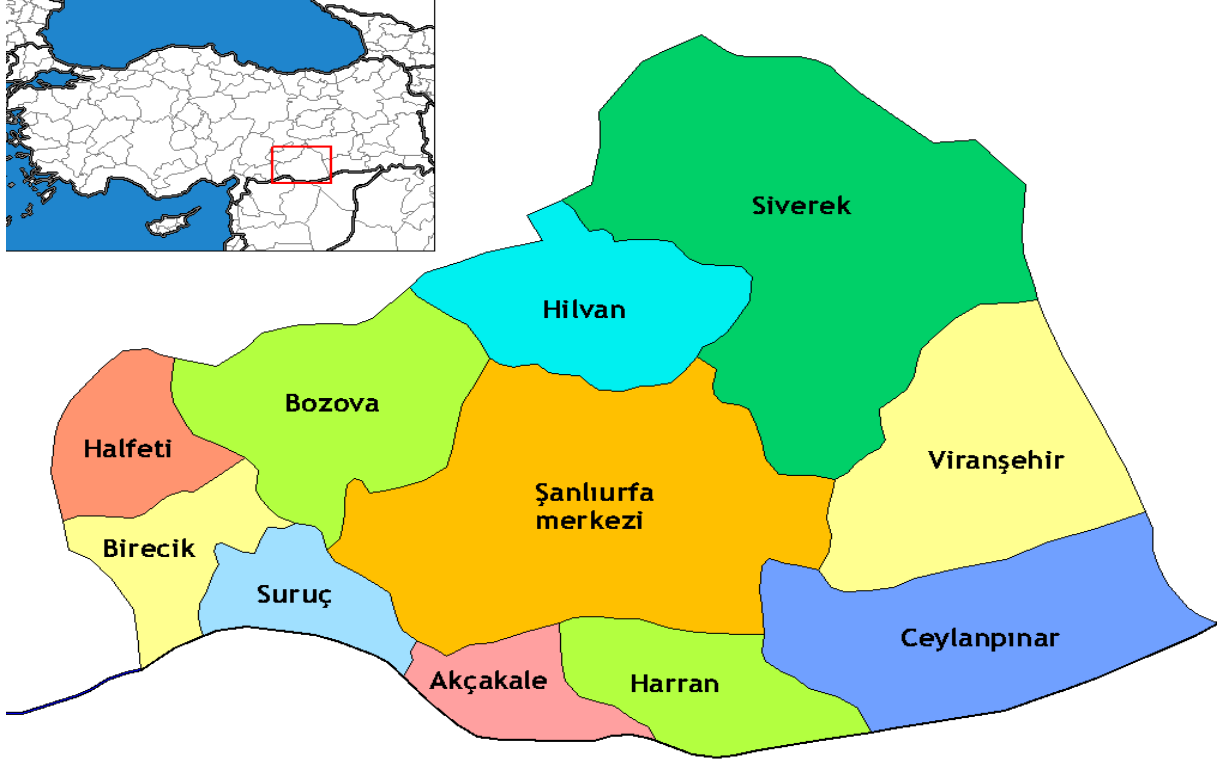
Çocuk oyunlarının özelliklerine ve işlevlerine bakıldığında çocukların bireysel kimliklerini oluşturmada ve gelişim basamaklarının sağlıklı gelişebilmesi için büyük rol üstlendiği anlaşılmaktadır. Çocuğun gelişiminde önemli bir yere sahip olan oyun, günümüzde teknolojik değişimler ve gelişimlerden etkilenmeye başlamıştır. Modernleşmeyle beraber çocukların oyun anlayışları, oyun icrası, gerekli araç ve gereçler, oyuncuların kişi sayısı ile oyun ortamları da hızlı bir değişim süreci geçirmektedir. Bu süreç geleneksel oyunların giderek unutulmasına yol açmaktadır. Bu nedenle kuşaktan kuşağa aktarılan oyunların korunma altına alınması gerekmektedir.

Belirli bir geleneğin yaratması ve taşıyıcısı olan çocuk oyunu, aynı zamanda İletişiminin kültürel biçimlerinden biridir. Bu kültürel iletişim ortamında Sözlü ve sözsüz iletişim söz konusudur. Bu nedenle çocuk oyunları, donmuş ve belirli bir dönemin kalıntısı olan ürünler değil, canlı, zamana ve mekana göre sürekli değişen ve gelişen yaratmalardır. Bu iletişim ortamında kültürel birikim tanınır, denenir ve benimsenir (Özdemir 2006: 453).

Özdemir, geleneğin taşıyıcısı olan çocuk oyunları ile ilgili olarak yukarıdaki ifadesiyle çocuk oyunları aracılığıyla nesillere aktarılacak sözlü gelenekler ve somut olmayan kültürel mirasın bir bölümünün korunabileceği düşüncesini vurgulamaktadır.

2. BÖLÜM

2.1. ŞANLIURFA VE İLÇELERİNİN KENTSEL ÖZELLİKLERİ



Fotoğraf 1: Şanlıurfa ve ilçelerinin haritası

Güneydoğu Anadolu bölgesinin Orta Fırat bölümünde yer alır ilimiz. İl toprakları 36-40 ve 38-02 kuzey enlemleriyle 37 -50 ve 40-12 doğu boylamları arasında kalır. İl; doğudan Mardin, kuzeydoğudan Diyarbakır, kuzeyden Adıyaman, doğudan Gaziantep illeri, güneyden ise Suriye sınıрыyla çevrilidir. Peygamberler şehri, peygamberler diyarı olarak tanınan ve ilk çağların kültür merkezi olan Urfa, tarihi bir şehirdir.

Güneydoğu Anadolu'nun en eski yerleşim birimlerinden olan Şanlıurfa, su kaynaklarına yakın olması ve ticaret yolları üzerinde bulunmasından dolayı tarih boyunca stratejik bir öneme sahip olmuştur.

Kentin 11 bin yıllık tarihi geçmişi vardır. M.Ö.9 binli yıllara uzanan bu süreçte; Ebla, Akkad, Sümer, Babil, Hitit, Hurri-Mitanni Arami, Asur, Pers, Makedonya, Roma ve Bizans

gibi uygarlıkların egemenlikleri altında yaşayan Şanlıurfa 1094 yılında Selçuklu topraklarına katılmış, 1098’de Haçlı kontluğu idaresine girmiştir. Eyyübi, Memlük Türkmen Aşiretleri, Timur Devleti, Akkoyunlular, Dulkadir Beyliği, Safevilerden sonra da Osmanlı topraklarına katılmıştır.

Şanlıurfa’nın bilinen en eski ismi Aramiler tarafından verilen “Urhay” idi. Urfa adının kaynağına ilişkin çok sayıdaki savdan hemen hiçbiri kesinlik kazanmamıştır. Bunlar dan biri Urfa’nın adının Süryanice ” Urhai ” sözcüğünden türediği, Urhai’nin ise Orhe, Orhai gibi farklı kullanışları sonunda Urfa adı ortaya çıkmıştır. Süryani Vakayinamesi’ne göre bu ad Hevya’nın oğlu Urhai’den gelmektedir.

1919’dan önce İngilizlerin daha sonrada Fransızların işgaline uğrayan Şanlıurfa 11 Nisan 1920’ de işgalden 1984 yılında T.B.M.M tarafından çıkartılan bir yasa ile Ulusal Kurtuluş Savaşında gösterdiği kahramanlık nedeniyle “Şanlı” ünvanını almıştır. Şanlıurfa kenti dini arkeolojik ve folklorik değerleri ile köklü bir kültür tarihine sahiptir. Bu topraklar tapınakları kiliseleri, camileri, medreseleri, sarayları ve kervansarayları ile geçmişi her an yaşar gibidir.



Fotoğraf 2: Şanlıurfa Balıklı Göl



Fotoğraf 3: Şanlıurfa Balıklı Göl

2.1.1. Fiziki Yapı:

Şanlıurfa il topraklarının %22’ si dağlardan, %62’ si platolardan ve % 16’ sı ovalardan ibarettir. Kuzeyden güneye doğru alçalan il toprakları genel olarak geniş düzlüklerden meydana gelir.

Dağlar daha çok ilin kuzey kısmında bulunur. Dağların yükseklikleri azdır. Bu dağlar Güneydoğu Torosların orta kısmının güney eteklerini teşkil eder. İlin en yüksek dağı Şanlıurfa- Diyarbakır sınırındaki Karacadağ’ dır. Bu dağın Mirinmir Tepesi 1919 m’ dir.

Susuz Dağ (812 m), Tektek Dağı (749 m), Germuş Dağları (800 m), Cudi Dağı (638 m) ve Arat Dağı (895 m) diğer dağlardır.

Platolar, yüksek ve yer yer akarsularla parçalanmış düzlüklerdir. Urfa Platosu Fırat ile Toros eteklerine kadar uzanır.

Ovalar, ilin güneyinde yer alır. Eski Mezopotamya bölgesinin kuzeyidir. Ovalar çok verimlidir. Viranşehir Ovası 1200 km², Suruç Ovası 700 km² ve Harran Ovası ortalama 750 metre yükseklikte ve yüz ölçümü 2750 km² dir. Güney Anadolu Projesi bittiğinde sulu tarıma geçen Harran Ovası ile 12 Çukurova meydana gelecektir.

Akarsular bakımından Şanlıurfa yetersizdir. Başlıca bulunan akarsular; Fırat Irmağı, Adıyaman ve Gaziantep ile olan 270 km' lik sınırı çizer. Boğaziçi Köprüsünden sonra en uzun köprü olan Birecik Köprüsü (10 m genişlik 700 m uzunluk) bu ırmak üzerindedir. Habur Suyu, Karacadağ'ın eteklerinden iki kol olarak çıkar ve Fırat'ın önemli bir koludur. Ayrıca hepsi Fırat'a karışan Karakoyun Deresi, Belik Suyu, Zengeçur Çayı, Cavsak Suyu ve Culap Suyu yer alır.

Göl olarak 4 adet küçük göl mevcuttur. Büyüköl, uzunluğu 400 m, genişliği 100 m, derinliği 3'm dir. Bozova yakınındadır. Küçüköl, uzunluğu 250 m, genişliği 50 m, derinliği 1,5 m' dir. Bozova yakınındadır. Halilürrahman Gölü 150 m uzunluğunda 30 m genişliğinde 2 m' dir. Merkez ilçededir. Gölde balık çok boldur, fakat kutsal sayıldığından yenmez. Aynızeliha Gölü, 50 m uzunluğunda 30 m genişliğindedir. Derinliği 3 m' dir. Gölde balık çoktur. Balıklar kutsal sayıldığından yenmez.

2.1.2. İklim Ve Bitki Örtüsü

Şanlıurfa ilinde karasal iklim hüküm sürer. Yazlar uzun ve çok sıcak, kışlar kısa ve çok soğuk geçer. Yaz ile kış, gece ile gündüz arasında ısı farkı fazladır. Nem oranı az olduğundan Türkiye'nin en sıcak ili olmasına rağmen, havalar boğucu değildir. Senelik yağış ortalaması 331 mm ile 473 mm arasında değişir. Senenin 25 günü sıcaklık 0 derecenin altındadır. En yüksek sıcaklık +46,5 derecedir. Senelik ısı farkı 40 derecededir. 2 Ağustos 1957' de Şanlıurfa' da sıcaklık +46,5 dereceye çıkararak, Türkiye'nin sıcaklık rekoru kırılmıştır.

Bitki örtüsüne bakacak olursak; Şanlıurfa topraklarının %60' ı ekili ve dikili alanlardan ve % 38' i çayır ve meralardan ibarettir. Ormanlık ve Fundalık sahası çok az olup, % 0,6' dır. İl toprakları bozkır görünümündedir. Fakat arazi lale, menekşe, papatya, kuzukulağı, semizotu, ebegümece ve hardal gibi bitkilerle kaplıdır.

2.1.3. Ekonomik Faaliyetler

Şanlıurfa ekonomisi geniş ölçüde tarıma dayanır. Sanayi yeterli ölçüde gelişmemiştir. Faal nüfusun % 70' i tarımla uğraşır. Güneydoğu Anadolu Projesi (GAP) bittiğinde bu ilimiz Türkiye'nin tarım ambarı olacak ve tarıma dayalı sanayiyle diğer sanayi kolları gelişerek, sanayi merkezi haline gelecektir.

Tarım: Şanlıurfa ilinin ekonomisinin % 60' ı bitki üretimi ve %40' ı hayvancılığa dayanır. Yağışı az ve sulama imkânı sınırlı olan ilde verim düşüktür. Fakat Güneydoğu Anadolu Projesi gerçekleştiğinde bu bölgenin çehresi değişecektir. Harran, Ceylanpınar ve Mardin ovalarında sulu tarıma geçilerek verim artacaktır. Ceylanpınar hala dünyanın sayılı çiftliklerindedir. GAP tamamlandığında da Harran Ovası bir çiftlik haline gelecektir.

Başlıca tarım ürünleri; mercimek, burçak, pamuk ve kenevirdir. Bu il Türkiye'nin mercimek ambarıdır.

Sebzecilik: sulama imkanı az olduğu için gelişmemiştir.

Meyvecilik önemlidir. Tektek Dağlarında yabani fıstık ağaçları aşılacaktır. 80 bin hektarlık bağlardan yaklaşık 100 bin ton üzüm elde edilir. Halfeti ve Birecik ilçelerinde zeytincilik yapılır. Gün geçtikçe zeytinin yerini daha karlı olan fıstık ağaçları almaktadır.

Hayvancılık: Bitki tarımından sonra en önemli gelir kaynağı hayvancılıktır. 60 köyde hayvancılık birinci derecede gelir kaynağıdır. 375 köyde ise ikinci derecede gelir kaynağıdır. İlde sığır, koyun, kılkeçisi ve hindi beslenir. Arıcılık gelişmektedir. Urfa'nın tereyağı çok meşhurdur. Siverek'te yağcılık bir sanayi koludur. Türkiye'nin en iyi yarış atları bu ilde yetiştirilir.

Ormancılık: İlde orman yok denecek kadar azdır. Tektek Dağlarında yabani fıstık ormanları, Karacadağ' da yer yer meşe, iğde, palamut korulukları bulunur.

Madenleri: Şanlıurfa madencilik bakımından zengin sayılmaz. Başlıca madenler asfalt, fosfor tuzu, kurşun ve mermerdir. Bu yataklar zengin sayılmaz.

Sanayi: Şanlıurfa'da sanayi az gelişmiştir. Fakat GAP ile kurulacak hidroelektrik santralinin devreye girmesiyle sanayinin hızla gelişerek bu ilin bir sanayi merkezi haline geleceği tahmin edilmektedir. Başlıca sanayi kuruluşları: Un fabrikaları, tuğla- kiremit fabrikaları, Urfa Pamuk İpliği Sanayi A.Ş., Çimento Fabrikası, Hilvan Yem Fabrikası, Siverek

Tereyağ Fabrikası, Tarım Aletleri ve Makinası Fabrikası, Et ve Balık Kurumu Et Kombinasi ve Yapağı Yıkama ve Yün İpliği Fabrikası.

Ulaşım: Şanlıurfa, karayolu ağının önemli kavşaklarından biridir. Gaziantep-Şanlıurfa- Nusaybin- Cizre- Habur yoluyla ülkenin güneydoğu ve güneybatısına bağlandığı gibi Gaziantep'ten ayrılan kollarla Batı ve İç Anadolu'ya da bağlanır. Adıyaman ve Diyarbakır yönlerinden gelerek Hilvan'ın kuzeydoğusunda birleşen yol Urfa'dan geçer ve güneye, sınır kapısına inerek Suriye'ye ulaşır. Bu yol transit taşımacılık açısından çok önemlidir.

2.1.4. Nüfus ve Sosyal Hayat

1990 sayımına göre toplam nüfus 1.001.455 olup, bunun 551.124' ü ilçe merkezlerinde, 450.331'i köylerde yaşamaktadır. Yüzölçümü 18.584 km²dir.

Örf ve adetleri: Şanlıurfa çok eski bir yerleşim merkezidir. Tarih boyunca pek çok millet ve medeniyetler bu bölgeye hakim olmuşlarsa da; 11. Asırdan bu yana bu ilde Türk-İslam kültürü hakimdir.

Mahalli kıyafet: Kadınlar başlara yaşmak ve peçe giyer. Genç kızlar al fes üzerine poşu sararlar. “ köfü ” denilen gelin başlıkları altınla süslenir. Uzun etekli entari giyilir. Kadifeden ceket dize kadar uzanır sırmayla işlenir. Entarilere zıbın veya fistan denir. Ceket ve yeleğin üzerine üç etek geçirilir. Bunun üstüne peştamal (önlük) bağlanır. Fistan altına şalvar; ayağa da “ kaliç “ denilen ayakkabı giyilir.

Erkekler, önü kapalı göğsü açık entariyle üste ceket giyerler. Kışın keçe abalar, pamukludan yapılan şalvar tercih edilir. Yerli deriden yapılan postal giyilir. Şehirlerde mest lastikle potin ve kundura kullanılır.

Mahalli halk oyunları: Şanlıurfa; efsaneler, türküler, maniler, halk oyunları bakımından çok zengindir. Halk musikisi Güneydoğu Anadolu bölgesinin özelliğini taşır. Başlıca halk oyunları: İki ayak, üç ayak, beş ayak, Urfalı, tekir ve Derik halayları, dörtlük, kılıç kalkan, İsfahan, ağır hava, lorke, keriboz, kol oyunu, mimateşi, şeyhanlı ve velyişhane'dir.

Mahalli Yemekler: Çiğköfte, bayram köftesi, peynirli helva ve Urfa baklavası. Bunlardan en meşhuru ise çiğköftedir. Çiğköfte ile ilgili yazılmış bir mani şöyledir:

Çiğ köfteler ne acı

Ayran bunun ilacı
Tez yoğur gelin bacı
İster canım çiğ köfte
Çiğ köfteyi yoğuran
Bulgurunu savuran
Bol ayran, taze soğan
İlle canım çiğ köfte.

Şanlıurfa'nın yağı, bakır tepsileri, gümüş işlemleri, halı ve kilim işleri meşhurdur.

2.1.5. ŞANLIURFA'NIN MİMARİ YAPISI

Hız. İbrahim'in Doğduğu Mağara Ve Mevlid-i Halil Camii:

Rüyasında hükümdarlığının elinden gittiğini gören Kral Nemrut'un bu rüyası kâhinler tarafından “ ...Bu yıl bir çocuk doğacak, senin putperest dinini ortadan kaldıracak ve Krallığına son verecek “ şeklinde yorumlanır. Bunun üzerine nemrut o yıl doğacak olan bütün çocukları öldürtmeye karar verir.

Hız. İbrahim'e hamile olan Nuna hamileliğini herkesten gizleyerek Hız. İbrahim'i bir mağarada gizlice doğurur. Hız. İbrahim Peygamber'in doğduğu mağara, Halil-Ür Rahman ve Ayn-ı Zeliha göllerinin doğusunda yer almaktadır. Mevlid-i Halil Camii avlusu içerisine alınmıştır. Hız. İbrahim bu mağara içerisinde doğmuştur.

Urfa Kalesi

Urfa Kalesi, Kentin ortasında kalan Halil-Ür Rahman ve Aynzeliha göllerinin güneyindeki tepe üzerindedir. Doğu, batı ve güney tarafı kayadan oyma derin savunma hendeği ile çevrili, kuzey tarafı ise sarp kayalıktır. Hız. İbrahim Nemrut tarafından bu tepeden ateşe atılmıştır.

Kale üzerinde Bizans ve İslami devirlere ait çok sayıda yapı kalıntısı bulunmaktadır. Selçuklular, Eyyübler, Memlükler, Akkoyunlular ve Osmanlı dönemlerinde çeşitli onarımlar geçiren kalenin kuzey, güney ve doğu cephelerindeki duvarlarda çeşitli onarım kitabeleri bulunmaktadır.

Hasan Padişah Camii

Akkoyunlu devleti hükümdar Sultan Uzun Hasan tarafından yaptırılmıştır. Uzun Hasan bir müddet Urfa'da kalmıştır. Hatta Urfa'da iken doğan oğluna Halil adını vermiştir. Hasan Padişah Camiini 1470'lerde Urfa'da iken Toktemur Camiine bitişik olarak yaptırmıştır.

Çok kubbeli camiler grubuna giren Hasan Padişah Camii, kible duvarı boyunca sıralanmış tromplu üç büyük kubbe ile örtülü dikdörtgen bir plana sahiptir. Avlunun kuzeyinde yer alan minare 1959'da Halil Bey tarafından tamir ettirilmiştir.

Ulu Cami

Ulu Camideki mevcut kitabeler onarım devirlerine ait olup inşa tarihi hakkında fikir vermemektedir. Nurettin Zengi tarafından tamir ettirilerek bugünkü şeklini alan Halep Ulu Cami ile benzer bir plan gösteren Urfa Ulu Caminin Zengiler zamanında arasında yaptırılmış olabileceği tahmin edilmektedir. Urfa şehir merkezindeki en eski camilerdendir.

Eyyübi Medresesi

Ulu Caminin doğusuna bitişik olan Eyyübi Medresesinden günümüze sadece Miladi 1191 tarihli kitabesi kalmıştır. Bu kitabe 800 yıllık olup Urfa'da günümüze kalan çok önemli eserlerden biridir. Aynı yerde bugün görülen tek eyvanlı medrese, Eyyübiler devri medresesinin 1781 tarihinde Nakibzade Hacı İbrahim Efendi tarafından yaptırılmıştır. Medresenin güney duvarında 1781 tarihinde Firuz Bey tarafından yaptırılan çeşme bulunmaktadır.

Şehir Surları Ve Kapılar

Urfa'nın etrafını çevreleyen surların günümüzde 50 yıl öncesine kadar tamamı ayakta idi. Urfa şehir surlarından Harran Kapısı ve Bey Kapısı yer yer duvar ve burç kalıntıları günümüze kadar ulaşabilmiştir. M.S.6. yüzyıla ait kaynaklarda geçen Urfa Surlarının esas inşa tarihi bilinmemektedir. Çeşitli kaynaklardan şehir surlarının batıda; Su Kapısı, Batı Kapısı, Kuzey batıda; Samsat Kapısı, Saray Kapısı, Doğuda; Beg Kapısı ve Güneyde Harran Kapısı olmak üzere yedi büyük kapısının bulunduğu anlaşılmaktadır.

Yol Gösteren Çeşmesi

Şehir merkezinde İpek yolu ile Diyarbakır yolu kavşağındaki park içerisinde yer almaktadır. 1.Dünya Savaşı'nda Çanakkale'de savaşan Urfalı askerlerin hatırasına 1917 yılında

yaptırılmıştır. Abidenin üzerinde Kafkas Yolu, Ankara Yolu, Bağdat Demir Yolu ve şehir merkezine giden Mustafa Kemal Paşa caddesini gösteren kelimeler bulunmaktadır. Abidenin alt kısmı dört cepheden çeşme olarak kullanılmaktadır..

Harb-ı Umumi Şehitler Abidesi

Urfa evlerinin gelişiminde ikliminin, kalker taşının, İslami inanışların, Urfa aile hayatının, yaşamının tamamını evinde geçiren kadına onun sıkılmayacağı geniş ve ferah bir ortam yaratma düşüncesinin ve sosyal geleneklerinin büyük ölçüde etkisi vardır. Şehir merkezinde Hükümet Konağı önündeki kavşakta yer alır. 1.Dünya Savaşının bütün cephelerinde savaşa katılan Urfalı şehit ve gazilerin hatıralarına 1917 yılında Urfa Mutasarrıfı Nusret Bey tarafından yaptırılmıştır.

Sekiz buçuk metre yüksekliğindeki anıt, tamamen kesme taştan olup yuvarlak bir kaide üzerine kare gövdeli olarak gittikçe daralan bir biçimde inşa edilmiştir..

Urfa Evleri

Urfa'nın sıcak iklime sahip olması evlerin avlulu, kışlıklı ve yazlıklı, eyvanlı, odaların kalın duvarlı ve tonoz örtülü toprak damlı yapısında etken olmuştur. Urfa evleri selamlık ve haremlik olmak üzere iki bölümden inşa edilmiştir. Selamlık bölümünde küçük bir avlu, bir veya iki oda, eyvan, konukların hayvanlarının barınacağı büyük bir ahır ve tuvalet bulunur.

Haremlik bölümü ise oldukça zengin parçalanmıştır. Genellikle haremlik avlusunun kuzey tarafında, cephesi güneye bakan ve kış aylarında güneş alan kışlık eyvan ve iki yanında “ kışlık “ denilen birer oda, avlunun güney tarafında ise bunun simetrisi durumunda cephesi kuzeye bakan ve yaz aylarında güneş almayan yazlık eyvan ve iki yanında yazlık odalar bulunur.

Avluyu çevreleyen mekanlar arasında zerzembe (kiler), tandırlık (mutfak) ve hamam gibi bölümler bulunur. Hamamları kubbeli ve şadırvanlıdır.



Fotoğraf 4: Şanlıurfa- Siverek'te avlulu bir ev

Sakıb'ın Köşkü ve Halepli Bahçesi

Halil-Ür Rahman Gölünün batısındaki Halepli Bahçe içerisinde yer almaktadır. Bu tarihi köşk 1845 yılında yaptırılmıştır. Şehir imar planında fuar alanı olarak belirtilen bahçeyle beraber belediye tarafından satın alınmıştır.

Gümrük Hanı

Osmanlı Padişahı Kanuni Sultan Süleyman zamanında 1562 yılında Behram Paşa tarafından yaptırılmıştır. Avlusundan Halil-Ür Rahman suyu geçmektedir. İki katlı bu hanın üst katındaki odalarda terziler çalışmakta, avlusunda çayhaneler bulunmaktadır.

Bedesten (Kapalı Çarşı)

Gümrük Hanın Güneyine bitişik bir çarşıdır. Bu çarşıda mahalli kadın ve erkek giysileri, yaşmak, puşu gibi başörtüleri satılmaktadır.

Sipahi Pazarı

Bedestenin batısına bitişik kapalı bir çarşıdır. Bu çarşıda halı, kilim, keçe gibi yaygılar ile Kürk ve Heybe gibi el sanatları ürünleri satılmaktadır.

Hamamlar

Urfa'da Osmanlı döneminden kalma 8 hamam bulunmaktadır. Bunlar; Cincıklı, Vezir, Şaban Velibey, Eski Arasa, Serçe ve Sultan hamamlarıdır.

Hanlar

Urfa'da Osmanlı döneminden kalma çok sayıdaki hanın en güzel örnekleri; Gümrük Hanı, Hacı Kamil Hanı, Mencek Hanı, Topçu Hanı ve Barutçu Hanlarıdır.

Kürkçülük – Keçecilik

Kuzu derisinden yapılan kürkler ve yelekler Kürkçü Pazarında imal edilerek satılmaktadır. Keçe, halı ve kilim gibi yere serilen bir yaygı türüdür. Keçe beyaz ve mor (koyu kahve) renkte koyun yünlerinden yapılmaktadır. Çeşitli renklerde boyanmış yünden desenlerle süslenmektedir. Urfa'nın en eski el sanatlarından. Keçeciler Pazarında ve Keçeciler Hanında satılmaktadır. Buralarda yapılan ham keçeler, daha sonra Keçeci Hamamına götürülerek, göğüsle dövülmek üzere pişirilmekte ve son şeklini almaktadır.

Bakırcılık

Eskiden mutfak gereçleri bakırdan idi. Bu sanat dalı günümüzde kahve cezvesi, tepsi, mangal sürahi gibi turistik eşyalara yönelmiştir. Bakırcılık sanatı Hüseyiniye çarşılarında, Kazancı Pazarında ve Eski Arasa Hamamı yakınındaki sobacı pazarında sürdürülmektedir.

Kuyumculuk

Yüzük, bilezik, gerdanlık, küpe gibi altın ve gümüş takıların imal edildiği kuyumculuk sanatı Urfa'da çok eski bir tarihi geçmişe sahiptir.

Dokumacılık

“ Culha” denilen dokuma tezgahlarında dokunan “ Yamşah “ ve “ Pusu “ denilen baş örtüleri dokumacılık sanatının Urfa'daki en yaygın ürünlerdendir.

Taşçılık

Urfa çevresindeki dağlardan özel bir taş çıkar. Şehrin eski tüm yapıları bu taşlarla yapılmıştır. Süslemeye en uygun kolay işlenen bir taştır.

2.2. İLÇELERİN KENTSEL ÖZELLİKLERİ

2.2.1. AKÇAKALE

1990 sayımına göre toplam nüfus 48.550 olup, 15.211' ilçe merkezinde, 33.339'u köylerde yaşamaktadır. Merkeze bağlı 28, Şehitnusretbey bucağına bağlı 29 köyü vardır. İlçe topraklarının batısı dağlık olup kuzeyinde Harran Ovası, güneyinde Tektek Dağları yer alır.

Düz ve geniş bir kayalık durumunda olan bu dağlarda yükseklik 600 m'yi pek geçmez. İlçenin orta kesiminde yer alan düzlük, Culap Suyu ile sulanır.

Ekonomisi tarım ve hayvancılığa dayalıdır. Başlıca tarım ürünleri buğday, arpa ve mercimektir. Dağlık kesimlerde hayvancılık yapılır. İlçede özellikle hayvan ürünlerine dayalı el sanatları da gelişmiştir. Suriye sınırında olması sebebiyle ilçe, bölgedeki sınır ticaretinin merkezidir.

İlçe merkezi, Haydarpaşa- Bağdat demiryolu üzerinde, il merkezine 52 km mesafededir. İlçe belediyesi 1946' da kurulmuştur.

2.2.2. BİRECİK

1990 sayımına göre toplam nüfusu 58.907 olup, 28.440'ı ilçe merkezinde, 30.467'si köylerde yaşamaktadır. Merkez bucağa bağlı 27, Böğürtlen bucağına bağlı 13 köyü vardır. Yüzölçümü 852 km² olup, nüfus yoğunluğu 69'dur.

İlçe toprakları genellikle dağlıktır. Doğusunda Arat ve Babahat dağları, güneydoğusunda Beko Dağı, kuzeybatısında Kazan Dağı vardır. Ekonomisi tarıma ve hayvancılığa dayalıdır. Yüksekliğin 1000 m'nin altında olan dağ yamaç ve eteklerinde zeytin ve fıstık yetiştirilir ve hayvan beslenir. Hayvancılığa bağlı olarak süt, yağ, peynir, yün ve yapağı üretilir. Birecik Ovasında ve diğer küçük düzlüklerde ise kenevir, pamuk, kendir gibi bitkiler yetiştirilir.

İlçe merkezi Fırat Nehri kıyısında kurulmuştur. Türkiye'nin nehir üzerinde kurulan en uzun köprüsü bu ilçededir. Birecik, Fırat üzerindeki ulaşım sebebiyle çok eski bir yerleşim merkezidir. Nehir ulaşımı, aynı zamanda ilçede tekne ve sal yapımının gelişmesine sebep olmuştur. Günümüzde nehir taşımacılığı önemini kaybetmiştir. İl merkezine 84 km uzaklıktadır. İlçede yaşayan Kelaynak kuşları yabancı turistlerin büyük ilgisini çeker.

2.2.3. BOZOVA

1990 sayımına göre toplam nüfusu 56.812 olup, 16.745'i ilçe merkezinde, 40.067'si köylerde yaşamaktadır. Merkeze bağlı 23, Kauhavşar bucağına bağlı 12, Yaylak bucağına bağlı 40 köyü vardır. Yüzölçümü 1550 km² olup, nüfus yoğunluğu 37'dir.

İlçe toprakları genelde engebelidir. Kuzey ve doğusu dağlık olup, güneyinde Bitik ve Macunlu Derelerinin suladığı geniş düzlük ve ovalar yer alır. Köyler daha çok bu düzlük bölgelerde toplanmıştır. Ekonomisi tarım ve hayvancılığa dayanır. Başlıca tarım ürünleri tahıl,

kenevir ve meyvedir. Dağlık kesimlerin yamaçlarında fıstık yetiştirilir. Hayvancılık dağlık bölgelerde yapılır. En fazla koyun beslenir. İlçede süt, yağ, peynir ve yün gibi hayvani ürünlerin üretimi çok gelişmiştir. Dokumacılık ilçenin başlıca el sanatıdır. İlçe merkezi, Adıyaman-Urfa yolu üzerinde kurulmuştur. İl merkezine 38 km mesafededir. Osmanlı Devleti zamanında Yaylak diye bilinirdi. Belediyesi 1926'da kurulmuş ve 1930'da ilçe merkezi olmuştur.

2.2.4. CEYLANPINAR

1990 sayımına göre toplam nüfusu 49.555 olup, 33.238'i ilçe merkezinde, 16.317' si köylerde yaşamaktadır. Merkeze bağlı 1 köyü vardır. Yüzölçümü 2020 km² olup, nüfus yoğunluğu 25'tir. İlçe toprakları verimli Viranşehir Ovasında yer alır ve en önemli bölümü, Ceylanpınar Devlet Üretme Çiftliği kaplar. Bu verimli toprakları, Karacadağ eteklerinden doğan Habur Çayı sular.

Ekonomisi tarıma dayalıdır. Sulanan bölgelerde pirinçler ve yem bitkileri, diğer bölgelerde tahıllar yetiştirilir. Devlet Üretme Çiftliğindeyse şekerpancarı, yerfıstığı, pamuk gibi bitkilerin denemesi yapılmaktadır. Hayvancılık da ekonomide önemli yer tutar. Sığır ve koyun beslenir. Sınırdaki yer alması yüzünden sınır ticareti gelişmiştir. İlçede tereyağı ve peynir fabrikası vardır.

İlçe merkezi Gaziantep-Nusaybin demiryolu üzerinde kurulmuştur. İl merkezine 142 km mesafededir. İlçenin gelişmesinden Devlet Üretme Çiftliğinin büyük rolü vardır. Viranşehir'e bağlı bir bucakken 1981'de ilçe merkezi oldu. Ceylanpınar belediyesi 1960'ta kurulmuştur.

2.2.5. HALFETİ

1990 sayımına göre toplam nüfusu 36.058 olup, 4128'i ilçe merkezinde, 31.930'u köylerde yaşamaktadır. Merkeze bağlı 34 köyü vardır. Yüzölçümü 646 km² olup, nüfus yoğunluğu 56'dır. İlçe topraklarının batısında Fırat Vadisi, güneyindeyse Kızıldağ vardır. Yükseklik batıdan doğuya, kuzeyden güneye doğru artar. Nüfusu daha çok Fırat Vadisinde toplanmıştır.

Ekonomisi tarıma ve hayvancılığa dayalıdır. Başlıca tarım ürünleri; tahıl, meyve, sebze, üzüm, fıstık ve zeytindir. Koyun ve kıl keçisi beslenir. İlçe merkezi Fırat Nehrinin kıyısında kurulmuştur. İlçenin Fırat kıyısında bir feribot iskelesi vardır. İl merkezine 112 km uzaklıktadır. Küçük bir yerleşim merkezidir. İlçe belediyesi 1954'te kurulmuştur.

2.2.6. HARRAN

1990 sayımına göre toplam nüfusu 29.592 olup, 2267'si ilçe merkezinde, 27.325'i köylerde yaşamaktadır. Merkez bucağa bağlı 58 köyü vardır. İlçe toprakları tamamen ovalıktır. Ekonomisi tarıma dayalıdır. Ovada buğday, arpa ve mercimek yetiştirilir.

İlçe merkezi Harran Ovasında yer alır. Harran tarih boyunca kültür v din merkezi olmuştur. Günümüze ulaşan tarihi eserlerin çoğu İslam eserleridir. Meşhur Harran Üniversitesinin sadece gözetleme kulesi ayaktaadır. Diğer eserler arasında Cuma Camii, Şeyh Hayat El Harrani Türbesi sayılabilir. Bunların büyük kısmı yıkılmıştır. Harran ve çevresinin diğer bir özelliği de ananevi kubbeli köy evleridir. Akçakale'ye bağlı bucak merkeziyken 19 Haziran 1987'de 3392 sayılı kanunla ilçe oldu. Eski ismi Altınbaşak'tır.

2.2.7. HİLVAN

1990 sayımına göre toplam nüfusu 35.566 olup, 14.152'si ilçe merkezlerinde, 21.414'ü köylerde yaşamaktadır. Merkez bucağa bağlı 22, Gölcük bucağına bağlı 12, Ovacık bucağına bağlı 19 köyü vardır. Yüzölçümü 1278 km² olup, nüfus yoğunluğu 28'dir.

İlçe topraklarının batı ve kuzeybatısında Fırat Vadisi yer alır ve Güneydoğudan batıya doğru alçalan bir plato görünümündedir. Köyler genelde Fırat'ın kolları olan akarsu boyları ile Fırat Vadisinde toplanmıştır. Karacadağ eteklerinden kaynaklanan dereler Fırat'a karışır. Bu derelerin Fırat'a karıştıkları bölgede Hilvan Ovası yer alır.

Ekonomisi tarım ve hayvancılığa dayanır. Başlıca tarım ürünleri; arpa, buğday, üzüm, mercimek, susam ve pamuktur. Ayrıca az miktarda antepfıstığı, nohut ve erik elde edilir. İlçede mera hayvancılığı yapılır. En çok koyun ve kıl keçisi beslenir. İlçede yem fabrikası ile halı ve yün ipliği fabrikaları vardır. İlçe merkezi Diyarbakır-Urfa karayolu üzerinde yer alır. İl merkezine 54 km mesafededir. Hilvan 1926'da ilçe merkezi haline getirilerek Urfa'ya bağlanmıştır.

2.2.8. SİVEREK

1990 sayımına göre toplam nüfusu 133.832 olup, 63.039'u ilçe merkezinde, 70.783'ü köylerde yaşamaktadır. Merkez bucağa bağlı 10, Bucak bucağına bağlı 8, Çaylarbaşı bucağına bağlı 6, Dağlarbaşı bucağına bağlı 6, Karacadağ bucağına bağlı 15, Karakeçi bucağına bağlı 8 ve Şekerli bucağına bağlı 6 köyü vardır. Yüzölçümü 4314 km² olup, nüfus yoğunluğu 31'dir.

Yüzölçümü bakımından Urfa'nın en büyük ilçesi olup, topraklarının kuzeybatısında Fırat Vadisi, kuzey ve kuzeydoğusunda Ziyaret ve Gavurdağları ile Karacadağ yer alır. İlçe topraklarını Fırat kolları olan Zengeçur Cem ve Hamdur çayları sular.

Ekonomisi tarıma dayalıdır. Başlıca tarım ürünleri buğday, mercimek, arpa, susam, çığit ve pamuktur. Ayrıca az miktarda Antep fıstığı, nohut, erik ve üzüm yetiştirilir. Hayvancılık ilçe ekonomisinde önemli yer tutar. Kıl keçisi ve koyun beslenir. İlçede süt ürünleri işleyen bir fabrika vardır. Kilim dokumacılığı ve keçecilik yaygın el sanatlarıdır. İlçe merkezi Urfa- Diyarbakır karayolu üzerinde Siverek Kalesinin bulunduğu tepenin eteklerinde kurulmuştur. İlçe, Sümer, Akkat, Eti, Kamuk, Asur, Murri-Mittani, Roma, Sasani, Arap, Selçuklu ve Osmanlılar zamanında beylik ve hükümetlere başşehirlik yapmıştır. İl merkezine 92 km mesafededir.

2.2.9. SURUÇ

1990 sayımına göre toplam nüfusu 80.202 olup, 39.905'i ilçe merkezinde, 40.297' si köylerde yaşamaktadır. Merkez bucağa bağlı 54, Muşitpınar bucağına bağlı 18 köyü vardır. Yüzölçümü 799 km² olup, nüfus yoğunluğu 101'dir. İlçe topraklarının kuzey ve doğudan Babahat, Geyvecik, Cudi ve Devreş dağları çevreler. Bu dağlar arasında Suruç Ovası yer alır. Yazın kuruyan cılız akarsular varsa da sulamada önemli değildir.

Ekonomisi tarıma dayalıdır. Başlıca tarım ürünleri; buğday, çığit, arpa, pamuk, kenevir, kendir, mercimek ve üzümdür. Ayrıca az miktarda antepfıstığı, nohut ve susam da yetiştirilir. Muşitpınar bucağında bulunan sınır kapısı vasıtasıyla sınır ticareti ekonomide önemli yer tutar.

İlçe merkezi, Suruç Ovasının ortasında kurulmuştur. Tarım ürünlerinin pazarlandığı canlı bir ticaret merkezidir. İl merkezine 43 km mesafededir. Suruç belediyesi 1891'de kurulmuştur.

2.2.10. VİRANŞEHİR

1990 sayımına göre toplam nüfusu 100.361 olup, 57.461'i ilçe merkezinde, 42.900'ü köylerde yaşamaktadır. Merkeze bağlı 39, Demirci bucağına bağlı 4 köyü vardır. Yüzölçümü 1431 km² olup, nüfus yoğunluğu 70'tir.

İlçe toprakları dağlar ve ovalardan meydana gelmektedir. Kuzeyinde Karacadağ, batısında Tektik Dağları yer alır. Dağlardan kaynaklanan sular Habur Suyunun başlangı

kollarıdır. Bunların başlıcaları; Büyükdere ve Arsanbaba Deresidir. Bitki örtüsü genelde steptir.

Ekonomisi tarım ve hayvancılığa dayanır. Başlıca tarım ürünleri buğday, arpa ve mercimektir. Ayrıca az miktarda pamuk, çığıt, susam, üzüm ve erik yetiştirilir. Hayvancılık genelde Karacadağ eteklerinde yapılır ve en çok koyun beslenir.

İlçe merkezi Urfa-Nusaybin karayolu üzerindedir. İlçe çok eski devirlerden beri konaklama ve ticaret merkezi aynı zamanda İpek Yolu üzerinde yer alıyordu. İl merkezine 80 km uzaklıktadır. Viranşehir belediyesi 1908’de kurulmuştur.

2.2.11. EYYÜBİYE

Eyyübiye 363.943 kişilik nüfusuyla Şanlıurfa’nın en kalabalık ilçelerindedir. İlçe ismini İslam dini peygamberi Eyyüb’den almaktadır. 2012’de kabul edilen büyükşehir yasasından sonra mahalleyken ilçe konumuna gelmiştir. Eyyüb peygamberin sabır makamı burada bulunmaktadır.

2.2.12. KARAKÖPRÜ

Karaköprü Şanlıurfa’ya ait bir mahalleyken 12 Kasım 2012’ de TBMM’de kabul edilen 6360 sayılı kanun ile ilçe oldu. Şanlıurfa’nın en yüksek binaları bu ilçede yer alır. Şanlıurfa’nın en kalabalık 5. İlçesi konumunda bulunan ilçede yeni yerleşim yerleri, şehirleşme planları ve çevre düzenlemesiyle Şanlıurfa’nın en güzel ilçelerinden biridir.

Son yapılan sayımlara göre kasaba ve köyleri dahil 103.495 nüfusu vardır. Kültürel etkinlikler bakımından da gelişme gösteren ilçede kültür merkezleri, gençlik spor kompleksleri, tiyatro binası ve sosyal tesisiyle cazibe mekânı haline gelmiştir.

İlçe sınırları içindeki tepelerde bulunan tarihi mağaralar, kültür turizmi bakımından önemli bir yere sahip olup tarihe ışık tutmaktadır. Karaköprü ismini bu bölgede eskiden yer alan köprüden aldığı tahmin edilmektedir. Karaköprü ilçesinde simge olarak nar meyvesi kullanılmaktadır. “Karaköprü Narlıktır” şarkısı da ilçenin önemli simgelerindedir.

2.2.13. HALİLİYE

Şanlıurfa’nın üç merkez ilçesinden birisidir. 2012’de TBMM’ de yürürlüğe giren kanun ile Şanlıurfa’nın büyükşehir olmasıyla Haliliye de ilçe olmuştur. Şanlıurfa’nın Eyyübiye’den sonra en kalabalık ikinci ilçesidir.

En son yapılan sayımlara göre Haliliye ilçesinin 347.682 nüfusu bulunmaktadır. Haliliye ilçesinde 32 mahalle ile 136 köy yer almaktadır. Haliliye’de güvercin çeşitliliği ve yetiştirilen güvercinler ilçenin logosunu belirlemiştir.

Haliliye ilçesinde son zamanlarda kentsel dönüşüm çalışmaları ile bir gelişme ve bir güzelleşme görülmektedir

3. BÖLÜM

3.1. ALETLİ OYUNLAR

3.1.1. AŞIKLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.1.1. AŞIK OYUNU

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyun aracı olarak aşıklar kullanılır. Yörede koyundan çıkarılan aşığa “ koynak “ , keçiden çıkana “ keçik “ , sığırdan çıkana “ kemeçe “ denir. Oyuncunun atış yaparken kullandığı büyük davar aşığına “ saha” adı verilir. “ Hilbi “ , dört tarafı yere sürtülerek aşındırılmış aşık demektir. Aşığın iç ve çukur tarafına “ çik “ , çıkıntılı ve yuvarlak arka tarafı ” tök ”, girintili, çıkıntılı üst tarafına “ bal ”, bal tarafının karşı cephesine ” tok “ denir. Bazı aşıklar, üç tarafından delinerek içlerine kurşun ya da balmumu dökülür. Bu tür aşıkla daha isabetli atış yapmak mümkündür.

Aşıklar tok tarafları yere gelecek şekilde aynı hat üzerinden yan yana dizilir. Oyuncular atış sıralarını belirlemek için aşık dizisinin yanından aksi tarafa doğru ellerindeki atış aşıklarını atarlar. En uzakta atış aşığı bulunan oyuncu ilk atışı yapma hakkını kazanır. Aşık dizisine en yakın aşık atışı bulunan, aşık dizinin yanına gider ve dizinin bir ucundaki aşığı “baş “ olarak belirler. Daha sonra oyuncular aşık dizisine aşıklarıyla atış yaparlar. Baş olarak belirlenen aşığı vuran oyuncu dizideki bütün aşıklara sahip olur. Dizideki başın dışındaki herhangi bir aşığın vurulması halinde ise vurulan aşıktan sonraki (başın aksi yönündeki) bütün aşıklar kazanılır. Başın aksi tarafındaki veya dizinin diğer ucundaki aşığı vuran oyuncu, sadece vurduğu bu aşığı kazanır.



Fotoğraf 5: Aşık Oyunu

3.1.1.2. KABOK (AŞIK ATMA)

Oyun genellikle 2 kişiyle oynanılır. Bazen iki grup halinde de oynanılabilir. Oyun aracı olan Kabok, küçükbaş hayvanların ayak bileklerindeki bir kemik olup düzgün olmayan bir dikdörtgen şeklinde olup, ortalama 4 cm büyüklüğündedir. Halk arasında aşık kemiği de denilmektedir. Oyunda, bu kemiğin altı yüzüne de ayrı ayrı isimler verilmiştir. Kemiğin üst yüzüne “ Beg “ veya “ Mir “, alt yüzüne “ Eşek “, yan kısımlarından birine “ Sofi “, diğerine “ Hırsız “ isimleri verilir. Yuvarlak olan iki kısa yüzlerden birine “ Donk “, diğer yüzüne “ Tuje (sivri) “ adı verilir. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. Oynayan her oyuncu yanı miktarda bahis konusu olarak, genellikle yiyecek şeyler ortaya koyarak onarlın üzerine oynarlar.

Oyuna ilk başlayacak oyuncu kemiği elinde oynatarak havaya atar ve kemik yere düşer. Hangi yüzü üste gelirse o kadar eşya kazanmış olur. Atılan Kabok denilen kemiğin Beg (veya Mir) yüzü gelirse karşıdaki oyuncunun eşyasının hepsini kazanır. Eşek tarafı gelirse eşyanın yarısını kazanır. Sofi tarafı geldiğinde eşyanın çeyreğini alır. Hırsız tarafı gelirse Kabok’u atan oyuncu, bu defa kendi eşyalarının hepsini kaybeder.

Donk veya tuj tarafı gelirse her iki oyuncu için de atış geçersiz sayılır ve oyuncular yeter deyinceye kadar devam edilir.

3.1.1.3. GECE KEMİĞİ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fatih SEVİNÇ

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kemik

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Havanın karardığı zamanlarda oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Sayışmaca ile oyuna başlayacak grup belirlenir. Oyuna başlayacak olan grup, kemiği karanlık ve uzak bir bölgeye atar. Bütün oyuncular kemiği bulmaya çalışırlar. Kemiği bulan oyuncu, grup arkadaşlarının da yardımıyla kaleye gitmeye çalışır. Oyuncu elindeki kemiği rakip oyunculara kaptırmamalıdır. Oyuncu, kemikle beraber kaleye ulaşırsa grup olarak oyunu kazanırlar. Oyun böyle devam eder.

3.1.2. AYAKKABIYLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.2.1. AYAKKABI BAĞI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Dilek YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Ayakkabı ve Ayakkabı bağı

Oyun en az 8 kişiyle oynanılır. Oyuncular eşit şekilde gruplara ayrılırlar. Ayakkabısında bağcık olan oyuncu sandalyeye oturur ve diğer oyuncu bu oyuncunun sağ tarafına gelir. Bütün gruplar aynı şekilde hazır olunca oyun başlar. Oyuncular bağcıklarını çözmeye başlarlar. Çözme ve yeniden bağlama işlemini ilk önce bitiren oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.2.2. AYAKKABI VURMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Mustafa SATICI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun Aracı: Ayakkabı

Oyun 6-10 kiřiyle oynanılır. Sayıřmaca ile iki oyuncu ebe seçilir. Ebe olan oyuncular yere oturup ayaklarını birbirine dođru uzatarak birbirlerine yapıřtırırılar. Bu oyuncular ellerinde birer ayakkabı bulundururlar. Diđer oyuncular, oturan oyuncuların ayakları üzerinden atlarlar. Oturan oyunculardan birisi önde, diđer arkadan atlayan oyuncuya vurmaya, atlayanlar da vurulmamaya çalıřır. Vurulan oyuncu ebe ile yer deđiřtirir. Oyun böyle devam eder.

3.1.2.3. BAĐCIKLI AYAKKABI YARIŐI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Hasan KÖSE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Ayakkabı ve ayakkabı bađcıđı

Oyun 6-10 kiřiyle oynanılır. Bütün oyuncular ikiřerli ikiřerli gruplara ayrılırlar. Grup oyuncularından birinin sađ ayakkabısının bađcıđı ile diđerinin sol ayakkabısının bađcıkları birbirlerine bađlanır. Bütün grupların ayakkabıları aynı řekilde bađcıklarla birbirine bađlandıktan sonra oyun bařlar. Bitiř çizgisine ilk varan grup oyunu kazanmıř olur. Oyun bu řekilde devam eder.

3.1.2.4. AYAKKABI SAKLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Celal FİDAN

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Ayakkabı

Oyun en az 5 kiřiyle oynanılır. Sayıřmaca ile ebe belirlenir. Ebe olan oyuncu, diđer oyuncuların birer ayakkabılarını alır ve bu ayakkabıları kimsenin göremediđi bir yere ayrı ayrı saklar. Saklama iřlemi bitince, diđer oyuncular tek ayaklarının üzerinde sekerek bu ayakkabıları aramaya çalışırlar. Oyunculardan hangisi en fazla ayakkabıyı bulursa o oyuncu, oyunu kazanır. Oyunu kazanan oyuncu yeni ebeyi belirler. Oyun böyle devam eder.

3.1.2.5. AYAKKABI DÖVÜŐÜ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Celal FİDAN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun Aracı: Ayakkabı, tahta çubuk ve ip

Oyun 8-12 kiřiyle oynanılır. Sayıřmaca ile ebe belirlenir. Daha sonra yere bir daire çizilir. Ebe seçilen oyuncu bu dairenin içerisine girer. Daha sonra bütün oyuncular ayakkabılarını dairenin içerisine koyarlar. Diđer oyuncular ebeye yakalanmadan bu ayakkabıları dairenin dışına çıkarmaya çalışırlar. Ebe ayakkabıları almaya çalışan oyunculardan herhangi birine dokunursa o oyuncu ebe olur. Eđer oyunculardan herhangi biri ayakkabısını dışarıya çıkarabilirse ebeyi bu ayakkabıyla döver. Oyun böyle devam eder.

3.1.3. CEVİZLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.3.1. CEVİZ OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sultan ŞAHİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Ceviz

Oyun 2-6 kişiyle oynanılır. Oyun alanına cevizler dizilir. Cevizlerden 10 metre kadar uzaklıkta atış çizgisi belirlenir. Oyuncular atış çizgisi üzerinde dururlar. Sayışmaca ile cevizi ilk olarak atacak oyuncu belirlenir. Belirlenen oyuncu, elindeki cevizle yere dizilen cevizlere atış yapar. Sonra sıra ile oyuncular ellerindeki cevizlerle hedefteki cevizleri vurmaya çalışır. Kim cevizlerden birini vurursa, o bütün cevizleri toplar. Cevizleri vuran oyuncu bir daha atış yapma hakkına sahip olur. Oyun sonunda kim en çok cevizi toplamışsa o, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.4. DEĞNEK İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.4.1. ÇELLİK ÇUBUK

Şanlıurfa'da daha çok kırdan oynanan bir oyundur. Genellikle 5-12 yaşlarındaki çocuklar tarafından oynanılır. Oyuna bazen büyüklerin de katıldığı olur. Bu oyunda iki ucu yontulmuş kısa bir tahta ile 50-60 cm uzunluğunda bir sopa kullanılır. Bunlar kıra gitmeden bir gün önce hazırlanır.

Oyun oynanacak oyuncular iki gruba ayrılırlar. Bir tarafın oyuncusu eksik olursa bir kişi iki kişi yerine oynar ve bu kişiye "Eşi Karnında" denir. Her iki taraftan birer kişi seçilir ve bu seçilen kişiler yere konan çeliğe gittiği yere bir işaret konur. Diğer gruptan seçilen kişi de aynı işi yapar hangi oyuncu çeliği daha fazla uzağa atabilmişse o taraf oyuna başlar.

Oyun başlarken yere küçük bir çukur açılır veya iki taş çeliğin boyu kadar olacak şekilde aralıklı yan yana konulur. Diğer taraf oyuncuları karşı tarafa (Nahıra) geçer. Böylece oyun başlamış olur. Oyuncu elindeki çubukla çukurun üzerine yerleştirdiği çeliğe karşı taraf oyuncularına doğru hızla atar. Eğer karşı taraf oyuncuları atılan çeliği havada yakalarsa hem sayı kazanırlar hem de atan oyuncu ölmüştür.

Eğer havada atıldığı yerde duran çubuğa doğru nişan alarak atar, eğer sopayı vurabilirse oyuncu ölmüş olur. Sıra diğer oyuncuya geçer. Vuramadıysa çel iği atan oyuncu eline sopayı alarak yerdeki çeliğe vurmaya çalışır.

Çeliğin gittiği yere kadar olan mesafeye gözün kestiği adım verilir. (Üç adımda gel, beş adımda gel... gibi) rakip takım da adımını büyük atabilen ve kendine güvenen bir oyuncu bulunmazsa “Seni alsın” denir. Böylece diğer taraf o kadar sayı alır. Oyunun başında kararlaştırılan sayıyı hangi tarafın oyuncularının tamamı ölürse bu defa diğer taraf oyuna başlar. Bu oyunda ölen arkadaşını tekrar diriltebilmek için önceden kararlaştırılan sayıyı hiç vurulmadan arka arkaya alması gerekir.

3.1.4.2. KARGI (DEĞNEK) OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ahmet KOCABIYIK

Oyunun Mekânı: Sokakta, bahçede ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Değnek

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyun alanına için nemli toprak zemin seçilir ve oyuncu sayısı kadar değnek dikilir. Hedeften 5 metre uzaklığa atış çizgisi çizilir. Oyuna başlayacak grup sayısmaca ile belirlenir. Her oyuncunun elindeki kargı (değnek) ile bir kez atış yapma hakkı vardır. Atışı isabet eden oyuncu tekrar atış yapma hakkına sahip olur. Atışını yapan oyuncu takımına döner ve takımındaki diğer oyuncu işlemi aynen tekrar eder. Diğer grubun oyuncuları da aynı şekilde atışlarını yaparlar. Oyun sonunda hangi grup daha çok isabetli atış yapmışsa o grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.4.3. TOL OYUNU

Oyun 2 veya 3'er kişilik gruplarla oynanılır. Her grup kendi oyuncu başını seçer. Oyunda bir adet ortalama 75 ve 20 cm uzunluğunda iki ucu sivri birer çubuk bulunur. Bu çubuklara “ Tol “ adı verilir. Oyun alanı belirlenir ve bu oyun alanına yumruk büyüklüğünde iki taş konulur. Sayısmaca ile oyuna ilk başlayacak grup belirlenir. Diğer grup ebe olur. Başlayan grubun oyuncu başı, tolu iki taşın üzerine koyar ve tolu havaya kaldırarak en hızlı şekilde tola vurur ve tolu gönderebildiği en uzak mesafeye gönderir. Eğer oyuncu tola

vuramazsa, vuramadığı zaman birinci oyuncu yanar (kaybeder), sıra aynı grubun diğer oyuncularına geçer. Ebe grup ise tolun atılacağı tarafa yerleşir ve atılan tolu yakalamaya çalışır. Ebe grubun oyuncularından birisi tolu yere düşmeden havada yakalarsa oyun biter. Diğer grup ebe olur ve oyun yeniden başlar.

Eğer ebe grup tolu yakalayamazsa, tolu düştüğü yerden alıp tolun atıldığı iki taşın en yakın noktasına atmaya çalışır. Eğer tol taşlara büyük çubuk mesafesi kadar veya daha az yaklaşmışsa, ebe grup oyunu kazanmış olur. Eğer taşlar ile tolun arası büyük çubuk mesafesinden daha fazla ise, ebe grubun ebeliği devam eder. Hangi grup daha fazla oyun kazanırsa o grup oyunun kazananı olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.4.4. TOL ADIMLAMA

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar. Oyun alanına el avucu büyüklüğünde bir çukur kazılır. Çukura iki ucu sivri olan tolun bir ucu konulur. Diğer ucu ise dışarıda bırakılır. Oyunun başlangıcında gruplar kararıyla belirlenen vuruş sayısı (1, 2 veya 3 vuruş gibi) kadar vuruş yapılır. Oyuna başlayan tarafın oyuncu başı, büyük çubukla tolun (çubuğun) çukurun dışında olan kısmına vurarak, tolu havaya kaldırır ve havadaki tola var gücüyle vurarak en uzak mesafeye göndermeye çalışır. Eğer oyun vuruş sayısı 1 ise sadece bir defa tolu uzağa atar. Eğer 2 ise iki defa, üç ise üç defa tolu uzağa atar.

Tolun düştüğü yerden oyunun vuruş sayısı kadar aynı şekilde vurarak tolu olabildiğince uzağa gönderir. Eğer tola vuramazsa o oyuncu yanar (kaybeder). Diğer oyuncular da vuramayıp yanarsa, o grup ebe olur. Uzağa atılan tol, ebe grup tarafından kaç adımla adımlayabilecekleri sorulur. Ebe grup, bir sayı söyler. Örneğin “ 27 adımda adımlayabilirim “der ve başlama çukurundan itibaren, grubun en iyi adım atlayanı tarafından hızlı bir şekilde adımlamaya başlar. Ebe grubun oyuncusu, çukurdan tola kadar, dediği 27 sayıda adımlayamazsa, ebe grubun ebeliği devam eder. Eğer adımlayabilirse, karşı grup ebe olur ve oyun yeniden başlar. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.4.5. HALIK OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ahmet KOCABIYIK

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Tahta değnek ve tahtadan yapılmış top

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Oyun alanı, futbol alanına benzer. Her oyuncunun elinde “ halık “ adı verilen değnekler bulunur. Oyun için tahtadan yapılmış küçük bir top gereklidir. Oyun alanına küçük bir çukur kazılır. Bu çukurdan 5 metre kadar uzaklıkta atış çizgisi belirlenir. Sayışmaca ile hangi grubun oyuna ilk önce başlayacağı belirlenir. Oyuna başlayan ilk grup sırayla halıklarıyla toplara vurarak topu çukura sokmaya çalışırlar. Hangi grubun oyuncuları topu daha çok çukura sokmayı başarabilirse, o grubun oyuncuları oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.4.6. ATÇILIK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Serkan KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Değnek

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular değneklerin kalın kısmı ön tarafa gelecek şekilde bacaklarının arasından geçirirler. Oyun alanına başlangıç ve bitiş çizgisi çizilir. Bütün oyuncular değneklerini bacaklarının arasına alıp başlangıç noktasına geçerler. Değneklerinin üzerinde ata binmiş gibi seke seke bitiş çizgisine doğru koşarlar. Hangi oyuncu atıyla beraber bitiş çizgisine varırsa o kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.5. TAŞLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.5.1. ATEŞİMİ ALDIM

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sevda GÜMÜŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Taş

Oyun 10 kişiyle oynanılır. Oyuncular 5'erli iki gruba ayrılırlar. Her iki grupta kendilerine birer takım kaptanı seçerler. 15 adım aralıkla, iki büyük taş dikilir. Birinci gruptaki oyunculardan biri, taşa dokunarak “ Ateşimi aldım! ” diyerek, karşı tarafa doğru koşar. Bu oyuncuyu yakalamak için, karşı takımdan da birisi çıkar ve oyuncuyu kovalamaya başlar. Oyuncu yakalanacağını anlarsa, kendi taşının bulunduğu yere dönmek zorunda kalır. Yerine bir başkası çıkar. Kovalanan oyuncu yakalanırsa karşı gruba geçer. Oyun sonunda hangi grubun oyuncuları daha fazla oyuncu yakalamışsa, o grubun oyuncuları oyunu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.5.2. BELEYEM BELEYEM

En az iki kişiyle oynanılan bir oyundur. Avuç içine sığacak büyüklükteki taşı, birisi birkaç metre ileriye fırlatarak “Beleyem” der. Diğer oyuncu elindeki taşı, rakibinin taşına değdirecek şekilde nişan alarak fırlatır. Taşlar birbirine değince, değdiren taraf sayı almış olur. Oyuna tekrardan başlanır. Oyunun sayı limiti yoktur. İstenildiği kadar uzatılır.

Taşların birbirine değmesi oyunu sona erdirir. Oyun büyük bir toprak alanda 5-6 kişi ile de oynanılabilir. Hangi tarafın taşı rakibine isabet ettiği an, rakibi oyundan çıkar. Böylece oyunu kaybetmiş olur. Oyun diğer oyuncular arasında devam eder. Ta ki en son oyuncu kalınca ya kadar sürer. Kimin taşı hiç kırılmamışsa oyunun galibi o sayılır.

3.1.5.3. CÜM OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet GÜMÜŞ

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Küçük Taşlar

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Taş zemin üzerine tebeşir veya kömürle, büyük kare elde edecek şekilde bir büyük kare ve bu kare içerisinde dört büyük kare olacak şekilde şekil çizilir. Oyuncular taşlarını çapraz ve birbirlerini markaja alacak şekilde dizerler. Sayışmaca ile oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Taşlar çizgiler üzerinde ileri geri, aşağı yukarı, sağa sola hareket ettirilir. Taşların aşağı dik veya yanlamasına paralel hale getiren oyuncu “ CÜM “ diyerek oyunu kazanır. Taşlar yeniden dizilir ve oyuna bu şekilde devam edilir.

3.1.5.4. DELLODAŞ (BEŞ TAŞ)

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Zeynep YILMAZ

Oyunun Mekânı: Evde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Kesme şeker büyüklüğünde taşlar

Küçük boyutta beş adet taşla oynanılır. Oyun genellikle 2 kişi ile oynanılır. Oyun için sokaklardan küçük taşlar toplanılır. Sayışmaca ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir. Bu oyun beş bölümden oluşur. Oyunculardan birinin bu oyunu kazanabilmesi için bu beş bölümde hata yapmaması gerekir.

Birinci bölümde oyuna başlayan oyuncu, elinde tuttuğu bütün taşları yere atar. Bunlar dan sadece bir tanesini eline alır, diğerleri yerde kalır. Eline aldığı taşı havaya atarak yerdeki taşları birer birer toplar. Bu bölüm hatasız tamamlanırsa ikinci bölüme geçilir.

İkinci bölümde, yine taşlar yere atılır. Bir tanesini eline alır. Elindeki taşı havaya atarak yerdeki taşları ikişer ikişer toplamaya çalışır. Yerde bulunan iki taşı aynı anda alamazsa ya da

havaya attığı taşı yere düşürürse oyunu kaybeder. Bu bölümde hatasız tamamlanınca üçüncü bölüme geçilir.

Üçüncü bölümde, taşlar yere atılır. Bir tanesini eline alır. Elindeki taşı havaya atarak yerdeki bir taşı toplar. Sonra elindeki taşı yine havaya atarak yerde kalan üç taşı birden toplamaya çalışır. Bu bölüm de hatasız tamamlanınca dördüncü bölüme geçilir.

Dördüncü bölümde oyun zorlaşır. Taşlar yere atılır. Taşların birinin ayrı diğer dördü nün bir küme şeklinde gelmesi için taşları özenle atar yere. Taşlardan birini eline alıp havaya atar, dört taşı birden yakalamaya çalışır. Bu bölümde hatasız tamamlanınca son bölüme geçilmiş olur.

Beşinci bölüm oyunun son bölümüdür. Oyunu hatasız sürdüren oyuncu bu son bölüm de bütün taşları havaya atar ve yere düşmekte olan taşları elinin üstünde tutmaya çalışır. Tuttuğu taş kadar sayı kazanmış olur. (Her bir taş 10'ar puandır.) Oyuncu tekrar ilk bölümden oynamaya devam eder. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 7: Dellodaş Oyunu



Fotoğraf 8: Dellodaş Oyunu

3.1.5.5. HİVLOTİK

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ahmet GÜZEL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Siyah ve beyaz yassı taşlar

Oyun genellikle 2-4 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe siyah veya beyaz renkte yassı bir taşı eline alır ve diğer oyunculara arkalarını dönmelerini söyler. Daha sonra taşı rastgele uzak bir yere fırlatır. Gözlerini açan oyuncular bu taşı bulmaya çalışırlar. Taşı bulan oyuncu oyunu kazanır ve sonraki oyunda yeni ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.6. DOKUZ TAŞ

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Efe YİĞİT

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kâğıt, kalem ve siyah-beyaz küçük taşlar

Oyun 2 kişi ile oynanılır. Beyaz bir kâğıda büyük birkare çizilir. Bu karenin içerisi çapraz olacak şekilde çizilir. Oyuncular çizgilerin birleştiği noktalara her defasında bir taş olmak üzere taşlarını yerleştirirler. Taşların karışmaması için oyunculardan biri siyah taşlar kullanır, diğeri beyaz taşlar kullanır. Taşlar çizgi üzerinde tekli hamlelerle hareket ettirilir. Her oyuncu, kendi taşlarından üç tanesini aralıksız aynı çizgi üzerine getirmeye çalışırken yaptığı hamlelerle diğer oyuncunun aynı şeyi yapmasına engel olmaya çalışır. Hangi oyuncu üç taşını bir çizgi üzerine getirebilirse o oyuncunun bir taşını alır. Oyun sonunda iki taş kalan oyuncu oyunu kaybeder. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.7. RENKLİ TAŞ TOPLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Figen YAKUT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Taş

Oyun en az 4 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe oyunu başlatır. Ebe oyunculardan 5 dakika içerisinde taş toplamalarını ister. Toplanacak taşların rengi siyah ve beyaz olarak belirlenir. Tüm oyuncular beş dakika içerisinde toplayabildikleri kadar renkli taş toplarlar. Oyun süresi bitince ebe toplanılan taşları sayar. Kim daha fazla taş toplamışsa oyunu o oyuncu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.5.8. HAVALI TAŞ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Taş

Oyun en az 5 kişiyle oynanılır. Oyun alanına büyük bir taş konulur ve bütün oyuncular bu taşın etrafında daire oluşturacak şekilde otururlar. Her oyuncunun elinde 10-15 adet küçük taş bulunur. Oyuna başlayacak oyuncu sayışmaca ile belirlenir. Oyuna başlayan oyuncu kendi taşlarından birini havaya atar. Bu sırada aynı eliyle yerden başka bir taşı havadaki taş yere düşmeden yakalamaya çalışır. Oyuncu yerden taş alamaz ya da havadaki taşı yakalayamazsa taşlarından birini ortadaki büyük taşın üstüne koyar ve sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun şekilde devam eder. Oyun sonunda en fazla taşı kalan oyuncu, oyunu kazanır.

3.1.5.9. TAŞ SEKTİRME

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Burcu GÜVEN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Taş

Oyunda 2 kişi ile oynanılır. Göl veya nehir kenarında oynanılan bir oyundur. Oyuncular buldukları yerden belirli sayılarda yassı ve küçük (fırlatabilecekleri büyüklükte) taşlar toplarlar. Sonra bu taşları sırasıyla suya fırlatırlar. Amaç taşların suyun yüzeyine dokunduktan sonra tekrar havalanmasıdır. Taşı suyun yüzeyinde en fazla seken oyuncu oyunun kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.10. ÜÇ TAŞ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Dilara ÖNAL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Taş

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Her oyuncu için farklı iki renkte kâğıtlarla kaplanmış 3'er küçük taş gerekir. Beyaz bir kâğıda büyük bir kare çizilir. Karenin ortası artı işaretiyle çizilir. Yani 9 adet kesişme noktası oluşturulur. Oyuncular taşlarını sırayla köşe noktalara koyarlar. Her oyuncunun, rakibinin üç taşı bir hizada koymasını önlemesi gerekir. Taşlar kesişme noktalarına konulduktan sonra, boş olan noktalara ilerleyerek yatay, dikey ya da çapraz şekilde sıralanır. Taşlarını aynı hizada ilk sıralayan oyuncu rakibini yenmiş olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.11. DİKKATLİ YÜRÜME

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Seda ÇAMLIBEL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Küçük taşlar

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyunun başlama ve bitiş çizgisi belirlenir. Yere belirli aralıklarla küçük taşlar konulur. Oyuncular tek sıra olup çizgi üzerinde beklerler. En öndeki oyuncunun gözleri bağlanılır. Oyuncunun yerdeki taşlara basmadan bitiş çizgisine varması gerekir. Taşlara basan oyuncu ölür. Basmadan bitiş çizgisine varan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.12. KAMA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Murat AY

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Taş

Oyuncu sınırlaması yoktur. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyuna başlayacak grup sayısmaca ile belirlenir. Her iki grup da yere beşer adet taş dizeleler. Yere dizilen taşlardan 5 metre kadar atış çizgisi belirlenir. Oyuna başlayan grubun oyuncuları sıraya girip ellerindeki taşlarla dizilen taşlara atış yaparlar. Taşlardan birini düşüren oyuncu elindeki diğer taşı atmaya da hak kazanır. Düşüremezse arkasındaki oyuncu atış yapar. Beş taşı da deviren grup karşı tarafa bir “ kama “ vermiş olur. Taşların tümünü düşürmeyi başaramazsa sıra diğer gruba geçer. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.13. HAVALI (UÇAN)TAŞ YAKALAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Halil AKÇA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Taş

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular, ellerine aldıkları taşları sırayla havaya atar ve ellerinin üst yüzeyi ile tutmaya çalışırlar. En çok hangi oyuncu ellerinin üzerinde taş tutmuşsa o oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.14. DİKİLİ TAŞ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Maviş ŞAHİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Taş

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar. Oyuncular 5 adet yassı taşı düz bir zeminde üst üste gelecek şekilde dikerler. Taşlardan 10 metre uzaklığa gidip atış yeri belirlerler. Atış yapacak oyuncu, yerden taşı alır ve fırlatır. Taşları devirirse oyunu kazanmış olur. Deviremezse atış sırası diğer oyuncuya geçer. Oyun sonunda hangi grubun oyuncularını bütün taşları devirmeyi başarsa oyunu kazanmış olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.15. TAŞTAYIM-TOPRAKTAYIM

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Delal MENGİ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Taşlar

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncu sayısı kadar büyükçe taşlar belirli aralıklarla toprak zemine yerleştirilir. Oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe beşe kadar sayar. Diğer oyuncular taşların üzerine çıkarlar. Ayakların kesinlikle toprağa değmemesi gerekir. Taşa çıkan oyuncunun “ taştayım “, ayağı toprağa değen oyuncunun da “ topraktayım" demesi gerekir. Oyuncular bu sayede ebeyi şaşırtarak yer değiştirirler. Ayağı toprağa değen oyuncu “ topraktayım “ demeden önce ebeye yakalanırsa yeni ebe o oyuncu olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.16. YERDEN YÜKSEKTE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Zara POLAT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Taşlar

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe 10'a kadar sayar ve oyuncular sayma işlemi bitmeden yüksek yerlere çıkarlar.(Kaldırma veya taşların üzerine çıkabilirler.) Oyuncuların ayaklarının kesinlikle yere değmemeleri gerekir. Oyuncular ebeyi şaşırtarak yer değiştirirler. Ayağı yere değen oyuncuyu ebe görürse o oyuncu, yanar ve oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.17. TAŞ DİZME

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Zara POLAT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yassı taşlar

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile belirlenir. Yere bir çizgi çizilir. Bu çizginin 5 metre kadar uzağına küçük bir daire çizilir. Ebe yuvarlak bir taşı, dairenin ortasına koyar. Diğer oyuncular da çizginin arkasında sıra olurlar.

Sonra ellerindeki yassı taşlarla ebenin taşını daireden dışarıya çıkarmaya çalışırlar. Ebenin taşı daireden dışarı çıktığı anda ebe taşını alıp yerine koyana kadar atış yapan bütün oyuncular ebeye yakalanmadan taşlarını alıp geri dönmeye çalışırlar. Yakalanan oyuncu ebe olur. Eğer oyuncular ebeye yakalanmadan yerlerine geri dönerlerse ebe değişmez. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.18. ÇİZGİ (SEK SEK)

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşegül DEMİRCİ

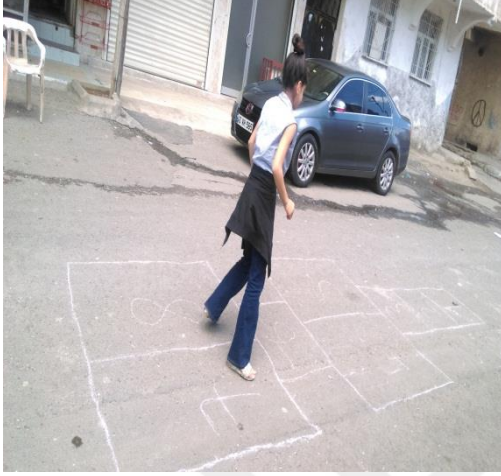
Oyunun Mekânı: Okul bahçesinde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

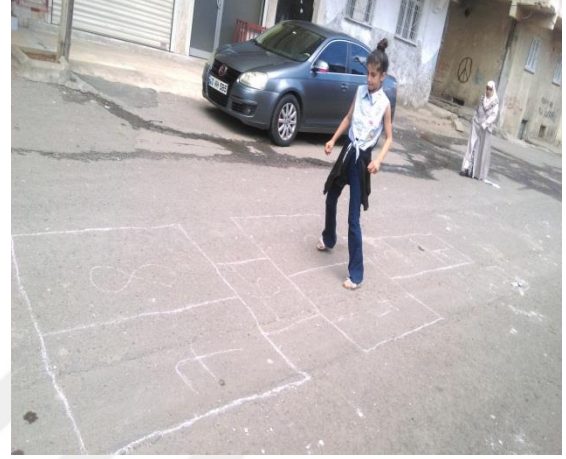
Oyun Aracı: Orta büyüklükte taş

Oyun 2-4 kişiyle oynanılır. Oyun alanına tebeşir yardımıyla 8 kutucuk çizilir. Bu kutucuklara 1'den 8'e kadar rakamlar yazılır. Bu, oyunun 8 seviyeden oluştuğunu gösterir. Sayışmaca ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuna başlayacak olan oyuncu 1'lere taşı atarak tek ayak üzerinde seker. 3 ve 4 numaralı kutucuğa gelince iki ayağını yere basar. Daha sonra 5. Kutucuğa tekrar sekerek gider ve 6-7. Kutucuklarda tekrar iki ayağını birden basar. Daha sonra 8. Kutucuğa tek ayak üzerinde sekerek gider. Dönüş de yine aynı şekilde olur daha sonra 2' ye gelerek 1. Kutucuktaki taşı eline alır ve 1. Kutucuğa sekerek gelir ve sonra 1.

Kutucuktan dışarı atlar. Aynı işlemi daha sonra 2. Seviye için yapar. Oyun esnasında çizgiye basan ya da ya da sekerek gitmesi gereken yerlerde iki ayağını birden yere basan oyuncu yanar. Böylece sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun sonunda bütün seviyeleri tamamlayan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 9: Çizgi (Sek Sek) Oyunu



Fotoğraf 10: Çizgi (Sek Sek) Oyunu

3.1.5.19. KEVIRKERT

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fırat AK

Oyunun Mekânı: Sokakta, okulda ve evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Taş

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri hakem seçilir. Oyuncu sayısı kadar iri taşlar toplanılır. Atış çizgisi belirlenir. Oyuncular hakemin oyunu başlatmasıyla belirlenen çizgiden taşlarını hızlı bir şekilde fırlatırlar. Hakemin belirlemesiyle taşı en uzağa atan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.20. ÇANAK-ÇÖMLEK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sadettin EKİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yassı taşlar ve top

Oyun 8-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Graplardan biri sayışmaca ile ebe olur. Bir daire çizilir ve bu dairenin içine dört – beş tane yassı taş üst üste konulur. Uzakça bir yere atış çizgisi çizilir. Ebe olan grup bu çizginin yanında durur ve diğer grup atış çizgisinden topu taşlara doğru atarlar. Taşlar yıkılırsa topu atan grup kaçar ve ebe olan grup da onları vurmaya başlar. Kaçan grup ise vurulmadan dökülen taşları yeniden dizmek zorundadır. Taşları dizmeden vurulurlarsa oyunu ebe olan grup kazanır ve hep bir ağızdan “ Çanak Çömlek Patladı, çanak çömlek patladı “ diyerek karşı grubu çatlatmaya çalışırlar. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.21. SEKİZ KUYULU TAŞ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Barış GÜVEN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Taş

Oyun 2 kişi ile oynanılır. Her oyuncunun elinde 32 taş bulunur. Her oyuncu kendi yanına 4'er adet çukur kazar ve her çukurun içine 4'er taş yerleştirir. Sayışmaca ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir. Bu oyuncu kendine ait çukurlardan 4 taş alır, istediği yerden başlayarak sırayla her çukura 1'er taş koyar. Diğer oyuncu da aynısını tekrarlarlar. Bu taş yerleştirme esnasında kendi çukurunda 1 taş bırakmayı başaran oyuncu, karşısındaki oyuncunun çukurundaki bütün taşları almaya hak kazanır. Rakibin taşlarını toplamayı başaran oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 11: Sekiz Kuyulu Taş

3.1.5.22. MEKTUP OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşegül DEMİRCİ

Oyunun Mekânı: Okul bahçesinde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Orta büyüklükte taş

Oyun 2-4 kişiyle oynanılır. Çizgi (sek sek) oyununun bir çeşididir. Oyun alanına tebeşirle mektup şeklinde çizgi çizilir ve bu mektup üzerine 1'den 6'ya kadar rakamlar çizilir. Bu, oyunun 6 seviyeden oluştuğunu gösterir. Sayışmaca ile sırayla oyuna başlayacak oyuncular belirlenir. Oyuna başlayacak birinci oyuncu elindeki orta büyüklükteki taşı birlere atmaya çalışır. Oyuncu tek ayak üstünde sekerek taşı sırayla 5'lere kadar sürükler. 5'e gelince iki ayağını yere basarak dinlenir. Daha sonra tekrar sekerek altılar, üçler, ikiler ve birlere gelerek taşı çizgiden dışarı çıkarır. Taş çizgiye değerse ya da hedeften başka bir yere atılırsa oyuncu yanar. Sıra diğer oyuncuya geçer. Bütün bölümleri eksiksiz bitirebilen oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 12: Mektup Oyunu



Fotoğraf 13: Mektup Oyunu

3.1.5.23. YÜZDE YÜZ OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Aziz GÜNDÜZ

Oyunun Mekânı: Okul bahçesinde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Orta büyüklükte yassı taş

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyun 10 bölümden oluşur. Oyun alanına tebeşirle bölmelerden oluşan on adet çizgi çizilir. Bu bölmelerin her birine 10'un katları şeklinde sayılar yazılır ve bu sayılar 100'e kadar yazılır. Sayışmacı ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir.

Oyuncu eline aldığı taşı ilk bölmeye atar ve sekerek tüm bölümlerden geçer ve tekrardan ilk bölüme gelerek taşı alır ve bölümden dışarı çıkar. Daha sonra 2. Bölüme geçer ve bütün bölümler için aynı işlem tekrarlanır. Çizgiye basan olursa ya da geçtiği bölüme taşı atamayan oyuncu ölür ve sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 14: Yüzde Yüz Oyunu

3.1.5.24. LEHTİ PAPAZ

Oyun 2-3 kişiyle oynanılır. Yere bir buçuk metre çapında bir daire çizilir, oyuncuların elinde ise avuç büyüklüğünde birer yassı taş bulunur. Yere çizilen dairenin ortasına ise eski sigara markalarından olan Sipahi, Harman, Yenice, Kulüp, Gelincik, Bahar gibi karton ambalajlı sigara kutularının ön ve arka kapakları kesilip konurdu. Oyuncular bu kapaklara “ papaz “ derlerdi. Bu sigara kutularının ön ve arka kapaklarının her birinin belli bir değeri vardı. Sipahi 100’lük, Kulüp 50’lik, Yenice 40’lık, Gelincik 30’luk, Bahar 20’lik, bütün kapakların arka kısmı ise 10’luktur.

Dairenin ortasına üst üste konulan bu kapaklara, dairenin dışında önceden belirlenmiş bir noktadan nişan alınarak lehti (taş) atılır. Oyuncular lehti atışında birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü olmak için ise ” Peşing, duk, kankır “ diyen atış sırasında sıralamaya girer. Her oyuncu dairenin içindeki papaz dedikleri kutu kapaklarını lehti atışlarıyla dairenin dışarısına çıkarmaya çalışırlar. İlk vuruşta daire dışına çıkmayabilir. Ancak diğer oyuncuların atış sıralarından sonra kendisine sıra geldiğinde atışlarını yeniler ve papaz dediği kutu kapağını dairenin dışına çıkarabildiklerinde o papazı kazanmış olur. Böylelikle nişancı ve maharetli olanlar daha çok papaz kazanırlar. Oyun böyle devam eder.

3.1.5.25. KUVVET TAŞI (GÜLLE)

Oyunda kişi sınırlaması yoktur. Oyun, geniş alanlarda veya şehir dışındaki piknik alanlarında oynanılır. Bir de, oyunun kurallarını çok iyi bilen bir hakem tayin edilir. Bir araya gelen oyuncular, 5 ile 10 kilo arasındaki bir taşı, belirlemiş oldukları başlama çizgisinden birer birer atmaya başlarlar. Hakem ise atılan taşın düştüğü yerde bekler ve taşın düştüğü yeri tam olarak belirler. Hangi oyuncu taşı en uzak noktaya atmayı başarır, o kenarda durur, diğer oyuncular ona yetişmeye çalışır. Oyunun belli bir süresi yoktur. Oyuncular istediği zaman oyuna son verebilirler. Bu oyun bir nevi gülle oyununun benzeridir.

3.1.5.26. ÖLÜ ÖLÜ TIKIRDA OYUNU

Bu oyun gece oyunu olup, 5'er kişilik iki kişilik grup tarafından oynanılır. Ebe grup yine bir tarafı ıslatılan bir taşın havaya atılmasıyla ve taşın yere düşmesi sonucunda, hangi tarafı üste gelirse, diğer tarafı söyleyen grup ebe olur. Ebe grup, merkez noktada gözlerini duvara dönük şekilde kapatarak, yüze kadar sayar. Diğer grup ise bu zaman zarfında, gecenin karanlığında ve ellerine iki küçük taş gizlemeye çalışırlar. Ebe grup 100'e kadar sayımı bittikten sonra saklanan diğer grubun oyuncularını aramaya başlar. Bu arada da arayan oyuncular, saklanan oyuncuların yerini belirlemek için "ölü ölü tıkırda" tekerlemesini söyler. Saklanan oyuncu, ebe oyunculara fazla yakın değilse ve karanlıktan faydalanıp ebe oyunculara görünmeden yerini değiştirme fırsatına sahipse, elindeki iki taşı birbirine vurarak yerini belirler ama aynı hız ve aynı anda görünmeden hemen yerini değiştirir.

Ebe, sesin geldiği yere gider ama oyuncuyu bulamaz. Eğer ebe, saklanan oyuncunun yerini tam tespit edip bulursa ebe, bulunan oyuncunun sırtına binerek, merkez noktaya kadar kendini taşır. Bu şekilde ebe grup, saklanan grubun yarısından fazlasını bulabilirse ebe grup, ebelikten kurtulur. Eğer saklanan grup yarısından fazlası bulunmadan merkez noktaya ulaşır "COŞ" ederse (elini değdirirse) ebe grubun ebeliği devam eder ve oyun bu şekilde birkaç defa tekrarlanarak en çok galip olan taraf belirlenir.

3.1.5.27. BEYAZ TAŞ

Oyun geceleri beşer kişilik iki grup ile oynanılır. Gecenin karanlığında görünmesi için bembeyaz bir taş, kemik veya bir topla oynanılır. Hakem seçilir. Hakem oyuncuları iki gruba ayırır. Beyaz taşı eline alır. Bütün oyunculara tek tek gösterir, amaç karanlıkta taşı gördüklerinde tanışınlar. Hakem belli bir nokta üzerinde durur, taşı fırlatacağı sahaya doğru

oyuncuların arkalarını dönmelerini ister. Hakemin buradaki amacı taşın düştüğü yeri kimse görmesin.

Hakem taşı attıktan sonra oyunculara gidip taşı bulmalarını ister. Her iki takımın oyuncuları sahaya dağılırlar. Taşı hangi takım bulup hakeme ulaştırırsa; o takım kazanacaktır. Bu oyunda her şey serbesttir. Oyuncular hile yapabilirler, taşı bulmadığı halde oyunculardan biri hakeme doğru kaçır. Rakip takımın oyuncuları onu kovalarlar. Buradaki amaç rakip takımın dikkatini dağıtmaktır. O kaçan kişinin arkadaşı taşı bulmuşsa, hakeme daha rahat ulaşmaya çalışacaktır. Rakip takımın oyuncuları taşın kendisinde olduğu oyuncuyu fark ederlerse onu yakalamaya çalışırlar. Yakaladıklarında onu yere düşürürler, hepsi üstüne yığılırlar. Amaç ondan taşı zorla almaktır. Taşı kendisinde bulunan kişi taşı arkadaşlarına aktarmaya çalışır. Kim taşı hakeme ulaştırırsa o takım kazanır ve 1 puan kazanır. Oyun sonunda en çok puanı kazanan takım oyunu kazanır.

3.1.5.28. KOZA KIRIK

Oyunculardan bir tanesi eline bir taş parçası veya benzeri bir şey saklar. Bu taşı bulan ebelikten kurtulmuş olur. En sonunda taşı bulamayan son oyuncu ebe olur. Bu oyun genişçe bir alanda istenildiği kadar oyuncu ile oynanılır.

Adına” Koza” denilen düz hafif sivri ve normal irilikteki taş iyi bir yere dikilir. Dikilen bu kozadan 5-6 metre uzağa uzun bir çizgi çizilir. Her oyuncu önceden seçmiş olduğu atış daşının yanında durarak 5-6 metre uzaklıktaki çizgiye doğru düzgün bir biçimde fırlatır. Çizgiye yakınlık durumuna göre oyuncular başlama sırası alırlar. Ebe olan oyuncu kozanın yanında bekler. Diğer oyuncular sırayla bir ayaklarını çizgiye koyarak atış taşlarını kozaya doğru fırlatırlar. Kozayı yıkan oyuncu gidip tekrar taşını alır ve oyuna devam hakkına sahip olur.

Yaptığı atışta kozayı vuramayan yani ”Fırt eden” oyuncunun atış taşı olduğu yerde kalır. Taşı yerden alan oyuncu ebeye görünmeden koşup ayağını kendi taşına basabilirse taşını alıp oyuna devam eder. Ayağını taşa basmadan ebe tarafından görülüp ebe de elini taşın sahibi ne vurursa vurulan oyuncu ebe olur. Koza kırık olduğu zaman ebe kimseyi kovalayıp eliyle kimseyi vuramaz. Ancak kozayı yerine diktikten sonra diğer oyuncuları kovalayabilir. Oyun, oyuncular arasında bu şekilde sürüp gider.

3.1.5.29. İŞKİJA MINA SURİ

Oyun 4-6 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayışmaca ile başoyuncu ve ebe olarak belirlenir. Başoyuncu, büyükçe bir taşın üzerinde oturarak ebenin kafasını yüzü aşağıya gelecek şekilde iki dizinin arasına alır. Hafifçe sırtına vurarak sesli bir şekilde:

“ İşkijımına suuuri

Mı fista tenduuuri

Mıllaye mine coori

Mıllaye mine ceeri

Kâğıt gine sera şine şooori. “

Tekerlemesini söyler. Tekerlemenin bittiğini belirlemek için, en son sırtta vuruşu biraz kuvvetli yapar. Bu tekerleme sırasında ise, diğer oyuncular gecenin karanlığından faydalanarak saklanmaya çalışırlar. Ebe, tekerlemeden sonra, başlar saklanan oyuncuları arayıp bulmaya. Oyuncular ebeye yakalanmadan başoyuncuya elini değdirirse, o oyuncu ebe olur ve oyun yeniden başlar. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.6. TOPRAK VE ÇAMURLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.6.1. HAMAM PUŞO

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Ortaya toplanan 3-4 avuç topraktan meydana getirdikleri toprak kümesinin etrafında toplanan oyuncular, ağızlarına aldıkları suları hızlı bir şekilde toprak kümesinin üzerine püskürtürler. Bir taraftan da elleriyle toprak kümesine vurarak toprağı sıkıştırırlar. Birkaç defa su püskürtüp sıkıştırdıkları toprak kümesini, ellerine aldıkları sağlam ve ince dal parçalarıyla herkes kendi tarafındaki kısma delik açarak, suyla çamurlaşmış katı kabuğun altındaki kuru toprağı dikkatlice boşaltır. Bir de kubbe haline gelmiş toprak kümesinin üst bölümünün tam ortasına bir delik daha açılır. Bundan sonra ise her oyuncu kendi önünde açtığı deliğın önünde toprakla küçük bir havuz yapar ve kubbenin en üst deliğinden azar azar su bırakır, bu su hangi oyuncunun tarafına akıp daha fazla havuzunu doldurursa o oyuncu oyunu kazanmış olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.6.2. PATLATMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Halil AKÇA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çamur

Oyun en az 2 kiřiyle oynanılır. Oyuncular kum ve suyu karıştırarak çamur haline getirirler. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuna ilk başlayan oyuncu çamuru, yere hızlıca vurur ve “ pat “ diye ses çıkar. Hangi oyuncunun çamuru daha çok patlamış, yarılmışsa o, oyuncu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.6.3. ÇAMUR FIRLATMA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Melike GÜNEŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çamur

Oyun en az 4 kiřiyle oynanılır. Oyuncular kumu su yardımıyla çamur haline getirirler. Bütün oyuncular çamurlarıyla beraber bir duvarın önüne gelirler. Sayışmaca ile oyuna kimin ilk önce başlayacağı belirlenir. Duvardan 2 metre kadar uzaklığa atış çizgisi belirlenir. Oyuncular sırayla ellerindeki çamurları yumruk büyüklüğüne getirdikten sonra duvara fırlatırlar. Hangi oyuncunun çamuru daha çamuru daha fazla süreyle duvarda kalırsa o, oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.7. TOPLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.7.1. KUKALI SAKLAMBAÇ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yeşim TOPRAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top ve yassı taşlar

Oyun 12 kişiyle oynanılır. Oyun için kukaya (yassı taşa) ihtiyaç vardır. 7 adet kuka üst üste dizilir. Oyunculardan biri ebe seçilir. Oyunculardan biri topu kukalara fırlatır. Kukalar düşünce oyuncular koşarak saklanırlar. Ebe hızlıca düşen kukaları üst üste dizer ve saklanan oyuncuları bulmaya çalışır. Oyuncuları saklandıkları yerde bulursa ebelikten kurtulur. Ebe oyuncuları ararken bulamadığı oyuncu ortaya çıkar, topu alıp kukayı yıkarsa tüm oyuncular kazanır. Ebe yine ebe olarak devam eder. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.2. KUKLA OYUNU

Oyuncu sayısında sınırlama yoktur. Oyuncular arasında sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyun alanına bir daire çizilir ve bu dairenin içerisine top konulur. Ebe olarak seçilen oyuncu gözlerini kapatır. Diğer oyunculardan biri topa hızlıca vurduktan sonra oyuncular saklanmaya çalışırlar. Ebe olan kişi topu almaya gider. Topu aldıktan sonra yerine koymak için gelirken arka üstü gelir, amaç oyuncuların nereye saklandıklarını görmemektir. Ebe olan kişi topu getirip dairenin içine koyar. Diğer oyuncuları aramaya başlar.

Saklananlardan kimi görürse onun ismini bağırarak söyler. Koşarak gelip topa temas eder. Böylece gördüğü kişi oyundan saf dışı kalmıştır. Ebe olan kişi bu sefer diğer oyuncuları aramaya başlar. Saklananlardan biri gizlice ebe olan kişiden habersiz gelip topa vurursa, o saf dışı kalmış oyuncu oyuna dahil olarak tekrar saklanır. Ebe olan kişi gidip topu tekrar getirir. Oyuncuları tekrar aramaya başlar. Saklananların hepsini oyundan saf dışı ederse oyun biter. İlk önce kim saf dışı kalmışsa, bu sefer o kişi ebe olur. Oyuncular yorulana kadar oyun devam eder.

3.1.7.3. KOKANI

10 ile 15 yaşları arasındaki çocukların oynadığı bir oyundur. Oyun topla ve en az 5 kişi ile oynanır. Oyuncular ebeyi bulmak için aralarında sayışırlar. Sayışmanın amacı oyuncuların birbirlerine tekerleme söylemeleridir. Sayışma sonucunda ebe bulunur. Yere çizilen daire ve ortasına indirilen topa herhangi bir oyuncu hızla vurur.

Ebe topu yakalamak ve merkeze geri geri dönmek isterken, diğer oyuncular saklanırlar. Topu yakalayan ebe geri geri yürüyerek topun bulunduğu ilk noktaya geri döner. Böylece oyun başlar. Ebe oyuncuların saklandıkları yeri arar. Kimi görürse ismini söyleyerek örneğin; "Gümüş Kokani" der. Ebenin gördüğü oyuncu yanar ve bir köşede durur. Diğer oyunculardan biri ebeye görünmeden gelir, topa ayağı ile vurmaya başarır, yanar oyuncular tekrar oyuna dönerler.

Ebe bütün oyuncuları görürse, bütün oyuncular yanar. İlk yanar oyuncu, oyuna yeni den başlanırken ebe olur. Oyunda yanar oyuncular, ebe diğer arkadaşlarını ararken, " Elma der isem çık, armut dersem çıkma..." gibi mesaj niteliğinde cümleler söyleyerek arkadaşlarını uyarmaya çalışırlar. Bu oyun sırasında "Ooo bili bili kızım senin saçın kaç telli" tekerlemesi söylenilir.

3.1.7.4. DOKUZ AYLIK

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ahmet GÜZEL

Oyunun Mekânı: Sokakta, bahçede ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun genellikle 4-8 kişiyle oynanılır. Kaleye geçecek olan ebeyi belirlemek için oyuncular sırayla topu ayaklarında yere düşürmeden sektirmeye çalışırlar. Topu ayağında en az sektiren oyuncu ebe olur. Oyun alanı olarak bir duvar önü seçilir ve bu duvar kale olur. Ebe olarak belirlenen oyuncu kaleye geçer. Ebe topu yere atarak oyunu başlatır. Oyuncular ebenin fırlattığı topa sadece bir defa vurabilirler. Topa iki kez vuran oyuncu oyunun yeni ebesi olur ve kaleye geçer. Golün atılma şekline göre gol sayısı değişir. Şöyle ki;

Kafayla Atılan Gol: 3 gol

Ayakla Atılan Gol: 1 gol

Ebenin Bacaklarından Atılan Gol: 5 gol

Dokuz gol yiyen ebe ” Dokuz Aylık “ olur. Diğer oyuncularından biri kaleye penaltı atışı kullanır. Atışı kullanan oyuncu, gol atmaya başaramazsa “ İki Aylık “ olur ve kaleye geçer. Dokuz aylık olan oyuncu oyundan çıkar. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.5. ÇUKURA TOP ATMA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Murat GÜZEL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve bahçede

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Top

Oyun genellikle 5-10 kişi ile oynanılır. Oyun sahasına oyuncu sayısı kadar çukur açılır. Sayışmaca ile atış sıraları belirlenir. Her oyuncunun, bir atış yapma hakkı vardır. Atışlar top yerden yuvarlanarak yapılır. Oyuncu, top soktuğu çukur sayısı kadar puan kazanır. Atışlar sonucunda en yüksek puanı kazanan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.6. CAN (YAKAR TOP)

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fırat AK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun genellikle 10 kişi ile oynanılır. Oyuncular eşit şekilde iki takıma ayrılırlar. Sayışmaca ile oyuna hangi takımın başlayacağı belirlenir. Ebe takımdan iki oyuncu aralarında belirli bir mesafe bırakacak şekilde karşılıklı dururlar. Karşılıklı durdukları noktalara büyük

birer taş bırakırlar ve buraya kale adı verirler. Oyuncular atış yaparken bu kaleyi geçmeyecek şekilde yaparlar.

Oyuna başlayan takımdan iki oyuncu ortaya geçer ve oyun başlatılır. Ebe olan takım top ile atış yaparak ortadaki oyuncuları vurmaya çalışır. Topun değdiği oyuncu yanar ve takımdan diğer bir oyuncu oyuna girer. Ortadaki oyunculardan biri atılan topu havada yakalamayı başarırsa bir “ Can” kazanmış olur. Kazandığı can onu oyunda korur. Can tutan oyuncu yanar takım oyuncusunu bu canı kullanarak oyuna geri alabilir ya da bu canı yandığı zaman tekrar oyuna devam edebilmek için kullanabilir.

Oyuncunun kazandığı can sayısı kadar oyunda kalma hakkı bulunur. Takımdan bir oyuncu kalıncaya değin bu işlem devam eder. Oyunda kalan son kişi 7 defa yanmadan oyunda kalabilirse yanar bütün oyun arkadaşlarını oyunu dahil eder. 7'ye kadar kalmaz da yanarsa sıra diğer takıma geçer. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 15: Can (yakar top) Oyunu

3.1.7.7. DAİRE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Muhammed SÖKE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncuların biri ebe olarak seçilir. Oyuncular daire oluşturacak şekilde eşit aralıklarla dizilirler. Ebe dışındaki oyuncular oldukları yere 1'er metre olacak şekilde daire çizerler. Daireleri çizmek için tebeşir ya da kömür kullanılır. Her oyuncu dairesinin içinde durur. Ebe oyunu başlatır ve elindeki topu oyunculardan birine habersizce atar. Kendisine top atılan oyuncu, ayak ve kafa yardımıyla topu kendisinden uzaklaştırmaya çalışır ve topun kendi kalesine düşmesini engellemeye çalışır. Eğer top dairenin içerisine düşerse ya da topa eliyle müdahale eden oyuncu olursa oyunun yeni ebesi olur. Daha önceki ebeyle yer değiştirir. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.8. BALIK BATTI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Melike SÖKE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Çarşaftan yapılmış top

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular daire şeklinde yere çömelirler. Ebe dairenin ortasına geçer. Çarşafın bir ucu düğümlenerek top haline getirilir. Oyuncular çarşafı elden ele dolaştırırlar ve ebeye göstermeden sırtına vurmaya çalışırlar. Ebe, çarşafı oyuncuların elinden kapmaya çalışır. Elinde çarşaf ile yakalanan oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.9. DAĞ TOPU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Hasan SÖKE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Sopa ve çoraptan yapılmış top

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyun için düz bir alan belirlenir. Her oyuncunun birer sopası bulunur. Çorapların iç içe geçirilmesiyle büyük bir top yapılır. Oyun alanının ortasına, topun girebileceği derinlik ve genişlikte bir çukur kazılır. Bu çukur, kale olarak belirlenir. Oyuncular sırayla ellerindeki sopalarla çorap toplara atışlar yaparak, topları çukurlara atmaya çalışırlar. Çukurlara en fazla topu atabilen oyuncu oyunun kazananı olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.10. TÜNEL TOPU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yusuf DOĞRU

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun 5-6 kişiyle oynanılır. Oyuncular tek sıra halinde arka arkaya sıralanırlar. Oyuncular bacaklarını yanlara doğru açarak tünel oluştururlar. En önde duran oyuncu topu eline alır ve eğilerek bacaklarının arasından hemen arkasında bekleyen oyuncu arkadaşına verir. Topu alan oyuncu hiç beklemeden bacak arasından arkasındaki oyuncuya uzatır. Oyun bu şekilde zevkle devam eder.

3.1.7.11. ÇORAP TOP

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Şemsi TÜRE

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çoraptan yapılmış top

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. 5-10 tane çorabın tek bir çorabın içerisine koyulmasıyla büyükçe bir çorap top oluşturulur. Daha sonra oyuncular kendilerine iki adet kale belirlerler. Oyunculardan ikisi kaleci seçilir ve kaleye dikilir. Oyuncular eşit şekilde iki gruba ayrılırlar. Oyuncular oyun sahasına geçip maç yaparlar. Kaleye atılan her gol 1 puan sayılır. En çok puanı alan grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.12. KRALIÇE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Dilek YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Top

Oyun 6-12 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri kraliçe seçilir. Kraliçe eline topu alır ve oyunculara sırtını döner. Kraliçenin, arkasındaki hiçbir oyuncuyu görmemesi gerekir. Oyun başlar ve kraliçe elindeki topu arkası oyunculara dönük bir şekilde geriye doğru havaya fırlatır. Arkadaki oyuncular atılan topu havada yakalamaya çalışır. Oyunculardan biri topu yakalayınca bütün oyuncular hep bir ağızdan “ kraliçe-kraliçe “ diye bağırırlar ve alkışlarlar. Alkışlardan sonra kraliçe topu kimin yakaladığını bilmeye çalışır. Bilirse oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.13. KRAL-KRALİÇE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sadettin EKİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun en az 8 kişiyle oynanılır. Bütün oyuncular daire şeklinde dizilirler. Bir oyuncu topu karşısındaki herhangi bir oyuncuya atar. O, oyuncu topu ellerini yumruk yaparak tutar. Oyuncu topu tutamazsa vurulmuş olur. Vurulan oyuncular ebeye çalışırlar ve ebe gibi topla diğer oyuncuları vurmaya çalışırlar. En son bir kişi kalır. Bu kişi ” kral “ olur, sondan ikinci vurulan “ kraliçe “, üçüncü vurulan “ prens “, dördüncü vurulan “ prenses “, beşinci “ vezir “ olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.7.14. EBELİ SU TOPU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Denizde, gölde ve havuzda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Top

Oyun 10-20 kişiyle oynanılır. Oyuncular hepsi suyun içinde toplanır ve yan yana dizilerek halka oluşturulur. Oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe halkanın ortasında durur. Oyun başlar ve halkadaki oyuncular topu birbirlerine atarak paslaşırlar. Top, oyuncular arasında gelip giderken ebe topu havada yakalamaya çalışır. Ebe, topu tuttuğu zaman ebelikten kurtulur. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.15. EBESİZ SU TOPU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Denizde, gölde ve havuzda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun ebeli su topu gibi oynanılır. Bu oyunda ebe yoktur. Oyuncular halka şeklinde dizilirler. Topu karşılıklı paslarla oynarlar. Topu düşüren ölür. En sona kalan iki kişiden hangisi topu düşürürse oyunu kaybeder. Diğer oyuncu oyunu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.7.16. İPLİ TOP

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Derin SOYKAN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çoraptan yapılmış top ve ip

Oyun en az 6-8 kişiyle oynanılır. Bir ipin ucuna çoraptan yapılmış top bağlanılır. Oyuncular yan yana dizilerek halka oluştururlar. Oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe, ucunda top bağlı olan ipi alarak halkanın ortasına geçer. İpin uzunluğu halkadaki oyunculara ulaşacak kadar olmalıdır. Ebe ipi tutarak sallar ve dönmeye başlar. Halkadaki oyuncular, top kendilerine yaklaşırken zıplayarak kendilerine değmesini önlemeye çalışırlar. Kendisine üç defa top değen oyuncu yonar. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.17. KAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Nurettin SARSILMAZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun en az 4 kiřiyle oynanılır. Oyunda lastik bir top kullanılır. Sayıřmaca ile oyuna ilk önce kimin başlayacağı belirlenir. Top sektirilirken řu tekerleme söylenilir:

Bir kama

İki kama

Üç kama

Dört kama

Beř kama

Altı kama

Yedi kama

Sekiz kama

Dokuz kama

On kama

Tekerleme bitmeden topu düşüren oyuncu oyunu kaybeder. Sıra diđer oyuncuya geçer. Tekerlemeyi topu dizlerinin üstünde sektirerek bitirmeyi başaran oyuncu oyunu kazanır. Oyun bu řekilde devam eder.

3.1.7.18. TOP SEKTİRME

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Nurettin SARSILMAZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Top

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna ilk önce kimin başlayacağı belirlenir. İlk oyuncu topu havaya atar ve dizinin üstünde saydırır. Topu sektirirken düşürürse sıra diğer oyuncuya geçer. Topu bu şekilde en çok saydıran oyuncu oyunu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.7.19. MİÇE OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Velat YOLDAŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Ebe belirlenir. Oyuncular halka şeklinde dizilirler. Ebe topu en uzağa atabilecek bir oyuncuyu seçer ve oyuncu topa vurur. Aynı zamanda diğer oyuncular saklanır. Ebe topu oyun alanına getirir. Saklanan oyunculardan gördüğü birinin adını söyler, topu tekrar atar ve “ Miçe “ der. Böylece görülen oyuncu ebe olur. Ebe saklananlardan birini göremezse tekrar toplanılır ve topa vurulur. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.20. ÇEKİRGE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Velat YOLDAŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun 10-20 kişiyle oynanılır. Oyuncular ikişerli gruplara ayrılırlar. Gruplar da ayrı ayrı birer daire oluştururlar. Sayışmaca ile ebe olan grup belirlenir. Bu grup dairenin ortasına geçer. Sırt sırta kollarını kenetleyip topu da ortalarına yerleştirirler. Diğer gruplar alkışla tempo tutarken, ebe olan grup da topu düşürmemeye çalışarak, daire içinde çekirge gibi dönerek zıplamaya başlar. Eğer topu hangi grubun önünde düşürürse, çekirge olma sırası o gruba geçer. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.21. JAPON KALE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Barış GÜVEN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun genellikle 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyuncular oyuna başlarken büyükçe taşlarla karşılıklı birer kale kurarlar. Sayışmaca ile oyuna hangi grubun başlayacağı belirlenir. Oyun başlar. Oyundaki amaç diğer oyuncuların kalelerine top ile gol atmaktır. Bu oyunda futboldaki gibi kurallar yoktur. 10 gol yiyen takım oyunu kaybeder. Oyun böyle devam eder.

3.1.7. 22. ORTADAKİ SIÇAN

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Barış GÜVEN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun en az 3 kişiyle oynanılır. Oyuncular halka şeklinde dizilirler. İçlerinden biri bu halkanın ortasına geçer. Bu oyuncu “ orta sıçan “ adını alır. Halkadaki oyuncular topu ortadaki oyuncuya kaptırmadan paslaşırlar. Ortadaki oyuncu topu kimden kaparsa, yerine o oyuncu orta sıçan olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.23. BASKET OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Arda BEKTAŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çoraptan yapılmış top

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Çoraplar iç içe geçirilerek top şekline getirilir. Boş bir leğen oyun alanına konulur ve bu leğene bir metre kadar uzaklıkta atış çizgisi belirlenir. Oyuncular sırayla bu çizgiden leğene doğru topu atmaya başlarlar. Leğene giren her top 2 puan olarak değerlendirilir. Oyun sonunda en çok puanı alan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.24. HIZLI VE YAVAS

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Songül AYDEMİR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyunda oyuncu sınırlaması yoktur. Oyunu yönetmesi için oyunculardan biri hakem seçilir. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Her grubun birer kaptanı bulunur. Hakem iki grubun ortasına geçer. Oyun kaptanlarının ellerine küçük toplarla dolu sepetler verilir. Oyun alanına başlama çizgisi çizilir ve başlama çizgisinden 5 metre kadar uzaklığa iki tane boş kutu konulur. Hakem başla dediği andan itibaren oyuncular, sepetten topları kutuya atarak doldurmaya çalışırlar. Hakem “ hızlı “ ve “ yavaş “ diye komut verir. Komutu şaşırın oyuncu yanar. En kısa zamanda kutuya topları dolduran grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.25. EBE KIRBACI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Murat AY

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Top

Oyun 8-12 kişiyle oynanır. Oyuncular öncelikle halka şeklinde dizilirler. İçlerinden biri sayışmacı ile ebe seçilir. Oyuncuların her biri bir tarafa dağılır ve çömelerek ebeğin etrafında yürümeye başlar. Ebe ise elindeki topa ayağa kalkana vurmaya çalışır. Kimi oyuncular ayağa kalkarak ebeyi şaşırtmaya çalışır. Ebe ayaktaki oyuncuyu vurmaya başlırsa ebelikten kurtulur ve vurulan oyuncu, oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.26. EL TOPU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Murat AY

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çoraptan yapılmış top

Oyun 2-4 kişiyle oynanılır. Çoraplar iç içe geçirilerek top haline getirilir. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Yere tebeşirle büyük bir daire çizilir. Birinci grup dairenin dışında, ikinci grup dairenin içinde yer alır. Dışarıdaki oyuncular topu içerideki oyunculara kaptırmadan birbirlerine atmaya çalışırlar. Atılan topu içeridekilerden biri tutarsa hemen toplu dışarıdakilere vurmaya çalışır. Vurulan kişi ölür. Dışarıdaki oyuncuların tümü vuruluncaya kadar oyun devam eder.

3.1.7.27. ON PAS

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fırat ÇAMLI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Top

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar. Top havaya atılır ve hangi grup topu kaparsa o grup oyuna başlar. Topu alan takım kendi grup arkadaşlarıyla paslaşır. Kendi aralarında paslaşırken, 10'a kadar sayarlar. Paslaşma devam ederken, topun yere düşmesi veya rakip takımın eline değip yere düşmesi halinde saymaya sıfırdan başlanılır. On pası tamamlayan gruba bir puan verilir. Oyun sonunda hangi grup en fazla puanı toplamışsa o grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.28. CUMO KALE

Bu oyunda oyuncular 4-8 kişi arasında olabilir. Bir duvar dibinde bir karış genişliğindeki oyunda “ Cumo Kale “ denilen ana çukur kazılır. Onun etrafında oyuncular tarafından yarım dairelik bölümde ise kaç oyuncu varsa her oyuncunun adına da, Cumo kaleden biraz daha küçük ve oyuncu sayısı kadar çukurlar kazılır. Oyunda bir de büyük portakal büyüklüğünde lastik veya çapıtlardan (bezden) yapılmış bir top vardır. Ebenin belirlenmesi için ise, tüm oyuncular çukurlardan üç buçuk veya dört metre uzaklıktaki başlama çizgisinin arkasına geçerler ve bir oyuncu, topu çukurlara atar. Top ana çukura isabet ederse o oyuncu ebe olur. Top ana çukura olan Cumo Kaleye değil de herhangi bir oyuncunun çukuruna isabet ederse bu defa o oyuncu topu çukurlara atar. O da Cumo Kaleye isabet ederse ebe olur, etmezse topun girdiği çukurun sahibi topu çukurlara atar ve böylelikle top cumo kaleye isabet edinceye kadar tüm oyuncular topu çukurlara atarlar. Ta ki herhangi bir oyuncunun topu cumo kaleye girip ebe oluncaya kadar.

Böylelikle ebe belirlenince, ebe olan oyuncu başlama çizgisinden topu cumo kale çukuruna isabet ettirmek için atar. Eğer ebe topu cumo kaleye isabet ettiremeyip, top herhangi bir oyuncunun çukuruna girerse o oyuncu ebenin sırtına biner ve ebe, sırtında oyuncu olduğu halde topu tekrar çukurlara atar. Yine cumo kaleye değil de başka bir oyuncunun çukuruna top girerse bu defa o oyuncu ebenin sırtına biner ve ebe yeniden topu çukurlara atar. Böylelikle ebe, topu cumo kaleye isabet ettirinceye kadar devam eder. Top cumo kaleye isabet edince, ebe yüksek sesle “ cumo kaleee “ diye bağırır. Tüm oyuncular hızla kaçışmaya başlarlar ve ise, hızla gidip topu alır ve oyunculara fırlatmaya çalışır. Oyuncuların kaçış esnasında kaçamayıp ebenin yakınında olan bir oyuncu kalmışsa ebe oyuncuya topu isabet ettirir ve oyunun yeni ebesi top isabet eden oyuncu olur. Oyun böyle devam eder

3.1.7.29. İSTOP OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fatma BUDAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuna başlamadan önce sayışmaca ile bir oyuncu ebe seçilir. Oyuncular halka oluşturacak şekilde dizilirler. Ebe, bu halkanın ortasına geçer ve topu eline alır. Ebe topu havaya atarken bir oyuncunun ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu topu yere düşmeden yakalamaya çalışır. İsmi söylenen oyuncu topu yakalayana kadar diğer oyuncular kaçışmaya başlar.

Topu yakalayan oyuncu istop dediği anda bütün oyuncular olduğu yerde durur ve kıpırdamaz. Topu yakalayan oyuncu yerinde duran oyunculardan birine topu fırlatır. Oyuncunun fırlattığı top hangi oyuncuya isabet ederse o, oyuncu ebe olur. Eğer top kimseye isabet etmezse, topu fırlatan kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.7.30. RENKLİ İSTOP OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fatma BUDAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Sokakta ve okul bahçesinde

Oyun Aracı: Top

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyunculardan biri ebe seçilir. Diğer oyuncular ebenin etrafında halka oluşturacak şekilde dizilirler. Ebe olan oyuncu topu havaya atar ve atarken de oyunculardan birinin üstündeki tişörtün rengini söyler (örneğin; mavi, siyah, beyaz, pembe gibi...) Söylenen renk hangi oyuncuda mevcutsa o oyuncu topu yere düşmeden yakalamaya çalışır. Rengi söylenen oyuncu topu tutana kadar diğer oyuncular kaçmaya başlar. Oyuncu topu tutunca istop der ve bütün oyuncular yerinde sabit durur.

Topu yakalayan oyuncu, yerinde sabit duran oyunculara topu fırlatır ve topu isabet ettirdiği oyuncu oyunun yeni ebesi olur. İisabet ettiremezse topu fırlatan oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.31. YEDİ KULE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fatma BUDAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Sokakta ve okul bahçesinde

Oyun Aracı: Top

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayılırlar. Oyuna hangi grubun başlayacağı sayısmaca ile belirlenir. Daha sonra yere yuvarlak bir çizgi çizilir. Bu çizginin ortasına yedi adet yassı üst üste dizilir.

Oyuna ilk başlayan grubun oyuncuları topla bu kuleyi devirmeye çalışır. Oyuncular birer birer atış yaparlar ve bütün kule yıkıldığında bütün oyuncular kaçır. Ebe grubun oyuncuları topla alarak kaçışın birinci grubun oyuncularını vurmaya çalışır. Ebe oyuncuların, topla vurduğu oyuncular ölür (oyundan çıkar). Grubun bütün oyuncuları vurulunca grup kaybeder ve ebe sırası kaybeden gruba geçer. Oyun bu şekilde sürüp gider.



Fotoğraf 16: Yedi Kule Oyunu

3.1.7.32. LİMON OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Nurettin SARSILMAZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Oyun en az 8 kişiyle oynanılır. Oyuncu sayısı kadar daire çizilir. Her oyuncu bir daireye yerleşir. Bu daireler bir çeşit kaledir. Bu kaleden bir oyuncu ebe seçilir. Ebe topu kaledeki oyunculardan birine atar. Top atılan oyuncu, topu kafası veya göğsü ile düzeltip ayağı ile vurur. Top, kendisinin veya başkasının kalesine düşmeden dışarı düşmelidir. Ebe kalesinden uzaklaşan oyuncuyu görürse “ Gördüm, gördüm “ der ve o kişi ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.33. ATEŞ- TOPRAK -HAVA –SU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet BÜYÜKGÖZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Plastik Top

Oyun 8-10 kişiyle oynanılır. Oyunda yumuşak plastik bir top kullanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular halka oluşturacak şekilde dizilirler. Ebe bu halkanın ortasına geçer ve topu herhangi bir oyuncuya doğru fırlatılır. Topu atan ebenin söyleyeceği “ Ateş, toprak, hava, su “ sözlerine karşılık topu tutan oyuncunun vereceği cevap önemlidir. Eğer topu atan ebe “ ateş “ derse, topu tutan oyuncunun sessiz kalması gerekir. Eğer “ ateş “ derse, topu tutan oyuncunun 1’ den 10’a kadar sayması gerekir. Yine topu atan ebe “ hava “ derse havada uçan bir hayvan adı söylemeli , “ kara “ demişse karada yaşayan bir hayvan adı söyleyerek topu tutmalıdır. Bu süre zarfında bir isim söylenmezse topu tutan oyuncu yanar. Oyunda en son kalan oyuncu oyunun kazananı olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.7.34. TERAZİ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Muammer GÜVEN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Top

Genellikle 4-8 kişiyle oynanılır. Sayışmaca yöntemiyle oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Belirlenen sıraya göre oyuncular topu ayaklarında, dizlerinde ve başlarında 5'er defa sektirmeye çalışırlar. Topu düşüren ya da 5'er defa sektiremeyen oyuncu yanar ve sıra bir sonraki oyuncuya geçer. Topu ayağında, dizinde ve başında 5'er defa sektiren oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.8. İPLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.8.1. URGAN (İP) TUTMA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Süleyman SAKA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Urgan (ip)

Oyun en az 10 kişiyle oynanılır. 10 metre uzunluğundaki urganın iki ucu birleştirilir ve daire şekline getirilir. Oyuncular bu dairenin içerisine girerek yüzleri birbirlerine dönük şekilde dururlar. Oyuncular ellerini arkaya götürerek urgan tutar ve hem havada hem de gergin durmasını sağlarlar. Seçilen ebe, halkanın ortasında bekler. Urganı (ipi) tutan oyuncular, zaman zaman urganı bırakarak yer değiştirmeye çalışırlar. Ebe urganı bırakan oyuncuyu kovalar ve ona dokunmaya çalışır. Kovalanan oyuncu, ebe kendisine dokunmadan urganı tekrar tutabilirse kurtulur, eğer ebe kendisine dokunursa yeni ebe o olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.8.2. İP ÇEKME

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Muhammed SÖKE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: İp

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar. Yere bir çizgi çizilir. Uzunca bir çamaşır ipini alınıp orta yerine bir düğüm atılır. Çocukların bir kısmı ipin bir yanından, diğer kısmı da öbür yanından tutarak, bütün güçleri ile çekmeye başlarlar. Hangi grup diğer grubu kendi tarafına çekmeyi başarırsa oyunu o grup kazanmış olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.8.3. BİRBİRİMİZİ BIRAKMAYALIM

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Melike SÖKE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Halat (ip)

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile hakem belirlenir ve oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar. Oyun alanına düz bir çizgi çizilir. İki grup karşılıklı şekilde dururlar. Gruptaki oyuncular arka arkaya dizilirler ve birbirlerinin belinden sıkıca tutarlar. Her iki grubun en başındaki oyuncular birbirlerinin ellerinden tutarlar. Oyun başlar ve iki grup da birbirlerini çizginin öbür tarafına çekmeye çalışırlar. Hangi grup diğer grubu çizginin ötesine çekebilirse o grup oyunu kazanmış olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.8.4. EBE DAR YERDE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Fatih SEVİNÇ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Halat (ip)

Oyun 5-10 kiřiyle oynanılır. Sayıřmaca ile ebe belirlenir. Halat (ip) iki ucundan bađlanılır. Bütün oyuncular halatı halka řekline getirerek tutarlar. Ebe halkanın ortasına geđer ve oyuncuları yakalamaya çalıřır. Diđer oyuncular da halatı çekerek ebenin kendilerini yakalamasını engellemeye çalıřırlar. Ebe oyunculardan birini yakalarsa ebelikten kurtulup oyuna dahil olur ve yakaladıđı oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.8.5. İP BASKISI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Sema SEVİNÇ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: İp, resim kâđıdı, sulu boya ve mandal.

Oyun tek kiřiyle oynanılabilirdiđi gibi birkaç kiřiyle de oynanılabilir. Çamařır mandalı birkaç defa iple sarılır. Hazırlanan ip sulu boya ile boyanır. Resim kâđıdına bu ip basılır. Kalıp tekrar boyanır ve aynı iřlem kâđıdın tamamı doldurularak devam edilir. Oyun sonunda kâđıt da güzel desenler oluřturulmuř olur.

3.1.8.6. İP ATLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Dilek YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: İp

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. İki kişi ipi sallar, diğer oyuncular ipin önünde sıra olurlar. En öndeki oyuncu ipe girer, atlarken tekerlemenin ilk dizesini söyler ve çıkar. Arkadan gelen oyuncu ise tekerlemenin ikinci dizesini söyler ve atlar. Herkes sıra ile tekerlemenin bütün dizelerini söyleyerek atarlar. Atlarken ipe basan ya da tekerlemeyi söyleyemeyen oyuncu yanar. İpi tutan oyuncu onun yerine oyuna girer. Oyunun tekerlemesi şöyledir:

- Birinci Dize:** Bir-iki, pabucumun teki
- İkinci Dize:** Üç-dört, eteğini ört
- Üçüncü Dize:** Beş-altı, sopamı aldı
- Dördüncü Dize:** Yedi-sekiz, kabardı deniz
- Beşinci Dize:** Dokuz-on, çık şu dala kon

3.1.8.7. İPTE YÜZÜK SAKLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: İp ve yüzük

Oyun en az 5-6 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri ebe olur. Diğer oyuncular halka şeklinde dizilirler. Ebe yüzüğü ipe geçirir ve düğüm noktasından yüzüğün geçebileceği şekilde iki ucunu bağlar ve halka halinde bekleyen oyunculara verir. Oyuncular avuç içlerini kullanarak yüzüğü hareket ettirir. Ebe'nin, yüzüğün nereye gittiğini anlamaması için her oyuncu yüzük kendisindeymiş gibi davranır. Oyuncular hep bir ağızdan şu maniyi söyler:

“ Yüzük yüzük neredesin?

Acaba hangi eldesin?

Eğer bulamazsan

Ebesin, ebesin. “

Ebe yüzüğün kimde olduğunu tahmin etmeye çalışır. Bilirse ebelikten kurtulur. Yüzük kimde çıkarsa ebe o olur.

3.1.8.8. İPTEN İPE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Figen ATLI

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncak: İp

Oyun en az 2 kişi tarafından oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe olan oyuncu uzun bir ipin iki ucu düğümler ve çapraz şekilde iki elin baş ve şahadet parmaklarına geçirir.

Diğer oyuncu parmaklarıyla ipi içeriden veya dışarıdan almaya çalışır. İp alınırken veya verilirken baklava dilimi, üçgenler gibi çeşitli geometrik şekiller ortaya çıkar. İpi eline alamayan oyuncu oyunu yanar ve oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.8.9. İP ATLAMA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Saadet BUDAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Sokakta ve okul bahçesinde

Oyun Aracı: İp

Oyun tek başına oynanılabileceği gibi birden fazla kişiyle de oynanılabilir. Oyuncu ipin iki ucunu birer eline alır. İpi arkasına atar. İp ayak bileklerine değecek biçimde durunca, ipi öne çevirerek başının üzerinden geçirir ve ip ayağına doğru inerken üstünden atlar. Bu atlayış adım atar gibi, tek ayak üzerinde veya iki ayakla sıçrayarak olabilir. Oyuncu giderek hızını attırarak bu hareketleri yineler. Oyuncu bu hareketleri yaparken 1' den başlayarak sayı sayar ve ip ayağına dolanmadan kaç kez atlayabileceğini hesaplamış olur. Birden fazla kişiyle oynandığında ise kim daha fazla atlayış yapmışsa o kazanır oyunu. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 17: İp Atlama Oyunu

3.1.8.10. ÜÇGEN OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşegül DEMİRCİ

Oyunun Mekânı: Okul bahçesinde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: İp

Oyun en az 5 kişiyle oynanılır. Oyun için kalın bir ip gereklidir. Sayışmaca ile ipe girecek olan 3 ebe belirlenir. Ebe olan oyuncular üçgen vaziyette durarak ipin içerisine girerler. İpi ayak bileklerinin az biraz yukarısına kaldırırılar. Oyuncular ipin üzerinden atlayıp üçgenin içerisine girerler ve daha sonra tekrar atlayarak ipten çıkarlar. 1. Seviye tamlanır ve 2. Seviyeye geçerler. İkinci seviyede ebeler ipi biraz daha yukarı kaldırırılar. Her seviyede ip biraz daha yukarıya kaldırılır. Toplam sekiz seviyeden oluşur. Oyunculardan atlama esnasında ipe basan olursa eğer yanar ve ebelerden biriyle yer değiştirirler. Tüm seviyeleri tamamlayan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 18: Üçgen Oyunu

3.1.8.11. LALELİ OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Hicran ÇAMLI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: İp

Oyun en az 4 kişiyle oynanılır. Oyun 9 seviyeden oluşur. Her seviyede ayrı tekerleme söylenilir. İki kişi karşılıklı dururlar. Uzunca bir ipi bu iki kişi sallarlar. Diğer oyuncular sallanan ipten atlamaya çalışırlar. Atlama esnasında ipe basan ölür. Sıra diğer oyuncuya geçer. Oyunda geçen tekerleme şöyledir:

Laleli bir, içeriye gir. İpten tut, dışarıya çık.

Laleli iki. Ormandaki tilki. Tilkinin yarısı, doktor beyin karısı.

Laleli üç. Ormandaki güç. Bir, iki, üç.

Laleli dört. Eteğini ört. Bir, iki, üç, dört.

Laleli beş. Beş kardeş. Bir, iki, üç, dört, beş.

Laleli altı. Altınımı çaldı. Bir, iki, üç, dört, beş, altı.

Laleli yedi. Yemeğimi yedi. Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi.

Laleli sekiz. Seksen sekiz. Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi, sekiz.

Laleli dokuz. Doksan dokuz. Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi, sekiz, dokuz.

Seviyedeki tekerlemelerle oyuna başlanılır. Tekereleme bitene dek ip atlanılır. Seviyedeki tekerleme bitince ipten çıkılır. Yeni seviye için bir daha ipe girilir. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 19: Laleli Oyunu

3.1.9. KALEM VE KÂĞITLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.9.1. ARTİST - ŞEHİR OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

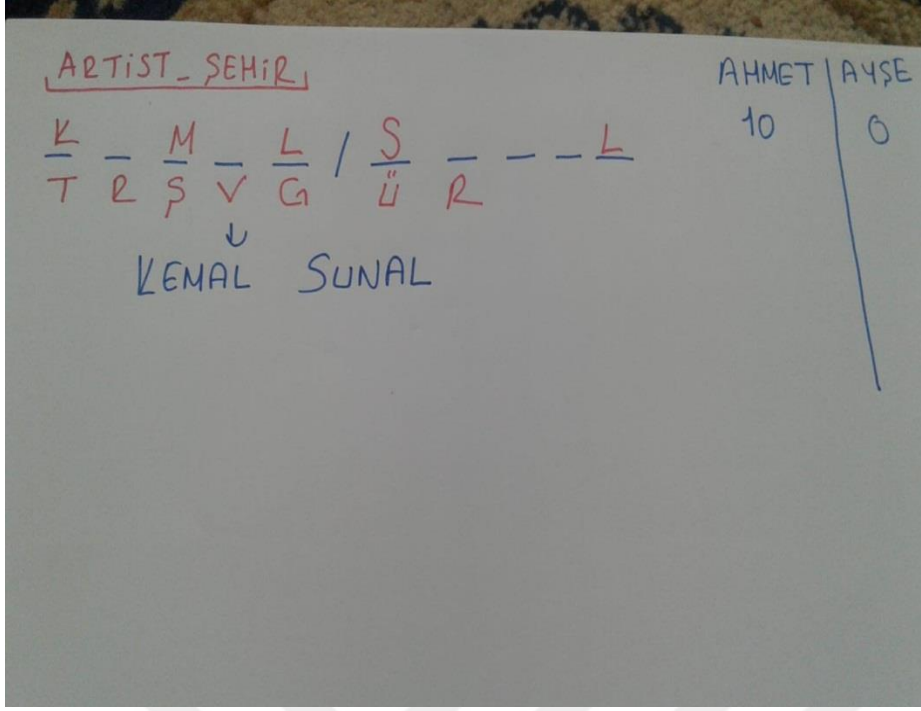
Kaynak Kişi: Ahmet KOCABIYIK

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kâğıt ve kalem

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Oyuna başlayacak oyuncu aklından bir şehir ismi ya da artist ismi tutar ve tuttuğu ismin ya da şehrin harf sayısı kadar kâğıda çizgi çizer. Rakipten, tutulan isim ya da şehrin adını tahmin etmesi beklenir. Rakibin doğru tahmininde söylenen harf çizginin üzerine yazılır. Yanlış tahminde ise çizginin altına yazılır. Oyuncunun kelimeyi meydana getiren harf sayısı kadar tahmin etme hakkı vardır. Her doğru tahminde oyuncu 10'ar puan kazanır. Bütün hakların da kullanılmasına rağmen tutulan kelime doğru tahmin edilmezse oyun sona erer. Oyun sonunda kim en çok doğru tahmini yapıp en yüksek puanı alırsa o oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 20: Artist-Şehir Oyunu

3.1.9.2. HİMBİL

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Naciye KOCABIYIK

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun kış gecelerinde ve evde genellikle 4 kişiyle oynanılır. Her oyuncu üçer kâğıda birer çiçek isimleri, şehir isimleri, eşya isimleri ve şarkıcı isimleri yazarlar. Daha sonra bu kâğıtları kapatıp bir kavanozun içerisine koyarlar. Karıştırdıkları kâğıtları yere atarlar ve her oyuncu üçer kâğıt alıp açar. Aynı gruptan üç kâğıdı bulan oyuncu “Himbil” diyerek elini yere koyar ve 20 puanın sahibi olur. Oyun sonunda en çok puan toplayan oyuncu oyunu kazanır. Oyun sonunda hangi takımın atış sayısı fazla ise o takım oyunun kazananı olur. Kazanan takım oyuncularını kaybeden takım oyuncularını kargalarıyla döverler.

3.1.9.3. İSİM- ŞEHİR-ARTİST OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşe KAÇAN

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Kâğıt ve kalem

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ilk harfi söyleyecek oyuncu belirlenir. Daha sonra oyuncular birbirlerinden gizli olarak kâğıtlara bu harfle başlayan “ kişi, artist, hayvan, bitki, eşya, şehir... “ isimleri yazarlar. Diğerlerinden farklı her isim için oyuncu 10’ar puan alır. Benzer isimlerin yazılması durumunda oyuncular 5’er puan alırlar. Mantığa uymayan isimlerde ise puan verilmez. Oyun aynı şekilde diğer bir harfle tekrarlanır. Oyun sonunda en yüksek puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

HARF	İSİM	ARTİST	ŞEHİR	BİTKİ	EŞYA
A	Ayşe (10)	Ajda PEKCAN (10)	Antalya (10)	Asık Otu (10)	Avize (10)
D	Demet (10)	Demet AKALIN (5)	Diyarbakır (10)	— (0)	Düğme (10)

Fotoğraf 21: İsim-Şehir-Artist Oyunu

3.1.9.4. HARF AĞACI

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşe KAÇAN

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kâğıt ve kalem

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri bir harf söyler ve o harfle başlayan yeni sözcükler türetilir. Örneğin; oyunculardan biri “ A “ harfini söyler. Diğer oyuncu “ A “ harfiyle başlayan “ Ada “ sözcüğünü söyler. Sözcük türetme işlemi ağaç çizimine benzer şekilde yapılır. En çok kelime türeten ya da en yüksek ağacı yapmayı başaran oyuncu oyunu kazanır.

3.1.9.5. PARA ÇİZMECE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sema SEVİNÇ

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Metal para, resim kâğıdı, kalem ve suluboya

Bozuk (metal) paralar bir kâğıdın altına yerleştirilir. Kurşun kalem ile paranın olduğu kısım karalanır. Bozuk paranın görüntüsü kâğıtta belirir. Eğlenceli bir oyundur.



Fotoğraf 22: Para Çizmece

3.1.9.6. EL ÇİZMECE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sema SEVİNÇ

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve resim kâğıdı

Bir kâğıdın üzerine beş parmağın hepsi konulur. Kalem ile elin etrafı çizilir. Parmaklar kaldırıldığı zaman elin görüntüsü kâğıtta çizilmiş olarak kalır.



Fotoğraf 23: El Çizmece

3.1.9.7. KELİME AVI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Alper ÇAĞLAYAN

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Kâğıt ve kalem

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Sayışmaca ile oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe seçtiği harfleri elindeki kâğıda yazarak oyunculara gösterir. Beş dakika içerisinde en fazla anlamlı kelime türeten grup birinci olur ve oyunu kazanır.

3.1.9.8. GİZLİ KELİMELER

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yusuf DOĞRU

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular ellerindeki kâğıda seçtikleri 5 kelimenin anlamını yazarlar. Ama kelimenin kendisini yazmazlar. Herkes kâğıdı yanındaki oyuncuya verir. Oyuncu kendisine gelen kâğıttaki anlamların hangi kelimelere ait olduğunu en çok bulan oyuncu oyunu kazanır.

3.1.9.9. KOMİK MEKTUPLAR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yusuf DOĞRU

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem, kâğıt ve zarf

Oyun en az 3 kişiyle oynanılır. Oyun hayali kişilere mektup yazmak ve bunları cevaplamaya dayalıdır. Bütün oyuncular zarfın üzerine hayali bir adres yazarlar. Örneğin; Ecrin Hanım, Uzun Gemisi Sokak. No 14. Gibi. Sonra zarflar karıştırılır ve bütün oyuncular karıştırılan zarflardan birini seçerler ve zarfın üzerindeki adrese mektup yazarlar. Daha sonra oyuncular arasında mektuplar değiştirilir. Oyuncular kendine denk gelen mektubu yüksek sesle okurlar. Oyuncular okurken gülmekten bayılırlar ve çok zevk alırlar.

3.1.9.10. AKLIMDA BİR KELİME VAR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Şemsi TÜRE

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kâğıt ve kalem

Oyun en az 4 kişiyle oynanılır. Oyuncular soru soracakları; spor, müzik, din, şehirler ve dersler gibi alanları belirlerler. Oyunculardan biri seçtiği kelimeyi kimsenin göremeyeceği bir şekilde bir kâğıda yazar. Kâğıdı güzelce katlar ve ortaya koyar. Diğer oyuncular da kâğıtta ne yazdığını tahmin etmeye çalışırlar. Tahmini doğru olan oyuncu oyunu kazanır. Kazanan oyuncu yeni soruyu sorma hakkına sahip olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.11. ARTI VE SIFIR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Őemsi TÜRE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâđıt

Oyun en az 2 kiřiyle oynanılır. Oyunculardan biri artıyı (+) diđerı sıfırı (0) seçer. Kareli bir kâđıda kendi iřaretini 3 veya 5'li olmak üzere yatay, dikey ve çapraz şekilde çizmeye çalıřırlar. Kendi seçtiđi iřareti dikey, yatay veya çapraz şekilde çizebilen oyuncu 2 puan kazanır. Oyun sonunda en fazla puanı kazanan oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.12. ATASÖZÜ BUL

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Őahin YAĐMUR

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâđıt

Oyun en az 2 kiřiyle oynanılır. Sorulacak atasözü kelime sayısı kadar kâđıda çizgi çizilir. İpucu olsun diye her kelimenin ilk ve son harfi yaz. Rakip oyuncu atasözünü bilirse 1 puan kazanır, bilmezse puan atasözünü soran oyuncunun olur. En çok puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.13. ATASÖZÜ DÜZENLEME

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Şahin YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyuncunun biri atasözünün kelimelerini karışık olarak yazar. Diğer oyuncu atasözünün doğru halini yazabilirse veya söyleyebilirse puan kazanır, bilmezse puan soruyu soran oyuncunun olur. Oyun bu şekilde devam eder. Örneğin;

İlk oyuncu şöyle sorar: Zamanı sakla, gelir samanı.

İkinci oyuncu doğrusunu yazar: Sakla samanı, gelir zamanı.

3.1.9.14. EN ÇOK ATASÖZÜNÜ KİM YAZACAK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Derin SOYKAN

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun en az 4 kişiyle oynanılır. Bütün oyuncular 5 dakika süre zarfında birbirlerine göstermeden kendi kâğıtlarına olabildiğince çok atasözü yazarlar. Süre bitiminde çok yazandan az yazana doğru sıralama yapılarak puanlar verilir. Bu oyun konu belirlenerek de oynanılabilir. Örneğin; “ zenginlik “ konusu seçilir. Belirlenen zamanda “ zenginlikle “ ile ilgili kim ne kadar atasözü yazarsa o kadar puan kazanır.. En fazla puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.15. SORU DEĞİŞTİRMECE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Derin SOYKAN

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. İlk oyuncu bir soru yazar. Cevabını ikinci oyuncunun yazmasını ister. İkinci oyuncu sorunun cevabını verdikten sonra sorulan soru üzerinde bir iki kelime veya harf değiştirerek yeni soru elde eder ve bunu ilk oyuncuya sorar. İlk oyuncu soruya cevap verdikten sonra yeni soru elde eder. Örneğin; akşam saat kaçta eve gideceksin, akşam saat kaçta maça gideceksin? Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.9.16. İSİM- ŞEHİR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sadettin EKİN

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun en az 4 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri bir harf söyler. Karşıdaki oyuncu o harfle ilgili bir isim ve bir şehir söyler. Söylenilen harfte isim veya şehir bulunmayan oyuncu eksi puan alır. En çok isim –şehir bilen oyuncu, oyunu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.9.17. S.O.S

Derleme Tarihi: 2017

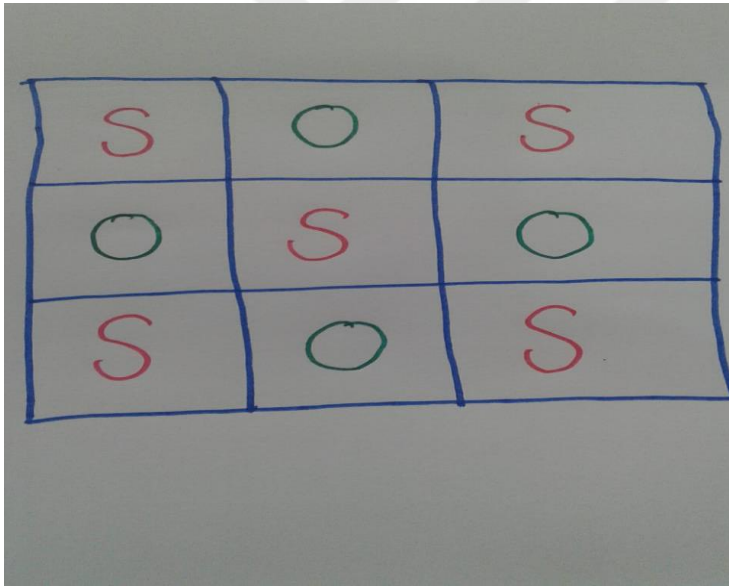
Kaynak Kişi: Elif KIZARTICI

Oyunun Mekânı: Evde,sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt.

Oyun genellikle 2 kişi ile oynanılır. Kâğıda 3x3 ve 4x4 şeklinde kareler çizilir. Oyunculardan biri, karelerden birine S harfi, diğer oyuncu O harfi yazar. Her oyuncunun yatay, dikey veya çapraz şekilde “ S.O.S “ yazısını yazması gerekir. Sıra ile yapılan bu işaretlemelerde kim daha fazla S.O.S yazısını yazarsa oyunu o oyuncu kazanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 24: Sos Oyunu

3.1.9.18. HAFIZA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fadime ERTÜRK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Küçük nesnelere, kalem ve kâğıt

Oyun genellikle 6 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Seçilen ebe tepsinin içerisine 10'dan fazla küçük eşya koyar. Tepside bulunan eşyalar kısa süreli olarak bütün oyunculara gösterilir ve sonra kaldırılır. Daha sonra her oyuncudan, aklında kalan eşya isimlerini yazması istenilir. En fazla eşya ismi hatırlayan oyuncu, oyunun kazananı olur.

3.1.9.19. ÜLKE OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Dilara ÖNAL

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Kalem, kalem, silgi ve metal para

Bu oyun 2 kişi arasında oynanılır. Büyük bir kareli defter üzerine eşit büyüklükte kareler çizilir. Her kareye bir ülke ismi yazılır. Daha sonra oyuncular yazılan ülkelerden birisini kendileri için seçerler. Sonra almak istedikleri ülkenin ismini ve almak istedikleri kare sayılarını söylerler. Oyuncu ülkenin adını söyleyerek madeni parayı havaya atar ve paranın yazı mı? Tura mı geleceğini tahmin etmeye çalışır.

Para yere düştüğünde eğer tahmin ettiği taraf çıkmışsa, istediği ülkeyi kazanmış olur ve bu ülkeyi sınırlarına katarak ülkesini genişletmiş olur. Eğer atılan para tahmin ettiği şekilde düşmemişse, sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun sonunda en çok ülkeye sahip olan oyuncu, oyunu kazanır.

3.1.9.20. X.O.X

Derleme Tarihi: 2017

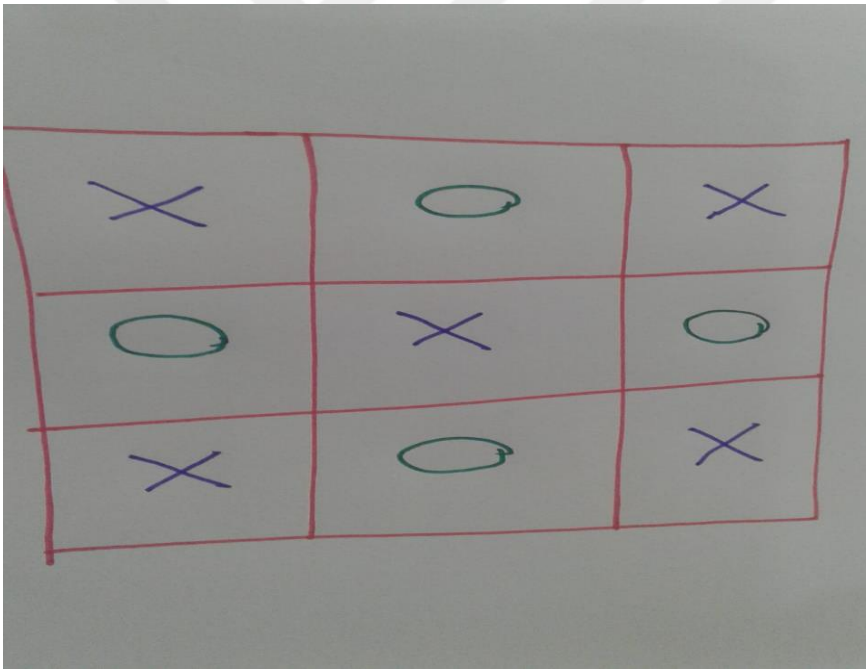
Kaynak Kişi: Ecrin YILMAZ

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kâğıt ve kalem

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular kâğıda büyükçe bir kare çizerler ve bu karenin içerisinde 9 adet küçük kareler çizerler. Oyunculardan sıra ile kutucuklara “ çarpı “ ve ” sıfır “ yazmaya başlarlar. Oyuncular dikey, yatay ya da çapraz sırada etmeye X.O.X yazısını elde etmeye çalışırlar. Bu yazıyı ilk tamamlayan oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 25: Xox Oyunu

3.1.9.21. BOM OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşe BÜYÜKGÖZ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun genellikle 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular daire şeklinde dizilip, yere otururlar. Küçük kâğıtlara oyuncu sayısı kadar şehir, insan, meyve veya renk adı yazılır. Daha sonra kâğıtlar tek tek katlanıp ortaya atılır. Oyundaki amaç aynı şehir, isim ya da renklerin yazıldığı kâğıtları bulmaktır. Diyelim ki; oyunu beş kişi oynuyor ve şehir adları yazılmış olsun. Oyuncular yerden 5'er kâğıt alıp açarlar. Hangi illerin kendisinde olduğunu öğrenir ve içinde aynı isimli kâğıtları alıp koyup, diğer kâğıtları kapattıktan sonra kendisinden sonraki oyuncuya çektirir. Her oyuncu kendisinden önceki oyuncudan bir kâğıt çeker. Beş tane Şanlıurfa adını toplayan oyuncu elini yere koyar ve “ Bom! “ der ve oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.22. KARE TAMAMLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşe BÜYÜKGÖZ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna ilk önce kimin başlayacağı belirlenir. Oyuncular kareli kâğıdın üzerine, istediği kareden başlayarak, karenin bir çizgisini çizer. Aynısını diğer oyuncu da yapar. Yavaş yavaş karenin kenarları oluşmaya başlar. Kim kareyi tamamlayan çizgiyi çizerse içine adının baş harfini yazar. Kareyi tamamlamayı başardığı için sıra yine kendisinde olur. İsteddiği parçaya bir çizgi daha çizer. Oyun, karelerin tamamının

tamamlanmasıyla oyun sona erer. Kimin karesi daha fazla ise o, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.23. KİM NEREDE NE YAPIYOR?

Derleme Tarihi: 2017

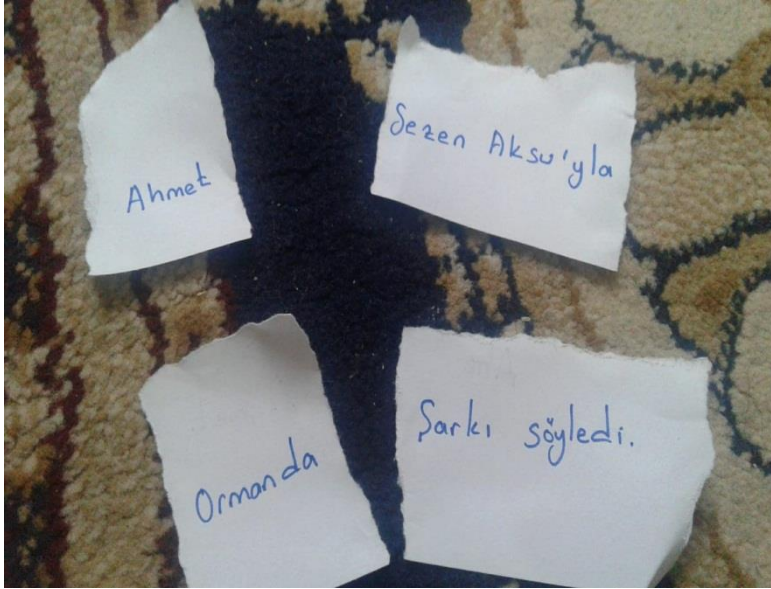
Kaynak Kişi: Ayşe BÜYÜKGÖZ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun genellikle 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular ellerindeki kâğıtlara önce oyunculardan birinin adını yazar ve katlayıp yanındakine verir. Yanındaki oyuncu “ nerede “ sorusuna cevap olacak şekilde bir söz yazar ve katlayıp yanındaki oyuncuya verir. Kâğıdı alan oyuncu “ kiminle? “ sorusunun cevabını yazar ve katlayıp yanındaki oyuncuya verir kâğıdı. Kâğıdı alan oyuncu “ ne yapıyor? ” sorusunun cevabını yazar kâğıda ve kâğıdı katlar. Bütün oyuncular elindeki kâğıtları sırayla okumaya başlar. Komik cevaplar çıkar. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 26: Kim Nerede Ne Yapıyor?

3.1.9.24. HIRSIIZ-POLİS

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Selim ÇİÇEK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun genellikle 5 kişiyle oynanılır. Beş küçük kâğıda ayrı ayrı polis, hırsız, hâkim ve davacı yazılır. Kâğıtlar katlanır ve karıştırılıp ortaya atılır. Her oyuncu bir kâğıt alır. Kimin ne olduğunu diğer oyuncu bilmez. Davacı olan kişi “ polis kimse hırsız bulsun “ der. Kâğıdında polis yazılı olan oyuncu hırsız bulmaya çalışır. Polis hırsız bulursa hâkime götürür. Hırsız bulununca diğer oyuncular kendilerini açıklarlar. Hâkim hırsızı cezalandırır. Ceza kayışla ele vermektir. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.9.25. PARMAK KUKLA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Münevver ÇİÇEK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Keçeli veya boya kalemleri

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular keçeli veya boyalı kalemlerle parmaklarına küçük yüzler çizerler. Daha sonra oyuncular karşılıklı otururlar ve parmaklarını hareket ettirerek onları konuştururlar.



Fotoğraf 27: Parmak Kukla

3.1.9.26. BALIKLARDAN MESAJ VAR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Arda BEKTAŞ

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Renkli karton kâğıtlar ve kalem

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular mavi renkli karton kâğıtları balık şeklinde keserler. Her balığın üzerine birbirinden farklı yazılar yazarlar. Örneğin; kırmızı renkte bir şey göster “, “ beşe kadar say “ gibi. Sonra bu balıklar kavanoza koyulur. Sayışmaca ile oyuna ilk önce kimin başlayacağı belirlenir. Oyuncular sırayla balık tutarlar. Oyuncular tuttıkları balıkların üzerindeki mesajları yerine getirmeye çalışırlar. Mesajı yerine getiremeyen oyuncu cezalandırılır. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.27. ÇİZİLEN NESNEYİ BULMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sezen AYDEMİR

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun 7 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular iki gruba ayrılırlar. Ebe, gruptaki oyunculardan birinin kulağına bir nesne söyler. (Bunlar; ağaç, ev, araba, güneş gibi kolay çizilebilen nesnelere olmalıdır). Ebenin seçtiği oyuncu gruptan ayrılır ve diğerlerine göstermeden adı verilen nesneyi elindeki kâğıda çizer. Çizim bittikten sonra el, kol vb. hareketlerle bu nesneyi tarif etmeye çalışır. İlk bilen grup 1 puan kazanır. Oyun sonunda en çok puanı toplayan grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.28. DEDEKTİFÇİLİK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mustafa SATICI

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun 5-10 kişiyle oynanılır. Kâğıtlar, oyuncu sayısı kadar parçalar haline getirilir ve parçalardan birine katil, diğerine dedektif yazılır. Öbür kâğıtların tamamı boş bırakılır. Kâğıtlar katlanarak yere atılır. Her oyuncu birer kâğıt seçer. Dedektif yazılı kâğıdı seçen oyuncu kendisinin dedektif olduğunu söyler. Işıklar söndürülür ve oyuncular odanın içerisinde gezinirler. Katil kâğıdını bulan oyuncu, herhangi bir oyuncuyu yakalar. Yakaladığı oyuncu “ katil “ var diye bağırarak kendini yere atar. Katil dışındaki bütün oyuncular sabit durur. Dedektif ışıkları açana kadar yer değiştirebilirler. Dedektif iki oyuncuyu sorguya çeker. Bu sırada katili bulamazsa katil serbest kalır ve oyun tekrar başlar.

3.1.9.29. BENZERİNİ BUL

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mustafa SATICI

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun en az 4 kişiyle oynanılır. Oyuncular kâğıda ortak özellikleri bulunan farklı birçok kelime yazar. Örneğin; “ kazak-pantolon, kalem-kâğıt, çiçek-vazo “ gibi. Amaç ortak özellikleri olan bu nesnelere gruplandırılmaktır. Hangi oyuncu bunu çabuk yaparsa o, oyunu kazanır.

3.1.9.30. SIRTA YAZI YAZMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Serkan KAYA

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular 2’şerli gruplara ayrılırlar. Bütün oyuncular kelimelerini kâğıda yazar ve katlar. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak grup belirlenir. İlk başlayacak grubun oyuncularından biri, eşinin arkasına geçerek kaç kelime belirledilerse sırayla parmağını dokundurarak sırtına yazar. Eşi de onun yazdığı kelimeleri tahmin etmeye çalışır. Ne yazıldığını bilirse ya da kaç kelimeyi doğru bilmişse not edilir. Daha sonra sıra diğer gruba geçer. Oyunun sonunda en çok kelime bilen grup oyunun kazananı olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.31. DOKTORCULUK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Maviş ŞAHİN

Oyunun Mekânı: Evde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kalem ve küçük taşlar

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular aralarından birini doktor, birini hemşire ve diğerlerini hasta olarak belirlerler. Oyuncular kalemi iğne, küçük taş parçalarını ilaç olarak kullanırlar. Doktor hastayı muayene eder. Hemşire iğne vurur ve daha sonra doktor ilaç yazar. İlaçlarını alan hasta evine gider. Sıra diğer hastaya geçer. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.32. KUTUCUKLAR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Zara POLAT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kâğıt ve kalem

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Kareli bir kâğıt üzerine büyükçe bir kare çizilir. Karenin içerisindeki bütün kutucuklara nokta konulur. Oyuncular sırayla kare içindeki iki noktayı çizerek birleştirirler. Sırası gelen oyuncu tamamlayabildiği kadar kutucuk oluşturur. En çok kutucuğu oluşturan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.33. KALEM KAZANMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fırat ÇAMLI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Kalemler

Oyunda kişi sınırlaması yoktur. Bütün oyuncular daire şeklinde dizilirler. Hep birden ellerindeki kalemleri havaya fırlatırlar. Hangi oyuncu kalemler yere düşmeden havada yakalayabilirse, yakaladığı kalem sayısı kadar puan kazanır. Oyun sonunda hangi oyuncu en fazla puanı kazanırsa bütün kalemlerin sahibi olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.34. TREN OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Aziz GÜNDÜZ

Oyunun Mekânı: Evde, okul bahçesinde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kâğıt ve kalem

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Oyuncular ellerindeki kâğıtlara 1'den 9'a kadar sırayla rakamlar yazarlar. Oyuna başlayan oyuncu elindeki kâğıda, kimseye göstermeden bir sayı yazar. Diğer oyuncu bu sayıyı tahmin etmeye çalışır. Örneğin; oyuncu 5 rakamını yazmışsa ve diğer oyuncu bunu bilememişse 5 rakamının üzerine bir çizgi çizer. Eğer bilmişse çizgi çizmez, oyun sırası diğerine geçer. Rakamların etrafı dört çizgi çizilerek kare ile çevrilince vagon olurlar. Bütün rakamların çevresi kapatılınca tren tamamlanmış olur. Treni tamamlayan oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.9.35. ADAM ASMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Saadet BUDAK

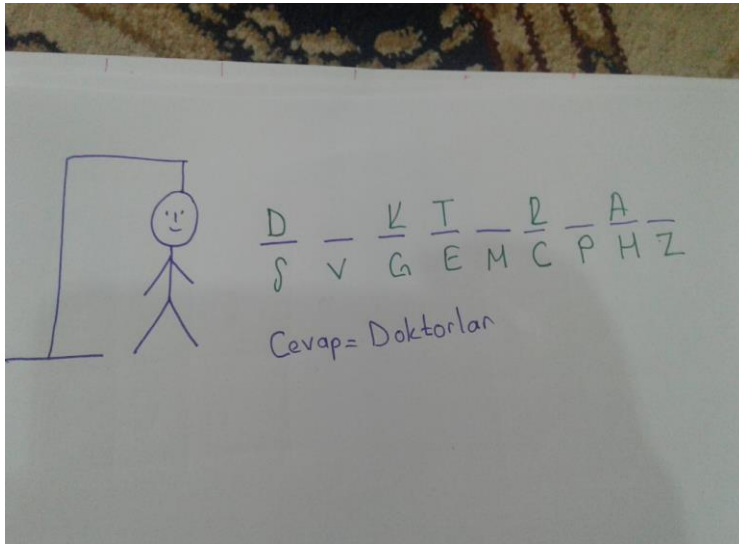
Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Sokakta ve okul bahçesinde

Oyun Aracı: Kalem ve kâğıt

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile soruyu hangi oyuncunun soracağı belirlenir. Soruyu soran oyuncu kâğıda sormak istediği nesne ile ilgili küçük çizgiler çizilir. Bu çizgiler sorulan nesnenin harf sayısı kadar olur. Oyunda sorulan sorular; bir şarkıcının ismi, dizi ismi, film ismi olabilir. Oyuncu soruyu sorar ve karşıdaki oyuncu harf söylemeye başlar. Söylediği harf yanlış ise her yanlış için çöp adamın bir tarafı çizilir.

Örneğin; başı, boynu, kolları ve ayakları çizilmiş olur. Doğru harf söylemişse söylediği harf nesnenin kaçınıcı harfiyse oraya yazılır. Oyuncu nesneyi bilirse 10 puan kazanır. Bilemeyip yanlış harf söylerse çöp adam tamamlanır ve oyunu soruyu soran oyuncu kazanır. Böylelikle soruyu soran oyuncu tekrar soru sorma hakkına sahip olur. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 28: Adam Asmaca Oyunu

3.1.9.36. PATATES BASKISI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sema SEVİNÇ

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Resim kâğıdı, patates ve sulu boya

Oyun tek kişiyle oynanabileceği gibi birkaç kişiyle de oynanabilir. Patatesler ortadan ikiye ayrılır. Patatesler sulu boya ile çeşitli renklere boyalanır (mavi, kırmızı, siyah vs.). Boyalanan patatesler resim kâğıdına boyalı kısmı denk gelecek şekilde bastırılır. Beş saniye kadar bekletildikten sonra kaldırılır ve tekrar tekrar yapılır. Resim kâğıdında rengarenk desenler yapılmış olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.10. TAHTA, SOPAYLA VE ÇUBUKLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.10.1. SOPA OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sevda ŞENER

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Sopa

Oyun 5-10 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular ebinin etrafında halka oluştururlar. Ebe sopanın bir ucunu yere dayar ve diğer ucunu da bir parmağıyla tutar. Ebe, herhangi bir oyuncunun ismini söyleyerek sopayı bırakır. İsmi söylenen oyuncunun yere düşmeden sopayı yakalaması gerekir. Eğer sopayı yere düşmeden tutabilirse yanmaz, düşürürse oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.10.2. HEDEFİ VUR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Alper ÇAĞLAYAN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Hedef için tahta ve mendil

Oyun 6-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular üç gruba ayrılırlar. Duvara tebeşirle iç içe dairelerden oluşan büyük bir daire çizilir. Dışarıdan içe doğru artan puanlar dairelerin üzerine yazılır. En yüksek puan dairenin ortasında yer alır. Her grubun birer oyuncusu gözleri bağlı olarak duvara doğru yürür ve dairedeki puanlardan birine dokunur. Dokunduğu puanı grubuna kazandırır. Sırayla grubun tüm oyuncularını aynı işlemi tekrarlarlar. Hepsinin aldığı puanlar toplanır. Hangi grubun puanı en çok ise o grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.10.3. SİLAHÇILIK OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Baver ATLI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Tahtadan yapılmış silah

Oyun en az 7 kişiyle oynanılır. Oyuncular tahtadan silah yaparlar. Oyuncular siper alabilecekleri bir yer seçerler. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Tahtadan yaptıkları silahlarla her grup diğer grubun oyuncularını vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu oyundan çıkar. Diğer grubun bütün oyuncularını vuran grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.10.4. KASA ÜZERİNDEN ATLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Seyfettin DAĞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Tahtadan yapılmış kasalar

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Pazarda meyve, sebze satan pazarcıların meyve ve sebzelerini koydukları tahtadan yapılmış dikdörtgen şeklindeki kaplara “ kasa “ denilir. 6 adet kasa belirli aralıklarla dizilir. Tüm oyuncular kasaların üzerinde atlarlar. Hangi oyuncu atlarken yere düşerse oyundan çıkar. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.10.5. TAHTADAN FUTBOL OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Kadir KIRAT

Oyun Mekânı: Evde ve sokakta.

Kaynak Kişinin Oyuna Nereden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Tahta, çivi ve metal para

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Dikdörtgen bir tahta üzerine çiviler çakılır. Bu çivilerin bir kısmı kaleci, bir kısmı oyuncu olarak belirlenir. Kaleyi belirginleştirmek için iki çivinin etrafı ip ile çevrilir. Top olarak düğme veya madeni para kullanılır. Sayışmaca ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuna başlayacak oyuncu eliyle parayı hareket ettirir. Amaç rakip kaleye gol atmaktır. Her gol 1 puan sayılır. Oyun sonunda en çok gol atan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.10.6. ÇAK (SAPAN) OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Kadir POLAT

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Tahtadan yapılmış çak (sapan)

Oyun 2 kişi arasında ya da 2 grup arasında oynanılır. Oyunu oynamak için tahta çubuk bulunur ve bu çubuk bıçak yardımıyla “ Y “ harfi şekline getirilir. Her iki ucunu siyah kalın lastik bağlanır. Oyuncular grup şeklinde karşılıklı yerlerini alırlar. Çakın lastik kısmına küçük taşlar koyarlar ve lastiğin gerdirilmesiyle taşı birbirlerine fırlatırlar. Taş kime isabet ederse o oyuncu, yanar ve oyun dışı kalır. Oyun sonunda hangi grupta fazla oyuncu yanmadan kalmışsa o grup oyunu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.10.7. SEKME OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Halil AKÇA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çubuk

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular kendi aralarında iki eşit gruba ayrılırlar. Gruplar yan yana gelir ve yaklaşık 5 metre uzaklığa başlama çizgisi çizilir. Grup oyuncularını sırayla yay şeklinde getirdikleri çubukları fırlatır. Hangi grup belirlenen çizgiden daha fazla çubuk attıysa o grup kazanmış olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.11. ÇİVİ İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.11.1. PENS OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Efe YİĞİT

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çivi

Oyun 3 kişi ile oynanılır. Oyun büyük çivilerle oynanır. Nemli toprak zemin üzerinde oynanılır. Oyuna kimin önce başlayacağı sayısmaca ile belirlenir. Oyuna başlayan oyuncu eline çiviye alır ve rast gele toprağa saplar. Diğer oyuncularda aynı şekilde atışları yaparlar. Hangi oyuncunun çivileri diğer oyuncuların çivilerini daha fazla geçmişse o oyuncu pens yapmış olur ve oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.11.2. ÇİVİ OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Tülay YİĞİT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çivi

Oyun genellikle 5-10 kişi ile oynanılır. Oyuncu sayısı kadar çivi kullanılır. Oyun alanı hafif nemli toprak zemin seçilir. Oyuncular sıra ile çivilerini zemine saplarlar. Çivisini toprağa tek atışta sabitleyemeyen ölür (oyundan çıkar). Oyuncular her sapladıkları noktanın arasını da çizerek birleştirirler. Amaç rakibinin etrafını kuşatmaktır. Rakibin kuşatmasından kurtulamayan oyuncu mağlup olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.11.3. CIĞIZ OYUNU

Bu oyun 2 kişi ile oynanılır. Her oyuncunun elinde bir büyük mih (çivi) veya ucu sivri birer demir bulunur. Bu oyun genelde çivinin yere batması için yerin nemli olduğu

zamanda oynanılır. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuna başlayacak oyuncu elindeki çivi veya demiri hızla yere saplar, ikinci oyuncu da demirini yere saplar. İlk oyuncu ikinci defa demirini yere saplar ve diğer oyuncunun sapladığı yere her vuruşta önceki sapladığı yer arasında daire oluşturacak şekilde çizgi çizer. Hatta diğer oyuncunun hareket alanını daraltmak ve yok etmek için rakibinin sapladığı demirin hemen bitişiğine saptamaya çalışır ki diğer oyuncu çizgi çizme hareketini bulamasın diye.

Böylece her iki oyuncu da demirlerini yere saptamaya saptamaya bir önceki noktasıyla daire oluşturacak şekilde çizgi çizer ve hangi oyuncu diğer oyuncunun hareket alanının etrafını daire şeklinde çizgi ile kapattıysa o oyuncu oyunu kazanmış olur ve 1 puan kazanır ve oyun yeniden başlar.

3.1.11.4. MIH (ÇİVİ) OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Serhat GÜZEL

Oyunun Mekânı: Sokakta, bahçede ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çivi ve taş

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyuna katılan oyuncular, belirlenen sayıdaki mih (çivi) oyun sahasındaki düz bir yere yan yana dikerler. Bu çivilerden 5 metre uzaklığa atış çizgisi belirlerler. Oyuncular sayışmaca yöntemiyle atış sıralarını belirlerler. Ellerindeki taşları sırayla mihlere doğru fırlatırlar. Atış yapan oyuncu yıkılan mihleri alır. Oyun sonunda kim en çok mih devirmişse o oyuncu, oyunu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.12. KUKLA İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.12.1. KELANKUSİ

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Yağışların olduğu ve yağmura ihtiyaç duyulan mevsimlerde gençler veya çocuklar tarafından yağmurların yağması için oynanılan, oyunla karışık bir çeşit yağmur duasıdır. İki metrelik bir sopaya, artı şeklinde bir metrelik başka bir sopa bağlanır ve bu sopaya kadın veya erkek elbisesi giydirilir. Oyuncular bu kuklayı

ellerinde taşıyarak kapı kapı dolaşırlar. Önüne geldikleri kapıları çalarak aşağıdaki tekerlemeyi hep bir ağızdan makamlı şekilde tekrarlarlar;

“ Kelan kusi geldi geldi kapıya

Ne ister

Allah'tan rahmet ister

Yek Ali Yek Ömer

Ser Doşega peğamber

Amin ”

Ev sahibi kapıya gelinceye kadar bu tekerlemeler devam eder. Ev sahibi kapıya gelince elinde bir tas veya kova suyu damın üzerinden ya da kapıda kuklanın üzerine döker ve çocuklara çeşitli yiyecekler verir. Oyuncular da bu sefer başka kapıya giderler ve topladıkları yiyecekleri hep birlikte yerler.

3.1.12.2. ÇÖMÇE GELİN (PELEBUK)

Bu oyun, kurak geçen ve yağmura ihtiyaç duyulan senelerde orta yaş çocuklar tarafından oynanan bir oyundur. Şanlıurfa'nın yağmur ihtiyacından dolayı büyükler yağmur duasına çıkarken çocuklar da kendi mahallelerinde kapı kapı dolaşıp bu oyunu oynayarak Allah'tan yağmur yağdırmasını isterler.

Oyun için öncelikle küçük, çapraz bir tahta çakılır. Bir insanın kol ve bacaklarını andır an bu çapraz tahtaya yırtık veya eski bir elbise giydirilir. Ve bu tahtadan insana ”Çömçe Gelin” adını verirler. Oyun grubunun başı bu Çömçe Gelin'i eline alarak arkadaşlarını peşine takar ve kapıları teker teker dolaşmaya başlarlar. Çocukların çaldıkları kapı açılınca hep bir ağızdan şu tekerlemeyi söylerler:

Çömçe Gelin nur ister

Allah'tan rahmet ister

Koç, koyun kurban ister

Göbekli harman ister

Balıklara yem ister

Ver Allah'ım ver

Bi yağmırdan bi sel ver

Kapıyı açan kişi tekerlemeyi dinledikten sonra o ana kadar elinde hazır bulundurduğu içi su dolu kovayı Çömçe Gelin'in kafasına döker (Bazen de şaka olsun diye çocukların başına da döker.)Bu arada ev sahibi, çocuklara balıklara yem olsun diye bir miktar bulgur verir ve evinden uğurlar. Bu gezi her kapıda aynı şekilde devam eder. Çocuklar topladıkları bulgurların bir kısmı ile kendilerine çiğköfte yapıp yerler. Bulgurların diğer kısmı Balıklı göle götürülür ve oradaki balıklara yem olarak atılır. Bu arada Balıklı gölde çocuklar ellerini açıp Cenab-ı Hakk'a yağmur yağması için dua ederler. Oyun böyle sona erer.

3.1.13. MENDİL İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.13.1. KİM KİMDİR?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Onur KÜÇÜK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun en az 3 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebenin gözleri bağlanılır. Diğer oyuncular ebenin etrafında dolanırlar. Ebe, sırayla oyuncuların yüzlerini, saçlarını ve kulaklarını elleriyle yoklayarak bu kişinin kim olduğunu bulmaya çalışır. Bulursa ebelikten kurtulur ve bulduğu kişi ebe olur. Bulamazsa ebe olmaya devam eder. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.2. FİSKE VURMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Serkan KAYA

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar. Sayışmaca ile fiske vuracak grup belirlenir. Rakip gruptan bir oyuncunun gözleri mendil ile bağlanılır. Fiske vuracak oyuncu gelip gözleri bağlı oyuncunun yüzüne fiske atar. Daha sonra oyuncunun gözleri açılır ve ona kimin vurduğunu tahmin etmesi istenir. Bilirse gruplar yer değiştirir, bilmezse ebe grup değişmez ama gözleri bağlanan oyuncu değişir. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.3. ARABA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Serkan KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar. Sayışmaca ile oyuna başlayacak grup belirlenir. Diğer grubun oyuncuları, ebe olan grubun oyuncularının sırtına biner. Oyuncular ellerine aldıkları mendilleri birbirlerine atmaya çalışırlar. Ebe olan grup da mendilleri yakalamaya çalışırlar ve yakalarlarsa bu sefer alt gruptaki oyuncular ile omuzdaki oyuncular yer değiştirirler. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.4. KUŞ YUVASI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Delal MENGİ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 10-15 kişiyle oynanılır. Oyuncular genişçe bir halka oluştururlar. Sayışmaca ile oyunculardan biri ebe seçilir. Diğer oyuncular sol ellerini avuçları yukarıya gelecek şekilde kuş yuvası gibi açarlar. Ebe, elinde mendille dairenin dışında dolaşır. Habersizce mendili birinin avucunun içine koyar ve yer kapmak için koşmaya başlar. Eline mendil konulan oyuncu mendili alır ve sağ tarafında duran oyuncuya elindeki mendille dokunur. Ebenin dokundurduğu oyuncu halkanın dışında koşmaya başlar. Böylece halka dışında üç oyuncu koşar. Boş kalan iki yeri hangisi kaparsa ebelikten kurtulur, kapamayan ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.5. KİM DIŞARIDA?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sena AYDENİZ

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 10-20 kişiyle oynanılır. Oyuncular arasından sayışmaca ile bir ebe belirlenir. Ebe, oyunda bulunan oyuncuları aklında tutmaya çalışır. Ebenin gözleri mendille bağlanır. Oyunculardan biri dışarıya çıkarılır. Ebenin gözleri açılır. 3 saniye içerisinde eksik olan kişiyi söylemesi istenilir. Oyuncular bağırır “ kim yok, kim yok? “ Ebe bilirse puan alır ve bildiği oyuncu ebe olur. Bilemezse ebe olmaya devam eder. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.6. BEN KİMİM?

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sema YİĞİT

Oyunun Mekânı: Sokakta, okulda ve evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular yarım daire şeklinde dizilirler. Oyuncuların karşısına oturan ebenin gözleri mendil ile bağlanır. Oyuncular sırayla ebeye dokunarak “ ben kimim? “ diye sorarlar. Ebe de kendisine dokunan oyuncuyu sesinden tanımaya çalışır. Ebenin tanıdığı oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.7. ŞINGİR MINGİR BEN GELDİM

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sema YİĞİT

Oyunun Mekânı: Sokakta, okulda ve evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri ebe olarak belirlenir. Oyuncular karşılıklı şekilde otururlar. Ebe bunlara değişik isimler koyar (meyve, sebze, hayvan isimleri gibi.). Oyunculardan biri sekerek diğer oyuncuların yanına gelir. Bu oyuncu ile ebe arasında aşağıdaki konuşma geçer:

Oyuncu: Şingir mingir ben geldim

Ebe: Hoş geldiy, sefa geldiy. Ne istisen?

Oyuncu: Sizde bir limon var sapsarı onu istiyem

Ebe: Buyur al der.

Oyuncu adı limon olan oyuncuyu kendi grubuna katar. Daha sonra karşı grubun oyuncusu aynı işlemi tekrarlar. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.8. YAĞ SATARIM BAL SATARIM

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fırat AK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri ebe seçilir. Diğer oyuncular halka şeklinde dizilerek yere çömelirler. Ebe olan oyuncu elinde mendil ile oyuncuların etrafında dolaşır. Dolaşırken şu tekerlemeyi söyler:

Yağ satarım

Bal satarım

Ustam ölmüş

Ben satarım

Alacağın ne?

Vereceğin ne?

Bir tas ayran

İçeceğin ne?

Zumba zumba

Dön arkana iyi bak

Tekerlemeyi söyleye söyleye dolaşırken mendili bir oyuncunun arkasına bırakır ve koşar. Mendil kimin arkasındaysa o oyuncu mendili alıp ebeyi kovalamaya başlar. Çömelen oyuncular alkış tutarlar. Oyuncu mendil ile ebeyi dövebilirse oyunu kazanır. Sonra yeni ebe kendisi olur. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 29: Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu

3.1.13.9. MENDİL PARA SAKLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Alper ÇAĞLAYAN

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncak: Mendil ve metal para

Oyun en az 3 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri ebe seçilir. Oyuncu sayısı kadar mendil gereklidir. Oyuncular mendillerini ellerinde tutarlar. Oyun için belirlenmiş madeni para, hızlı hareketlerle dolaştırılır. Paranın hangi elde olduğunu ebenin anlamaması için para elinde olmayan oyuncular da sanki para onlardaymış gibi davranırlar. Bu esnada oyunculardan biri parayı elindeki mendile saklar. Ebe istediği an “ Durun! “ diye seslenir. O an bütün oyuncular durur, ebe de paranın kimin mendilinde olduğunu tahmin etmeye çalışır. Ebe bilirse mendilinde para olan kişi ebe olur. Önceki ebe onun yerine oyuna devam eder.

3.1.13.10. KÖR EL

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Şemsi TÜRE

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil, kâğıt ve kalem

Oyun 8-10 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe seçilir. Ebenin gözleri bağlanılır ve masanın yanına götürülür. Masada kâğıt ve kalem bulundurulur. Oyunculardan biri ebenin elini tutarak kâğıda bir sözcük yazmasını sağlar. Sonra ebeye bu sözcüğün ne olduğu sorulur. Ebe bilirse oyunu kazanır. Bilemezse tekrar ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.11. ÖT KUŞUM ÖT

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Baran SAGIR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Mendil.

Bu oyun genellikle 6-10 kişiyle oynanılır. Sayısmaca ile ebe belirlenir. Ebenin gözü bir mendille bağlanılır. Diğer oyuncular ebenin çevresinde halka olacak şekilde otururlar. Halkanın içinde dolaşan ebe bir oyuncunun önünde durarak “öt kuşum öt” der. Oyuncu da “cik cik” diye öter. Ebe oyuncuyu tanıyabilirse, bu oyuncu ebe olur. Tanıyamazsa ebe olarak oyuna devam eder.

3.1.13.12. TAVŞAN KOŞ TAZI TAZI TUT

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Muammer GÜVEN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyunda 8-12 kişi ile oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile tavşan olarak belirlenir. Diğer oyuncular halka şeklinde dizilirler. Tazı olarak belirlenen oyuncu eline mendili alır ve bu halkanın etrafında gezinmeye başlar. Daha sonra elindeki mendili bir oyuncunun arkasına bırakır. Mendili alan oyuncu tavşan olan oyuncuyu kovalamaya başlar. Halkadaki diğer oyuncular “ tavşan kaç, tazı tazı tut “ diye bağırlar hep bir ağızdan. Tazı olan oyuncu tavşan olan oyuncuyu mendiliyle dövse 1 puan kazanır. Dövülen oyuncu oyunun yeni tazısı olur. Oyun böyle devam eder. Oyun sonunda en çok puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır.



Fotoğraf 30: Tavşan Koş Tazı Tazı Tut Oyunu

3.1.13.13. ŞAŞKINA BAK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Adem YILMAZ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda.

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun aracı: Mendil

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe olarak seçilen oyuncu, diğer oyuncuların hepsinin gözlerini mendil ile teker teker bağlar. Gözleri bağlanan oyuncular, ellerini birbirine vurarak, hep bir ağızdan bağırıma başlarlar.

“Şaşkına bak, şaşkına

Küpeler takmış kulağına

O küpeler benim olsa

Ben taksam kulağıma!”

Aradan birkaç dakika geçince, ebe mendilleri birer birer, sessizce çözer. Sadece bir oyuncununkini çözmez. Gözleri bağlı kalan oyuncu, diğer oyuncuların gözlerinin çözüldüğünü bilmez.

Ebe diğer oyunculara teker teker sorar:

-“ Şaşkın kim, dalgın kim?”

Bütün oyuncular ayrı ayrı “ Ben değilim, ben değilim!” diye cevap verdikten sonra, sıra gözü bağlı olana gelir. O da “ Ben değilim! ” deyince, ebe onun gözünü birden açır. O zaman diğer oyuncular hep bir ağızdan: ”İşte sensin! İşte sensin!” diyerek bağırırlar. Oyuncu, diğer oyuncuların gözlerinin açılmış olduğunu görünce şaşırır. O zaman ötekiler hep bir ağızdan gülmeye başlarlar.

3.1.13.14. KÖREBE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ruken YILDIZ

Oyunun Mekânı: Evde, okul bahçesinde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Bu oyunda oyuncu sayısı 8-12 kişi arasında değişir. Sayışmacı ile ebe belirlenir ve ebenin gözleri bir mendil ile bağlanılır. Oyuncular halka şeklinde dizilirler ve ebe bu halkanın ortasına geçer. Ebe oyuncuları yakalamak için ellerini hareket ettirir. Oyuncular da ebenin etrafında el çırparak veya çeşitli sesler çıkararak dönerler. Ebe oyunculardan birini yakalarsa ebe olmaktan kurtulur ve ebenin yakaladığı oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun bu şekilde devam eder.



Fotoğraf 31: Körebe Oyunu

3.1.13.15. ALKUÇ BALKUÇ

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ahmet GÜZEL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun en az 7 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe seçilir. Diğer oyuncular daire şeklinde dizilirler. Ebe bu dairenin içerisine girerek oyuncuların açık ve kendisine doğru uzanmış iki avuçlarının arasında elini gezdirir. Kimse farkına varmadan herhangi bir oyuncunun avucuna mendili bıraktıktan sonra “Alkuç Balkuç, Al Da Halep’e Uç “ Der ve mendili alan oyuncu koşmaya başlar ve 3 metre kadar koştuğu yerde durur. Ebe daha sonra daire içerisinde gezer ve herhangi bir oyuncunun sırtına vurarak giden oyuncuyu sırtında taşıyarak oyun alanına geri getirmesini ister. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.16. KEDİYE KUYRUK ÇİZME

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşe KAÇAN

Oyunun Mekânı: Okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Mendil, tahta ve tebeşir

Oyunculardan biri tahtaya kuyruksuz bir kedi resmi çizer. Sayısmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. Bütün oyuncular sırayla gözleri bağlı halde tahtadaki kediye kuyruk çizmeye çalışırlar. Tahtadaki kediye kuyruğun çizilmesiyle oyun biter. Kuyruğu doğru yere çizen oyuncu oyunu kazanır. Kuyruğu yanlış yere çizenler, diğer oyuncuları kahkahaya boğmuş olurlar. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.17. EBE SAKLAMA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Şilan ATEŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri ebe seçilir ve bu ebenin gözleri mendil ile bağlanılır. Diğer oyuncular ebenin etrafına dağılırlar. Ebenin sırtına vuran oyuncular bu nedir? Diye sorarlar. Ebe de “ davul “ diye cevap verir. Bunun üzerine diğer oyuncular hep birlikte “ göziy açarsan, pamuğ gibi ağara “ diyerek etrafa dağılırlar. Ebe oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebenin yakaladığı oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.13.18. TAKIR TUKUR TİK TİK

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Baran KÜÇÜK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 7 kişiyle oynanılır. Oyuncular halka şeklinde dizilirler. Oyunculardan biri ebe olarak belirlenir. Diğer oyuncular ebenin başına mendil koyarlar. Oyuncular ellerini dizlerine vurur ve şöyle der: “ Takır tukur tik tik “ Ebe de “ Tik tik ” der ve oyuncular ellerini başlarına götürürler. Bu sırada oyunculardan biri ebenin başındaki mendili kapmaya çalışır. Mendili ebenin başından alan oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.13.19. DUVARDAKİ HEDEFİ VURMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Elif KIZARTICI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil ve tebeşir

Oyun genellikle 4-6 kişiyle oynanılır. Duvara iç içe geçmiş iki halka çizilir ve bu halkanın en küçüğü hedef noktasıdır. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu seçilir. Bu oyuncunun gözleri mendil ile bağlanır ve tebeşirle hedef noktayı işaretlemesi istenilir. Hedef noktayı işaretlerse 5 puan kazanır. Sırayla diğer oyuncular da aynı işlemi tekrarlar. Oyun sonunda kim en fazla puanı toplamışsa o oyuncu oyunu kazanır.

3.1.13.20. SESLİ KÖREBE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ünal ÖNAL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Öncelikle ebe belirlenir. Ebenin gözleri mendil ile bağlanır. Diğer oyuncular ebenin etrafında halka oluşturacak şekilde dizilirler. Oyun başladığında oyuncular ebenin etrafında dolanırlar ve dolanırken de hep bir ağızdan “ ebe bizi yakalayamaz, yakalayamaz “ diye bağırlar. Ebe de bu seslere doğru yaklaşıp oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe kimi yakalarsa yeni ebe o olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.13.21. NEREDESİN SEN?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yücel KUT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Mendil

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular daire şeklinde dizilirler. Oyuncular arasından iki kişi ebe seçilir. Ebeler dairenin ortasına geçerler. İki ebenin de gözleri bağlanır ve dairenin ortasında gezinmeye başlarlar. Dairedeki oyuncuların başla komutuyla ebelerden biri, diğer ebeye “ neredesin? “ diye sorar. O da konuşmadan çeşitli sesler çıkarır. Bu sese doğru giden ebe, onu yakalamaya çalışır. Diğer ebe de yakalanmamak için kaçır. Ebe arada “ neredesin? “ sorusunu tekrarlar, diğer ebe yine çeşitli sesler çıkarır. Ebe, diğer ebeyi ve oyuncuları yakalarsa oyunda kalır. Yakalayamazsa ölür. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.14. RADYO İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.14.1. EŞYA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Erol KUT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Radyo, kalem, mendil, elma veya armut

Oyun 5-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular halka şeklinde dizilirler. Sayışmaca ile ebe seçilir. Ebe, radyodan müzik açar ve halka şeklinde dizilen oyunculardan en öndekine oyun için kullanılan nesneyi (kalem, mendil, armut, elma vs...) verir. Oyun gereci elden ele dolaşır. Ebe müziği bir anda keser. Müzik kesildiğinde oyun aracı kimin elinde kalmışsa o oyuncu ölür ve oyundan çıkar. Oyun aynı şekilde tekrarlanır. Oyun sonunda en sona kalan oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.14.2. TERS DÖNEN HALKALAR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Erol KUT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Radyo

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe seçilir. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Birinci grup el ele tutuşarak halka şeklinde dizilirler. Diğer grup halkanın dışında el ele tutuşarak ikinci halkayı oluştururlar. Ebe, radyodan müzik açarak oyunu başlatır. Halkalar birbirlerine ters yönde dönerler. Müzik kesildiğinde herkes diğer halkadan bir oyuncunun elini tutar. Açıkta kalan oyuncu ölür. Oyun aynı şekilde tekrarlanır.

3.1.14.3. HAYVAN DANSI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sezen AYDEMİR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Radyo

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular halka şeklinde dizilirler. Sayısmaca ile ebe belirlenir. Ebe, eğlenceli bir müzik açar ve oyuncular müziğin açılmasıyla birlikte; inek, köpek, kedi, yılan, kurbağa vb... Hayvanları taklit etmeye başlarlar. Müzik durduğunda, hangi hayvan taklit ediliyorsa o şekilde dururlar. En güzel taklidi yapan oyuncuyu ebe seçer ve oyuncu oyunu kazanır. Kazanan oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.15. SANDALYE İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.15.1. SANDALYE KAPMACA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet GÜMÜŞ

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Sandalye ve radyo

Oyun genellikle 4-8 kişiyle oynanılır. Odanın ortasına sandalyeler konulur. Sandalyeler oyuncu sayısından her zaman bir eksik konulur. Örneğin oyun 6 kişi ile oynanılıyorsa sandalye sayısı 5'tir. Oyunu yönetmek için bir hakem belirlenir. Hakem radyodan bir müzik açar ve oyun başlar. Oyuncular sandalyelerin etrafında dans ederek dönerler. Hakem müziği kapattığında oyuncular sandalyelere oturmaya çalışırlar. Kim açığa kalırsa o yanar (oyundan çıkar). Sürekli sandalye sayısı, oyuncu sayısından bir eksik tutulur. Sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.15.2. GEZEN SATICI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fatih SEVİNÇ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Sandalye.

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuncular yan yana sandalye üzerinde otururlar. İlk başlayan oyuncu karşısındaki oyuncuya:

- Duymuşam ki Urfa'ya gidecekmişsen. Orada ne yapacağsın? Diye sorar.

Karşısındaki oyuncu:

-Urfa'da çiğköfte satacağam, der.

-Çiğköfte nasıl olacağı, der.

O da:

-Bol acılı olacağı, der.

Sandalyenin etrafında bir tur atar ve yerine oturur. Sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun böyle devam eder.

3.1.15.3. BALON AŞIRMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sezen AYDEMİR

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Sandalye ve balon

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar ve oyuncu sayısı kadar sandalye ve balonlara ihtiyaç vardır. Sandalyeler iki tarafı, yüz yüze gelecek şekilde ve ortada boşluk kalacak şekilde dizilir. Oyuncular sandalyelere belirli bir mesafede dururlar. Oyun başlar ve oyuncular balonları sandalyelerin üzerinden aşirmaya ve ortadaki boşluğa doldurmaya çalışırlar. En çok balonu, verilen sürede aşiran grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.16. LEĐENLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.16.1. LEĐENLE KAYMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: iđdem KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun Aracı: Leđen

Oyun 8-12 kiřiyle oynanılır. Oyuncular yokuřun bittiđi yerde bir bitiř noktası belirler. Bařlangı noktasına gelen oyuncular leđenleriyle birlikte dizilirler. Oyun bařlar ve bütn oyuncular bir an da kaymaya bařlarlar. Bitiř izgisine dřmeden varan ilk oyuncu oyunu kazanır. Oyun byle devam eder.

3.1.17. YASTIK VE MİNDER İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.17.1. ADALAR VE OKYANUS

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Arda BEKTAř

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Byklerinden

Oyun Aracı: Yastık

Oyun 8-12 kiřiyle oynanılır. Odanın eřitli yerlerine yastıklar yerleřtirilir. Bu yastıklar ada olarak kabul edilir. Yastıkların dıřındaki her yer okyanus olarak kabul edilir. Sayıřmaca ile ebe belirlenir. Ebe bir křede durur ve oyuncuları gzlemler. Oyuncular yere dřmeden adadan adaya atlarlar. Okyanusa dřen oyuncu, oyunun yeni ebesi olur. Oyun byle devam eder.

3.1.17.2. YASTIK KAPMACA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Devran EKER

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yastık, mendil ve kayıř

Oyun 4-8 kiřiyle oynanılır. Oyuncu sayısı kadar yastıđa ihtiya vardır. Oyun alanına yastıklar geliři güzel dizilir. Oyunculardan biri sayıřmaca ile ebe seilir. Diđer oyuncular Oyuncular bu yastıkların üzerine ayrı ayrı ıkarlar. Ebe, bu oyuncuların ortasına geer. Oyuncular ebeye yakalanmadan yer deđiřtirmeye alıřırlar. Ebe, herhangi bir oyuncunun yastıđını kapabilirse ebelikten kutulur ve yerini kaptıđı oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun bu řekilde devam eder.

3.1.17.3 MİNDER OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Sevim YOLDAř

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kiřiyle oynanılır. Sayıřmaca ile ebe belirlenir. Diđer oyuncular daire řeklinde dizilirler ve dairenin ortasına minder konulur. Bu minderin üzerine ebe olan kiři oturur. Diđer oyuncular ebenin etrafında döner ve řu tekerlemeyi söylerler:

Ey minder, yüzünü göster

Ey minder, yüzünü göster

Hilvan'a gönder,

Göndermezsen

Bir poz ver

Güzellik mi, çirkinlik mi?

Havuz başında heykel mi?

Turistik mi, mankenlik mi, berberlik mi?

Ebe yukarıdaki seçeneklerden birini söyler. Diğer oyuncular da hemen onun dediğini taklit ederler. Hemen yapmaz ya da yanlış bir hareket yaparsa ebe o olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.18. KAYIŞLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.18.1. KAYIŞ KAPMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Barış GÜVEN

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kayış

Oyun genellikle 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Yere büyük bir daire çizilir. Ebe olan grubun oyuncuları dairenin içine girip kayışlarını çıkarırlar. Kayışlarını kıvrıp yere koyarlar. Dışarıda kalan oyuncular, bu kayışları alıp onunla dairenin içindeki oyunculara vurmaya çalışırlar. İçerideki oyuncular kayışlarını vermemek için mücadele ederler ve kayışlarını kapmaya çalışanları vurmak isterler. Vurulan oyuncu, oyundan çıkar. Oyun sonunda hangi grubun oyuncuları sayıca fazla ise o grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.19. YUMURTA İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.19.1. YUMURTA YUVARLAMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Maide YILMAZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yumurta

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular ellerine birer yumurta alırlar. Yüksekçe bir yere tırmanırlar. Daha sonra ellerindeki yumurtaları yokuştan aşağıya doğru yuvarlarlar. Kimin yumurtası kırılmadan en uzun mesafeye ulaşırsa o oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.19.2. YUMURTA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Elif KIZARTICI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kaşık ve yumurta

Oyun genellikle 3-8 kişi ile oynanılır. Oyuncu sayısı kadar kaşık ve yumurta gereklidir. Oyuncuların 10 metre kadar uzağına düz bir çizgi çizilir. Oyuncular kaşıkları ağızlarına alırlar ve kaşığın içerisine yumurtayı dik duracak şekilde koyarlar. Oyuncuların yumurtaları düşürmeden bitiş çizgisine ulaşmaları gerekir. Oyun başlatıldığında oyuncular hızlı hızlı yürümeye başlarlar. Oyunculardan hangisi bitiş çizgisine en önce ulaşırsa o oyuncu, birinci olur. Oyun sırasında yumurtasını düşüren oyuncu ölür. Oyun böyle devam eder.

3.1.20. YÜZÜKLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.20.1. FİNCANDA YÜZÜK SAKLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fatih SEVİNÇ

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yüzük ve fincan

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Sayışmaca ile oyuna başlayacak grup belirlenir. Oyuncular fincanları ağızları aşağıya gelecek şekilde sıralarlar. Oyuna ilk başlayacak grup, kimseye göstermeden yüzüğü fincanlardan birinin altına saklar. Diğer gruptaki oyuncular saklanan bu yüzüğü bulmaya çalışırlar. Oyuncuları fincanları “boş “ ya da “ dolu “ diyerek açarlar. Gruptakiler dolu diyerek fincanı açıp yüzüğü bulurlarsa oyunu kazanırlar. “ Boş “ denilen fincanlardan yüzük çıkarsa ya da “ dolu “ denilen fincan boş çıkarsa oyunu yüzüğü saklayan grup kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.20.2. YÜZÜK KİMDE?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Selim ÇİÇEK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yüzük

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe seçilir. Oyuncular yan yana dizilirler. Ebe, elindeki yüzüğü tek tek bütün oyuncuların eline bırakır gibi yapar, ancak sadece birinin avucuna bırakır. Yüzüğü alan oyuncu ile diğer oyuncular yüzük kendilerindeymiş gibi saklamaya çalışırlar. Sonra ebe oyunculara yüzük kimde? Diye sorar. Oyuncular hep bir ağızdan “ Yüzük bende, yüzük bende “ diye bağırlar. Ebe, oyunculardan birini seçer ve üzerini arar. Yüzük o oyuncuda çıkmazsa ebe, yüzüğü bulana kadar aynı işleme devam edilir.

Ebe yüzüğü bulunca ebelikten kurtulur ve yüzük kimde çıktıysa o oyuncu, oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.21. BARDAKLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.21.1. PİRAMİT DEVİRMECE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sezen AYDEMİR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Plastik bardaklar ve ğarlar (bilyeler)

Oyun en az 3 kişiyle oynanılır. Oyuncular plastik bardakları piramit şeklinde dizerler. Piramitten 5 metre kadar uzaklığa atış çizgisi belirlenir. Oyuncular yan yana dizilirler. Oyuncular ellerindeki ğarlarla (bilyelerle) durdukları çizgiden piramidi devirmek için atış yaparlar. Piramidi en çok deviren oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.21.2. BARDAK DİZMECE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Saadettin YAMACI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Plastik bardak

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular plastik bardakları masa üzerinde üst üste dizerler. Bardaklar adeta bir kuleyi andıracak yükseklikte dizilir. Hangi oyuncunun bardağı önce devrilirse o oyuncu, oyundan çıkar. Bardağı kule şeklinde devirmeden üst üste dizebilen oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.22. ŞİŞE İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.22.1. ŞİŞE ÇEVİRMECE

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Efe YİĞİT

Oyunun Mekânı: Sokakta, okulda ve evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Şişe

Oyun genellikle 4-6 kişi ile oynanılır. Oyuncular bir masa etrafında toplanırlar. Masanın üzerine bir şişe koyarlar. Sayışmaca yöntemi ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuna başlayan oyuncu şişeyi çevirir ve şişe dönmeye başlar. Şişenin ağzı hangi oyuncuyu gösteriyorsa, şişeyi çeviren oyuncu ona sorar ” Doğruluk mu cesaret mi? “ Oyuncu doğruluk diye cevap verirse oyuncuya hayatıyla ilgili birtakım sorular sorulur.

Örneğin; hiç sevdiğin oldu mu? Hangi arkadaşını çok seviyorsun gibi... Eğer oyuncu cesaret diye cevap vermişse ondan birtakım şeyler yapmasını ister. Örneğin; yanındaki arkadaşına tokat at, ona sevdiğini söyle gibi... Oyuncu bu isteği yerine getirir ve daha sonra şişeyi çevirerek soru sorma hakkı ona geçer. Oyun böyle devam eder.

3.1.22.2. SU SAVAŞI

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Melike GÜNEŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Su dolu küçük şişe

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular küçük su şişelerine su doldurup birbirlerini kovalayarak ıslatmaya çalışırlar. Kim daha çok rakibini ıslatırsa oyunu o kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.22.3. AY GÖRDÜM OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet BÜYÜKGÖZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Su dolu şişe ve ceket

Oyun 4-6 kişiyle oynanılır. Akşam saatlerinde havanın açık olduğu zamanlarda oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebenin seçeceği bir oyuncu yere yatar. Ebe bu oyuncunun üzerine bir ceket örter. Yere yatan oyuncu, üzerindeki ceketin kolundan gökyüzüne doğru bakar ve Ay'ı görüp görmediğini söyler. Bütün oyuncular sırayla yere yatarak aynı şekilde Ay'ı görmeye çalışır. En son olarak ceket tutan oyuncu yere uzanır ve Ay'ı görmeye çalışır. Bu sırada diğer oyuncular ceketin kolundan içeri şişeye su dökerler ve oyun son erer. Oyun böyle devam eder.

3.1.22.4. ŞİŞE DEVİRMECE OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mahmut ÇAMLİBEL

Oyunun Mekânı: Sokakta, avluda ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Şişe ve top

Oyun 2-4 kişiyle oynanılır. Oyuncu sayısı kadar plastik şişe kullanılır. Oyun sahasına bir çizgi çizilir. Bu çizgi üzerine boş şişeler yan yana dizilir. Bunun 3 metre kadar karşısına atış çizgisi çizilir. Oyuncular bu çizgi üzerinde durarak sıra ile topla atış yapılır ve şişeler devrilmeye çalışılır. Şişeleri deviren oyuncu, devirdiği şişe sayısını söyledikten sonra (örneğin; 3 şişe devirdim, 3 şişe dizdim der) tekrar şişeleri dizer. Diğer oyuncular da oyunu aynı şekilde sürdürür. Oyun sonunda en çok şişe deviren oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.23. GAZOZ, GAZOZ KAPAĞI VE PLASTİK OYUN ARACIYLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.23.1. GAZOZ TAŞAR MI TAŞMAZ MI?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fırat ÇAMLI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Gazoz

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular bir gazozcunun önünde buluşurlar. Oyunculardan biri bir şişe gazozu eline alıp hafifçe sallar. Sonra karşısındaki oyuncuya sorar:

-Taşar mı, taşmaz mı?

Diyelim ki karşıdaki oyuncu taşmaz, dedi.

İlk oyuncu gazozun kapağını açacakla açar. Eğer gazoz taşarsa rakip oyunu kaybetmiş olur, taşmazsa kazanmış olur. Gazozu, kazanan oyuncu alırken, parasını da kaybeden öder.

3.1.23.2. GAZOZ ÇEVİRMECE

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Serhat GÜZEL

Oyunun Mekânı: Evde, Sokakta, bahçede ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Gazoz kapağı

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Çocuklar içtikleri veya yerde buldukları gazoz kapaklarını biriktirirler. Oyuncular gazoz kapaklarını yere bırakıp üzerine taşla vurarak gazoz kapaklarını yassı hale getirirler. Daha sonra bütün oyuncular ellerinde bir adet kalacak şekilde bütün gazoz kapaklarını düz zeminde üst üste kule şeklinde dizerler. Sayışmaca ile oyuna

başlayacak olan oyuncu belirlenir. Üst üste dizilen gazoz kapaklarına atış yaparak ön yüzlerini çevirmeye çalışır. Çevirdiği gazoz kapağını yutar (kazanır). İkinci kez atış hakkı kazanan oyuncu bir daha atış yapar. Gazoz kapağının ön yüzünü çeviremezse sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun böyle devam eder.

3.1.23.3. TASO DÖNDÜRMECE

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Serhat GÜZEL

Oyunun Mekânı: Evde, Sokakta, avluda ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Daire şeklindeki plastik taso

Oyun en az iki kişiyle oynanılır. Oyun iki boyutlu küçük daire şeklindeki plastik oyun araçları ile oynanılır. Taso adı verilen bu oyun araçları bakkal ve marketlerde satılan çips paketlerinden çıkmaktadır. Tasoların ön yüzlerinde çeşitli çizgi film kahramanları bulunur. Arka kısımları ise beyaz renklidir. Oyuna katılan oyuncular eşit miktardaki tasolarını resimli yüzleri görünmeyecek şekilde üst üste dizerler. Sayışmaca ile ilk atışı yapacak oyuncu belirlenir. Oyuncular ellerindeki tasolarla sırayla atış yaparlar. Yapılan atışlarda resimli yüzeyi döndürebilen oyuncu döndürdüğü miktardaki tasoları yutar (kazanır). İkinci atış hakkına sahip olur. Tekrar attığı atışta tasoları döndüremezse sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 32: Taso Döndürmece

3.1.23.4. FİRİZBİ

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Murat GÜZEL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Plastik Firizbi

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyun tencere kapağına benzer bir şekilde imal edilmiş plastik bir araçla oynanılır. Oyuncular firizbiyi havadan birbirlerine atarak oynarlar. Firizbiyi elinden düşüren oyuncu yanar (oyundan çıkar). Oyun böyle devam eder.

3.1.23.5. GAZOZ KAPAĞI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sultan ŞAHİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Gazoz kapağı

Oyunda kişi sınırlaması yoktur. Gazoz kapakları üst üste kule şeklinde dizilir. Oyun Oyuncuların elinde vuruş için birer taş bulunur. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. Oyun başlatılır. Oyuna ilk başlayan oyuncu elindeki taşla dizilen kapaklara vurur. Devirdiği gazozları yutar (kazanır). Sıra diğer oyuncuya geçer. O da vurur gazoz kapaklarına. Kaç tane devirdiyse o kadar yutar. Oyun sonunda kim daha çok gazoz kapağı devirmişse oyunu kazanır ve bütün gazoz kapaklarının sahibi olur.

3.1.24. BİLYE İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.24.1. GÜLLE (MİSKET-BİLYE)

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet Ali KILIÇ

Oyunun Mekânı: Evde, okul bahçesinde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Camdan yapılmış renkli güller (bilye-misket)

Bu oyun en az iki kişi ile oynanılır. Oyun alanına güller yan yana tek sıra halinde dizilir. Bu güllerden atış yapmak üzere 2 tanesini oyuncular ellerine alırlar. Güllerden 5 cm kadar atış çizgisi çizilir. Oyuncular bu çizgide beklerler. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuna ilk başlayacak oyuncu dizlerinin üzerine çöker güllerini atış çizgisinin üzerine bırakır. Daha sonra işaret parmağıyla güllerine vurarak güllerin yerden yuvarlanarak hedefteki güllere isabet etmeye çalışır. Gülleriyle isabet ettirdiği gülleri yutar (kazanır) ve ikinci kez atış yapma hakkı kazanır. Eğer isabet ettiremezse sıra diğer oyuncuya geçer. Bütün güllerin yutulmasıyla oyun sona erer. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 33: Gülle (Misket-Bilye) Oyunu

3.1.25. BİLEZİKLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.25.1. SARI BİLEZİK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Melike SÖKE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Bilezik

Oyun 9-15 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyunu yönetecek bir hakem ve bir ebe belirlenir. Diğer oyuncular daire şeklinde sıralanırlar. Ebe olan oyuncu ortaya geçer. Ebe yere yatarak kollarıyla yüzünü kapatır. Hakem ebenin sırtına sarı bilezik bırakır. Ebe 5'e kadar sayar, bu sırada hakem, oyunculardan birini seçer. Seçilen oyuncu bileziği alır ve saklar. Ebe ayağa kalkar. Tüm oyuncular el çırpılarak şu tekerlemeyi söyler:

Bileziğimizi aldılar

Alıp nereye sakladılar

Bil bakalım alan kim

Bilemezsen ebesin ebe, ebesin ebe!

Ebenin üç tahmin hakkı vardır. Bilmezse ebeliğe devam eder. Bilirse eğer, bileziği saklayan oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.26. KİBRİT, KİBRİT ÇÖPÜ VE ÇUBUKLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.26.1. ÇÖP ÇEKME

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Savaş ERTÜRK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kibrit çöpü

Bu oyun genellikle 2 kişiyle oynanılır. Kibrit kutusunun içindeki çöpler, kutunun dışına yerleştirilir. Oyunculardan biri kutuyu dik tutarak çöpleri yere boşaltır. Diğer oyuncu dökülen çöplerden birini, diğer çöpleri kımıldatmadan almaya çalışır. Oyun sırasında çöpleri kımıldatan oyuncu ölür ve çöp çekme sırası rakibine geçer. Oyunun sonunda kim daha fazla çöp alabildiyse oyunu o oyuncu, kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.26.2. KİBRİT ÇÖPÜYLE ŞEKİL YAPMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fadime ERTÜRK

Oyunun Mekânı: Evde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kibrit çöpü

Oyun genellikle 2-4 kişiyle oynanılır. Oyun için sayısmaca ile hakem seçilir. Hakem oyunculara sınırlı sayıda kibrit çöpü verir. Onlardan çeşitli geometrik şekiller yapmalarını ister. Örneğin; üçgen, eşkenar üçgen, kare, dörtgen gibi. Mesela 6 kibrit çöpü ile eşkenar üçgen yapılmaları istensin. Önce 3 kibrit çöpü ile bir zeminde üçgen yapılır. Daha sonra diğer üç çöpün birer uçları yerdeki üçgenin köşe noktalarına dizilir ve diğer uçları birleştirilir. Böylece eşkenar üçgen yapılmış olur. Oyunculardan hangisi istenilen şekli en önce bitirirse oyunu o kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.26.3. KİBRİT OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Aziz GÜNDÜZ

Oyunun Mekânı: Evde, okul bahçesinde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Kibrit kutusu

Oyun en az 4 kişiyle oynanılır. Oyuncular daire şeklinde dizilerek yere otururlar. Sayışmaca ile oyuna ilk kimin başlayacağı belirlenir. Oyuna başlayacak olan ilk oyuncu kibriti havaya atar. Kibrit yere düştüğünde dik durursa o, oyuncu “ hakim “ olur. Yan tarafı üzerine dik durursa o, oyuncu “ jandarma “ olur. Düz kısmının bir tarafında oyuncu “ davacı“, diğer tarafı gelince “ hırsız “ olur. Oyuncular sırayla atarlar kibriti havaya. Oyunculardan biri jandarma, biri hırsız, biri davacı ve diğeri hâkim olur. Jandarma suçluyu yakalar, davacı dava eder, hâkim ceza verir. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 34: Kibrit Oyunu



Fotoğraf 35: Kibrit Oyunu



Fotoğraf 36: Kibrit Oyunu



Fotoğraf 37: Kibrit Oyunu

3.1.26.4. ÇUBUK KALDIRMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Zara POLAT

Oyunun Mekânı: Evde, Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çubuk

Oyun 2-4 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna başlayacak oyuncu seçilir. Oyuna başlayacak ilk oyuncu tüm çubukları avucunda toplar ve yere atar. Bu oyunda amaç yerdeki çubukları kımıldatmadan bir tanesini alabilmektir. Oyuna çubukları yere atan oyuncu başlar. Diğer oyuncular sırayla yerden bir çubuk alırlar. Çubuğu alırken diğer çubukları kımıldatan oyuncu ölür. En çok çubuk toplayan oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.27. KAYSİ ÇEKİRDEĞİ VE PORTAKAL İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.27.1. MIŞ MIŞ OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sultan ŞAHİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Kaysı çekirdeği (mış mış)

Oyun 4-6 kişiyle oynanılır. Oyun için mış mışa (kaysıya) ihtiyaç vardır. Mış mışın çekirdekleri ayıklanır ve bir sepete konulur. Toprak alanda 2 cm derinliğinde bir çukur kazılır. Çukura 2 metre kadar uzaklıkta başlangıç çizgisi çizilir. Oyuncular başlangıç çizgisinde sırayla dizilirler. Mış mış çukura atmaya başlarlar. Çekirdeği çukura giren oyuncu 10 puan alır. Mış mış çukura girmeyen oyuncunun sırası başka oyuncuya geçer. En çok puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır ve mış mışların sahibi olur.

3.1.27.2. PORTAKAL OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mahmut ÇAMLİBEL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Portakal

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyun için bir sepet dolusu portakala ihtiyaç vardır. Oyun için başlangıç çizgisi çizilir. Başlangıç çizgisinden 10 metre uzaklığa bitiş çizgisi çizilir. Oyuncular sırayla başlangıç çizgisinden portakalları atmaya başlarlar. Belirlenen bitiş çizgisine kim daha az portakal atarak ulaşmışsa oyunu o oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.28. ÇEMBER İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.28.1. ÇEMBER ÇEVİRME

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Tülay YİĞİT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Metalden yapılmış çember ve demir sopa

Oyun genellikle 2-4 kişiyle oynanılır. Oyun için metalden yapılmış bir çember ve onu yönetmek etmek için bir demir sopa gerekir. Sayışmacı ile oyuna ilk kimin başlayacağı belirlenir. Daha sonra belirlenen bir alanda çemberin düşürülmeden sürülmesi gerekir. Çemberi düşürmeden bitiş çizgisine ilk varan oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 38: Çember Çevirme

3.1.29. İĞNE İLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.29.1. İĞNE İLE MANTAR TOPLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Figen YAKUT

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: İğne, su kabı ve mantar

Oyun en az 4 kişiyle oynanılır. Yayvan (derin) bir kaba su konulur. Suyun içerisine çok sayıda yiyecek olarak kullanılan mantarlar atılır. Oyuncular ellerine iğne alarak su kabının etrafına otururlar. Oyun başlayınca bütün oyuncular ellerindeki iğneleri mantarlara batırarak yakalamaya çalışırlar. Su içindeki mantarların hepsi toplanınca herkes topladığı mantarları sayar. En çok mantarı toplayan oyuncu birinci olur. Oyun böyle devam eder.

3.1.29.2. İĞNE-İPLİK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fadime ERTÜRK

Oyunun Mekânı: Evde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: İğne ve iplik

Oyun genellikle 8-10 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyuncular iğneleri ve iplikleri ellerinde hazır bulundururlar. Ebenin “ başla “ komutuyla oyuncular ipliği iğnenin deliğinden geçirmeye çalışır. Grupların birinci oyuncuları ipliği geçirir, ikincileri çıkarır. Üçüncü oyuncu tekrar ipliği iğneden geçirir. Dördüncü oyuncu geri çıkarır ve oyun son oyuncuya kadar sürer. Hangi grup önce bitirirse oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.1.30. OYUNCAK BEBEKLE OYNANILAN OYUNLAR

3.1.30.1. EVCİLİK OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fadime ERTÜRK

Oyunun Mekânı: Evde ve sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Oyuncak bebek, kap-kacak

Oyunda kişi sayısı genellikle 2'tür. Daha fazla oyuncu da oyuna katılabilir. Daha çok kız çocuklarının oynadıkları bir oyundur. Ama bazen oyuna erkekler de dahil olabilir. Oyuncular genellikle büyüklerini taklit ederler. Oyunda oyuncular; oyuncak bebeklerini, evden aldıkları kap kacakları kullanırlar. Yalancıkta yemekler pişirirler, çay demlerler, pastalar ve çörekler yaparlar. Evde gördüklerini günlük hayattaki gibi canlandırmaya çalışırlar.

3.1.31. DELEME OYUN ARACIYLA OYNANILAN OYUNLAR

3.1.31.1 DELEME (TOPAÇ) ÇEVİRME OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Kadir POLAT

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Sert ve dayanıklı ağaçlardan yapılan; ucunda kalın bir çivi bulunan koni biçimindeki oyuncaktır. Bu oyuncaklar istenildiğinde sulu boya ile rengarenk boyanılır.

Oyun en az 2 kişi ile oynanılır. Oyun için düz bir alan seçilir. Bunun nedeni ise delemenin daha iyi dönmesini sağlamaktır. Bu alana tebeşirle daire çizilir. Oyuncular delemelerine kınap (ip) sararlar ve delemelerini hızla yere fırlatırlar. Deleme yerde dönerken iple fırlatılıp ele alınır ve eldeyken deleme dönmeye devam eder. Sonra tekrar yere fırlatılır. Bu işlemi üç kez üst üste yapan oyunu kazanır. Kazanan kişi kaybedenin delemesini çizginin

ortasına koyar. Sonra kazanan kiři kaybeden kiřinin delemesine, delemesini kınapla fırlatarak vurmaya bařlar. Delemesini kırana kadar vurmaya devam eder.



Fotoğraf 39: Deleme (Topa) Oyunu

Fotoğraf 40: Deleme (Topa) Oyunu

3.2. ALETSİZ OYUNLAR

3.2.1. AIL KİLİDİM AIL

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Mehmet Salik

Oyunun Mekânı: Evde, okulda ve sokakta.

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun aracı: Yok.

Oyun genellikle 2 kiři ile oynanılır. Oyuncular karřılıklı otururlar. Oyunculardan biri iki elini yumruk haline getirip, üst üste koyar. Diđer oyuncu yumrukların arasına řahadet parmađını sokarak “ Aıl Kilidim Aıl “ der ve yumrukları aar. Daha sonra yumruđun sahibi ile yumrukları aan oyuncu, ařađıdaki řekilde birbirleriyle konuřurlar:

- Hani bunun kilidi?

- Kuyuya düřtü.

- Kuyu ne oldu?

- İnek içti.

- İnek ne oldu?

- Dağa kaçtı.

- Dağ ne oldu?

- Yandı bitti kül oldu.

Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.2. KİM BİNDİ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Mehmet SALİK

Oyunun Mekânı: Evde, avluda, sokakta ve okulda.

Oyunu Kimden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun aracı: Yok.

Oyun genellikle 4-8 kiřiyle oynanılır. Sayısmaca ile iki oyuncu ebe seçilir. Ebe olan oyuncular duvara doğru yaslanarak ellerini dizlerine koyarak eğilirler. Diğer oyuncular sıraya dizilirler. Oyuncular sırayla ebe olan oyuncuların sırtlarına binerler. Oyuncular, eğilen ebeye “ Kim Bindi” diye sorar. Ebe, kendisinin üzerine binenin ismini bildiđi zaman sırtına binenle yer deđiřtirir. Bilemezse eđer ebe olmaya devam eder. Oyun böyle devam eder.

3.2.3. UZUN ATLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet SALİK

Oyunun Mekânı: Avluda, sokakta ve okulda.

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun aracı: Yok.

Oyun genellikle 6-10 kişi ile oynanılır. Oyuncular aralarından birini hakem olarak belirler. Hakem oyun sahasına bir çizgi çizer ve bu çizginin yanında bekleyip atlayışları kontrol eder. Oyuncular sırayla bu çizginin yanına ayaklarını basarak atlarlar. Her atlayanın düştüğü yer çizilir. Oyunun sonunda en uzağa atlayan oyuncu oyunu kazanır.

3.2.4. SAKIZCI

Genellikle 8-10 kişi ile oynanılan bir oyundur. Oyunda lider ebe "Sakızcı kim?" diye sorar. Bir oyuncu "sakızcı" olur." Nazlı kız kim?" diye sorar. Ebe nazlı kız seçilir. Nazlı kız ve diğer oyuncular ebenin arkasında dizilirler. Sakızcı ebenin arkasın da elinde tuttuğu sakıza benzer bir varlıkla "sakız var, sakız" diye bağırır. Ebenin arkasındaki diğer oyuncular ağlar gibi yaparak "Anne sakız, anne sakız?" diye bağışırlar.

Ebe sakızcıya sakızın fiyatını sorar. Sakızcı sakızın fiyatını söyler. Sakızcı biraz pahalı fiyat söylediğinden diğer oyuncular hep bir ağızdan "Yeri, yeri, yeri..." derler. Bunu üç beş kez yapan ebe ve diğer oyuncular, sonunda sakızı sembolik olarak alırlar. Ebe diğer oyunculara sakızı göstererek üfürmelerini sağlar. Oyuncular sırayla sakıza üflerler. Sakız daha sonra "Nazlı kızın " ayakkabısının altına saklanır. Sakızcı ebe ve diğer oyunculara sırayla "Hani sakızım ? diye sorar. Her oyuncu arkasındaki oyuncuyu göstererek, sakızın bunda der. Ebe sakızcıya "Nazlı kızın çamaşırını yıhadım. Sakız makinenin içine düştü der." Sakızcı ebeye dönerek, hoca diyor ki sakızımı versin yoksa Nazlı kız ve diğerlerini kaçırırım." Ebe kızlardan birini kaçırır. Ebe kız kaçırmaya çalışan sakızcıyı engellemeye çalışır. Sakızcı kız kaçırmaya devam eder.

Sıra Nazlı kıza gelir. Nazlı kızın üç hakkı vardır. Sakızcı Nazlı kızını üç kez yakalayabilirse kaçırabilir. Sonunda sakızcı Nazlı kızını kaçırır. Arkasından kızların annesi rolündeki ebe, ağlamaya başlar. Sakızcı ebeye niçin ağladığını sorar. Ebe kızlarını

kaybettiğini söyler. Sakızcı ebeye dönerek ”Bende de o kadar kız var” der. Oyuncular sekerek tek ayakla ebenin yanına gelirler. Ebe oyunculara ”Yeri, yer, yeri...”der. Kızlar gözüne çirkin görünmüştür. Onları beğenmez. Sakızcı ebeye, Kızların bunlar mı ? Diye sorar. Süslenip gelen ve güzelleşen kızları ebe beğenir.” Bunlar benim kızlarım” der.

Kızlarına dönerek “Nereye gittiyiz ?”diye sorar. Onlarda ”Nene gile gettih...” Orada ne yaptız ?”diye sorar ebe kızlarına... Kızlar da” Fıstık yedih, kaymah yedih, kedeyif yedih... ? Derler.

Oyunculardan biri sinkaflı söz söylediikten sonra, ebe onları kovalar. Sırayla yakalar ve yer gibi yapar. Oyun bu şekilde devam eder ve tekrar en başa geri dönülür. Şanlıurfa’da kızlar tarafından zevkle oynanılan bir oyundur.

3.2.5. DERREBU DERİNEBU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Adem YILMAZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda.

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun aracı: Yok.

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Gruplar arasında 10 metre olacak şekilde, iki sıra halinde dururlar. Sayışmaca ile oyuna başlayacak grup belirlenir. Oyuna başlayacak olan grubun oyuncularından biri “ Derrebu derinebu “ diyerek karşı grubun oyuncularından birine veya birkaçına elini dokundurmaya çalışır. Hangi oyuncuya eli değmişse o oyuncu ölür (oyundan çıkar). Sıra diğer grubun oyuncularına geçer ve aynı işlem tekrar edilir. Oyun sonunda hangi grubun oyuncusu, diğer grubun oyuncusundan fazla kalmışsa o grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.6. BİRDİR-BİRDİR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ruken YILDIZ

Oyunun Mekânı: Avluda, sokakta ve okulda.

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun aracı: Yok.

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Bu oyun bütün yörelerde zevkle oynamakla beraber Şanlıurfa'da da severek oynanılan bir oyundur. Bu oyun diğer yörelere göre daha farklı oynanılır. Diğer yörelerde oyuncular yere hafif eğilir ve oyuncular eğilen ebenin sırtından atlarken, Şanlıurfa'da ebelerin kollarını uzatıp el ele tutuşmasıyla diğer oyuncuların ebelerin ellerinin üzerinden atlamalarıyla oynanılır ve bu oyunda iki ebe kullanılır. Sayışmaca ile iki tane ebe belirlenir.

Ebe olan oyuncular yere çömelerek kollarını uzatıp el ele tutuşurlar. Diğer oyuncularda ebelerin ellerinin üzerinden atlamaya çalışırlar ve atlarken tekerleme söylerler. Oyun 10 seviyeden oluşur ve her seviyede ayrı bir tekerleme söylenilir. Atlarken ebelerin ellerine basanlar ya da tekerlemeyi yanlış söyleyenler yanar ve ebelerle yer değiştirirler. Bütün seviyeleri sorunsuz bitiren oyuncu 2 puan kazanır. Oyun sonunda en çok puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır. Oyuncuların atlarken söyledikleri tekerlemeler şöyledir:

Birdirbir, yerin dibine gir

Altıdır altı, yaptım kahvaltı

İkidir iki, arkamdaki tilki

Yedidir yedi, elim sırtına değdi

Üçtür üç, bu ne biçim güç

Sekizdir sekiz, sekizim sek sek

Dörttür dört, Eteğini ört

Dokuzum durak

Beştir beş, aldım bir eş

Onum oturak.



Fotoğraf 41: Birdirbir Oyunu



Fotoğraf 42: Birdirbir Oyunu

3.2.7. SOBİ (SAKLAMBAÇ)

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet Ali KILIÇ

Oyunun Mekânı: Evde, avluda, sokakta ve okulda.

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden.

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe olacak oyuncu belirlenir. Ebe olan oyuncu bir ağaca veya duvara yüzünü dönerek 1’den 20’ ye kadar sayar. Ebe sayma işlemini gerçekleştirirken oyuncular, ebenin onları bulamayacağı yerlere saklanmaya çalışırlar. Ebe sayma işlemini bitirdikten sonra: “ öğümdeki, ardımdaki, sağımdaki, solumdaki sobi” diyerek yüzünü döner. Saklanan oyuncuları aramaya başlar. Birisini bulunca ondan önce koşarak gözünü yumduğu yere kadar gelir ve elini duvara vurarak sobi der. Böylece ebenin sobilediği oyuncu ölür

Sonra tekrar dönerek diğer oyuncuları aramaya başlar. Kendisi diğerlerini ararken saklanan oyuncular gizlendikleri yerden çıkarak ebeye görünmeden ebenin gözünü yumduğu yere ellerini vurmaya çalışırlar. Elini vuran sobi der ve kurtulur. Ebe kimi görüp sobilerse o oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.



Fotoğraf 43: Sobi (Saklambaç) Oyunu

3.2.8. AÇ KAPIYI BEZİRGÂN BAŞI

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Zeynep YILMAZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Bu oyun en az 8 kişi ile oynanılır. Bu oyunda sayısmaca ile iki ebe seçilir. Seçilen ebeler kendilerine gizli bir isim koyarlar. (Zümrüt, armut, kiraz, taş, toprak, ateş, demir, bakır, domates, limon, çilek vs...) İki ebe ellerini köprü şeklinde birleştirip beklerler. Diğer oyuncular sıraya girerek, bu köprüden geçmeye çalışırlar. En öndeki oyuncu şu tekerlemeyi söyler:

-“Bezîrgân başı

-Aç kapıyı

-Bölük başıyam

-Girem içeri “

Köprüyü kuran grup başları ise şu tekerlemeyi söyler:

-“ Vallahi açmam

-Billahi açmam

-Bölükten korkmam

-Billah içeri almam ”

Bu tekerlemeler söylenirken de köprüyü kuran oyuncu başları kollarını sağa sola hareket ettirirler ve oyuncu köprünün altından karşı tarafa geçer. Sıradaki bütün oyuncular bu tekerlemeyi köprünün önüne gelince tekrarlar ve en son oyuncu hariç hepsi köprünün altından geçerler. En son oyuncuya sıra gelince, oyuncu aynı tekerlemeyi söyler ve oyuncu başları:

-“ Vallah açarım

-Billah açarım

-Eğer geçmişense

-Alır kaçaram “

Deyip son oyuncu köprünün altından geçeceği sırada, oyuncu başları, son oyuncuyu kollarının arasına alarak hapsederler ve ona kendilerine taktıkları isimleri söyleyerek ” Söyle bakalım kirazı mı, çileği mi istisen? Diye sorarlar. Sona kalan oyuncu, hangi ebenin kiraz, hangi ebenin çilek olduğunu bilemediğinden kiraz veya çilek der. kiraz derse adı kiraz olanın tarafına, çilek derse adı çilek olanın tarafına geçer. İkinci bölümde de bu oyun bu şekilde devam eder.

Tüm oyunculara aynı sorular sorulur. Herkes söylediği isme göre, söylediği ebenin tarafına geçer ve bekler. Oluşan iki grup ebenin arkasına dizilir, zincir oluştururlar. Ebeler ellerini birbirine vererek, arkalarındaki oyuncuların yardımıyla birbirlerini çekip düşürmeye çalışırlar. Hangi grup düşer ise bezirgân başı oyunu kaybeder.

3.2.9. KURDELACI GÜZELİ

Kız çocukları tarafından oynanılan bir oyundur. Üçerli grup oluşturulur. Gruplar aşağıdaki tekerlemeyi söyleyerek bu oyunu oynarlar. Tekerleme şöyledir:

“ Kurdelacı güzeli

Hamdana hamdana

Biz size geldik onbirde

Geldinizde, geldiniz

Bizi mahçup ettiniz

Kutu kutu içinde

Kutu zarfın içinde

Ekele mekele

En güzelini seçele”

Bu tekerleme söylendikten sonra, güzel seçilen oyuncu karşı tarafa geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.10. MAVİLİ MAVİLİ MOR ÇİÇEK

En iki kişiyle oynanılan bir oyundur. İki oyuncu karşılıklı ellerini birbirine seri ve uyumlu bir şekilde vurarak aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Mavili mavili mor çiçek

Mavili buradan geçecek

Öp babamın elini

Beni sana verecek

Demir kapı aralık

Kızlar binbir paralık

Erkeklere gelince

Pis mis kokan balık.”

3.2.11. EL EL ÜSTÜNDE

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular sayısmaca ile aralarından birini ebe seçerler. Ebe olan oyuncu yere eğilir. Diğer oyuncular ellerini yumruk haline getirip ebenin üzerinde üst üste koyarlar. Daha sonra oyuncular hep bir ağızdan:

“ El el üstünde

El belininin üstünde,

Hadi bil bakalım kimin eli en üstte ?” diyerek, ebeden hangi oyuncunun elinin en üstte olduğunu bilinmesi istenilir. Ebe de bir oyuncunun adını söyler. Eğer bildiyse o oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.12. ÇINDIR PINDİR

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Zeynep YILMAZ

Oyunun Mekânı: Evde ve sokakta.

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Sayısmaca ile oyunculardan biri ebe olarak belirlenir. Oyun alanına tebeşirle büyük bir daire çizilir. Oyuncular bu daireye toplanırlar. Dairenin 5 metre uzağına varış çizgisi çizilir. Ebe “Çındır Pır” der ve oyuncuların hepsi varış çizgisine koşmaya başlarlar. Oyuncular, varış çizgisinden tekrar daireye doğru koşarlar. Oyunda daireye ilk gelen oyuncu, oyunu kazanmış olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.13. YUVARLANMACA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Ahmet GÜZEL

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından.

Oyun Aracı: Yok.

Oyun en az iki kiřiyle oynanılır. Oyuncular buđday torbalarının üzerine çıkıp ařađıya dođru yuvarlanmaya çalışırlar. Yuvarlanma işlemini en çabuk gerçekleřtiren oyuncu oyunu kazanır. Oyunu kazanan oyuncu diđerine ceza verir. Ceza olarak kaybeden oyuncu hayvan seslerini taklit eder. Oyun böyle devam eder.

3.2.14. ELİM SENDE

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Murat GÜZEL

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 8-12 kiřiyle oynanılır. Oyunculardan birinin diđer bir oyuncuya “ Elim Sende “ diyerek oyunu başlatır. El ile vurulan oyuncu oyunun ebesi olur. Diđer oyuncular ebeye yakalanmamak için kaçarlar. Ebe, bir oyuncuya “ Elim Sende “ diyerek dokunur ve ebeliđi diđer oyuncuya geçer. Oyun böyle devam eder.

3.2.15. GÜLMEME OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Murat GÜZEL

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular karşılıklı şekilde otururlar. Hiç konuşmadan ve kıpırdamadan birbirlerine bakarlar. Oyunculardan kim önce gülerse o oyuncu, oyunu kaybeder. Gülmeyen oyuncu oyunun kazananı olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.16. KAHKAHA ATMA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Naciye KOCABIYIK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda.

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 7 kişi ile oynanılır. Oyuncular daire şeklinde dizilirler. Sayışmaca ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir. Oyunu başlatan oyuncu bir kez “haha” diyerek kahkaha atar. Bu oyuncunun hemen yanındaki oyuncu da iki kez kahkaha atar. Oyuncular bir önceki oyuncunun attığı kahkahadan bir fazlasını atmak zorundadırlar. Hata yapan oyuncu oyundan çıkar. Oyunun sonuna kadar hata yapmayan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.17. GÖLGEYE BASMACA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Naciye KOCABIYIK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Güneşli günlerde ve dışarıda oynanılan bir oyundur. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe olarak belirlenir. Ebe oyun sahasının ortasında durur. Oyuncular ebenin etrafına dağılırlar. Oyunun başlamasıyla birlikte ebe, diğer oyuncuların gölgelerine ayağıyla basmaya çalışır. Oyuncular ebenin gölgelerine basmalarına engel olmak için sürekli yer değiştirirler. Gölgesine basılan oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.18. KOL ALTI EBESİ

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşe KAÇAN

Oyunun Mekânı: Sokakta, bahçede ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayışmaca ebe seçilir. Diğer oyuncular kaçmaya başlar ve ebe onları yakalamaya çalışır. Ebeye yakalanan oyuncular, belirlenen duvara iki ellerini koyarak diğer arkadaşlarının kendilerini kurtarmalarını beklerler. Ebeye yakalanmadan arkadaşının kolunun altından geçen oyuncu arkadaşını kurtarmış olur ve kurtulan oyuncu oyuna dahil olur. Oyun ebenin bütün oyuncuları yakalamasıyla sona erer. Oyun böyle devam eder.

3.2.19. SAAT KAÇ?

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşe KAÇAN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve bahçede

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2-8 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri ebe sayısmaca seçilir. Diğer oyuncular ebeden 5 metre kadar uzaklıkta yan yana dizilirler. Oyuncular sırayla ebeye “ saat kaç? “ diye sorarlar. Ebe de “ saat üç “ diye cevap verir. Daha sonra ebe sözüne “ üç saat ileri ya da geri “ şeklinde devam eder. Ebe üç saat ileri demişse, saati soran oyuncu ebeye doğru üç adım atar. Üç saat geri, cevabını alan oyuncu ebeden üç adım uzaklaşır. Bütün oyuncular aynı şekilde ebeye saati sorarlar. Ebenin yanına ilk varan oyuncu, oyunun ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.20. İĞNE MİĞNE KİRAZI

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Şilan ATEŞ

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 4-8 kişiyle kış gecelerinde oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe seçilir. Oyuncular daire şeklinde yere otururlar ve ebe tekerlemeye başlayarak tek tek oyunculara dokunur. Tekerleme bitince ebenin eli hangi oyuncunun üzerindeyse, o oyuncu ölür. Oyun sonunda en sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyunun tekerlemesi şöyledir:

İğne miğne kirazı

Büyükçe bir tazı

İt ıksırdı

Bit tıksırdı

Yuvarlandı

Yola düştü

Dam düm dümbelek fişss.

3.2.21. DAİRE KAPMACA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet GÜMÜŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile bir hakem belirlenir. Zemine tebeşir yardımıyla oyuncuların sığabileceği nitelikte küçük daireler çizilir. Daire sayısı oyuncu sayısından daima bir eksiktir. Dairelerin etrafında yürüyen oyuncular hakemin düdük sesiyle dairelerden birini kapmaya çalışırlar. Açıkta kalan oyuncu yanar. Oyuncu sayısı azaldıkça daire sayısı da azalır. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.22. DEVELER MERSİNE

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sevda GÜMÜŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta, okulda ve evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 4 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe olarak seçilir. Ebe üç oyuncunun etrafında döner ve aşağıdaki tekerlemeyi söyler:

Develer Mersine

Ben giderem tersine

Git aneye söyle

Terbiyeni versin

Tekerleme bittikten sonra ebe ” kim anne? ” diye sorar. Anne gelir grubun başına geçer. Ebe kapıyı çalar. Tık tık tık...” Kim o ” diye sorar anne.

Anne ile ebe arasında şu konuşma geçer.

“ Hayirola Allahiy cezasi, oğlim kızıya ne demiş ?

“ Söz yüziğiyle kaçag demiş ”

“ Hangisi? Der ve birini seçer.

Anne kızına dönerek “ Doğru mu? Diye sorar. Kızı da ” evet aney doğru” der.

Bunun üzerine annesi “ Yedirdiğim yemekler, içirdiğim sütler hepsi sana haram olsun. Defol git evimden... Der “. Onu kovar. Ebe anneye gelinimiz hazır mı? Diye sorar. Gelini alır ve eve götürür. Oyun böyle devam eder.

3.2.23. KAÇ KURTUL

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sevda GÜMÜŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 8 kişi ile oynanılır. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe olarak belirlenir. Öteki yedi kişi el ele tutuşarak daire oluşturacak şekilde dizilirler. Sonra ellerini bırakırlar. Halkanın dışında kalan ebe, oyunculardan birinin sırtına yavaşça dokunur. Sırtına dokunulan oyuncu, ebeyi kovalamaya başlar. Ebe oyuncunun boş bıraktığı yere gelir ve durur. Yeri kapılan oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.24. MEHEMED (MEHMET) DEDİKİ

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Baran KÜÇÜK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 10-20 kişiyle oynanılır. Oyuncular 5'erli halinde dört gruba ayrılırlar. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe seçilir ve bu ebe Mehemed adını alır. Mehemed oyunculara komut verir. Oyuncular Mehemed'in dediklerini yapar, demediklerini yapmazlar. Mehemed'in dediğini yapmayan ya da demediğini yapan oyuncu yanar. Mehemed genellikle şu komutları verir. " Mehemed dedi ki yere otur, Mehemed dedi ki bir kulağını tut. Oyun sonunda en sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.25. DENİZDE, HAVADA, KARADA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Baran KÜÇÜK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular tebeşirle bir çizgi çizerler ve oyuncular bu çizginin üzerinde dizilirler. Çizginin ön tarafı deniz, arka tarafı hava, çizgi ise havayı temsil eder. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe seçilir ve bu ebe oyunculara komutları verir. Ebenin verdiği komutlara göre oyuncular öne (denize), arkaya (karaya) veya çizgiye (havaya) zıplarlar. Oyunda şaşırın veya yere düşen yanar. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.26. LALLİK OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Baran KÜÇÜK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri ebe olur. Ebenin yaptığı hareketleri diğer oyuncuların yapması gerekir. Yapmayan oyuncu oyunu kaybeder. Ebe at gibi kişnerse, diğer oyuncular at gibi kişnerler. Ebe kuş gibi kanat açarsa, diğer oyuncular da kuş gibi kanat açarlar. Ebe tavşan gibi zıplarsa, diğer oyuncular da tavşan gibi zıplarlar. Yapamayan oyuncuya komik cezalar verilir. Oyun böyle devam eder.

3.2.27. YATTI KALKTI

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Baran KÜÇÜK

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular eşit olacak şekilde gruplara ayrılırlar. Oyunculardan biri ebe olarak belirlenir. Oyunculardan her birine bir isim verilir. (Elma, Armut gibi). Oyunculardan biri oyuna başlar. Oyundaki ismini söyler. Arkasından bir başka oyuncunun ismini söyler. Örneğin (Elma yattı, kalktı armut der. Bunun arkasından Domates: ” Domates yattı, kalktı Portakal “ der. Portakal’da aynı cümleyi yatıp, kalkarak, eğilip doğrularak söyler. İsmi söylendiği halde yatıp kalkmayan, eğilip doğrulmayan, ebe tarafından cezalandırılır. Oyun böyle devam eder.

3.2.28. ELİM DUVARDA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Devran ÇEKER

Oyunun Mekânı: Sokakta ve Okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 7 kişiyle oynanılır. Oyun alanı olarak duvar kenarı seçilir. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe seçilir. Ebe iki duvar arasında orta bir yerde durur. Oyuncular elleri duvarda olacak şekilde dururlar ve oyun başlar. Oyuncular bir duvardan diğerine yer değiştirmeye çalışırlar. Bu sırada ebenin eli kime değerse o ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.29. YAĞMUR YAĞIYOR

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Devran ÇEKER

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 6-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular el ele tutuşarak daire olacak şekilde dizilirler. Daha sonra dönerek şu şarkıyı söylerler:

Yağmur yağıyor

Seller akıyor

Arap kızı

Camdan bakıyor.

3.2.30. ANAM BABAM MAKARADAN SU ÇEKER

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Devran ÇEKER

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular gruplara ayrılırlar. İki gruba ayrılan oyuncular aralarında iki kişiyi ebe seçerler. Ebeler ellerini çapraz şekilde karşılıklı tutarlar. Her grubun bir kaptanı bulunur. Kaptanlar kendilerine bir isim verirler. Örneğin bir grup kaptanı elma, diğer grup kaptanı armut ismini seçer. Kaptanlar seçtikler isimleri ebelere söylerler. İki grubun oyuncuları sıra ile ebelerin ellerinin altından geçerler ve geçerken “ Anam babam makaradan su çeker “ derler. Arkasından ebeler, alttan geçen oyunculara “ Elmayı mı istisen, armudu mı istisen? “ diye soru sorarlar. Elmayı isteyen elma tarafına,

armudu isteyen armut tarafına geçer. Hangi tarafın oyuncuları fazlaysa o grubun oyuncuları oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.31. ÇAT PAT KAYNANA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yekbun KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 7 kişiyle oynanılır. Oyuncular sayışmaca ile aralarından birini ebe olarak belirler. Ebe kaynana adını alır. Oyuncular aralarında birer metre mesafe bulunacak şekilde, karşılıklı dururlar. Oyuncular aşağıdaki tekerlemeyi söyleyerek oyuna başlarlar:

Çat pat kaynana

Çatır patır kaynana

Biz olalım yan yana

Sen dışarı kaynana

Yukarıdaki tekerleme söylenirken önce sağ ayak kaldırılır. Sağ elin dışı sol elin içine sağ baldır üzerinde üç kez vurulur. Sonra sol baldır üzerinde sağ el sol elin içine üç kez vurulur. Oyun aşağıdaki tekerleme ile devam eder:

Kaynana geliverse

Şu sarmayı sarıverse

Yemeden içmeden

Şıp diye ölüverse

Akan sular buz gibi

Kaynana domuz gibi

Kaynana rolündeki ebe oyuncu bu dizeleri söylerken diğer oyuncuların arasından geçmeye çalışır. Bu sırada, hangi oyuncunun ayağına basarsa o oyuncu ebe, yani kaynana olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.32. BOM ÇIKI ÇIKI

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yekbun KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular karşılıklı şekilde otururlar. Ellerini birbirine vururken aşağıdaki tekerlemeyi söylerler.

Bom çiki çiki (Eller yumruk yapılarak birbirine vurulur)

Estere valla (Ellerini açarak birbirine vururlar)

Aliş veriş (Ellerini yanaklarına sürerler)

Tokaliş (Önce ellerinin içini sonra dışını öperler ve sonra el sallarlar).

Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.33. TİN TİN TİNİ MİNİ HANIM

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yekbun KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular karşılıklı şekilde oturarak ellerini birbirlerine vurarak aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Tin tin tini mini hanım

Tin tin tini mini hanım

Seni seviyor canım

Seni seviyor canım

Gel beraber kaçalım

Gel beraber kaçalım

Herkes görsün mutluluğu

Herkes görsün mutluluğu

3.2.34. ÇÖM ÇÖM ÇÖMELEK

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yekbun KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 5 kişiyle oynanan bir oyundur. Oyunculardan ikisi sayışmaca ile ebe olarak seçilir. Seçilen iki ebe “ Çöm Çöm Çömelek “ deyip karşılıklı şekilde el ele tutuşarak

otururlar. Oyunculardan biri birim bir diyerek oyuncuların elleri üzerinden hoplar ve hoptadıđı yerde durur. İkinci oyuncu ikiyim iki deyip atlar ve o da atladıđı yerde durur. Diđer oyuncu üçüm üç der ve atlar o da atladıđı yerde durur. Daha sonra oyuncular durdukları mesafeden oyuncuların elleri üzerinden atlamaya çalıřır. Atlayamayan oyuncu yanar ve yerde oturan ebelerden biriyle yer deđiřtirir. Durdukları mesafeden atlayabilen oyunculardan en uzak mesafeden atlayan oyuncu oyunun kazananı olur ve oyun böyle devam eder.

3.2.35. TOM VE JERRY

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Efe YİĐİT

Oyunun Mekânı: Sokakta, okulda ve evde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kiři ile oynanılır. İki oyuncu karřılıklı geçip ařađıdaki sözler eřliđinde önce sađ, sonra sol ellerini birbirlerine üç kez vururlar. Oyunun ikinci bölümünde oyuncular kendi etrafında bir kez dönüp ellerini havada birleřtirirler. Oyun aynı řekilde tekrarlanır:

Tom ve jerry

Dispanseri

Elem di di di

Elem di

Elem si

Ooo pepsi

Ooo pepsi

3.2.36. MENEKŞE MENDİLİN DÜŞE

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sema YİĞİT

Oyunun Mekânı: Sokakta, okulda ve evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Grup oyuncuları karşılıklı şekilde dururlar. Sayışmaca ile oyuna ilk önce hangi grubun başlayacağı belirlenir. Her takımın birer takım kaptanı bulunur. Oyuna ilk başlayacak olan takımın kaptanı diğer takımın kaptanının yanına sekerek gelir ve ellerini bellerine koyarak şu soruyu sorar:

Menekşe mendilin düşe

Sizden bize kim düşe?

Bunun üzerine diğer takımın kaptanı grubundan birini göstererek:

Fatma diye cevap verir

Adı söylenen oyuncu diğer gruba koşarak gelir ve bu esnada karşı grup oyuncuları el ele tutuşurlar. Hızlı gelen oyuncu karşı grubun ellerine hızlıca dokunur ve oyuncuların ellerini birbirinden ayırabilirse takımına bir oyuncu götürür. Ayıramazsa karşı takıma katılır. Oyun aynı şekilde tekrar edilir. İstenilen takımda hiç kimse kalmayınca oyunu o grup kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.37. SARI ÇİÇEĞİM

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: İrem MULA

Oyunun Mekânı: Sokakta, okulda ve evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişi ile oynanılır. Oyuncular karşılıklı aralarında mesafe bulunacak şekilde, yüzleri birbirlerine bakar vaziyette ve ellerinin içinde (sağ elin içinde sol el, sol elin içinde sağ el) olacak şekilde otururlar ve oyuna başlarlar. Tekerleme eşliğinde önce yere paralel ellerini birbirine, sonra dikey ellerini birbirine vurarak, aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Sarı çiçeğim

Ben öleceğim

Cuma akşamı

Can vereceğim

Örtün üstümü

Sinek konmasın

Uçan melekler

Benden korkmasın

Oyun sırasında şaşırın oyuncu oyunu kaybeder. Oyun böyle devam eder.

3.2.38. UZUN EŞŞEK

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fırat AK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncuların biri sayısmaca ile ebe seçilir. Seçilen ebe yere doğru eğilir ve ellerini hafifçe dizlerine koyar. Oyuncular sırayla atlamaya başlar. Oyuncular ilk aşamayı bitirdikten sonra ebe biraz daha yükselir. Oyuncular yine aynı şekilde atlamaya devam ederler. Ebe üçüncü aşamada biraz daha yükselir. Oyuncular aşamalar arttıkça ebenin yükselmesiyle atlamakta zorlanırlar. Atlamayan oyuncu ya da atlarken düşen oyuncu yanar ve ebeyle yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.39. BİLEK GÜREŞİ

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fırat AK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun iki kişi ile oynanılır. Oyun için bir hakem seçilir. İki oyuncu masada karşılıklı şekilde otururlar. Sağ kollarını, dirsekleri masaya gelecek şekilde yerleştirir ve ellerini avuç içleri birbirlerini kavrayacak şekilde birleştirirler. Oyun hakemin komutuyla başlatılır. Oyuncular birbirlerinin bileğini bükerek rakibin elinin üst kısmını masaya dokundurmaya çalışır. Bunu başaran oyuncu oyunu kazanmış olur. Kazanan oyuncu ile izleyenlerden biri tekrar yarışmak isteyebilir. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.40. BİLMECE SORMACA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Melike GÜNEŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Oyuna ilk başlayacak olan oyuncu rakibine bir bilmece sorar. Rakibi bilirse bu sefer bilmece sorma hakkı ona geçer. Bilemezse soran kişi sormaya devam eder. Oyun sonunda kim en çok bilmece bilmişse o, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder. Sorulan bilmeceler şöyledir:

Ben giderim

Bilmece

O gider

Bildirmece

Kolumda

Dil üstünde

Tık tık eder (Cevap: Saat) Kaydırmaca (Cevap: Dondurma)

Çarşıdan aldım

Bir tane

Eve geldim

Bin tane (Cevap: Nar)

3.2.41. EHLEM SEHLEM

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Mehmet BÜYÜKGÖZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kiřiyle oynanılır. Sayıřmaca ile oyunculardan biri ebe olarak seçilir. Ebe oyuncuların durduđu yerden 3 metre kadar uzađa gider ve oyunculara sırtını dönerek ařađıdaki tekerlemeyi söyler:

Ehlem sehlem

Sulu sulu elma

Gel beni yolla

Bu tekerlemeyi söyleyene kadar oyuncular adım atar, ebe tekerlemeyi tamamlayınca hemen arkasını döner ve oyuncular oldukları yerde kımıldamadan dururlar. Hareket eden oyuncu oyundan çıkar. Ebe tekrar arkasını döner ve tekerlemeyi söylemeye devam eder. Bu şekilde adım adım ebenin yanına ilk gelen oyuncu ” Elma elma gel beni yakala“ Der ve oyuncular başladıkları noktaya doğru kořmaya başlarlar, bu sırada ebe onlardan birine dokunursa o oyuncu ebe olur. Ebe oyunculardan birini yakalayamazsa tekrar ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.42. ASPIRİN

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Mehmet BÜYÜKGÖZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Bu oyun genellikle 6-8 kiřiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayıřmaca ile doktor seçilir. Doktor olan oyuncu aklında bir sayı tutar. Diđer oyuncular bunu tahmin etmeye çalıřırlar. Sayıyı dođru tahmin eden oyuncu doktorun yanına gider ve yeni sayıyı seçmeye birlikte karar verirler. Oyun, en sona bir oyuncu kalana dek bu řekilde devam eder. Sona kalan oyuncu oyunun ebesi olur. Ebe, diđer oyuncuları yakalamaya çalıřır. Ebe oyunculardan birini yakalayınca “ Aspirin “ Der. Yakalanan oyuncu diđer oyuncuları yakalamak için ebeye yardım eder. En son yakalanmadan kalan oyuncu oyunun kazananı olur.

3.2.43. AYAK AYAK YÜRÜME

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: řehmus DENİZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 5-6 kiřiyle oynanılır. Oyuncular aralarında 5 metre kadar mesafe ile karřılıklı dururlar ve bu mesafeyi tebeřirle çizgi çizerek belirlerler. Bir ayađın topuđu diđer ayađın burnuna dokunarak yürümeye çalıřırlar. Oyun başlar ve birbirlerine dođru yürümeye başlarlar. Ayađını yanlış yere atan, çizgiden çıkan ya da dengesini kaybeden oyuncu oyundan çıkar. En son birbirlerine yaklařtıklarında ayađını tam olarak yere basmayan oyuncu da oyundan çıkar. Kazanan oyuncu bir diđeri ile yarışır ve oyun böyle devam eder. En sona kalan oyuncu, oyunun kazananı olur.

3.2.44. BALIK AVLAMA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Erdi EKİCİ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyun alanına tebeşirle büyükçe bir kare çizilir ve bu kareye “ balık ağı “ adı verilir.. Oyunculardan birisi sayısmaca ile ebe seçilir. Ebe seçilen “ balıkçı “ , diğer oyuncular ise “ balık “ olur. Balıkçı ağın dışında durur ve balıkların alan içinde çoğalmasını bekler. Bu sırada balıklar sürekli ağa girip girip çıkarlar. Balıkçı ağda en fazla balığın bulunduğu anı değerlendirerek “ dur “ der o an da ağın içinde olanlar yakalanmış olurlar. Bütün balıklar yakalanana kadar aynı işlem tekrar edilir. Bütün balıklar yakalanınca oyun biter ve yeni balıkçı seçilerek oyuna tekrar başlanılır.

3.2.45. BAYRAK KAPMACA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Erdi EKİCİ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Bayrak

Oyun 5-10 kişiyle oynanılır. Sayısmaca ile ebe belirlenir. Oyun başladığında ebenin elindeki bayrağı oyunculardan biri kaparak kaçır. Ebe, bayrağı alıp kaçan oyuncuya dokunmak için kovalar. Bayrağı kaçırın oyuncu, ebe kendisine dokunmadan bayrağı bir başka oyuncuya vermeye çalışır. Eğer ebeye yakalanmadan bayrağı bir başkasına verirse yanmaz. Ebe, bayrak hangi oyunculdaysa o oyuncuyu kovalamaya devam eder ve yakalarsa yeni ebe o oyuncu olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.46. BOM

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Erdi EKİCİ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular daire şeklinde otururlar. Oyunculardan biri saymaya başlar ve yanındaki oyuncular sırayla sayma işlemini devam ettirirler. Seri bir şekilde devam edilirken 10 ve 10'un katlarına sıra geldiğinde o oyuncunun “ Bom “ diye bağırması gerekir. Bom demeyi unutanlar, yanlış yerde bom diyenler ve duraksayanlar ölürlere (oyundan çıkarlar). Hiç yanlış yapmadan en sona kalmayı başaran oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.47. BÜLBÜLÜM ALTIN KAFESTE

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Erdi EKİCİ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 7 kişiyle oynanılır. Oyuncular el ele tutuşarak bir daire oluştururlar ve bu dairenin adına “ bülbül kafesi ” denilir. Oyunculardan ikisi “ bülbül “ seçilir ve kafesin içinde dolaşırlar. Kafesi oluşturan oyuncular “ bülbül kafeste “ diyerek alkışlarlar. Bu sırada bülbüller yakaladıkları boşluklardan dışarı çıkmaya çalışırlar. Daire şeklinde dizilen oyuncular ise, bülbülleri kafesten dışarı çıkarmamak için tekrar birbirlerinin ellerini tutarak kafesi kapatırlar. Kafesten çıkmayı başaran bülbül, oyunu kazanmış olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.48. ÇILGIN ÇEMBER

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Tülay YİĞİT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 7 kişi ile oynanılır. Oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. İçlerinden bir oyuncu sayışmaca ile ebe seçilir. Ebe olan oyuncu bu halkanın ortasına geçer. Ebe, yerinden kimildamadan diğer oyunculara dokunmaya çalışır. Halkadaki oyuncular da ebenin kendilerine dokunmaması için halkayı bozmadan uzaklaşırlar. Ebenin, yerinden kimildamadan dokunduğu oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.49. SEKEREK KOŞMA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Tülay YİĞİT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 8-12 kişi ile oynanılır. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe seçilir. Oyun başlar ve bütün oyuncular tek ayakları üzerinde sekerek koşmaya başlarlar.. Ebe bu sırada hızla etrafındaki oyunculara dokunmaya çalışır. Oyuncular ise tek ayak üzerinde sekerek ebeye yakalanmamaya çalışırlar. Vurulan her oyuncu yanar. Sona kalan oyuncu yeni oyunda ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.50. BAKRACINDA NE VAR?

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Tülay KARATAY

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular arasından sayışmaca ile biri ebe seçilir. Diğer oyuncular halka şeklinde dizilip, yere çömelirler. Halkanın dışında dolaşan ebe oyunculardan birinin yanında durur ve oyuncuya sorar:

-Bakracında ne var?

-Yoğurt ve yağ

-Satar Mısın?

-Satmam

-Tattırır mısın?

-Tattırmam

Olumsuz cevabı alan ebe, oyuncunun eline vurur ve dairenin çevresinde koşmaya başlar. Eline vurulan oyuncu da ebeyi kovalamaya başlar. Boşalan yeri kim önce kaparsa o çömelir. Diğer oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

1.2.51. ÇÜRÜK YUMURTA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Tülay KARATAY

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-10 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayışmaca yöntemiyle ebe olarak seçilir. Diğer oyuncular ebenin etrafında daire oluşturacak şekilde yere çömelirler. Daire içinde dolaşan ebe, “ Yumurta sağlam mısın yoksa, çürük müsün? “ diyerek istediği oyuncuyu alınından hafifçe iter. Dokunduğu oyuncu dengesini kaybederek yere düşerse ölür. Oyun aynı şekilde tekrarlanır ve oyun sonunda düşmeyen oyuncu oyunun kazananı olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.52. DON-ATEŞ

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Tülay KARATAY

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe olarak belirlenir. Ebe, oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe oyunculardan birini tam yakalayacağı zaman, yakalanacak olan oyuncu “ don “ deyip kollarını kaldırırsa ebe olduğu yerde durmak zorunda kalır ve “ don “ diyen oyuncuyu yakalayamaz. Ebe, oyuncu “ don “ demeden yakalarsa, yakalanan oyuncu ebe olur. Ancak oyunculardan birisi “ don “ diyen oyuncunun kollarının altından ” Ateş “ diyerek geçerse “ don “ diyen oyuncu çözümler ve kaçmaya başlar. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.53. EBELEME

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Tülay KARATAY

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kiřiyle oynanılır. Oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe duvarın önünde dururken diđer oyuncular 15 metre kadar arkasında dururlar. Oyun başladıđında ebe gözlerini kapatıp 3'e kadar sayar. Bu sırada oyuncular koşarak duvara yaklařmaya çalıřırlar. Ebe, sayma iřlemi bitince gözlerini açtıđında herkes olduđu yerde donup, kalır. Bu sefer ebe, oyuncuları güldürerek kımıldatmaya çalıřır. Gülen veya kımıldayan oyuncu ölür. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.54. EL BENDE ELİM SENDE

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Ali KARA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kiřiyle oynanılır. Oyunculardan biri, herhangi bir oyuncuya elini dokundurarak " el bende elim sende " der ve oyunu başlatır. Kendisine dokunulan oyuncu ebe olur ve diđer oyuncuları kovalayarak onlara dokunmaya çalıřır. Bu sırada bütün oyuncular ebeden kaçarlar. Ebe yakalayıp dokunduđu oyuncuya " el bende elim sende " ve dokunduđu oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.55. ESİR KAMPI

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ali KARA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar. Grup oyuncular aralarında 10 metre olacak şekilde karşılıklı tek sıra halinde dizilirler. Bir grubun ilk oyuncusu, diğer grubun sırasına doğru koşar. Oyunculardan herhangi birinin bir yerine dokunur ve hızla kendi sırasına doğru koşmaya başlar. Kendisine dokunulan oyuncu, dokunan oyuncuyu kovalamaya başlar. Eğer oyuncuyu kendi sırasının hizasına gitmeden yakalarsa, yakalanan oyuncuyu esir alır. Yakalayamazsa kendisi diğer grubun esiri olur. Belirlenen süre zarfında kim daha fazla esir aldıysa o grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.56. FARFARAFİLLİ

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ali KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişi ile oynanılır. Oyuncular arasından sayısmaca ile bir ebe seçilir. Diğer oyuncular halka oluştururlar. Halka tamamlanınca hep bir ağızdan “ farfarafilli habibi ya lelli “ derler. Bu sırada ebe dairenin ortasına geçer ilginç el kol hareketleri veya mimikler yapar. Diğer oyuncular da ebeyi taklit ederler. Ebeyi taklit edemeyenler ölür. Oyun böyle devam eder.

3.2.57. GÜLMECE

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ali KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe seçilir. Oyuncular daire şeklinde dizilirler. Ebe dairenin ortasına geçer. Ebe topu havaya atar. Top yere düşünceye kadar oyuncuların tamamı güler ve top yere düşüncede hep birden susarlar. Top havadayken gülmeyen ya da düşüncede gülmeye devam eden oyuncu ölür. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.58. ISLIK ÇALMA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Emre ÇETİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyun alanına tebeşirle başlama çizgisi çizilir. Sayısmaca ile oyunculardan biri ebe seçilir. Oyuncular sırayla başlama çizgisine gelir. Ebe başla işaretiyle birlikte bütün oyuncular ıslık çalarak koşmaya başlar. Bir nefeste ne kadar ıslık çalabilirse orada durur. Ebe de kendisi ile koşarak ıslığın bitti mesafeyi tespit eder. Sonra diğer oyuncular aynı şekilde ıslık çalarak koşarlar. ıslık çalarak en uzağa koşan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.59. GÜVERCİN TAKLASI

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Emre ÇETİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular eşit şekilde iki gruba ayrılırlar. Sayışmaca ile hangi grubun ebe olacağı belirlenir. Ebe olan grubun oyuncularından iki tanesi sırt sırta durarak yere doğru eğilip, ellerini dizlerine koyarlar. Diğer iki oyuncu da karşılıklı olarak dururlar ve kafalarını bu oyuncuların altından geçirir ve kolları ile ayakta duran oyuncuların bellerinden tutarlar. Oyuna başlayacak olan grup 5 metre kadar mesafeden koşarak gelip, ebe olan grup oyuncuların üzerinden takla atarlar. Atlayan grup oyuncularından birisi atlayamazsa eğer, bütün grup oyuncuları yanmış kabul edilir ve ebe olan grupla yer değiştirirler. Oyun böyle devam eder.

3.2.60. GÜZEL - ÇİRKİN

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sevda ŞENER

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Ebe sayışmaca ile belirlenir. Ebe duvara yüzünü döner ve diğer oyuncular ebenin etrafında dağınık şekilde dururlar. Oyuncular, ebeye “ güzel mi, çirkin mi “ diye sorarlar. Ebe, güzel derse hepsi güzel görünmek için birtakım hareketler yaparlar. Ebe oyunculara döner ve en güzel görünen oyuncuyu seçer. Seçilen oyuncu yeni ebe olur. Eğer ebe “ çirkin “ derse bu sefer bütün oyuncular çirkin görünmek için birtakım hareketlerde bulunurlar. Bu seferde ebe, en çirkin görünen oyuncuyu seçer ve o oyuncu, ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.61. HOROZ OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Süleyman SAKA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 7 kiřiyle oynanılır. Oyunculara bu oyunda ” horoz “ adı verilir. Yere tebeřirle bir daire çizilir. Bu daireye de “ dövüş alanı “ denilir. Horozlar, bu daireye ellerini arkaya götürerek birleřtirirler. Daha sonra yere çömelirler. Oyun başalar ve ve bütün horozlar birbirlerinin üzerine zıplayarak, birbirlerini dövmeye başalarlar. Hangi horoz, diđer horozu itekleyerek dairenin dıřına çıkarabilirse o horoz oyunu kazanır. Kazanan horozlar kendi aralarında tekrar dövüşürler. En son bütün rakiplerini yenen horoz oyunu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.62. ÇÖMEL KURTUL

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Süleyman SAKA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kiřiyle oynanılır. Sayıřmaca ile bir ebe seçilir. Oyun başlar ve bütün oyuncular kaçmaya başalarlar. Ebe, oyuncuları kovalamaya başlar. Ebeye yakalanmak istemeyen oyuncular kaçmaya devam ederler. Ebe, oyunculara yaklařtıđı zaman oyuncular yere çömelerek iki elini başının üstüne koyarsa kurtulur. Ebe, oyuncu yere çömelmeden dokunabilirse o oyuncu, ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.63. KURT BABA

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Süleyman SAKA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kiřiyle oynanılır. Oyuncular arasından bir ebe seçilir ve ebe kurt olur. Oyun alanına iki tane daire çizilir. Dairenin biri kurdun, diđerı kuzuların olur. Bütün oyuncular kendi dairelerinin içine girerler. Bu arada kuzular kendilerine birer renk ismi verirler. Kurt bir renk ismi söyler. Örneđin; “ yeřil “ der, ismi yeřil olan kuzu dairesinden çıkarak etrafında bir tur atar. Kurt bu sırada kuzuyu yakalamaya çalışır. Kurt eđer kuzuyu dairesine girinceye kadar yakalayamazsa, kuzu kurtulur. Kurt bu defa kendi dairesine giderek yeni bir renk ismi söyler ve oyun böyle devam eder.

3.2.64. LAL OYUNU

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Saadet YAPICI

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 7 kiřiyle oynanılır. Oyunculardan biri ebe seçilir. Diđerleri ebenin etrafında halka oluşturur ve yere çömelirler. Ebenin, hiç konuşmadan sadece yüz mimiklerini kullanarak oyunculardan birini güldürmesi gerekir. Gülen oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder. Oyun süresince hiç gülmeyen oyuncu oyunu kazanır.

3.2.65. MUTFAKTA NELER OLUYOR

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Saadet YAPICI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular yan yana durarak halka oluştururlar. Ellerini birbirlerine uzatırlar ve aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Mutfakta neler oluyor?

Fasulye bamya kızarıyor.

Hayırdır inşallah,

Çatlak patlak yusyuvurlak,

Kremalı börek,

Sütlü çörek.

Çek hadi çek,

Arabanı buradan çek...

Tekerlemesini söyleyerek ellerini sırayla yanındakinin eline vururlar. Tekerleme sona erdiğinde en son eline vurulan oyuncu ölür. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.66. ÇUVALDA YÜRÜME

Oyunun Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Saadet YAPICI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncu sayısı kadar çuval gereklidir. Oyuncular çuvaları giyerler. Başlama çizgisi belirlenir. Başlama çizgisinden 10 metre uzağına bitiş çizgisi belirlenir. Bütün oyuncular başlama çizgisinde yer alırlar. Başlama komutunun verilmesiyle oyuncular, çuvalın içerisinde seke seke ilerlerler. Yere düşen oyuncu ölür. Belirlenen çizgiye düşmeden en önce varan oyuncu, oyunu kazanır.



Fotoğraf 44: Çuvalda Yürüme

3.2.67. EL KIZARTMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Muhammed SÖKE

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 veya daha fazla kiřiyle oynanılır. Sayıřmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular karřılıklı olarak otururlar. Ebe, iki elini açar diđer oyuncu ellerini ebenin ellerinin üstüne gelecek řekilde düz bırakır. Ebe eliyle oyuncunun eline vurmaya çalıřır. Ebe oyuncunun eline vurursa oyunu kazanır ve diđer oyuncu ebe olur. Ebe, oyuncunun eline vuramazsa eđer ebe olmaya devam eder. Oyun böyle devam eder.

3.2.68. AKŐAM EBESİ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Hasan SÖKE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kiřiyle oynanılır. Oyun akřamları karanlık çöktüđü zamanda oynanılır. Oyuncular oyun alanına toplařırlar. Oyunculardan biri aniden diđerinin koluna vurarak “ akřam ebesi, akřam ebesi “ diyerek oyunu bařlatır. Oyun bařlayınca bütün oyuncular ebeden kaçarlar. Ebe onları kovalamaya bařlar. Yakaladıđı oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun bu řekilde devam eder.

3.2.69. KAPIYA VURDUM BİR TEKME

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Melike SÖKE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 7 kişiyle oynanılır. Oyuncular daire şeklinde dizilirler. Bir yandan şarkı söylerler. Bir yandan da sözlere uygun hareketler yaparlar. Şarkının sözleri şöyledir:

Kapıya vurdum bir tekme, bir tekme (Eller belde tekme atar gibi yapılır)

Kapı açıldı, açıldı (Kollar yanlara doğru açılarak, kapı açma hareketleri yapılır)

İncide bocuk saçıldı, saçıldı (Eller sağa sola sallanır)

Limonu da böyle sıkırlar, sıkırlar (Limon sıkıyormuş gibi yaparlar)

Sonra da içerler, içerler (Limonu içer gibi yaparlar)

3.2.70. SÖZCÜKTEN SÖZCÜKLER

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Figen YAKUT

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncak: Yok

Oyun en az 2-4 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Oyuna başlamaya hak kazanan oyuncu bir sözcük söyler. Sonra oyuncular o sözcükte yer alan harflerin hepsini veya bir kısmını kullanarak 5 dakika içerisinde yeni kelimeler türetir. Süre bitince bütün oyuncular buldukları kelimeleri okurlar. Kim en çok sözcük türetmişse o, oyunu kazanır.

3.2.71. TELGRAF

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Yusuf DOĐRU

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 4 kiřiyle oynanılır. Sayıřmaca ile ilk sözcüğü söyleyecek oyuncu belirlenir. Daha sonra oyuncu sözcüğü söyler ve bütün oyuncular, seçilen sözcüğün harfleriyle başlayan bir telgraf yazmaya başlarlar. Telgrafi yazmak için beř dakika süre verilir. Daha yazılan telgraflar yüksek sesle okunur. En komik telgrafi yazan oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.72. ÜLKE OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: řemsi TÜRE

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kiřiyle oynanılır. Oyunculardan biri, bir başkent ismi söyler, diđer oyuncu başkenti söylenen ülkenin ismini tek bulmaya çalışır ya da oyunculardan biri ülkenin ismini söyler, diđer oyuncu o ülkenin başkentini bulmaya çalışır. Belirlenen sürede doğru cevabı veren oyuncu 2 puan alır. Oyun sonunda en çok puanı alan oyuncu oyunun galibi olur.

3.2.73. KIRKAYAK YÜRÜYÜŞÜ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Şemsi TÜRE

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-14 kişiyle oynanılır. Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Her iki gruptaki oyuncular, dizlerinin üzerine çökerler. En öndeki oyuncu ellerini yere koyar ve onun arkasındaki oyuncu onun ayaklarını tutar. Onun arkasındaki oyuncu da onun ayaklarını tutar. Böylece ortaya kırkayak görüntüsü çıkar. Kırkayaklar bitiş çizgisine doğru yürümeye başlarlar. Yürüyüş esnasında önündeki oyuncunun ayaklarını bırakan oyuncu yanar. Kalan oyuncular, oyuna devam ederler. Bitiş çizgisine en önce varan grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.74. NE HATIRLATIR?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Dilek YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuna başlayan ilk oyuncu bir sözcük söyler ve karşısındaki oyuncuya bu sözcük sana “ Ne Hatırlatır “ Diye sorar. Karşısındaki oyuncunun da 10 saniye içerisinde bu sözcüğün kendisine neyi hatırlattığını söylemesi gerekir. Örneğin; ilk oyuncu çiğköfte derse ikinci oyuncu “ Şanlıurfa, lahmacun, isot ve Balıklı Göl “ gibi kelimelerden biriyle karşılık verebilir. Oyun sonunda en çok puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.75. GELİN OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mehmet YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile “ gelin “ seçilir. Oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar. Oyun sahasına kale olarak bir daire çizilir ve burası kale kabul edilir. Gruplardan biri gelini ortalarına alarak kaleye doğru hareket ederler. Diğer grup buna engel olmaya çalışır. Oyundaki bütün oyuncular tek ayak üstünde sekerek hareket ederler. Ayağı yere değen oyuncu oyundan çıkar. Gelinin sekerek kaleye götürülmesiyle grup oyunu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.76. EL ARABASI YARIŞI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Şahin YAĞMUR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyun alanına başlama çizgisi çizilir. Başla çizgisinden 10 metre kadar ileriye varış çizgisi çizilir. Oyuncular ikişerli gruplara ayrılırlar. Eşlerden biri el arabası, diğeri de sürücü olur. El arabası olan oyuncu yüzüstü uzanarak elleri üzerinde durur. Diğer eş, onu ayaklarından kaldırarak havada tutar. Tüm eşler aynı şekilde yaparlar. Oyun başlayınca tüm sürücüler, el arabasıyla birlikte başlama çizgisine gelirler ve ilerlemeye başlarlar. Bitiş çizgisine önce varan eşler oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.77. KELİME ÖTTÜRMECE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Derin SOYKAN

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuna başlayacak oyuncu bir kelime söyler. Diğer oyuncu bu kelimenin kelimenin son harfi veya son hecesi ile başlayan yeni bir kelime söyler. Oyun karşılıklı birer kelime öttürülerek sürdürülür. Yeni kelimeyi öttüremeyen oyuncu eksi puan alır. Örneğin; Kara- Radyo, Kara- Ayşe, Nal-Lale gibi eski kelimedenden yeni kelimeler öttürülür. Oyun sonunda en çok eksi puanı alan oyunu kaybeder. Oyun böyle devam eder.

3.2.78. ÇİFT KELİMELER OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sadettin EKİN

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuna ilk başlayacak oyuncu kelimenin ilk harfi ve son harfi aynı olacak şekilde bir kelime söyler. Diğer oyuncu da aynı şekilde çift yönlü bir kelime bulur. Oyunculardan biri belirlenen sürede çift yönlü bir kelime bulup söyleyemezse sıra diğer oyuncuya geçer. Çift kelimelere örnek verecek olursak;

Üç Harfliler: Ada, lal, mum, ata, ağa, ebe...

Beş Harfliler: Çekiç , kabak, kelek, kepek, tirit, türüt...

3.2.79. KIZARTMACA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sadettin EKİN

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 10 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular ebenin etrafında dizilirler. Ebe, Oyunculardan birine bir bilmece sorar. Oyuncu bilmeceyi bilemezse ebe o oyuncunun ellerini açar ve ellerine vurarak kızartır. Ebenin sorduğu bilmeceyi bilen oyuncu ebenin ellerini kızartır ve yeni bilmeceyi sorma hakkına sahip olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.80. ÇANTAMI ALDIM KOLUMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fatma ÇARDAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişiyle oynanılır. İki oyuncu karşılıklı şekilde dururlar. Sağ kollarını birbirlerinin koluna takarak dönerler. Dönerken de aşağıdaki tekerlemeyi söylerler. Tekerleme şöyledir:

Çantamı aldım koluma

Çıktım tren yoluna

Ben bir subay beklerken

Çöpçü de girdi koluma

Ayakkabım toz atar.

Çöpçü bana göz atar

Gözün kör olsun çöpçü

El âlem bize bakar.

3.2.81. CEREYAN (ELEKTRİK) OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fatma ÇARDAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 3 kişiyle oynanılır. Oyuncunun biri, yumruğuyla yanındakinin omzuna vurur. Vurulan oyuncuda daha hızlı bir şekilde yanındakinin omzuna vurur. Bütün oyuncular yanındakine vurmak suretiyle oyunu devam ettirir. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.82. FIS FIS

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Bora ÇARDAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyun alanına büyükçe bir taş konulur ve buraya kale adı verilir. Sayışmaca ile ebe olan grup belirlenir. Ebe olan grup bu kaleyi korumaya ve diğer grup oyuncularını yakalamaya çalışırlar. Ebe olan grup yakaladıkları oyuncuları kalenin içerisine koyarlar. Diğer grupsa yakalanmadan kale içindeki oyuncuların kollarına “ fis fis “ diye dokunarak yakalanan grup oyuncularını kurtarırlar. Oyun ikinci grubun bütün oyuncularının ebe gruptaki oyuncular tarafından yakalanmasıyla biter. Gruplar yer değiştirerek oyun yeniden başlatılır.

3.2.83. AĞAÇLAR-SİNCAPLAR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Bora ÇARDAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular, oyun alanına oyuncu sayısı kadar daire çizerler. Bu daireler ağaç olarak kabul edilir. Grupların içerisindeki oyuncular sincap, dışındaki oyuncu ise ebe sincaptır. Oyun başladığında sincaplar, kendi ağaçlarından çıkarlar ve diğer sincaplarla yer değiştirmeye çalışırlar. Bu sırada dışarıdaki ebe sincap da daireye girmeye çalışır. Ebe sincap diğer sincaplardan birinin yerini kapabilirse ebelikten kurtulur. Oyun böyle devam eder.

3.2.84. KOŞ HADİ KOŞ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Bora ÇARDAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular bir daire oluşturacak şekilde dizilirler. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe seçilir. Oyun başlar ve ebe dairenin etrafında koşmaya başlar. Bu sırada seçtiği bir oyuncuya “ koş hadi koş “ der ve hızla daire etrafında koşarak, işaret ettiği oyuncunun yerini almaya çalışır. Bu sırada seçilen oyuncu ebeyi yakalamaya çalışır. Oyuncu, ebeyi yakalayamadan ebe seçtiği oyuncunun yerini kaparsa ebelikten kurtulur. Oyun böyle devam eder.

3.2.85. ON BİR ELLİ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Baran SAGIR

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 8-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular daire şeklinde dizilirler ve ellerini birbirlerinin ellerinin üstüne koyarlar ve bir kişi 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11, 11-10, 11-20, 11-30, 11-40, 11-50 şeklinde saymaya başlar. En son 11-50 denildiğinde kimin eline vurulmuşsa o oyuncu ebe seçilir. Ebe olan oyuncu, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncuyu bırakmaz ve bu oyuncuyu tutarak 11-50 ye kadar saymaya başlar. Sayma işlemi bitmeden oyuncu, kaçabilirse yakalanmış sayılmaz. Kaçamazsa o da ebenin yardımcısı olur ve diğerlerini yakalamaya beraber devam ederler. En son yakalanmadan kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.86. SEBZE YARIŞI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Baran SAGIR

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Bu oyun genellikle 6 kişi ile oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular ebenin karşısında dizilirler ve hepsine birer sebze adı verilir. Örneğin; lahana, marul, domates, salatalık, havuç, fasulye, bamya, maydanoz gibi sebze isimleri verilebilir. Ebe, sebzelerden birinin adını söyler. İsmi söylenen oyuncu kendi adıyla yapılmış bir yemek söyler. Aynı işlem diğer oyuncular içinde tekrar edilir. Yemek adını söyleyemeyen oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.87. SİMİT OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Burcu GÜVEN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 10-14 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyun alanına tebeşirle bir daire çizilir. Bu daire ebenin yuvası olur. Oyun başladığında ebe “ simit!!!!” diye bağırarak diğer oyuncuları kovalar. Nefesi bitene kadar bağırarak bir oyuncuyu vurursa, vurulan oyuncu ebe olur. Eğer ebe kimseyi vuramadan bağırması sona ererse bu sefer diğer oyuncular ebeyi kovalar ve ona hafifçe vurmaya başlar. Ebenin dayak yememesi için nefesi bittiğinde hemen yuvasına dönmesi gerekir. Oyun böyle devam eder.

3.2.88. TOPAL TAVUK OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Muammer Güven

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 6-8 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe olacak kişi belirlenir ve ebe “ topal tavuk “ olur. Kale olarak belirlenen yerde duran ebe, tek ayak üstünde zıplayarak oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe kimi yakalarsa yeni oyunda topal tavuk o olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.89. VIZZZ VIZZZ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Elif KIZARTICI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 4-8 oyuncuyla oynanılır. Sayışmaca yöntemiyle oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe, oyunculara arkasını dönerek gözlerini kapatır. Ebenin 2 metre uzağında duran oyunculardan biri sessizce ebeye yaklaşır ve sırtına dokunup geri kaçar. Bu sırada diğer oyuncular “ vızzzz, vızzzz “diyerek ebenin dikkatini dağıtırlar. Geriye dönen ebe, kendisine kimin vurduğunu tahmin etmeye çalışır. Eğer bilirse o oyuncu ebe olur. Bilemezse ebeliği devam eder. Oyun böyle devam eder.

3.2.90. YOĞURT YEME OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Elif KIZARTICI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun genellikle 4-10 kişiyle oynanılır. Her oyuncunun önüne içinde yoğurt bulunan bir tepsi konulur. Oyuncuların elleri arkadan bağlanılır. Verilen işaretle birlikte tepsideki yoğurdu yemeye başlar oyuncular. Yoğurdu en önce bitiren oyuncu oyunu kazanır. Bazen de yoğurda altın konulur. Altını bulan oyuncu hem oyunu kazanır hem de altınların sahibi olur.

3.2.91. İSOT (BİBER) OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Devrim BÜYÜKTUNA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Yere bir daire çizilir. Bu daire ebe seçilen oyuncunun yuvası olur. Diğer oyuncular bu yuvanın etrafında dizilirler. Ebe olan kişi bir anda “ isot “ diye bağırarak oyunu başlatır ve tek ayak üstünde koşarak oyunculardan birini ebelemeye çalışır. Vurulan oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Eğer ebe dairesinin dışında diğer ayağını yere dokundurursa ve yuvasına dönünceye kadar diğer oyuncular ebeye hafifçe vururlar. Oyun böyle devam eder.

3.2.92. MEHEMMED KUTUDA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Devrim BÜYÜKTUNA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Bu oyun genellikle 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe olan oyuncu ortaya geçer. Diğer oyuncular ebenin etrafında daire şeklinde dizilirler. Ebe, “ Mehemed kutuda “ dediği zaman herkes çömelir. “ Mehemed kutudan çıktı “ dediği zaman herkes ayağa kalkar. Ebe oyun esnasında şaşırtıcı komutlar da verebilir. Bu komutların herhangi birinde şaşıran oyuncular ölürler. En sona kalan oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.93. DUDAK OKUMA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ömer ERTÜRK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 7 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular ebenin karşısında otururlar. Ebe bir sözcük seçer ve onu sadece dudak hareketleriyle (sesini hiç çıkarmadan) söyler. Diğer oyuncular ebenin ne söylediğini dudak hareketinden bulmaya çalışırlar. Söylenilen kelimeyi ilk bulan oyuncu oyunu kazanır ve ebe ile yer değiştirerek yeni ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.94. BEN KİMEM?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ömer ERTÜRK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 6-10 kişiyle oynanılır. Sayışmaca yöntemiyle ebe belirlenir ve gözleri bağlanır. Diğer oyuncular ebenin karşısına oturur. Oyunculardan birisi yerinden kalkıp ebenin yanına gider ve tanınmamak için ses tonunu değiştirerek “ ben kimem “ der. Ebe oyuncuyu tanırsa, soruyu soran oyuncuyla yer değiştirirler. Eğer tanıyamazsa, sırayla diğer oyuncular ebeye aynı soruyu sorarlar. Ebenin sesinden tanıdığı oyuncu yeni ebe olur ve oyun böyle devam eder.

3.2.95. CİM CİM

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ömer ERTÜRK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 4-8 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri bir elini avuç içi yere bakacak şekilde tutar. Bir diğeri onun elinin üstünü hafifçe çimdikleyerek tutarlar. Ellerin tamamı üst üste geldikten sonra, bir taraftan eller aşağı yukarı hareket ettirilirken, diğer taraftan hep bir ağızdan “ cim, cim, cim, ”denilir ve herkes ellerini havaya kaldırır. Oyun böyle devam eder.

3.2.96. HECE TAMAMLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fadime ERTÜRK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Bu oyun en az 6 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyundaki ilk kelimeyi söyleyecek oyuncu belirlenir. Yapılan sıralamaya göre ilk oyuncu bir kelime söyler. Yanındaki oyuncu bu kelimenin son hecesiyle başlayan yeni bir kelime söyler. Onun yanındaki de söylenen son kelimenin son hecesiyle başlayan yeni bir kelime söyler. Örneğin; ilk oyuncu “ Çiçek “ dediyse ikinci oyuncu “ ek ” ile başlayan “ eklem “ kelimesini söyler. Heceyi tamamlayamayan oyuncu ölür. Sona kalan oyuncu oyunun kazananı olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.97. SOĞUK-SICAK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Dilara ÖNAL

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Bu oyun genellikle 6-10 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Saklanacak küçük bir eşya bulunur. Ebe, odanın dışına çıkarılır. Diğer oyuncular saat, kumanda, kolye ve yüzük gibi herhangi bir eşyayı odanın gizli bir yerine saklarlar. Daha sonra ebe odaya çağrılır ve saklanan eşyayı bulması istenilir. Diğer oyuncular, eşyayı arayan ebe eşyanın saklandığı yerden uzaklaşırsa “soğuk“, yaklaşırsa “sıcak“ diye hep bir ağızdan seslenirler. Ebe eşyayı bulursa, yeni ebe seçilir ve oyuna devam edilir.

3.2.98. BILDIR BIP

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Dilara ÖNAL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 10-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular ebenin etrafında daire şeklinde dizilerek otururlar. Ebe “bıldır“ dediğinde oyuncular kafalarını öne eğerek, “bıp“ dediğinde yukarı kaldırır. Ebe oyuncuları şaşırtacak komutlar verebilir. Bu sırada şaşıran oyuncu oyundan çıkar ve en sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.99. ZIDDINI BUL

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Dilara ÖNAL

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 6-10 kiřiyle oynanılır. Ebe sayıřmaca ile belirlenir. Oyuncular ebenin etrafında dizilirler. Ebe bir sözcük söyler ve oyunculardan bu sözcüğün ziddini (karřıtını) bulmaları istenir. Sözcüğün ziddini bulamayan ya da çok düşünen oyuncu ebe olur. Örneđin; ebe “ siyah “ der ve oyunculardan biri bu kelimenin zıddı olan “ beyaz “ sözcüğünü söyler. Oyun böyle devam eder.

3.2.100. SESSİZ TELEFON

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Dilara ÖNAL

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Bu oyun genellikle 8-12 kiři ile oynanılır. Oyuncular yan yana dizilirler. Bařtaki oyuncu bir kelime seçer ve bunu yanındaki oyuncunun kulađına fısıldar. İkinci oyuncu da duyduđu kelimeyi hızla üçüncü oyuncuya fısıldar. Son oyuncu duyduđu kelimeyi yüksek sesle söyler. Kelime kulaktan kulađa aktarılırken deđiřmediyse oyuncular bařarılı olur ve yeni bir kelime seçilir. Eđer deđiřtiyse, hangi oyuncuda deđiřtiđi tespit edilir ve o oyuncu sıranın sonuna gönderilir. Oyun bu řekilde devam eder.

3.2.101. BÜYÜL-KÜÇÜL

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ünal ÖNAL

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 8-12 kişi ile oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular ebenin etrafında daire oluşturacak şekilde dizilirler. Ebe oyunculara “ büyü, büyü “ der ve oyuncular kollarını yukarıya doğru kaldırır. Ebe “ daha da büyü “ der, oyuncular ayak parmaklarının uçlarına doğru basarak kollarını açarlar. Daha sonra ebe “ küçül, küçül “ der ve oyuncular önce kollarını indirir, daha sonra “ daha da küçül “ der ve oyuncular çömelerek yerlerine otururlar. Ebenin verdiği komutları şaşırarak ve yanlış hareket yapan oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.102. ÜÇ KUZU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ünal ÖNAL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-8 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir ve ebe bu oyunda kurt olur. Oyuncular el ele tutuşarak halka oluştururlar. Ebe bu halkanın ortasında durur. Ebe halkayı oluşturan oyuncuların üç kişiyi kuzu olarak seçer. Kurt olan ebe “ hırr, vırr,!“ diye sesler çıkarınca üç kuzu birbirleriyle yer değiştirmeye başlarlar. Kurt bunlardan birinin yerini kapmaya çalışır. Bunu başarırsa açıkta kalan oyuncu kurt olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.103. YILAN OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ünal ÖNAL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular eşit şekilde iki gruba ayrılırlar. Her iki gruptaki oyuncular arka arkaya dizilirler ve kolları ile öndeki oyuncuların beline sıkıca sarılırlar. En öndeki oyuncu yılanın başı, en sondaki oyuncu yılanın kuyruğu kabul edilir. Oyun başladığında yılanın başı, kuyruğu tutmak için hamle yapar. Kuyruk da yakalanmamak için kaçır. Yılanı koparmadan, bozmadan kuyruğu en önce tutan grup oyunu kazanır. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.104. ZIPLA KURTUL

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yücel KUT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular el ele tutuşup halka şeklinde dizilirler. Oyunculardan biri sayışmacı ile ebe seçilir. Ebe halkanın ortasına geçer. Ebenin eline bir ucu uzun bir iple bağlı torba verilir. Ebe torbanın ip kısmından tutar. Oyuncular ellerini bırakıp birbirinden uzaklaşırlar. Ebe halka içinde dolaşarak torbayı oyuncuların ayağına değıdirmeye çalışır. Oyuncularda zıplayarak torbanın ayaklarına değımemesi için uğraşırlar. Torbaya ayakları değıen oyuncular ölürler. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.105. ÇİFTÇİ OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yücel KUT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 10-20 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile çiftçi seçilir. Oyuncular el ele tutuşarak daire oluştururlar. Çiftçi seçilen oyuncu dairenin dışına çıkarılır. Oyuncular el ele tutuşmuş vaziyette dönerek şu tekerlemeyi söylerler:

Çiftçi tarlaya geldi,

Tarlasını suladı

Mahsulleri topladı.

Çiftçi hanımını aldı

Hanım çocuğunu aldı

Haydi, ninna ninna

Haydi, ninna ninna

Tekerleme bittiği anda bütün oyuncular yerinde durur. Çiftçi oyunculardan birini hanım olarak seçer ve yanına alır. Daha sonra hanım olan kişi oyunculardan birini çocuğu olarak seçer. Dairedeki bütün oyuncular seçilene kadar oyuna devam edilir.

3.2.106. BAYRAK YARIŞI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yücel KUT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 10-20 kişiyle oynanılır. Oyun için farklı renklerde iki bayrağa ihtiyaç vardır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyun başlar. Elinde bayrak olan oyuncular koşarak sıralarının etrafında dolaşır en öndeki oyuncuya bayraklarını verirler ve gruplarının yanında beklerler. Bayrak yarışını hangi oyuncu en önce bitirirse o grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.107. DONDUM-ERİDİM

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yücel KUT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 10-15 kişiyle oynanılır. Oyuncular halka şeklinde dizilirler. Oyunculardan biri ebe sayısmaca ile seçilir. Oyun başlayınca oyuncular koşmaya başlarlar. Ebe oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebenin yakalamak üzere olduğu oyuncu “dondum” diyerek yere çökerse ebe onu yakalayamaz. Ebe uzaklaştığında “eridim” diyerek ayağa kalkıp oyuna devam edebilir. “Eridim” demeden ayağa kalkan veya “dondum” demeden çöken oyuncu ölür. En sona yakalanmadan kalan oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.108. EŐİNİ BUL

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak KiŐi: Seda AMLİBEL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahesinde

Kaynak KiŐinin Oyunu Kimlerden ÖğrendiĐi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kiŐiyle oynanılır. Her oyuncu kendine bir eŐ seçer. Oyuncular el ele tutuŐarak sıra olurlar. SayıŐmaca ile ebe belirlenir. Ebenin başla komutunu vermesiyle bütün oyuncular koŐmaya başlarlar. Daha sonra ebe “ eŐini bul “ komutunu verir. Bütün oyuncular eŐini bulmaya alışır. EŐini ilk bulan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.109. HEYKEL

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak KiŐi: Seda AMLİBEL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahesinde

Kaynak KiŐinin Oyunu Kimlerden ÖğrendiĐi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kiŐiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayıŐmaca ile ebe seçilir. Yere tebeŐirle büyüke bir daire çizilerek oyun sahası belirlenir. Oyuncular bu oyun sahasına toplanırlar. Saha dıŐına ıkmadan hareket ederler, yürürler ve koŐarlar. Ebe “ hepimiz birer heykel olalım “ komutunu verince bütün oyuncular heykel gibi hareketsiz dururlar. Ebenin verdiĐi süreye kadar herkes hareketsiz durmak zorundadır. Süre içinde hareket eden oyuncular ölür. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Ölen oyunculara eŐitli taklit cezaları verilir.

3.2.110. BİR-İKİ-ÜÇ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Seda ÇAMLİBEL

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 10-15 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe yüzünü bir ağaca dönerek durur. Diğer oyuncular ebenin 10'ar adım kadar gerisinde çizilen başlama çizgisinde dururlar. Ebe 3'e kadar sayar. Bu sırada geride duran oyuncular hızlı adımlarla ebeye doğru yürürler. Ebe, 3 rakamını söyledikten sonra yüzünü arkasındaki oyunculara döner. Ebeye en çok yaklaşan oyuncu, ebenin sırtına vurur. Ebe onları kovalamaya başlar. Yakaladığı oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.111. KEDİ-FARE OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Seda ÇAMLİBEL

Oyunun Mekânı: Sokakta, avluda ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri kedi, biri fare seçilir. Diğer oyuncular halka şeklinde dizilirler. Kedi halkanın dışında, fare ise halkanın içinde dolaşır. Kedi, fareyi yakalamak için halkanın içine girmeye çalışır. Halkadaki oyuncular kediyi içeriye almamak için birbirlerine yaklaşırlar ve açık kalan yerleri kapatmaya çalışırlar. Kedi halkanın içine girmeyi başarırsa farenin kaçması için de kollar havaya kaldırılarak yardımcı olunur. Kedi çıkmak isteyince tekrar kolları indirip onu bırakmazlar. Kedi dışarı çıkmayı başarır, fareyi yakalarsa puan kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.112. UÇAK OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mahmut ÇAMLIBEL

Oyunun Mekânı: Sokakta, avluda ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 7 kişiyle oynanılır. Ebe belirlenir. Oyunun başlamasıyla ebe, diğer oyuncuların yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncular, kollarını uçak gibi açarak dururlar. Duran oyuncunun kollarının altından yakalanmamış bir oyuncu geçerse duran oyuncu kurtulur. Oyun, ebenin bütün oyuncuların yakalaması ile sona erer. Oyun böyle devam eder.

3.2.113. GÖĞERCİN (GÜVERCİN) OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Nihat DURAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 7-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular üçer üçer el ele tutuşarak halka oluştururlar. Buna göğercin yuvası adı verilir. Yuvaların içine birer oyuncu girer. Bu oyunculara göğercin adı verilir. Yuvaların dışında da bir oyuncu dolaşır ve bu oyuncuya kartal adı verilir. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe, düdük çalarak oyunu başlatır. Düdük sesiyle göğercinler yuvalarından başka yuvaya geçerler. Kartalda boş yuvalardan birinin içine girip göğercin olmaya çalışır. Bunu başarırsa açıkta kalan oyuncu, kartal olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.114. TUT-KURTUL

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Nihat DURAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 5-10 kiřiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayıřmaca ile ebe seçilir. Oyun başlar ve bütün oyuncular kořmaya başlar. Ebe oyunculara yaklařtıđı zaman, oyuncular kendilerine yakın bir oyuncunun elini tutarlar. Tek kalan ve kimsenin elini tutmayan oyuncuya ebe eliyle dokunur ve oyuncu ölür. Oyun süresince ebenin dokunamadıđı oyuncular oyunu kazanırlar. Oyun böyle devam eder.

3.2.115. MISIR PATLATMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Nihat DURAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 5-9 kiřiyle oynanılır. Sayıřmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular yere çömelirler. Ebenin düdüđünü çalmasıyla bütün oyuncular yerlerinden kalkar, “ pat “ diye bađırıp tekrar çömelirler. Düdük arka arkaya çalınca bu hareketi sürekli yapmaları gerekir. Düdük öttürülmediđinde yerlerinden kalkmazlar. Düdük öttürülmeden önce kalkanlar ve düdüđü dinlemeden oturanlar ölürler. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.116. İSİM EBESİ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ecrin Yılmaz

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular yan yana dizilirler ve oyunculardan biri sayısmaca ile ebe seçilir. Ebe oyuncuların karşısına geçer ve bir harf söyler. Oyunculardan bu harfle başlayan bir şarkı söylemelerini ister. Oyuncular teker teker bu harfle başlayan şarkı söylerler. Söylemeyen oyuncu yeni ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.117. EBE BENİ KURDA VERME

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ecrin Yılmaz

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe bir de kurt seçilir. Diğer oyuncular da kuzu olurlar. Kuzular tek sıra halinde dizilirler. Kuzuların annesi olarak bir oyuncu koyun seçilir. Kurdu sürekli olarak kuzulardan uzak tutmaya çalışır. Kurt, kuzulara dokunmaya çalışır. Kuzular sürekli kurttan kaçmaya çalışırlar. Bunu yaparken de hep bir ağızdan şöyle bağırlar:

“ Ebe beni kurda sakın verme

Verirsen de yedirme ha yedirme “

Kuzular kurttan kaçarken kendi önlerindeki oyuncunun beline sıkı sıkıya sarılır. Kurdun yakaladığı kuzu oyunun yeni ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.118. BALIKLAR HANGİ RENKTEDİR?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Velat YOLDAŞ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Bu oyun en az 10-15 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Bütün oyuncular daire şeklinde dizilirler. Ebe, dairenin ortasında durur. Diğer oyuncular ebeye “ balıklar hangi renktedir? “ diye sorarlar. Ebe bir renk ismi söyler. Ebenin söylediği renkten elbisesinde olan oyuncular, ebenin tarafına geçerler. Diğer oyuncularda ebenin tarafına geçmeye çalışırlar. Ebe geçmemeleri için onlara vurmaya çalışır. Ebenin vurduğu oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.119. SALLA SALLA VUR DUVARA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sevim YOLDAŞ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Bu oyun genellikle 2 kişi ile oynanılır. Eller çapraz olacak şekilde birbirine vurulur ve şu tekerleme söylenilir:

Beş beş beş numara

On on on numara

Maykıl Jakson bir numara

Haydi, haydi gir çuvala

İki numara, üç numara

Salla salla vur duvara

3.2.120. ŐEKER OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Sevim YOLDAŐ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Genellikle 2 veya daha fazla oyuncu ile oynanılır. Oyuncular içlerinden birini ebe olarak seçerler ve diđer oyuncular ebenin etrafına dizilirler. Ebe aŐađıdaki tekerlemeyi söyler ve bir yandan da sözlere bađlı hareketleri sergilerler:

Bir gün bir gün bir çocuk

Eve de gelmiŐ kimse yok

AçmıŐ bakmıŐ dolabı

Őeker de sanmıŐ ilacı

YemiŐ yemiŐ bitirmiŐ

AkŐama sancı baŐlamıŐ

Kıvrım kıvrım kıvranmıŐ

Hastaneyi boylamıŐ

3.2.121. KAYNANA BİYE GELSE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sevim YOLDAŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4 kişiyle oynanılır. İki oyuncu diğer iki oyuncu ile karşılıklı dururlar. Her iki grup birbirlerine karşı bir adım ileri bir adım geri giderek şu tekerlemeyi söylerler:

Çat pat kaynana

Çatır patır kaynana

Kaynana biye gelse

Şu sarmayı sarsa

Biz olalım yan yana

Sen dışarı kaynana

Akarsular buz gibi

Şu kaynana domuz gibi

Kaynana biye gelse

Şuracıkta bir ölse...

3.2.122. PAZARA GİDELİM

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ezgi YOLDAŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişi ile oynanılır. İki oyuncu karşılıklı olarak birbirlerinin ellerini tutarlar ve birbirlerine doğru çekerek şu tekerlemeyi söylerler:

Pazara gidelim

Bir tavuk alalım

Pazara gidip, bir tavuk alıp ne yapalım?

Gıt gıt gıdak diyelim

Happur hupur

Happur huppur

Yiyelim...

3.2.123. CERENİN SELAMI VAR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ezgi YOLDAŞ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Oyunda amaç karşıdaki oyuncuya sorular sorarak karşılığında şaşırtmacalı cevaplar vererek komiklik yaratmaktır. Sorular şöyledir:

-Selen'in sana selamı var!

-Hangi Selen'in?

-Porselenin.

-Ali'nin sana selamı var!

-Hangi Ali'nin?

-Şehirlerarası otobüs terminalinin.

-Ceren'in sana selamı var!

-Hangi Ceren'in?

-Tencerenin

3.2.124. TOM VE JERRY OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Seher GEZGİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular ellerini kenetler ve daha sonra karşılıklı olarak birbirlerine vururlar ve bu arada aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Tom ve Jerry

Jery, Jery, Jery

Dispanseri

Elem yu yu yu

Elem si si si

Elem yu yu yu

Hoop hoop pepsi

Hoop hoop pepsi

3.2.125. YANGIN VAR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Seher GEZGİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kiři ile oynanılır. Oyunculardan biri ters biri düz şekilde kol kola girerek dönerler. Döndükçe řu tekerlemeyi söylerler:

Yangın var, yangın var ben yanıyorum

Yetiřin a dostlar tutuřuyorum!

Hey!..

3.2.126. ALFABE OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Seher GEZGİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kiřiyle oynanılır. Oyuncular karřılıklı şekilde otururlar ve ellerini çapraz şekilde birbirine vurur ve bu arada ařađıdaki tekerlemeyi söyler:

Üç kere aaa

Üç kere bbb

Üç kere a

Üç kere b

AL Fa Be.

3.2.127. KİM VURDU?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Barış GÜVEN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 4 kişi ile oynanılır. Oyuncular ikişerli gruplara ayrılırlar. Oyunculardan birinin bu oyunu bilmemesi gerekir. Sayışmaca ile ebe olan grup belirlenir. Ebe olan grup duvara yüzünü dönüp beklerken arkadaki oyuncular elleriyle ebe olan grubun gözlerini kapatır. Daha sonra oyunculardan birinin ebe olan gruba vurması istenilir. Kimin vurduğunu bilirlerse ebelikten kurtulur. Acemi oyuncu ve arkadaşı ebe olduğunda diğer oyuncular değil de kendi arkadaşı vuruyordur. Bunu hissettirmeden yapar. İşin eğlenceli yanı da budur. O da arkasındaki vurduğunu zannederek devamlı vuran kişi olarak onlardan birinin adını söyler. Sonunda kendi grup arkadaşının vurduğunu anlayıncaya kadar epey tokat yer. Oyunu seyredenler katıla katıla güler.

3.2.128. OMUZ KIZARTMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Hasan ÇELİK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 6-10 kişi arasında oynanılır. Oyuncular daire şeklinde dizilirler. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe yanındaki oyuncunun omzuna sert bir şekilde yumruk vurur. O da daha hızlı bir şekilde yanındakine vurur. Herkes yanındakine vurmak suretiyle oyunu devam ettirir. Oyun böyle devam eder.

3.2.129. TIP OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Hasan ÇELİK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 5-10 kişiyle oynanılır. Oyuncuların biri sayısmaca ile ebe seçilir. Ebe aniden ” tıp “ der ve bütün oyuncular susar. Konuşan oyuncular, oyundan çıkar. Ebe sessiz duran oyuncuların arasında dolaşır ve türlü sesler çıkararak onları konuşurmaya çalışır. En sona konuşmadan kalan oyuncu, oyunu kazanır.Oyun böyle devam eder.

3.2.130. EL EL EPENEK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Selim ÇİÇEK

Oyunun Mekânı: Evde ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyuncu sayısı 3-6 kişi arasında değişir. Oyuncular ellerini avuç içi yere gelecek şekilde üst üste çimcikleyerek koyar. Bütün oyuncular, ellerini bir yukarı bir aşağı hareket ettirerek şu tekerlemeyi söylerler:

El el epenek

Elden çıkan kepenek

Kepeneğin yarısı

Yumurtanın sarısı

Nenem yoğurt getirdi

Pisik (kedi) burnunu batırdı

Pisiğin burnu ezile

Minareden asıla

Minare bucak bucak

İçinde demir ocak

Demir ocağın kilidi

Bize gelen kim idi?

3.2.131. KOMŞU KOMŞU HUUU!

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Feride ÇİÇEK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular karşılıklı otururlar ve aralarında şu konuşma geçer:

-Komşu komşu huuuuu!

-Oğlun geldi mi?

-Geldi geldi.

-Ne getirdi?

-İncik boncuk.

-Kime kime?

-Sana bana.

-Başka kime?

-Kara Kediye.

-Kara Kedi nerde?

-Ağaca çıktı.

-Ağaç nerede?

-Balta kesti.

-Balta nerede?

-Suya düştü

-Su nerede?

-İnek içti.

-İnek nerede?

-Dağa kaçtı.

-Dağ nerede?

-Yandı bitti, kül oldu.

3.2.132. NESİ VAR?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Feride ÇİÇEK

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Birtakım nesnelere

Oyunda kişi sınırlaması yoktur. Oyunculardan biri, dışarı çıkarılır ve odanın kapısı kapatılır. İçerdekiler, odadaki eşyalardan birini seçerler. Diyelim ki; masayı seçmiş olsunlar. Dışarıdaki oyuncu içeri alınır. Üç defa “ nesi var? “ diye sorma hakkı vardır.

-Nesi var?

-Kumaşı var.

-Nesi var?

-Rengi var.

-Nesi var?

-Çiçeği var.

Oyuncu tutulan nesneyi bilirse, ceza almaktan kurtulur. Bilemezse tekrar dışarı çıkar. Oyunda en çok nesneyi bilen oyuncu, oyunu kazanır. Oyun böyle sürer.

3.2.133. PARMAK OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Feride ÇİÇEK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6 kişi ile oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular parmaklarını ebenin avucuna koyarlar. Ebe aşağıdaki tekerlemeyi söyleyerek tekerlemenin her dizesinde oyunculardan birinin parmağını işaretler. Tekerlemenin son dizesinde hangi oyuncunun parmağını işaret ederse, o oyuncu oyundan çıkmış olur. Oyun bu şekilde avuç içinde tek parmak kalıncaya kadar devam eder. En sona kalan parmağın sahibi oyunu kazanmış olur. Oyunda söylenen tekerleme şöyledir:

Birem birem

İkiyem ikiyem

Üçem üçem

Dördem dördem

Beşem beşem

Altıyam altıyam

Dedem oğlu döşü kara

Çek atını başı kara

3.2.134. SON HARF

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Feride ÇİÇEK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 4-8 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri herhangi bir isim söyler. Ondan sonra gelen oyuncu o ismin son harfiyle başlayan yeni kelime söyler. Onun söylediği kelimenin son harfi ile diğer oyuncu yeni bir kelime söyler (örneğin; sevgi-incir-reklam-market). İsim söyleme esnasında çok bekleyen veya söyleyen ismi bir daha söyleyen oyuncu yanar. Oyun böyle devam eder.

3.2.135. ŞÖYLE-BÖYLE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Münevver ÇİÇEK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe olarak belirlenir. Diğer oyuncular ebenin etrafına daire şeklinde dizilerek yere otururlar. Ebe “ şöyle “ deyince eller havaya kaldırılır, “ böyle “ deyince indirilir. Şaşıran oyuncu oyundan çıkar. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.136. SÖZCÜKLERİN ANLAMINI NEDİR?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Onur KÜÇÜK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Sayısmaca ile oyuna ilk önce kimin başlayacağı belirlenir. Diğer oyuncular yan yana dizilerek otururlar. Oyuna başlayan oyuncu, diğer oyunculara bir kelime söyler ve bunun ne anlama geldiğini sorar. (Örneğin; sevgi, nefret, ölüm, anne, televizyon, masa, oyuncak gibi). Kelimenin anlamını bilen oyuncu yeni soruyu sorma hakkına sahip olur ve 1 puan kazanır. Oyun sonunda en çok puanı kazanan oyuncu oyunu kazanır.

3.2.137. BEN KİMİM, BEN NEYİM?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Onur KÜÇÜK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Oyuna ilk başlayan oyuncu, bir tavşan için; “ küçüğüm, ön dişlerim uzun, havucu severim. Ben neyim? “ diye sorar. Diğer oyuncu da bunun ne olduğu söyler. Bilirse 1 puan kazanır. Bilemezse soruyu soran kişi 1 puan kazanır ve yeni bir soru sorma hakkına sahip olur. Örneğin; bir doktor için “ insanları muayene ederim, reçete veririm. Ben kimim? “ Diye sorar. Diğer oyuncu “ doktor “ diye cevap verir. Bilirse puanı kazanır. Bilemezse puan alamaz. Oyun böyle devam eder.

3.2.138. BİP OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Songül AYDEMİR

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular çok iyi bildikleri bir hikâyenin, şiirin ve şarkının sözlerini okur. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. Bu oyuncu karşısındaki oyuncunun da bildiği bir hikâyeyi anlatır. Daha sonra tekrar bu hikâyeyi anlatacağını ve anlatırken yanlış kelimeler kullanacağını bildirir. Diğer oyuncular, bu hikâyede yanlış kelimeler kullanılınca “ bip “ der. Hikâye bitince sıra diğer oyunculara geçer. Oyun böyle devam eder.

3.2.139. TRAFİK OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Songül AYDEMİR

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular ikişer ikişer eşleşirler. Oyuncular birbirlerinin belinden tutarlar. Önde duran oyuncular şoför, arkada duran oyuncular yolcu olur. Oyun başlar ve her çift istediği yönde yürümeye, koşmaya başlar. Bu sırada birbirine çarpan, yere düşen yanar ve eşiyile birlikte ikinci oyuna kadar bekler. Hiç kimseye çarpmayan, arabasını iyi kullanan şoför ve yolcusu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.140. EŞİNİ SEÇ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Songül AYDEMİR

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Öncelikle sayısmaca ile ebe belirlenir. Geriye kalan oyuncular ikişerli ikişerli eşleşirler. Oyun başlar ve eşler ebenin hareketlerini aynen yaparlar. Ne zaman ebe “değiştir!” diye bağırırsa, ebe dahil herkes başka bir eş bulur. Kim hızlı hareket edemez, dışarıda kalırsa yeni ebe o olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.141. SESLER VE HAREKETLER OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Songül AYDEMİR

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4 kişiyle oynanılır. Oyuncular daire şeklinde dizilirler. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe, bu dairenin tam ortasında oturur. Ebe etrafındaki oyunculara kuşlar ve hayvanlarla ilgili hikâyeler anlatır. Örneğin; bir zamanlar küçük bir kuşum vardı. Kuşum için çok endişeleniyorum. Çünkü karşı komşunun vahşi kedisi kuşumu yemek istiyordu “ gibi hikâyeler. Bu hikâye anlatılırken oyuncular kuş taklidi yaparak, ayakları üzerinde sıçramalı ve kollarını çırpmalıdırlar. Kim yanlış hareket yaparsa yanar. En iyi taklit yapan oyuncu oyunu kazanır.

3.2.142. ZIP ÇIKTI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Murat AY

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular halka şeklinde dizilip yere çömelirler. Ebe oyunculara “ zıpçıktı çiçek açtı “ dediğinde oyuncular hızla ayağa kalkar, kollarını yana açar ve yere çömelirler. Ebe bazen de “ zıpçıktı çiçek açmadı.” der. Bu durumda oyuncular oldukları yerde kalırlar.. Şaşırın oyuncu yanar. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.143. ÇATLAK OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Murat AY

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişi ile oynanılır. Oyuncular karşılıklı şekilde otururlar ve ellerini çapraz şekilde birbirlerinin avuçlarına vurarak aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Çatlak patlak yusuvarlak

Kremalı börek, sütlü çörek

Çek dostum çek

Elini oradan çek

Çek çek amca burnu kanca

Al sana bir tabanca

3.2.144. ASKERE GİTTİM

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mustafa SATICI

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişi ile oynanılır. Oyuncular tekerleme söylerken bir yandan da bu tekerlemeye uygun hareketler sergilerler. Tekerleme şöyledir:

Askere gittim soyun dediler

Elbise yerine çuval verdiler

Babam dişçi oh oh (eller dişlere götürülür)

Annem hasta ah ah (eller bellere konularak hasta taklidi yapılır)

Ablam manken oh oh (saçlar okşanır ve manken rolü yapılır)

Abim boksör oh oh (Boksör gibi hareketler yapılır)

3.2.145. ÇİÇEK TOPLAMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Çiğdem KAYA

Oyunun Mekânı: Avluda ve bahçede

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Çiçekler

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Evlerin bahçelerinde ya da avlularında çiçeklerin açmaya başladığı zamanlarda oynanılır. Oyun oyuncuların çiçekleri toplamasıyla başlar. Toplanan çiçeklerle en kısa sürede taç yapıp, başına takan oyuncu oyunu kazanır.

3.2.146. CEREYAN SENDE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Çiğdem KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki eşit gruba ayrılırlar. Sayışmaca ile ebe grup belirlenir. Ebe olan grup, cereyan yüklü olarak kabul edilir. Ebe olan grup, karşı grubu yakalayarak cereyanı ona geçirmeye çalışır. Cereyan alan oyuncu bu sefer kendi cereyanını

başka oyuncuya geçirmek için çabalar. Bir oyuncu üç kere cereyan almışsa bunu karşı tarafa geçirmeye çalışır, geçiremezse ölmüş olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.147. EL ÜSTÜNDEN ATLAMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Çiğdem KAYA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile 2 tane ebe belirlenir. Ebe olan oyuncular karşılıklı durup çömelir ve ellerini birleştirirler. Diğer oyuncular arka arkaya dizilirler. Sırayla ebelerin üzerinden atlamaya başlarlar. Bütün oyuncular atlama sırasını bitirdiğinde ebeler atlama seviyesini yükseltirler. Atlama esnasında düşen oyuncular oyundan çıkar. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır ve ebelerin değişmesiyle oyun yeniden başlar.

3.2.148. TÜKÜRÜK YARIŞI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Halil AKÇA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular yan yana dizilirler. Sırayla ileriye doğru tükürürler. Hangi oyuncunun tükürüğü daha ileriye gitmişse o oyuncu kazanmış olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.149. ÇELME TAKMA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Halil AKÇA

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe kaçmaya başlar, diğer oyuncuların amacı da ebeye çelme takıp yere düşürmektir. Ebeyi düşürmeye çalışırken elinden, kolundan tutmak ve itmek yasaktır. Sadece çelme takarak düşürülmelidir. Ebeyi düşürmeyi başaran oyuncu ebe olma hakkını kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.150. DEV NE YAPIYOR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Maviş ŞAHİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe “ dev “ olur. Diğer oyuncular onun karşısına dizilir. Oyuncular deve, “ dev ne yapıyorsun? “ diye soru sorar. Dev,“ yatıyorum “ derse oyuncular hepsi yere yatar. Oyuncular soruyu tekrarlarlar, “ dev ne yapıyorsun? “ diye soru sorar. ” Dev tek ayak üzerinde zıplıyorum derse oyuncular ayağa kalkar ve zıplamaya çalışırlar. Oyuncular yine aynı soruyu sorarlar. Dev “ sizi yemeğe geliyorum “ diye cevapladığında oyuncular kaçmaya başlar. Dev hangi oyuncuyu yakalarsa onu yiyormuş gibi yapar ve yakaladığı oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.151. EBE BENİ TUTAMAZ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Maviş ŞAHİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe olarak belirlenir. Ebe, oyuncuların ortasına geçer ve oyuncular ebenin etrafında halka şeklinde dönmeye başlarlar. Ebe oyunculardan birini seçer. Seçilen oyuncu “ bir, iki, üç “ der ve tüm oyuncular o sırada yere çömelir. Ebe hangi oyuncuyu çömelmeden tutarsa o oyuncu ebe olur. Herkes çömelebilirse ebe değişmez ve oyun devam eder.

3.2.152. POSTA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Enver BATAR

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 5-10 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca yöntemiyle ebe seçilir. Bütün oyuncular sırayla dizilir ve sırasına denk gelen numarayı öğrenir. Oyun başlar ve bütün oyuncular oyun alanında dolaşmaya başlarlar. Ebe bir an da “ posta “ der ve bütün oyuncular kendisine denk verilen numaraya göre dizilmeye başlar. Yanlış yere, geçen oyuncuya çeşitli cezalar verilir. Oyun böyle devam eder.

3.2.153. BENİ İYİ DİNLE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Enver BATAR

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular ise eşya, ağaç veya günlük olarak kullanılan nesnelerin isimlerini alırlar. Ebe, günlük hayattan bir olay anlatmaya başlar. Anlatma esnasında ismi geçen oyuncular ayağa kalkarlar. Kalkmayanlar veya yanlış kalkanlar oyundan çıkar. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.154. TOKADIMI YERSİN

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Enver BATAR

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 3 kişiyle oynanılır. Oyuncular ellerini koltuklarının altına koyarlar ve en kısa zamanda ısıtmaya çalışırlar. Daha sonra ellerini çıkarıp bakarlar. Kimin eli ısınmamışsa diğer oyuncular hep bir ağızdan “ tokadımı yersin “ diyerek tokatlamaya başlarlar. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.155. KABAK OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Medine GÜMÜŞ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyunda kişi sınırlaması yoktur. Oyunculara çeşitli rakam ve sayılar verilir. Örneğin; bir, iki, üç, dört, beş gibi numaralar verilir. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe:

-“Ektim, diktim tarlada üç kabak olur “ der. Üç numaralı oyuncu:

-“ Üç kabak olmaz “ diye cevap verir.

-“ Ya kaç kabak olur ” der. Oyuncu “ beş kabak “ der. Beş numaralı oyuncu aynı sözlerle bir başka numara söyler. Oyun böyle devam eder. Hemen cevap vermeyen ya da şaşırان oyuncu oyundan çıkar. Oyun böyle devam eder.

3.2.156. HIRSIZ VAR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Medine GÜMÜŞ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyunculardan; hırsız, polis, hâkim ve savcı olacaklar belirlenir. Hiçkimse bir başkasına kim olduğunu söylemez. Oyuncular hep bir ağızdan hırsız varrr! Diye bağırırlar. Polis ortaya çıkar ve hırsızı tahmin etmeye çalışır. Tahmin yanlış olursa dayak yer. Hırsız bulununca savcı, ifadesini alır. Hâkim, hapis cezası verir. Sonra bütün oyuncular, hırsızı hapishane olarak belirledikleri odaya kapatırlar. Oyun böyle devam eder.

3.2.157. HIRSIZ - POLİS

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Medine GÜMÜŞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 12-20 kişiyle oynanılır. Oyuncular eşit şekilde iki gruba ayrılırlar. Sayışmaca ile bir grup hırsız, bir grup polis olur. Hırsız olan grubun oyuncuları kaçmaya başlar. Polis olan grup da hırsızları yakalamak için koşarlar. Bütün hırsızlar yakalanıncaya kadar oyun devam eder. Hırsızların hepsi yakalanıncaya kadar oyun devam eder. Hırsızların hepsi yakalanınca oyuncular yer değiştirir. Oyun böyle devam eder.

3.2.158. RENKLİ YUMURTA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Medine GÜMÜŞ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 5-10 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe seçilir. Oyuncular ve ebe için birer daire çizilir. Ebe dışında her oyuncu kendine bir rengi sembol olarak seçer. Oyunculardan biri gelip ebeye:

-Yumurtan var mı? Diye sorar.

Diğer oyuncu cevap verir:

-Var, hangi renk istiyorsun? Diye sorunca, oyuncu bir renk söyler. Söylediği renkteki oyuncu kaçır, oyuncu onu kovalar ve yakalar. Oyun böyle devam eder.

3.2.159. AL ÇÖMÇE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yılmaz İPEK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular ikişer ikişer karşılıklı el ele tutuşurlar. Oyunculardan biri ileri doğru çekerken, diğer oyuncu geriye doğru çeker gibi yaparak hep bir ağızdan:

“ Al çömçe ver çömçe

Sarı ineği kim sađar

Annem sađar

Annem beni okuttu

İpek gömlek dokuttu

Tik tak tik tak

En son sözü söylediklerinde ellerini havaya kaldırmış vaziyette dönerler. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.160. HEMŞİRE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yılmaz İPEK

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular birbirlerinin avuç içlerine karşılıklı vurarak şu tekerlemeyi söylerler:

“ Hemşire,

Sus pus

Hoşça kal “

Tekerleme bitince herkes aynı an da susar. İlk konuşan oyuncu oyunu kaybeder. Oyun bu şekilde oynanılır.

3.2.161. ALFABE OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Figen ATLI

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişi ile oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular bir grup oluştururlar. Ebe, bir harf seçer ve söyler. Harfi söylerken oyunculardan birini işaretler gösterir. İşaretlenen oyuncu ebe'nin söylediği harfle başlayan bir kelime söyler. Söylenen kelimenin son harfi ile başlayan sözcük bulamayan oyuncu, oyundan çıkar. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.162. SAHTE BEŐİK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak KiŐi: Figen ATLI

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak KiŐinin Oyunu Kimlerden ÖğrendiĐi: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az üç kiŐiyle oynanılır. İki oyuncu saĐ elleriyle kendi sol bileklerini tutarlar. Sol elleriyle de diĐer oyuncunun kolunu tutar ve böylece beŐiĐi oluŐturmuŐ olurlar. Üçüncü oyuncu beŐiĐin içine oturur ve kollarını onu taşıyanların omuzlarına koyar. BeŐiĐi oluŐturan oyuncular, üçüncü oyuncuyu taşırlar. Oyun, taşınan oyuncunun yere düşürölmesiyle son bulur ve sıra diĐer oyuncuya geçer. Oyun böyle devam eder.

3.2.163. DOMATESİN ÇEKİRDEĐİ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak KiŐi: Figen ATLI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak KiŐinin Oyunu Kimlerden ÖğrendiĐi: ArkadaŐlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 4 kiŐi ile oynanılır. Oyuncular, aralarında yarım metre mesafe bulunacak şekilde karŐılıklı dururlar. Ellerini yumruk yaparak, bazen açarak ve kapayarak birbirine vururlar. Vururken aŐaĐıdaki tekerlemeyi söylerler:

Domatesin çekirdeđi

Kırmızı kırmızı

Kızlar dünyanın

Yıldızı yıldızı

Domatesin çekirdeđi

Sapsarı sapsarı

Erkekler dünyanın

Şapşalı şapşalı. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.164. EL VURMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Figen ATLI

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okulda

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. İki oyuncu karşılıklı otururlar. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe olan oyuncu iki elini açar diđer oyuncu ellerini ebenin ellerinin üstüne gelecek şekilde düz bırakır. Ebe olan oyuncu eliyle diđer oyuncunun eline vurmaya çalışır. Ebe, oyuncunun eline vurursa oyunu kazanır ve diđer oyuncu ebe olur. Ebe, oyuncunun eline vuramazsa eđer ebe olarak oyuna devam eder. Oyun bu şekilde sürer.

3.2.165. CEYLAN OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Arda METİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyun sahasına daire şeklinde çizgi çizilir. Oyunculardan biri sayısmaca ile ceylan seçilir ve dairenin ortasına geçer. Diğer oyuncular dairenin etrafında dururlar. Elleriyle ve ayaklarıyla ceylana vurmaya çalışırlar. Ceylan oyuncularından birini dairenin dışına çıkmadan yakalamayı başarırsa oyunu kazanır. Yeni oyun için ceylan olacak oyuncuyu kazanan oyuncu belirler. Oyun böyle devam eder.

3.2.166. ATLAMA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Arda METİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8 kişiyle oynanılır. Oyun için sayısmaca ile iki tane ebe belirlenir. Ebe olan oyuncular yere otururlar ve ayaklarını birbirlerine doğru dayarlar. Diğer oyuncular da, ebe olan oyuncuların ayaklarının üzerinden atlarlar. Birinci seviye tamamlandıktan sonra ebeler ikinci aşama için ayaklarını biraz daha havaya kaldırır. Atlayamayan ya da düşen oyuncu ebelerden biriyle yer değiştirir. Oyun böyle devam eder.

3.2.167. TAVUK VE CİVCİV OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Arda METİN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Oyuncular birbirlerinin belinden sıkıca tutarlar. Grupların en öndeki oyuncuları tavuk, arkadaki oyuncular civciv adını alır. Öndeki tavuklar karşı grubun arkasındaki civcivleri kapmaya (elini deđdirmeye) uğraşırken, kendi grubunun civcivlerini de yakalatmamaya çalışır. Grubun civcivlerini kapamayan tavuk oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.168. KIRMIZI BALIK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Delal MENGİ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular sayışma yöntemiyle balık ve balıkçıyı belirlerler. Geriye kalan oyuncular el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Balık olan oyuncu bu dairenin ortasına geçer, balıkçı ise dairenin dışına. Balık olan oyuncu aşağıdaki şarkıyı söyleyerek dairenin içinde gezer:

Kırmızı balık gölde

Kıvrıla kıvrıla yüzüyor

Balıkçı Hasan geliyor

Oltasını atıyor

Kırmızı balık dinle

Sakın yemi yeme

Balıkçı seni tutacak

Sepetine atacak

Kırmızı balık kaç kaç

Şarkı bittiğinde balık daireden çıkar. Balıkçıya yakalanmadan üç tur koşarsa oyun devam eder. Yakalanırsa balık ve balıkçı yeniden seçilerek oyun tekrarlanır.

3.2.169. KÖPRÜ NÖBETÇİSİ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Delal MENGİ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 12 kişiyle oynanılır. Oyun alanına köprü olarak kullanılacak bir dikdörtgen çizilir. Sayışmaca ile dört tane nöbetçi belirlenir. Nöbetçiler dikdörtgenin köşelerine yerleşirler. Nöbetçiler köprüden kimseyi geçirmemeye çalışırlar. Diğer oyuncular köprünü uzun kenarlarından karşıya geçen oyunculara dokunmaya çalışırlar. Dokundukları oyuncu ölür ve nöbetçilere katılır. Vurulmadan karşıya geçebilen oyuncular oyunu kazanırlar. Oyun böyle devam eder.

3.2.170. TAKLİTÇİLİK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Azra POLAT

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 10-15 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayışmaca yöntemiyle hakem seçilir. Seçilen bu hakem gizlice diğer oyunculara hayvan isimleri verir. (örneğin; kedi, köpek, serçe). Hakem isimleri verirken bir hayvan ismini en fazla iki oyuncuya verebilir. Oyuncular ismini aldıkları hayvanları taklit ederler. Her oyuncu kendisi ile aynı taklidi yapan diğer oyuncuyu bulmaya çalışır. Oyunun sonunda aynı taklidi yapan oyuncular birbirlerini bulamazlarsa cezalandırırlar. Oyun böyle devam eder.

3.2.171. DEVE-CÜCE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Azra POLAT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular ebe etrafında daire oluşturacak şekilde yere çömelirler. Ebe “Deve” komutunu verince oyuncuların ayağı kalkmaları, “Cüce” komutunu verince ise yere oturmaları istenilir. Bu komutlar verilirken şaşırarak oyuncu yanar. Oyun sonunda yanmadan kalmayı başarabilen oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 45: Deve-Cüce Oyunu



Fotoğraf 46: Deve-Cüce Oyunu

3.2.172. YILAN UYUYOR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Azra POLAT

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Sayışmacı ile yılan belirlenir. Seçilen oyuncu yere uzanır ve uyuma taklidi yapar. Diğer oyuncular etrafında gürültü yaparak, el çırpılarak yılanı uyandırmaya çalışırlar. Yakalanan oyuncu bir sonraki oyunda yılan olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.173. TUZ-BUZ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Maide YILMAZ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular daire şeklinde dizilirler. Oyuncular ellerini iki defa bacaklarına vururlar. İki defa eller çırpılır ve iki defa parmaklar şıklatılır. Bu sırada “ tuz-buz “ denilir. Sonraki oyuncu ise kelimelerin yerini değiştirerek “ tuz-buzsa, buz-tuz “ der. Şaşırana ceza olarak bir hayvanı taklit etmesi istenilir. Oyun böyle devam eder.

3.2.174. CANIM İĞNE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Maide YILMAZ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Tüm oyuncular daire şeklinde sıralanıp yere ayaklarını uzatarak otururlar. Sayışmacı ile hakem belirlenir. Hakem aşağıdaki tekerlemeyi söylerken oyuncuların ayaklarını sayar:

İğne iğne, canım iğne

Beni incitme iğne

Çam ağacı, çadır kuşu

El kuşu firrrrr

Sayma işlemi sonrasında belirlenen oyuncuya “ ayakkabın kaç lira “ diye sorulur. Belirlenen oyuncunun bir ayağı topuğundan yavaşça yere vurularak oyundan çıkarılır. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.175. YENİ KELİME TÜRETME

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Seyfettin DAĞ

Oyunun Mekânı: Evde, Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyuncular, oyun sonuna kadar sırayla birer sözcük belirlerler. Sıradaki oyuncunun söylediği sözcüğün harflerinin yeri değiştirilmeden bu harfle başlayan sözcüklerden oluşan bir kelime yazılır. Örneğin;

E mir	E ski
K üçük	K oltuğun
Ş ortunu	Ş eklini
İ stedi	İ nceledi

Yeni sözcüğü söyleyebilen oyuncu 1 puan kazanır. Söyleyemeyen oyuncu puan kazanmaz. Oyun sonunda kim en çok puanı toplarsa o, oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.176. KURUM

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Seyfettin DAĞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 8-12 kiřiyle oynanılır. Oyuncular sayıřmaca ile aralarından bir oyuncuyu ebe olarak belirlerler. Ebe olan oyuncu duvarda veya herhangi bir yerde kendine bir kale belirler. Ebe, oyunculara elini deđdirip yandırmaya çalıřır. Oyuncular da yakalanmamak için hızlıca kořarlar. Ebe, elini vurup yandırdıđı oyuncuyu duvar dibine getirir. Yakalanmayan oyunculardan biri, yakalanan oyuncuya elini vurup “ Kurum “ derse o oyuncuyu kurtarmıř olurlar. Eđer ebe bütün oyuncuları yakalayabilirse oyunu kazanır ve oyun için yeni bir ebe belirlenir. Oyun bu řekilde devam eder.

3.2.177. KURUM 2

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Seyfettin DAĞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun Aracı: Yok

Kurum oyununun bařka bir çeřidi olan bu oyun genellikle 6-10 kiři arasında oynanılır. Karřılıklı iki grup oluřturulur. Bu oyun için bařlama ve bitiř çizgileri belirlenir. İki grubun oyuncuları aynı anda bařlangıç çizgisinden varıř çizgisine dođru kořmaya bařlarlar. Varıř çizgisinden tekrar bařlangıç çizgisine dođru kořarlar. Bu çizgiye ilk önce varan grup 2 puan kazanır. Oyun sonunda en fazla puanı toplayan grup oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.178. FIRTINA- YAĞMUR- KAR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Seyfettin DAĞ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe seçilir. Ebe “ fırtına” dediğinde oyuncular ellerini çırpmalı, “ yağmur “ dediğinde oyuncular ellerini dizlerine vurmali, “ kar “ derse oyuncular ellerini arkada bağlamalı. Ebe bu komutları verirken hangi oyuncu hareketleri yaparken şaşırırsa yanlış kabul edilir. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.179. ÖRDEK SUYA DALDI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Hicran ÇAMLI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 10-15 kişiyle oynanılır. Sayısmaca ile ebe belirlenir. Diğer oyuncular halka oluştururlar. Tüm oyuncular dönmeye başlar ve “ ördek suya daldı, ördek suya daldı “ dedikten sonra hareketsiz dururlar. Bu sırada poz vermeye çalışırlar. Ebe, oyunculardan hangisi daha güzel poz vermişse onu birinci seçer. Oyun böyle devam eder.

3.2.180. AH BENİM KUŞUM

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Hicran ÇAMLI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular el ele tutuşarak daire şeklinde dizilirler. Bir yandan da aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Ah benim kuşum

Otur desem oturur (oyuncular otururlar)

Kalk dersem kalkar (oyuncular kalkarlar)

Süzül dersem süzülür (halkanın ortasına doğru yürürler)

Açılır dersem açılır (halkanın gerisine doğru giderler)

Eller şak şak şak (eller havada çırpılır)

Ayaklar tak tak tak (ayaklar yere vurulur)

Aslan geliyor

Kaplan geliyor

Tıp (oyuncular ellerini çapraz şekilde omuzlarına dayarlar)

Tekerlemenin son sözünde herkes kımıldamadan durur. İlk kımıldayan oyuncu yanar. Aynı işleme bir daha devam edilir. Oyun sonunda kımıldamayanlar kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.181. ON PARMAK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kiři: Hicran AMLI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahesinde

Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi: Arkadařlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kiřiyle oynanılır. Oyuncular daire řeklinde dizilirler. Tekerleme sylenilir. Tekerlemeden sonra ıkan parmak kıvrılır. Parmađı biten oyuncu lür. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyunun tekerlemesi řoyledir:

Elim elime deđer

Elden ıkar semer

Beř parmak

Fıstık parmak

Uzun hacı

Göl bacı

Bıdı bıdı

ek řunun birini.

3.2.182. GÖK KUBBE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Fırat ÇAMLI

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 12-20 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Önce gök kubbe olacak grup sayısmaca ile belirlenir. Gök kubbe olan grup elleriyle birbirlerinin omuzlarını sararak bir halka oluştururlar. Hepsi başlarını bir noktada birleştirip, yere doğru hafif eğilirler. İkinci grubun oyuncuları tek tek atlayarak kubbenin üstünde yer almaya çalışırlar. Atlayışlarda yere düşen ikinci grup oyuncusu ölür. Atlamalar böyle devam eder. Bütün oyuncular düştüğünde atlama sırası diğer gruba geçer. Oyun böyle devam eder.

3.2.183. AYI GELİYOR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Rojhat DENGİZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 10-20 kişiyle oynanılır. Sayısmaca ile oyunculardan biri ayı, biri de arı beyi seçilir. Diğer oyuncular da arıları oluşturur. Ayı olarak seçilen oyuncuya bir yer belirlenir ve bu yerde ayı kış uykusuna yatar. Arı beyi ve arılar kovan olarak seçilen yerde beklerler. Arı beyi, arılara dönerek “ haydi peteğe bal yapalım “ der. Arılar uçuşma hareketi yaparak (kollarını kanat gibi çırparak) uyuyan ayının önünden geçerler. Onların sesini duyan ayı uyanır. Arı beyi “ Ayı geliyor “ der, ayı onları kovalamaya başlar. Yakalanmayanlar oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.184. MEYVELER-SEBZELER

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Rojhat DENGİZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 6-10 kişiyle oynanılır. Oyuncular halka şeklinde dizilirler. İçlerinden biri sayısmaca ile ebe seçilir. Her oyuncu bir meyve veya sebze ismi alır. Oyuncular yere çömelirler. İsmi söylenen oyuncu ayağa kalkarak birinin yerini kapmaya çalışır. Bunu başarabilirse dışarıda kalan oyuncu ebe olur. Aksi halde ebeliği devam eder. İsmi unutanlar, verilen komutu duymayanlar ölür. Oyun böyle devam eder.

3.2.185. KİLİTLENDİM

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Rojhat DENGİZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyunun oynanılacağı alan tebeşirle çizilerek belirlenir. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebe seçilir. “ Başla “ komutu verilince ebe, oyun sahasının içinde oyuncuları kovalayarak onlara dokunmaya çalışır. Ebenin yaklaştığı oyuncu, yere iki elini çapraz şekilde omuzlarına koyarak “ kilitlendim “ der. Ebe, kilitlenen oyuncuya dokunamaz. Ebe uzaklaşıp başka oyuncuları yakalamaya giderken kilitlenen oyuncu “ açıldım “ diyerek tekrar oyuna katılır. Ebenin kilitlenmeden dokunduğu oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

3.2.186. ARPA ÇARPA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Rojhat DENGİZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyunda oyuncu sayısı 5-10 kişi arasında değişir. Sayışmaca ile oyuna başlayacak ilk oyuncu seçilir. Diğer oyuncular bu oyuncunun etrafında daire şeklinde dizilirler. Oyuna ilk başlayacak oyuncu, herhangi bir hayvanın şeklini elleriyle tarif ederek:

-Ayakları buklican

-Kafası buklican

-Kanatları buklican

-Ağız buklican

-Kolları buklican

-Gözleri buklican

-Kulakları buklican

Diyerek elleriyle hayvanın her yerini tarif eder ve oyunculara sorar:

-Bu tarif ettiğim hayvanın adı nedir?

Cevabı bilen oyuncu “ Arpa çarpa, arpa çarpa, arpa çarpa “ der ve hangi hayvan tarif edilmişse onun adını söyler. Daha sonra cevabı bilen oyuncu halkanın ortasına girer ve başka bir hayvanı tarif etmeye başlar. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.187. GÖĞERCİN YUVASI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yeşim TOPRAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 13 kişiyle oynanılır. Oyuncular üçer üçer el ele tutuşup halka olurlar. Bu halak göğercin yuvalarıdır. Yuvaların dışında bir oyuncu dolaşır. Oyuncu, halkadaki oyunculara şarkılar söyler. Şarkı söylerken oyuncular yer değiştirirler. Şarkı bittiğinde kendi yuvasına dönemeyen oyuncu, oyundan çıkar. En son yuvada kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.188. TELEFONLU KOŞU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Yeşim TOPRAK

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyuncu sayısı 6-10 kişidir. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyuncuların hepsi tek sıra halinde dizilirler. Her oyuncunun arasında 5'er adım uzaklıkta mesafe vardır. Her grup kendine bir başkan seçer. Bu başkanlar grupların sonunda yer alırlar. Başkanlar 3-4 kelimeyi geçmeyen kısa bir cümleyi, koşarak yanındaki oyuncuya yavaşça söylerler ve yine koşarak yerlerine geçerler. Başkanların cümleyi söylediği oyuncu, bu cümleyi yanındakine aynı şekilde iletir. En sonundaki oyuncuya kadar bu işlem tekrarlanır. Son oyuncu kendine söylenen cümleyi yüksek sesle söyler. Başkan doğru olduğunu onaylarsa telefonlu koşuda aksaklık olmamıştır. Doğru mesajı ileten grup oyunu kazanır. Yanlış anlayan ve iletenler belirlenir ve yanar. Oyun böyle devam eder.

3.2.189. AYAKLARINI ISLATMADAN GEÇ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mahmut FİDAN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 10 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Ebe oyun alanını belirler. Bu alanın ortasına tebeşirle bir çizgi çizilir ve bu çizgi dere olarak kabul edilir. Derenin bir tarafına oyuncular, tek sıra halinde dizilirler. Derenin genişliği en az 20 cm olarak belirlenmelidir. Ebe düdükle oyunu başlatır. Herkes sıra ile dereye girmeden karşı tarafa atlayacaktır. Dereye basanın ayakları ıslanmış sayılır ve oyundan çıkar. Oyun tek kişi kalıncaya kadar devam eder. Oyunun kazananları ayakları ıslanmadan karşıya geçebilenlerdir. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.190. KOL KOLA SEK SEK

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mahmut FİDAN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyun alanı ikiye ayrılır. Her iki tarafa da başlama ve bitiş çizgisi çizilir. Oyuncular ikişerli gruplara ayrılırlar. Gruplara ayrılan bu oyuncular kol kola girerler. Oyun başlar ve gruplar başlama çizgilerinde beklerler. Bitiş çizgisine kadar kol kola sekerler. Yere basan, birbirinden ayrılan ya da yürüyenler yanar. Bitiş çizgisine sekerek varan oyuncular oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.191. EL SIK, SELAM VER

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Mahmut FİDAN

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyun alanına, oyuncuların üzerinde duracakları çizgi çizilir. Oyuncular iki gruba ayrılırlar ve aralarından birer komutan seçerler. Komutanlar kendi gruplarının önünde ve oyuncuların karşısında, öndeki oyuncudan bir adım ileride dururlar. Oyun başladığında en önde olan oyuncular komutanlarının ellerini sıkıp, selam verecek ve koşup kendi sırasının arkasına geçeceklerdir. Birinci oyuncu sıranın arkasına geçtikten sonra ikinci oyuncu başlar. Tüm oyuncular aynı hareketi tekrarlarlar. Hangi grubun oyuncuları oyunu önce bitirirse o takım oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.192. FISTIK KAÇA?

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sena AYDENİZ

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 10 kişiyle oynanılır. Her oyuncuya bir sayı verilir. Örneğin; 1'den 10'a kadar. Oyuncular kendilerine verilen sayıyı unutmamalıdır. Bir ebe belirlenir. Örneğin; ebe 9 der. 9 sayısını kim almışsa o, " efendim " der. " Fıstıkları sattın mı? " der. O da " sattım " der. Ebe " kaçta sattın? " diye sorar. O " 10' a diyebilir. 10 sayısını alan oyuncu bu kez " efendim " der. Oyun böyle devam eder. Kendisine verilen sayıyı unutan veya cevap veremeyen oyundan çıkar.

3.2.193. AŞURE KAYNATMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Sena AYDENİZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 4-8 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Sonra oyuncuların her birine aşurenin içerisine konulan gıdaların isimleri verilir. Örneğin; şeker, fındık, buğday, incir, kayısı, üzüm, badem, fasulye, nohut vb... Her oyuncu ismini bilir ve unutmamaya çalışır. Ebe oyuna şöyle başlar; “ çocuklar bugün aşure kaynatacağım. Bütün malzemeleri aldım, ama şekeri unutmuşum “ der. Şeker ismini alan oyuncu ayağa kalkar, aynı şekilde “ buğday var ama fasulye yok “ der. Oyun sürerken kendi adını unutanlar, yok olanı söylemeyenler ve uzun süre düşünenler oyundan çıkar. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır.

3.1.194. ACI-TATLI-EKŞİ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Aşşın AYDENİZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 10-20 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyun başlar. Ebe “ acı “ dediğinde oyuncular ağızlarını elleriyle yelpazeleyerek yandıklarını, “ tatlı “ dediğinde gülümsediklerini, “ ekşi “ dediklerinde suratlarını buruşturduklarını, “ tuzlu “ dediğinde dillerini dışarıya çıkardıklarını gözlemler. Yanlış davranış sergileyen ya da şaşırın ölür. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.195. PİSİ PİSİ

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ayşin AYDENİZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun 10 kişiyle oynanılır. Oyunculardan biri kedi seçilir. Kedi seçilen oyuncuya kartondan yapılmış bir maske takılır. Kedi miyavlayarak sıra ile oyuncuların yanına gelir ve onlar kediyi okşayıp severken kedi, miyavlamaları ve bakışları ile onları güldürmeye çalışır. Gülen oyuncular ölür. Gülmeden onu okşayanlar oyuna devam eder. Oyun böyle devam eder.

3.2.196. EVET-HAYIR

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Saadettin YAMACI

Oyunun Mekânı: Evde, sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun en az 2 kişiyle oynanılır. Oyunun temel kuralı sorulan herhangi bir soruya “ evet- hayır “ cevaplarının verilmemesidir. Evet ya da hayır diyen oyuncu yanar. Evet ya da hayır demenin gerektirdiği sorular karşısında; ” olabilir, mümkün değil, öyle, katılıyorum “ gibi cevaplar verebilir. Sayışmaca ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir. Oyuna başlayacak oyuncu karşıdaki oyuncuya “ anneni seviyor musun? “ diye sorar. Karşıdaki oyuncu evet derse yanar. Bu soruya “ seviyorum “ diye cevap verirse soru sorma hakkı kendisine geçer. Oyun böyle devam eder.

3.2.197. KUTU KUTU PENSE

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Şadiye BÖLEK

Oyunun Mekânı: Sokakta, evde ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyunda en az 2 kişiyle oynanılır. Oyuncular halka oluşturacak şekilde el ele tutuşurlar. El ele tutuşurken dönerler ve dönerken şu tekerlemeyi söylerler:

Kutu kutu pense

Elmamı yese

Arkadaşım Ayşe

Arkasını dönse

Tekerleme bitince ismi Ayşe olan oyuncu arkadaşlarına sırtını döner el ele tutuşurlar ve tekrar dönerek şu tekerlemeyi söylerler:

Kutu kutu pense

Elmamı yese

Arkadaşım Ayşe

Arkasını önünü dönse

Tekerleme bitince ismi Ayşe olan oyuncu tekrar yüzünü arkadaşlarına döner. Sonra sırayla diğer oyuncuların ismi söylenilir ve bu oyun böyle devam eder.

3.2.198. FİŞ FİŞ KAYIKÇI

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Saniye ORAK

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Ağlayan küçük çocukları susturmak için büyükler tarafından oynanılan bir oyundur. Büyüklerden biri koltuğa oturur. Çocuğun kendi ayakları üzerine çıkmasını sağlar. Daha sonra kendi ayaklarını hareket ettirerek çocuğu bir aşağı bir yukarı hareket ettirir. Hareket ettirirken şu tekerlemeyi söyler:

“ Fış fış kayıkçı,
Kayıkçının küreği,
Hop hop eder yüreği,
“ Akşama fincan böreği...”

3.2.199. ŞAKALİLLO

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Saniye ORAK

Oyunun Mekânı: Evde

Kaynak Kişinin Oyunu Nerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Bu oyun büyüklerin çocuklarla şakalaşması sırasında oynanılır. Anne veya baba sırtüstü yere uzanır. Ayağının tabanını çocuğun karnına dayayarak ve onun ellerinden tutarak yukarıya doğru kaldırır. Aşağıdaki tekerlemeyi söyler:

- Adiy ne?
- Mehmet
- Derdiy ne?
- Evlenmah
- Evlensene.
- Param yoh
- Hırhızlıh et?
- Asarlar
- Nerede?
- Karacadağ'da
- Karacadağın nesisen?
- Bülbüliyem
- Öt bakalım!
- Şak Şak Şakalillo...

Der ve oyun sona erer.

3.2.200. ALİLER ALİLER ÇİNGENE ALİLER

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Saniye ORAK

Oyunun Mekânı: Okul bahçesinde ve sokakta

Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Her iki grubun oyuncuları kendi aralarında kol kola girerek karşılıklı bir şekilde birbirlerine doğru adımlar atarak aşağıdaki tekerlemeyi söylerler.

“Aliler Aliler Çingene Aliler”

Ne istersin, ne istersin bizim saraydan

İçinizde bir güzel var bir şirin var onu isteriz

O güzelin, o şirinin ismi nedir

O güzelin, o şirinin adı Ayşe’dir

Ağlarız, zırlarız biz kızımızı vermeyiz

Biz onu çekeriz, alırsız biz size bırakmayız” deyip ismi söylenen oyuncuyu çektikleri gibi kendi gruplarına katarlar. Oyun bu şekilde devam eder.

3.1.201. DAĞLAR KIZI REYHAN

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Saniye ORAK

Oyunun Mekânı: Sokakta, okulda ve evde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 2 kişi ile oynanılır. Oyuncular karşılıklı şekilde, yüzleri birbirlerine bakar vaziyette ve sağ elleri içinde sol, sol elleri içinde sağ el olacak şekilde durur ve oyuna başlarlar. Tekerleme eşliğinde önce ellerini birbirlerine paralel, sonra ellerini birbirlerine dikey şekilde vurarak, aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Dağlar kızı Reyhan Reyhan Reyhan

Bir oğlanı sevdi sevdi sevdi

Büyük baba duydu duydu duydu

Başını duvara vurdu vurdu vurdu

Adını Melek koydu koydu koydu

3.2.202. GOŞTEK (ET) OYUNU

Oyun 3 kişiyle oynanılır. Geniş ve düz bir sahanın içinde oynanılır. Oyun keçi kılından yapılmış 3-4 metre uzunluğunda kalınca bir şeritle oynanılır. Oyuncular arasından biri çok zayıf diğeri güçlü iki kişi seçilir. Zayıf olan oyuncunun adı “ goşt ”, diğerkuvvetli oyuncu da onun sahibi ve koruyucusu olur. Oyunda bir canlıya (burada goştektek sözcüğü et anlamıyla canlıyı anlatmaktadır.) saldıran yırtıcı hayvanlar ve onu korumaya çalışan sahibi temsil edilmek istenir.

Keçi kılından yapılan kalınca şerit goştektek adı verilen oyuncunun ayağına bağlanılır. Sahibi düğümlü olan ucu elinde tutar. Goştektek denilen oyuncu sahanın ortasına oturtulur. Goşteğin sahibi ise şeridin düğümlü olan ucunu elinde tutarak goşteğin etrafında dolanır. Goşteği diğeroyuncuların saldırılarından korumaya çalışır. Goşteğe saldıranlar akbabaların bir leşe saldırdığı gibi yaklaştıklarında çimdik atarlar. Adeta vücundundan et koparıyormuş gibi hareketler yaparlar. Canını acıtmaya çalışırlar.

Goşteğin sahibi elindeki ucu düğümlü şeritle goştekteki korumaya çalışır. İpin ucu düğümlü olduğu için kime isabet ederse vücudunda morarma olur. Dışardan saldıranlar, hem kendilerini korurlar, hemde goştekte çimdik attıklarında “ oh be ne güzel et “, diye seslenirler. Oyuncular bir taraftan goştekte saldırırlar, bir taraftan da kendilerini darbelerden korurlarken goştektekin sahibini yakalamaya çalışırlar. Çünkü o daha önce onların canını çok acıtmıştır. Goştektek sahibi ipi onların elinden kurtarmaya çalışır. Bu arada ipi birbirlerinin elinden çektikleri zaman goştektek yerde sürüklenir. Bu çok tehlikeli bir durumdur.

İp goştektekin ayağına bağlı olduğu için sakatlanma ihtimali bile vardır. Fakat goştektek hızlı davranır ipi hemen ayağından çözerse kurtulur. Saldıran oyuncular ipi alırlarsa iple goştektek sahibini iyice döverler. Goştektek sahibi kurtulursa kaçar. Oyun böyle devam eder.

3.2.203. PEÇİÇ OYUNU

Peçiç oyunu genellikle 2 kişi ile oynanılır. Bazen iki veya üç kişiden oluşan iki grup arasında da oynanılabilir. Oyunun özel bir bezi vardır. Kenarları 15 ile 20 santimetre uzunluğunda dört adet bez bulunmaktadır. Ortadaki kare bez, sadedir. Kenarlarındaki dört adet kol bezlerin her biri ise üç sıra halinde beşer kareye bölünmüş on beş kare bulunmaktadır. Bir de bu oyunun oynanması için halk arasında “ kespik “ denilen iri bir kayısı çekirdeği büyüklüğündeki deniz kabuğu kullanılır. Bu deniz kabuğunun bir tarafı çukur bir tarafı da düzdür. Oyuncular kespiğin düz tarafını 4 sayı sayarlar, çukur tarafını 2 sayı sayarlar.

Peçiç bezi, iki oyuncunun arasına yere serilir. Ayrıca her oyuncunun elinde, kareleri ilerlemek için de ayrı bir değişik renkte kespik, düğme, para veya bunlara benzer bir şey bulunur.

Sayısmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. İlk oyuncu kespiki havaya atar ve hangi tarafı yere gelirse, kendi tarafındaki bez kolundaki kenar karelerden o kadar sayı ilerler. İkinci oyuncu da aynı şekilde kespiki atarak gelen sayı kadar kenar karelerden ilerler.

Kespiki atan oyuncu, kendi sayısınca karelerden ilerlerken önceki oyuncunun bulunduğu kareye denk gelirse, o oyuncunun ilerlediği bütün kareleri yanarak iptal olur ve baştaki kareye geçerek yeniden başlar. Diğer oyuncu ise bulunduğu kareden devam eder ama aynı durum onun için de geçerlidir. Diğer bir kural ise, kespiki atan oyuncu bir önceki oyuncunun ilerisindeki kareye denk gelip geçerse bu defa geride kalan oyuncunun ilerlemiş olduğu tüm kareler yanarak iptal olur ve o oyuncu yeniden en baştaki kareye geçerek yeniden ilerler.

Oyuncular bezin etrafındaki dört kolun içindeki üç sıralı karelerin sadece kenar karelerinden ilerleyebilirler. Orta sıradaki kareye ise oyunun son safhasında geçebilirler ve oyunu bitirirler. İlk önce bütün kareleri geçen ve en son kolun orta sıralarındaki kareleri de geçip bezin ortasındaki büyük kareye ulaşan oyuncu oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.

3.2.204. AKLAÇ PAKLAÇ

Bu oyun en az 5 kişiyle oynanılır. Oyuncular kendi aralarında, bir oyuncuyu ebe seçerler. Ebe bir yerde oturur ve diğer oyuncular onun karşısına otururlar. Ebe, diğer oyuncularından gizli bir nesne (kâğıt, bez, tahta veya teneke) eline alarak, iki avucunu birbirine yapıştırır. Diğer oyuncular ise iki avuçlarını dua eder gibi açarak ebenin önünde tutarlar. Ebe, gizli nesnenin bulunduğu avucunu, diğer oyuncuların avuçlarına koyarak “ AKLAÇ PAKLAÇ AL DA BUNU KURTUL KAÇ “ tekerlemesini söyler. Bu tekerlemeyi söylerken, gizli nesnenin bulunduğu avucunu, AKLAÇ derken birinci oyuncunun, PAKLAÇ derken ikinci oyuncunun, AL DA derken üçüncü oyuncunun, BUNU derken dördüncü oyuncunun, KUR derken beşinci oyuncunun, avucundan geçirir.

Eğer oyuncular yediden az ise tekerleme ve ellerini avuçtan geçirme baştaki oyuncudan yeniden başlar. Bazen de ebe, bu tekerlemeyi söyleyerek birkaç devir de devam edebilir. Ama bu arada gizli nesneyi herhangi bir oyuncunun avucuna bırakmış olabilir. Diğer oyuncuların çakmaması için ebe “ kaçın “ işaretini vermez. Ebenin işareti, son hece olan “ KAÇ “ hecesini yüksek sesle söylemesidir.

Bunu söyleyince, eline gizli nesne bırakılan oyuncu zaten önceden hazırdır ve bir ok gibi fırlayarak önceden belirlenen karşıdaki noktaya ulaşır elini değdirerek ve geri dönüp oyuncu başını COŞ etmeye (elini değdirmeye) diğer oyuncular ise onu yakalamaya çalışır. Eğer ebe oyuncu yakalanırsa, diğer oyuncuları sırtına alarak ebe oyuncuya kadar taşır. Yakalanmadan ebeyi COŞ ederse (elini değdirirse) diğer oyuncuları taşımaktan kurtulur. Oyun, oyuncular yoruluncaya kadar devam eder.

3.2.205. KÖŞE KOŞMACA

Oyun 4-10 kişiyle oynanılır. Oyunu çok iyi bilen bir oyuncu hakem seçilir. Oyuncular eşit iki gruba ayrılırlar. İki grubun oyuncuları karşılıklı dururlar ve her grubun hangi oyuncusu diğer grubun hangi oyuncusuna denk ise belirlenip o, oyuncuların kiminle koşacağı belirlenir.

Oyuna başlamak için, her iki grubun ilk oyuncuları, oyun alanının başlangıç noktasında ve hakemin yanında el ele tutuşurlar. Hakem her iki oyuncunun ellerine oyuna başlanması için vurur ve oyuncular, belirlenen oyun alanında çok hızlı bir şekilde koşup bir an evvel başlangıç noktasına ulaşmaya çalışır. Koşan oyuncular geri dönerek başlangıç noktasındaki hakemin yanındaki grupların ikinci koşacak oyuncularına el vurur ve ikinci oyuncusu var gücüyle koşarak hakemin bulunduğu başlangıç noktasına yetişip elini hakemin yanındaki, üçüncü kendi oyuncusuna vurarak onu harekete geçirir.

Koşu sırasında grupların bütün oyuncuları var güçleriyle bağırarak tezahürat yapıp oyuncuları motive ederler. Böylelikle dört ve beşinci oyuncular da aynı şekilde koşup başlama noktasındaki hakeme bir an evvel ulaşır oyunu kazanmaya çalışırlar. Böylelikle gruplardan en son koşan oyunculardan hangi grubun oyuncusu ilk önce başlangıç noktasındaki hakeme ulaşırsa o oyuncunun grubu oyunu kazanmış olur ki asıl gürültü şamata o zaman kopar. Oyun böyle devam eder.

3.2.206. SERE SALE (YILIN BAŞI) OYUNU

Bu oyun yılbaşı gecelerinde, genellikle gençler arasında oynanılır. Oyun en 9 kişiyle oynanılır. Gençler yılbaşı gecesi bir araya gelerek, bir oyuncuya gelin elbisesi, bir oyuncuya da damat elbisesi giydirirler. Bu oyuncu topluluğu kendi mahallelerindeki evlerin kapısına giderler. Gelin ile damat karşılıklı oynarlar ve hep birlikte başlarlar şu sözleri söylemeye:

“ Sere sale bine male

Pir kurbana sere kale

Birkaç defa bu sözler tekrarlanır, ta ki ev sahibi kapıya çıkıncaya kadar. Ev sahibinin kapıya geldiğini gören gelin bayılıp yere yığılır. Ev sahibi;

-Ne istiyorsunuz? Diye sorar. Oyuncular;

-Bir bakalım gelinin gönlü ne istiyor? Deyip yerde yatan geline sorar;

-Gelin senin canın ne istiyor?

Gelin, artık o günün şartlarına göre, kuru yemişlerden; cevizli sucuk, bastığı, kesme, ceviz, kuru üzüm veya daha başka yiyecekler de isteyebilirler. Yerde yatan gelin;

-Ah ah canım ceviz isti, canım fındık-fıstık isti deyip istediklerini sıralar. Oyuncular, gelinle damadın isteklerini ev sahibine iletirler ve ev sahibi gider içeriden istenilen yiyecekleri getirir ve gelin ayılmış gibi yaparak yerden kalkar ve başka kapıya gider. Aynı oyunu tekrar ederler ve gece boyu bu şekilde devam eder.

3.2.207. KOLÇI KAÇAKÇI

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular Kolçı ve Kaçakçı olmak üzere iki gruba ayrılırlar. Kaçakçılar, kaçıp saklananlar grubu olur, kolçılar da kaçakçıları arayıp bulan ve oyun dışı olan gruptur. Kolçılar arayıp buldukları kaçakçılara elini vurup yandırması gerek. El vurmazlarsa o oyuncu yanmaz ta ki kolçılar, bütün kaçakçılara el vurup onları oyun dışı bırakıncaya kadar. Bu oyun günlerce sürebiliyor. Kaçakçı oyuncu da olabilir ama kolçı oyuncu da evde, işte veya herhangi bir yerde olabilir, ama onu hep takip eder ve oyun dışı bırakmaya çalışır. Tüm oyuncular oyun dışı kalınca oyun, oyuncuların müsait olduğu zaman içinde yeniden başlar.

3.2.208. BİRRE OYUNU

Oyun 7'şer kişiden oluşan iki grup arasında oluşur. Sayışmaca ile oyunculardan biri hakem seçilir. Oyun alanı olarak 80x100 m. Genişliğinde bir çim sahası seçilir. Bu sahanın tam ortasında 1,5 m. Çapında bir daire çizilir ve bu daireye “ Kom “ adı verilir. Oyunculardan bir grup orta dairenin hemen etrafında, daireyi arkalarına alarak ve yüzlerini diğer gruba çevirerek yerlerini alırlar. Diğer grup ise 4-5 metre aralıkla birinci grubun etrafında, yüzleri daire etrafındaki gruba dönük olarak dizilirler.

Grupların yerlerini hakem kura ile tespit ettikten sonra gruplar yerlerini alırlar. Hakemin verdiği komutla oyun başlar. Dıştaki oyunculardan biri içteki oyunculara yakalanmadan, içteki bir oyuncu ile daire arasına girerse o oyuncu oyun dışı olur. İçteki grup ise, hem dıştaki grubun “ Kom “ denilen daireye girmemesini sağlar hem de kendi grubundaki arkadaşlarının yanmaması için uğraşır. İçteki gruptan biri, elini dıştaki oyuncuya değdirirse, o oyuncu yanarak oyun dışı kalır. Dıştaki gruptan bir oyuncu içerdeki oyuncuların koruduğu “ kom “ denilen dairenin içerisine yakalanmadan girebilirse tüm oyunu dıştaki oyuncular kazanmış olurlar. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2.209. KÖŞE KAPMACA

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Şadiye BÖLEK

Oyunun Mekânı: Sokakta, evde ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun genellikle 5 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile oyunculardan biri ebe seçilir. Oyun alanına tebeşirle büyükçe bir kare çizilir. Oyuncuların hepsi karenin birer köşesine yerleşirler. Ebe karenin ortasına geçer ve oyun başlar. Oyuncular ebeye yakalanmadan yer değiştirmeye başlarlar. Yer değiştirme esnasında ebe, oyunculardan birinin yerini kaparsa eğer ebelikten kurtulur ve yeri kapılıp dışarda kalan oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun bu şekilde devam eder.



Fotoğraf 47: Köşe Kapmaca Oyunu

3.2.210. KESEYİM Mİ? YAZIK OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Ekin URUÇ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 9-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular ikişer ikişer gruplara ayrılarak sıraya dizilirler. Oyunculardan biri sayışmacı ile hakem olarak belirlenir. Sayışmacı ile oyuna hangi grubun ilk olarak başlayacağı belirlenir. Oyuna başlayacak olan grup karşılıklı şekilde el ele tutuşurlar ve hakem bu oyuncuların yanına gelerek elini yatay hale getirerek oyuncuların ellerinin üzerine vurarak oyunculara “ Keseyim mi? “ diye sorar. Oyunculara da “ Yazık “ diye cevap verirler. Üç kere bu işlem tamamlandıktan sonra elleri kesilen oyuncular hızlıca koşarlar. Bir tur atıp daha sonra hakemin yanına doğru koşarlar. Hakemin yanına ilk gelmeyi başaran oyuncu grubundaki oyuncuyu yener. Sırayla aynı işlem diğer oyuncular için de tekrarlanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 48: Keseyim mi? Yazık Oyunu

3.2.211. SELENA SELANA OYUNU

Derleme Tarihi: 2017

Kaynak Kişi: Nurhayat SOLMAZ

Oyunun Mekânı: Sokakta ve okul bahçesinde

Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyun Aracı: Yok

Oyun 8-12 kişiyle oynanılır. Oyuncular el ele tutuşarak halka oluşturacak şekilde dizilirler ve hep bir ağızdan aşağıdaki tekerlemeyi söyleyerek çeşitli hareketler yaparlar:

Selena Selena (El ele tutuşarak söylenilir)

Yukarıda lamba (Eller havaya kaldırılır)

Aşağıda telefon (Eller aşağıya indirilir)

Yukarıda lamba (Eller havaya kaldırılır)

Aşağıda telefon (Eller aşağıya indirilir)

Alo ablacım hoş geldin (Eller kulağa götürülür, telefonla konuşuyormuş gibi yapılır)

Eteğini topla (Etekler toplanmış gibi yapılır)

Yukarıya zıpla (Yukarıya doğru zıplanılır)

Yukarıya doğru zıplarken ayaklar bir açık, bir kapalı vaziyette 4' e kadar sayılarak zıplanılır. Sayma işlemi bitince herkes yerinde durur. Kimin ayağı açık vaziyette kalmışsa ölür. Oyun sonunda kim en son yanmadan kalmayı başarabilirse oyunu kazanır. Oyun böyle devam eder.



Fotoğraf 49: Selena Selena Oyunu



Fotoğraf 50: Selena Selena Oyunu



Fotoğraf 51: Selena Selena Oyunu

SONUÇ VE ÖNERİLER

Şanlıurfa ve Çevresinin Çocuk Oyunları adlı bu çalışma, çocuk oyunlarının hayatımızdaki yerini ve önemini bir kez daha ortaya koymuştur. Yapılan çalışma sonucunda oyunların; kültüre kaynaklık ettiği ve çocuğun ruhsal-bedensel gelişimine katkı sağladığı görülmüştür.

Çocuk, oyun sırasında üstlendiği rollerle yaşadığı toplumu ve çevresini kendi duygularıyla anlama yetisi kazanır. Yine aynı şekilde çocuk, oyun oynadığı zaman zarfında yeteneğini geliştirir, becerisi artar ve başkalarına karşı saygılı olmayı öğrenir.

Ebeveynler, oyunu; çocuğun eğlenmesi, oyalanması ve başlarından savmak için bir uğraş olarak görseler de yapılan çalışmalar sayesinde oyunun, çocuğun gelişiminde ve eğitiminde ne kadar önemli olduğunu kavrayacaklardır.

Oyun sadece çocuklar için değil, yetişkinler için de çok önemlidir. Derlenen oyunlara bakıldığında yetişkinlerin de oynadıkları ve yoğun iş temposunun vermiş olduğu yorgunluğu oyun sayesinde atmış oldukları görülmektedir. Bunlara dayanarak rahatlıkla söyleyebiliriz ki oyun her yaştan insan için önemlidir.

Araştırmada tespit edilen oyunlarda kullanılan oyun araç ve gereçleri çocukların kendilerinin yaptıkları görülmüştür. Çocuğun, oynayacağı oyun için oyun aracını (oyuncakları) tasarlaması çocuğun hem zihninin gelişmesini hem de el becerisinin gelişmesini sağlar. Görülüyor ki mahalli oyunlarımız, çocuklarımızın zihnen ve bedenen gelişimlerinde oldukça büyük bir paya sahiptir.

Lakin teknolojinin gelişmesiyle birlikte mahalli oyunlar yerini sanal oyunlara bırakmaya başlamıştır. Çocuklar, sokaklarda koşup oynamak yerine, evlerinde oturup; telefon, tablet ve bilgisayarda oyun oynamayı daha kolay ve eğlenceli bulmaya başlamışlardır. Çocukların sanal oyunlara rağbet gösterip, kendilerini dışarıdan soyutlamaları çocukların, ebeveynleri ve diğer insanlarla olan iletişimlerinde kopukluğa yol açmaktadır. Aynı zamanda gelişim için oyuna ihtiyaç duyan çocuğun sokaklardan eve taşınması; toplumsal değerlerden habersiz yetişen ve paylaşmayı bilmeyen bir nesil ortaya koymuştur.

Çocukların mahalli oyunlarımıza olan ilgilerini arttırmak anne-babalara ve biz öğretmenlere düşüyor. Çocuklarımıza geçmişte oynadığımız oyunları anlatmalı ve onları eve hapsedmek yerine, sokaklarda oyun oynamaları için teşvik etmeliyiz. Unutmamalıyız ki oyun oynayan çocuk hem ruhen hem de fiziken beslenir.

Çocukları oyun oynama hususunda ebeveynlere ve öğretmenlere büyük görevler düşmektedir. Çocuğa oyun oynayabileceği ortam hazırlanmalı. Çocuğun teknolojik aletlere olan bağımlılığı azaltılmalı. Çocukların mahalli oyunlara olan ilgileri arttırılmalı. Oyun oynayan çocuk yaşama sevinci ile dolu olur.

Öneriler kısmına gelecek olursak:

- 1-) Anne ve babalar, çocukların rahat oyun oynayabilecekleri alanlar yaratmalıdırlar.
- 2-) Anne ve babalar çocuklarına, eskiden oynadıkları oyunları anlatmalılar ve onları oyun oynamaları için teşvik etmelidirler.
- 3-) Anne ve babalar çocuklarını eve hapsedip sanal oyunlara olan bağımlılıklarını arttıracaklarına, Çocuklarını sokaklara-oyun alanlarına bırakarak mahalli oyunlarımıza olan ilgilerini arttırmalıdırlar.
- 4-) Öğretmenler de okullarda öğrencileriyle birlikte oyun ve fiziki etkinlik derslerinde mahalli oyunlarımızı oynamalılar ve öğrencilerin bu oyunlara olan ilgilerini arttırmaya çalışmalılar.
- 5-) Çocuklar oyun oynarken özgür olmalı bunun yanı sıra oyuncak seçimleri konusunda da özgür olmaları sağlanılmalıdır.
- 6-) Oyun oynayan çocuk hem fiziken hem de ruhen beslenir. Geleceğe özgür, kendine güveni olan ve kendini iyi ifade edebilen bireyler yetiştirebilmek adına çocuklarımıza her zaman oyun oynamaları hususunda destek olmalıyız.

KAYNAK ŞAHISLAR LİSTESİ

Adı Soyadı: Mehmet SALİK

Yaşı: 1986/32

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Esnaf

Adı Soyadı: Adem YILMAZ

Yaşı: 2005/13

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Ruken YILDIZ

Yaşı: 2000/18

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Merkez

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Mehmet Ali KILIÇ

Yaşı: 1999 / 19

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Halfeti

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Zeynep YILMAZ

Yaşı: 1985/ 33

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Halfeti

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Ev Hanımı

Adı Soyadı: Ahmet GÜZEL

Yaşı: 1970/ 48

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Ceylanpınar

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Emekli

Adı Soyadı: Serhat GÜZEL

Yaşı: 2000/ 18

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Ceylanpınar

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Murat GÜZEL

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Ceylanpınar

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Naciye KOCABIYIK

Yaşı: 2003 / 15

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Ahmet KOCABIYIK

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Ayşe KAÇAN

Yaşı: 2009 / 9

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Suruç

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Şilan ATEŞ

Yaşı: 1960 / 58

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Karaköprü

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Ev Hanımı

Adı Soyadı: Mehmet GÜMÜŞ

Yaşı: 1993/ 25

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Karaköprü

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Sevda GÜMÜŞ

Yaşı: 2007 / 11

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Karaköprü

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Baran KÜÇÜK

Yaşı: 2005 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Birecik

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Devran ÇEKER

Yaşı: 2008 / 10

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Birecik

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Yekbun KAYA

Yaşı: 1998 / 20

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Hilvan

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Efe YİĞİT

Yaşı: 1970/ 48

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Viranşehir

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Banka Emeklisi

Adı Soyadı: Sema YİĞİT

Yaşı: 1975/ 43

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Viranşehir

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Ev Hanımı

Adı Soyadı: İrem MULA

Yaşı: 2006 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Fırat AK

Yaşı: 1991 / 27

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğretmen

Adı Soyadı: Melike GÜNEŞ

Yaşı: 2003 / 15

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Halfeti

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Mehmet BÜYÜKGÖZ

Yaşı: 2000 / 18

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Karaköprü

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Şehmus DENİZ

Yaşı: 2009 / 9

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Viranşehir

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Erdi EKİCİ

Yaşı: 2010 / 8

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Tülay YİĞİT

Yaşı: 1993 / 25

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Tülay KARATAY

Yaşı: 1986 / 32

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Eyyübiye

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Ev Hanımı

Adı Soyadı: Ali KARA

Yaşı: 1980 / 38

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Eyyübiye

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Esnaf

Adı Soyadı: Ali KAYA

Yaşı: 1975 / 43

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Siverek

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Esnaf

Adı Soyadı: Emre ÇETİN

Yaşı: 1999 / 19

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Haliliye

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Sevda ŞENER

Yaşı: 1982/ 36

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Haliliye

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Hemşire

Adı Soyadı: Süleyman SAKA

Yaşı: 1970/ 48

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Merkez

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğretmen

Adı Soyadı: Saadet YAPICI

Yaşı: 2000/ 18

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Muhammed SÖKE

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Suruç

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Hasan SÖKE

Yaşı: 2007 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Suruç

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Melike SÖKE

Yaşı: 2009 / 9

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Suruç

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Fatih SEVİNÇ

Yaşı: 2010 / 8

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Sema SEVİNÇ

Yaşı: 2007 / 11

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Alper ÇAĞLAYAN

Yaşı: 1993/ 25

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Figen YAKUT

Yaşı: 2007 / 11

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Yusuf DOĞRU

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Eyyübiye

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Şemsi TÜRE

Yaşı: 2005 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Ceylanpınar

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Dilek YAĞMUR

Yaşı: 1998 / 20

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Birecik

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Mehmet YAĞMUR

Yaşı: 2000/ 18

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Akçakale

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Şahin YAĞMUR

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Akçakale

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Derin SOYKAN

Yaşı: 2005 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Halfeti

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Saadettin EKİN

Yaşı: 1978 / 40

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: İşletmeci

Adı Soyadı: Fatma ÇARDAK

Yaşı: 2002 / 16

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Bozova

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Bora ÇARDAK

Yaşı: 2000 / 18

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Bozova

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Nurettin SARSILMAZ

Yaşı: 2009 / 9

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Baran SAGIR

Yaşı: 2010 / 8

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Burcu GÜVEN

Yaşı: 1992/ 26

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Muammer GÜVEN

Yaşı: 1960 / 58

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Emekli Memur

Adı Soyadı: Elif KIZARTICI

Yaşı: 2005/13

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Devrim BÜYÜKTUNA

Yaşı: 2000/18

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Birecik

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Ömer ERTÜRK

Yaşı: 2008 / 9

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Haliliye

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Savaş ERTÜRK

Yaşı: 2006/ 11

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Haliliye

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Fadime ERTÜRK

Yaşı: 1968/ 50

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Haliliye

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Ev Hanımı

Adı Soyadı: Dilara ÖNAL

Yaşı: 2000/ 18

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Ünal ÖNAL

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Yücel KUT

Yaşı: 2003 / 15

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Karaköprü

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Erol KUT

Yaşı: 2007 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Karaköprü

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Seda ÇAMLIBEL

Yaşı: 2007 / 11

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Mahmut ÇAMLIBEL

Yaşı: 2004 / 14

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Nihat DURAK

Yaşı: 1982/ 36

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Bankacı

Adı Soyadı: Ecrin YILMAZ

Yaşı: 2005 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Ceylanpınar

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Velat YOLDAŞ

Yaşı: 1995 / 23

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Ceylanpınar

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Sevim YOLDAŞ

Yaşı: 2008 / 10

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Ceylanpınar

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Ezgi YOLDAŞ

Yaşı: 1998 / 20

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Ceylanpınar

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Seher GEZGİN

Yaşı: 2005/ 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Barış GÜVEN

Yaşı: 1950/ 68

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Emekli

Adı Soyadı: Hasan ÇELİK

Yaşı: 2001 / 17

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Ayşe BÜYÜKGÖZ

Yaşı: 1990 / 28

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Muhasebeci

Adı Soyadı: Selim ÇİÇEK

Yaşı: 2003 / 15

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Suruç

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Feride ÇİÇEK

Yaşı: 2002 / 16

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Suruç

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Münevver ÇİÇEK

Yaşı: 1972 / 46

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Suruç

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Ev Hanımı

Adı Soyadı: Arda BEKTAŞ

Yaşı: 2010 / 8

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Bozova

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Onur KÜÇÜK

Yaşı: 2011 / 7

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Songül AYDEMİR

Yaşı: 1986/32

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Ev Hanımı

Adı Soyadı: Sezen AYDEMİR

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Murat AY

Yaşı: 2004 / 14

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Halfeti

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Mustafa SATICI

Yaşı: 1999 / 19

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Çiğdem KAYA

Yaşı: 1983/ 35

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Ev Hanımı

Adı Soyadı: Serkan KAYA

Yaşı: 2008 / 10

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Halil AKÇA

Yaşı: 2002/ 16

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Viranşehir

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Maviş ŞAHİN

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Karaköprü

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Sultan ŞAHİN

Yaşı: 2007 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Haliliye

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Celal FİDAN

Yaşı: 1945 / 73

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Birecik

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Emekli

Adı Soyadı: Enver BATAR

Yaşı: 2010 / 8

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Bozova

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Medine GÜMÜŞ

Yaşı: 1955 / 63

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Emekli

Adı Soyadı: Yılmaz İPEK

Yaşı: 1960 / 58

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Emekli

Adı Soyadı: Figen ATLI

Yaşı: 2005 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Baver ATLI

Yaşı: 2009 / 9

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Arda METİN

Yaşı: 2005 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Delal MENGİ

Yaşı: 1996 / 22

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Üniversite

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Zara POLAT

Yaşı: 2000/ 18

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Hilvan

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Azra POLAT

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Hilvan

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Maide YILMAZ

Yaşı: 2005 / 13

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Eyyübiye

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Seyfettin DAĞ

Yaşı: 1978 / 40

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Harran

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Bekçi

Adı Soyadı: Hicran ÇAMLI

Yaşı: 2002 / 16

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Harran

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Fırat ÇAMLI

Yaşı: 2011 / 7

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Harran

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Rojhat DENGİZ

Yaşı: 2009 / 9

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Yeşim TOPRAK

Yaşı: 2010 / 8

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Mahmut FİDAN

Yaşı: 2008/ 10

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Karaköprü

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Sena AYDENİZ

Yaşı: 2011/ 7

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Aşşın AYDENİZ

Yaşı: 2009 / 9

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Saadettin YAMACI

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Ceylanpınar

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Ayşegül DEMİRCİ

Yaşı: 2004 / 14

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Viranşehir

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Aziz GÜNDÜZ

Yaşı: 2001 / 18

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Lise

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Kadir KIRAT

Yaşı: 1983/ 35

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Pazarcı

Adı Soyadı: Şadiye BÖLEK

Yaşı: 2008 / 10

Doğum Yeri: Şanlıurfa/ Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Saniye ORAK

Yaşı: 1975/ 43

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Siverek

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Ev Hanımı

Adı Soyadı: Fatma BUDAK

Yaşı: 2006 / 12

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Ekin URUÇ

Yaşı: 2008 / 10

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Nurhayat SOLMAZ

Yaşı: 2008/ 10

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: İlkokul

Mesleği: Öğrenci

Adı Soyadı: Saadet BUDAK

Yaşı: 2007 / 11

Doğum Yeri: Şanlıurfa / Merkez

Öğrenim Durumu: Ortaokul

Mesleği: Öğrenci



KAYNAKLAR

Abuzer AKBIYIK, “**Şanlıurfa Kültür Sanat Edebiyat Folklor ve Turizm Sitesi**”, Şanlıurfa, 2009.

A. GÖNCÜ, “**Toplumsal ve Kültürel Bağlamın Çocuk Oyunlarındaki Yeri**”, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 2001.

A.C. KÜRKÇÜOĞLU, “**İnançlar Diyarı Şanlıurfa**” Kültür Yayınları, Şanlıurfa, 2000.

Alfred ADLER, “**İnsanı Tanıma Sanatı**”, Say Yayınları, İstanbul, 1996.

Aziz SIVASLIOĞLU, “**Okul Öncesi Eğitimde Üniteler- Özel Hafta ve Günler**”, Yapa Yayınları, 2000.

Baran SAKALLIOĞLU, “**Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında SosyalOyunların Yeri**”

Baykoç DÖNMEZ, “**Oyun Kitabı**”, Esin Yayınevi, İstanbul,1992.

B. BOZDOĞAN, “**Çocuk ve Oyun**”, Ankara, Anı Yayıncılık, 2000.

B. ONUR, “**Oyuncaklı Dünya**”, V Yayınları, Ankara, 1992.

Bekir ONUR- N. ÇELEN, “**Geleneksel ve Modern Çocuk Oyunları Üzerine Düşünceler**”, Bursa, 2000

Bekir ONUR- Neslihan GÜNEY, “**Türkiyede Çocuk Oyunları**”, Ankara. 2001

Bilal ÇOBAN- Eyüp NACAR, “**Okul Öncesi EğitimdeEğitsel Oyunlar**”,Nobel Basımevi, Ankara,

F. AYDIN, “**Urfa İlinin İnanç Coğrafyası**”, Elazığ, 1997.

F. İŞILTAN, “**Şanlıurfa Tarihine Genel Bakış**”, İstanbul, 1988.

Ferruh ARSUNAR, “**Türk Çocuk OyunlarındanÖrnekler**”, İstanbul, 1955.

F. G. CİRİNLIÖĞLU, “**Çocuk Ruh Sağlığı ve Gelişimi**”,Nobel Yayıncılık, Ankara, 2001.

Gertrude BELL, “**100 Yıl Önce Urfa**”,Şanlıurfa Kültür Sanat Dergisi, 2012.

Hanifi DÜŞMEZ, “**Urfa Mahalli Çocuk Oyunları**”,Kaliru Yayınları, Şanlıurfa, 1994.

- H. POYRAZ, “ **Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak** “,Anı Yayıncılık, Ankara, 2003.
- Hasan GÜNEŞ, “ **Çocuk Oyunları** “,Anı Yayıncılık, Ankara, 2003.
- H. YAVUZER, “ **Doğal Harika Bir Tedavi: Oyun** “,İstanbul, 2003.
- H.A. BAŞAL, “ **Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar TarafındanOynanılan Çocuk Oyunları** “, Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,Bursa, 2007.
- H. ANILAN- P. GİRMEN- P. ÖZTÜRK, “**Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri** “, İstanbul,2004.
- Huizinga JOHAN- Homo LUDENS, “ **Kültür Olgusu Olarak OyununDoğası ve Anlamı** “, Yapı KrediYayınları, İstanbul, 1994.
- Metin AND, “**Oyun ve Bugü** “, Yapı Kredi Yayınları.
- Metin AND, “ **Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi** “,Ulusal Kültür Yayınları, Ankara.
- Metin AND, “ **Oyun İnsana Özgürlük Veriyor** “, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- H. SEYREK- M.SUNA, “ **Çocuk Oyunları** “, Mey Yayınları, İzmir, 1999.
- K. ERDAL- G. ERDAL, “ **Çocuk Oyunlarında Yaratıcılık** “ Bursa, 2003.
- Mevlüt ÖZHAN, “ **Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü** “, Ankara, 1997.
- Mevlüt Özhan,“ **Çocuk Oyun ve Oyuncak Terimleri Sözlüğü** “, Ankara, 2005.
- M. ALPER,“ **Yıkılan Kentler Yok Olan Değerler ‘ Kutsal Şehir Şanlıurfa ‘** “,Şanlıurfa GapSempozyumu, 1988.
- M. J. GANDER- H. W. GARDİNER “ **Çocuk ve Ergen Gelişimi** “İmge Kitabevi Yayınları, 1993.
- M. AYATAÇ, “ **Peygamberler Şehri Şanlıurfa** “, İstanbul, 1988.
- Mithat ATAKURT, “ **Urfa Folkloründen Bir Demet** “, Ankara.
- Musa BARAN, “ **Çocuk Oyunları** “, Ankara, 1993.
- Musa BARAN,“ **Folklor da Çocuk Oyunları** “, **Kültür Bak Yayınları**, Ankara, 1974.
- Müjgan ÖZFENERCİ, “ **Bekle Beni Urfa** “, Şanlıurfa Kültür Sanat Dergisi, 2010.

Nebi ÖZDEMİR, “ **Türk Çocuk Oyunları** “, Akçağ Yayınları, Ankara, 2005.

N. BENGİSU, “ **Urfa İlinin Coğrafyası** “, Ankara, 2006.

Öcal OĞUZ- Petek ERSÖZ, “ **Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları** “, Gazi Üniversitesi Halk Bilimi Araştırma Ve Uygulama Merkezi Yayını, Ankara, 2007.

P. V. GUMP- Sutton SİMİTH , “ **Çocuk Oyunlarında Ebenin Rolü** “, Milli Folklor Uluslararası Halk Bilimi Dergisi , Ankara, 2005.

Pertev Naili BORATAV, “ **100 Soruda Türk Folklorü** “, Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1994.

Pertev Naili BORATAV, “ **100 Soruda Türk Halk Edebiyatı** “, İstanbul, 1978.

Roger CAÏLLOİS, “ **Oyunun Tanımı** “ , Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1994.

Sabri KÜRKÇÜOĞLU, “ **Şanlıurfa’yı Gezelim Görelim Yayalım** “, Şanlıurfa, 2008.

Şanlıurfa Kültür Sanat Dergisi “ **Urfa Kapılarında İnanç İzleri** “, Şanlıurfa, 2011.

T. SAĞLAM, “ **Türk Çocuk Oyunlarında Ritüel Öğeler** “, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi, Ankara, 1997.

Ramazan ÖZGÜLTEKİN, “ **Siverek Folkloründe Çocuk Oyunları, Hikayeler ve Halkoyunları** “, Siverek.

Duru Özden GÜRBÜZ, “ **Yapısal Ve İşlevsel Açıdan Afyonkarahisar Çocuk Oyunları** “ ,Ankara, 2017.

https://www.google.com.tr/search?q=mahalli+%C3%A7ocuk+oyunlar%C4%B1&biw=1366&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjB0rjb5e7PAhUoKsAKHXN7DdUQ_AUICCGD, 2016

https://www.google.com/search?q=çocuk+oyunları+resimler&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=2ahUKEwivv7_3oZfeAhUPt4sKHY

<https://www.fmtr.com/cografya-uzay-bilimleri/4220090-sanliurfa-genel-bilgiler-nufus-ekonomi-tarih-vb.html>

<http://www.planlama.org/index.php/aratrmalar/makaleler/60-oyunun-cocuk-geliimine-etkisi-ve-cocuk-oyun-alanlar-tasarm-kriterleri>

<https://www.eviminaltintopu.com/oyunun-cocugun-gelisimine-olan-etkileri/>

<http://cocuklaringelisimi.com/2013/09/11/oyun-katkilari/>

[http:// Aile /Makaleler/Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri ve Önemi](http://Aile/Makaleler/Oyunun_Çocuğun_Hayatındaki_Yeri_ve_Önemi)

<http://turkoloji.cu.edu.tr/GENEL/4.php>

<https://www.frmtr.com/tarihce-ansiklopedisi/3262140-oyun-tarihcesi.html>

<https://www.google.com/search?biw=1366&bih=608&tbm=isch&sa=1&ei=3kzMW8rEMqyHrwSZraa>

oDg&q=aşık+oyunu&oq=aşık+oyunu

https://www.google.com.tr/search?dcr=0&biw=1366&bih=608&tbm=isch&sa=1&ei=JFXMW5_WFq_

RrgSUppywBw&q=SEKİZ+KUYULU+TA

<https://www.google.com.tr/search?dcr=0&biw=1366&bih=608&tbm=isch&sa=1&ei=H1PMW4jkGoK>

2sQG6p4mgCA&q=be%C5%9Fta%C5%9F+ve+dokuz



ÖZ GEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı soyadı: Dilek KARĞIN

Doğum Yeri ve Tarihi: Şanlıurfa / Siverek. 16.07.1991

Eğitim Durumu:

Lisans Öğrenimi: Ardahan Üniversitesi, İnsani Bilimler ve Edebiyat fakültesi, Türk Dili ve Edebiyat Bölümü.

Yüksek Lisans Öğrenimi: Ardahan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Edebiyatı

Bildiği Yabancı Diller: İngilizce

İletişim:

E-posta Adresi: dilek63_75@outlook.com

Tarih: 14.08.2018