



T.C.

ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

**ARDAHAN'DA OYUN VE OYUNCAK**

Leyla YILMAZ

Yüksek Lisans Tezi

Ardahan,2017



T.C.

ARDAHAN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

**ARDAHAN'DA OYUN VE OYUNCAK**

Yüksek Lisans Tezi

Leyla YILMAZ

Danışman: Prof. Dr. Erdoğan ALTINKAYNAK


Ardahan,2017

**KABUL VE ONAY**


Leyla YILMAZ tarafından hazırlanan "Ardahan'da Oyun ve Oyuncak" başlıklı bu çalışma, 21.07.2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

  
Prof. Dr. Zekeriya KARADAVUT (Başkan)

  
Prof. Dr. Erdoğan ALTINKAYNAK (Danışman)

  
Prof. Dr. Ceval KAYA (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

  
Yrd. Doç. Dr. Zafer AYKANAT

Enstitü Müdürü

## BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Ardahan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporum sadece Ardahan Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun 3 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

20.07.2017

Leyla YILMAZ

## ÖNSÖZ

Hakkında ortaya bir çok teori atılan oyunlar, bazıları tarafından yaşam sevinci fazlalığından kurtulmak, bazıları tarafından ise insan ve hayvanın doğuştan gelen içgüdüleri ile oluşturduğu hareketler bütünü olarak açıklanmıştır. Kimine göre ise oyun, hayatın bir provasıdır, kimine göre ise egemenlik kurma arzusu ve yarışma ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Psikoloji, fizyoloji gibi birçok bilimdalı oyun ve ona özgü olan düzeni hem hayvanlarda hem de yetişkinlerde gözlemleyip anlayabilmek ve açıklayabilmek için çeşitli çalışmalar yapmaktadırlar. Ancak, sanat, dil ve din gibi oyun da tam olarak tanımlanamayan karmaşık bir olgudur.

Oyunlar, çocuğa yaşamla ilgili birçok deneyimi kazandırır. Çocuk, hayata hazırlanırken fiziksel, bilişsel, duyuşsal, sosyal ve dil gelişimini oyunla destekler. Bu nedenle oyun gerçek yaşamın bir parçası ve etkili bir öğrenme sürecidir.

Oyuncaklar ise, yapıldıkları dönemin toplumsal ve kültürel özelliklerini yansıtan, oluşturuldukları dönemin yaşam biçimlerinin önemli birer kayıtlarıdır. El yapımı oyuncaklar, çocuğun yaratıcılığını, el becerisini geliştirmenin yanı sıra kendi kendine karar verebilme ve belirli alanlarda beceriler kazanmalarına imkân sağlamaktadır. Çocuk, oyuncağını ortaya koyarken hem çevreyi tanır hem de arkadaşlarıyla iş birliği içerisinde olup sosyalleşir. Ayrıca, anne, baba, dede gibi büyüklerden öğrenilerek yapılan oyuncaklar, geleneksel bilgi birikimi ve kültürün kuşaklar arasında aktarılmasını sağlar.

Geleneksel oyuncaklar daha çok atık ya da doğal malzeme kullanılarak yapılmaktadır. Kumaş parçaları, ahşap malzeme, metal malzeme, ip, lastik veya taş temel malzemelerdir. Bu malzemeleri kullanarak ortaya bir oyuncak çıkarmak ise çocuğun yaratıcılığını ortaya çıkarır. Ahşap malzemeleri kullanarak yapılan oyuncaklar ise çocuğun el becerisinin gelişmesini sağlar.

Türkiye’de yapılan akademik çalışmalar arasında Ardahan yöresi ve yakın illerdeki çocuk oyunları üzerine kapsamlı bir çalışma yapılmamış olması bizim tez konusunu belirlememizde önemli bir rol oynamıştır.

Çalışmanın Giriş bölümünde *Konunun Takdimi* başlığı altında *Araştırma Konusu ve Alanının Tespiti, Araştırma Alanı İle İlgili Genel Bilgiler; Derleme Bilgileri ve Metinlerin Derlenme ve Yazıya Geçirilmesi* alt başlıkları incelenmiştir.

*Araştırma Alanı İle İlgili Genel Bilgiler* başlığında, Ardahan’ın tarihi, coğrafi ve idari yapısı, ekonomik durumu ve eğitim- öğretim durumu hakkında genel bilgiler verilmiştir. *Derleme Bilgileri* başlığında, derlemede kullanılan metodlar ve kaynak şahıslar hakkında genel

bilgiler, *Metinlerin Derlenme ve Yazıya Geçirilmesi* başlığında ise, çalışmada yer alan verilerin derlenme şekli ve yazıya geçirilmesi hakkında bilgiler ele alınmıştır.

*Oyun ve Oyuncak* başlığı altında ise *Oyun nedir? Oyuncak nedir?, Oyun ve Oyuncakların Fonksiyonu ve Düünden Bugüne Oyun ve Oyuncak* alt başlıkları ele alınmıştır.

*Oyunlar* adını taşıyan birinci bölümde oyunlar *Erkek Çocuklarının Oynadığı Oyunlar, Kız Çocuklarının Oynadığı Oyunlar, Erkek ve Kız Çocuklarının Birlikte Oynadığı Oyunlar, Büyüklerin Oynadığı Oyunlar ve Büyükler ve Küçüklerin Birlikte Oynadığı Oyunlar* olarak sınıflandırılmış ve her bir başlık aletle ve aletsiz oynan oyunlar olarak ele alınmıştır.

*Oyuncaklar* adını taşıyan ikinci bölümde ise oyuncakların yapım aşamaları açıklanarak verilmiştir.

*Ekler* bölümünde ise çalışmaya dair fotoğraflar yer almaktadır. *Ek1* bölümünde 49 oyun fotoğrafı, *Ek2* bölümünde 80 oyuncak fotoğrafı ve *Ek3* bölümünde Ardahan haritasına yer verilmiştir.

Tez konusunun belirlenmesinde ve daha sonraki süreçte karşılaştığım bütün güçlükleri aşmamda yardım ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, tezin her aşamasında görüşleri ve düşünceleriyle bana yolumu aydınlatan danışman hocam Sayın Prof. Dr. Erdoğan ALTINKAYNAK'a ve kaynak temini konusunda fikirleriyle bana yol gösteren Yrd. Doç. Dr. Nina PETROVICI'ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Hayatımın her alanında desteklerini benden esirgemeyen babam Coşkun YILMAZ, annem Zeynep YILMAZ'a ve her anımda yanımda olan değerli eşim Mirza POLAT'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

**Leyla YILMAZ**

**Ardahan 2017**

## ÖZET

YILMAZ, Leyla. Ardahan’da Oyun ve Oyuncak, Yüksek Lisans Tezi, Ardahan, 2017.

Oyun sadece insana özgü bir kavram olmadığı gibi insan için kültürden daha eskidir. Gerek Türk, gerek İslam dünyasından resimler ve minyatürler ile bazı oyunların eskiliği saptanmaktadır. Oyun, çocukların kendilerini ve çevrelerini tanıyabilmek, daha çok fiziksel hareketler üzerine kurulu gibi gözükse ancak içinde çokça zihinsel aktivite barındıran eğlendirmeye ve iyi vakit geçirmeye yarayan, belirli kuralları olan, hareket çeşitleri bütünüdür. Oyun, kültürün izlerini yoğun bir şekilde üzerinde taşır ve topluluğu şekillendirmede önemli bir işleve sahiptir. Oyuncaklar ise, yapıldıkları dönemin toplumsal ve kültürel özelliklerini yansıtan, oluşturuldukları dönemin yaşam biçimlerinin önemli birer kayıtlarıdır. Oyuncaklar, çocuğun yaratıcılığını, el becerisini geliştirmenin yanı sıra kendi kendine karar verebilme ve belirli alanlarda beceriler kazanmalarına imkân sağlamaktadır. Ayrıca, anne, baba, dede gibi büyüklerden öğrenilerek yapılan oyuncaklar, geleneksel bilgi birikimi ve kültürün kuşaklar arasında aktarılmasını sağlar.

Bu çalışmada, Ardahan’da oynanan oyunlar ve kullanılan oyuncaklar ve bu oyunların bireyleri hayata hazırlamadaki rolü Ardahan çocuk oyunları çerçevesinde incelenmiştir. İncelememizde, Ardahan’da katılımcı gözlem ve görüşme yöntemleriyle derlediğimiz oyunların ve oyuncakların, işlevleri ve gelecek nesillere aktarım yolları tartışılmıştır. Bu anlamda oyunların ve oyuncakların ne derece etkili ve işlevsel olduğunu ifade edebilmek için, öncelikle Ardahan’ın tarihi ve coğrafyası hakkında kısaca bilgi verilmiş daha sonra oyun ve oyuncak kavramı üzerinde durulmuştur. Çalışmanın devamında Ardahan yöresinden derlenen oyunlar ve oyuncaklar, alandaki elde edilen veriler, kaynak kişilerin anlatımına göre sunulmuş ve bu oyunların Ardahan yöresindeki çocuklar üzerinde ne gibi işlevlerinin olduğu ele alınmıştır. Ardahan’ın dışarıya göç veren yapısı nedeniyle çalışmaya örneklem olarak içerisinde okul olan büyük köyler seçilmiştir. Bu köylerden farklı yaş grupları ve cinsiyetten 79 kaynak kişiden 121 farklı oyun ve 27 oyuncak derlenmiştir. Derlenen oyunların işlevleri incelendiğinde, çocuğa tüm yaşamını şekillendirecek bir takım beceriler kazandırdığı belirlenmiştir. Oyunların çocuğa; yaşam, iletişim, dil, liderlik, problem çözme ve öz yönetim becerileri kazandırdığı tespit edilmiştir ve bu becerilerin hangi oyunda ne ölçüde kazanıldığı oyunlar ile birlikte verilmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Ardahan, oyun, oyuncak, oyunun işlevleri, oyuncağın işlevleri

## ABSTRACT

YILMAZ, Leyla. Plays and Toys In Ardahan, Master Thesis, Ardahan, 2017.

The game is not only a human-specific concept, it is also more ancient than culture for human beings. It is determined that paintings and miniatures from the Turkish and Islamic world and some games belong to the old times. The game is a set of movements, with certain rules, which allow children to recognize themselves and their surroundings, entertain themselves with much more mental activity but seem to be based on physical movements, and have a good time. The play has an intensive work on the traces of cultures and has an important role in shaping the community. Toys, on the other hand, are important records of the lifestyles of the period in which they were created, reflecting the social and cultural characteristics of the period they were made. Toys allow children to be creative, to improve their hand skills, as well as to be able to make their own decisions and acquire skills in specific areas. In addition, toys made from grandparents such as parents, grandparents, traditional knowledge and culture are transmitted among the generations.

In this study, the games played in Ardahan and the used toys and the role of these games in the preparation of the individuals are examined in Ardahan children's games. In our review, the games and toys, functions and ways of transferring to next generations are discussed in Ardahan with participatory observation and interview methods. In this sense, in order to express how effective and functional the games and toys are, firstly the information about Ardahan's history and geography is given briefly, then the concept of game and toy is emphasized. In the continuation of the work, the games and toys compiled from the Ardahan region are presented according to the sources of the sources and the functions of these games on the children in the Ardahan region are discussed. Because of the migration structure of Ardahan, large villagers who were schools were selected as examples. These villagers are 79 different people from different age groups and sexes 121 different games and 7 the toy is compiled. When the functions of compiled games are examined, it has been determined that the child has acquired some skills to shape his whole life. Your games are children; Life, communication, language, leadership, problem solving, and self-management skills, and it has been given along with the games in which the ratings of these skills are gained.

**Key Words:** Ardahan, play, toy, game functions, toy functions



## KISALTMALAR

**cm:** Santimetre

**C<sup>0</sup>:** Santigrat derece

**Ed.:** Editör

**km<sup>2</sup>:** Kilometre kare

**K.K.:** Kaynak Kişi

**m:** Metre

**mm:** Milimetre

**M.S.:** Milattan Sonra

**MİFAD:** Milas Folklor Araştırma Derneği

**S.:** Sayı

**s.:** Sayfa

**SSBC:** Sovyet Sosyal Cumhuriyetler Birliği

**TDK:** Türk Dil Kurumu

**vb.:** Ve benzeri.

## İÇİNDEKİLER

<b>ÖNSÖZ</b> .....	iii
<b>ÖZET</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>KISALTMALAR</b> .....	v
<b>GİRİŞ</b> .....	1
1. Konunun Takdimi .....	1
1.1. Araştırma Konusunun ve Alanının Tespiti .....	1
1. 2. Araştırma Alanı ile İlgili Genel Bilgiler.....	3
1.2.1. Ardahan'ın Tarihi .....	3
1.2.2. Coğrafi Yapı.....	3
1.2.3. İdari Yapı .....	4
1.2.4. Ekonomik Durum .....	5
1.2.5. Eğitim- Öğretim .....	5
1.3. Derleme Bilgileri.....	5
1. 3. 1. Derlemede Kullanılan Metotlar .....	5
1.3.2. Kaynak Şahıs Bilgileri .....	8
1.4. Malzemenin Derlenme Şekli ve Yazıya Geçirilmesi.....	9
1. 4. 1. Malzemenin Derlenme Şekli .....	9
1. 4. 2. Derlenen Bilginin Yazıya Geçirilmesi .....	9
2. Oyun ve Oyuncak.....	10
2.1. Oyun Nedir? Oyuncak Nedir?.....	10
2.2. Oyun ve Oyuncakların Fonksiyonu.....	13
2.3. Dünden Bugüne Oyun Ve Oyuncak .....	17
<b>BİRİNCİ BÖLÜM: OYUNLAR</b> .....	22
1. Erkek Çocuklarının Oynadığı Oyunlar .....	22
1.1. Aletle Oynanan Oyunlar.....	22
1.1.1. Şampiyon.....	22
1.1.2. Dokuz Aylık .....	22
1.1.3. Çivi Saplama .....	23
1.1.4. Mermi Oyunu .....	24

1.1.5. Pil Oyunu .....	24
1.1.6.Şapka Oyunu .....	25
1.1.7. Kapak oyunu .....	25
1.1.8. Korg .....	26
1.1.9. Bilye .....	26
1.1.10. Kuytu (Kuyu) .....	27
1.1.11. Kanlı Para.....	28
1.1.12. Çın Çın .....	28
1.1. 13. Yazı-Tura .....	29
1.1.14. Para.....	29
1. 1. 15.Para Oyunu.....	30
1.1. 16. Fantı.....	31
1. 1. 17. Kibrit Oyunu .....	31
1. 1. 18. Kibrit Oyunu .....	32
1.1. 19. Çatala Batala .....	32
1.1. 20. Lastik.....	33
1.1.21.Dodo.....	33
1. 1. 22. Ters mi, türs mü?.....	34
1. 1. 23. Sol Dız (Ayakkabı Hırsızı).....	34
1. 2. Aletsiz Oynan Oyunlar .....	35
1. 2. 1. Birdir Bir .....	35
1.2. 2. Uzun Eşek .....	36
1. 2. 3. El Üstünde .....	37
1.2. 4. Güvercin Taklası /Kız Taklası.....	37
2.Kız Çocuklarının Oynadığı Oyunlar .....	37
2.1. Aletsiz Oynan Oyunlar .....	37
2.1.1. Yaramaz Kız.....	37
2. 1 2. Çelik Çömbelek.....	38
2. 1. 3. Dolaptaki Cadı.....	39
2. 1. 4. Neredeydin kızım? .....	40
3. Kız ve Erkek Çocukların Birlikte Oynadığı Oyunlar .....	41
3. 1. Aletle Oynanan Oyunlar.....	41
3. 1. 1. Yakan Top / Ortada Sıçan .....	41
3. 1. 4. İstop / Renkli Top.....	42
3. 1. 5. Yedi Taş .....	42
3. 1. 6. Cız Topu.....	43
3. 1.7. Tek Başına.....	44

3. 1. 8. Üç Taş Oyunu/ Cüz .....	44
3. 1. 9. Dokuz Taş .....	45
3. 1. 10. Beş Taş .....	45
3. 1. 11. Çizgi Oyunu .....	46
3. 1. 12. Sek sek/ Beş Cız .....	47
3. 1. 13. Gevre Piri (Nenenin Taşı) .....	47
3. 1. 14. Ya Patlarsa .....	48
3. 1. 15. Lades Kemîği .....	48
3. 1. 16. İp Atlama-1 .....	48
3. 1. 17. İp Atlama-2 .....	49
3. 1. 18. İp Atlama-3 .....	50
3. 1. 19. İp Atlama-4 .....	50
3. 1. 20. İp Atlama-5 .....	51
3. 1. 21. İp Dolama .....	51
3. 1. 22. İple Ters Atlama .....	52
3. 1. 23. Halat Çekme Yarışı .....	52
3. 1. 24. Körebe Oyunu .....	52
3. 1. 25. Para Göz .....	53
3. 1. 26. Çırpı Dayağı .....	53
3. 1. 27. Ayakkabı Hırsızları .....	54
3. 1. 28. Hırsız- Polis .....	54
3. 1. 29. İsim Şehir .....	55
3. 1. 30. Baca Tüttürme .....	55
3. 1. 31. Yağ Satarım .....	56
3. 1. 32. Mendil Kapmaca .....	57
3. 1. 33. Gelin / Didil/ Dodi Bezeme .....	57
3. 1. 34. Lobiye .....	63
3.1. 35. Çatlak Mumya .....	63
3. 1. 36. Dedenin Bahçesi .....	64
3. 1. 37. Dede .....	64
3. 1. 38. Cüce .....	65
3.1. 39. Çimçimçimenlik .....	65
3. 1. 40. Evcilik .....	66
3. 1. 41. Kartopu .....	66
3. 1. 42. Ayakkabı .....	66
3. 1. 43. Hudut Oyunu .....	67
3. 1. 44. Kutu Kutu Pense .....	67

3. 1. 45. Pazara Gidelim (Şarkılı oyun).....	68
3. 1. 46. Yaramaz Çocuk (Şarkılı oyun).....	69
3. 1. 47. Mini Mini Bir Kuş (Şarkılı oyun).....	70
3. 1. 48. Sandalye Kapma.....	70
3. 1. 49. Holle.....	71
3.1. 50 Kıyı Kıyı.....	71
3. 2. Aletsiz Oynanan Oyunlar .....	72
3. 2. 1. Karşıdan Karşıya Geçme Oyunu .....	72
3. 2. 2. Tek Ayak Oyunu .....	73
3.2. 3. Ebe Değilim Oyunu.....	73
3. 2. 4. Sessiz Sinema.....	73
3. 2. 5. Bum.....	74
3. 2. 6. Dondurma Değilim Oyunu.....	74
3. 2. 7. Eşler.....	75
3. 2. 8. Kurt Baba Oyunu .....	75
3. 2. 9. Kapıcı Memo.....	76
3. 2. 10. Saklan Puçi.....	76
3. 2. 11. Zınc Oyunu .....	77
3. 1. 12. Gale- Piri (Dede ve Nene).....	77
3. 1. 13. Kimin Eli Üstte Oyunu.....	78
3. 1. 14. El oyunu .....	79
3. 1. 15. Aspirin.....	79
3. 1. 16. İngilizce Oyunu .....	80
3. 1. 17. Bezirgan başı.....	80
3. 1. 18. Güreş .....	81
3. 1. 19. Eski Minder .....	81
3. 1. 20. “Carhala” .....	82
3. 1. 21. Elim Sende .....	82
3. 1. 22. Meyve Sepeti.....	83
3. 1. 23. Dansa Davet .....	83
3. 1. 24. Kulaktan Kulağa.....	83
3. 1. 25. Deve Cüce .....	84
3. 1. 26. Zıp- Zıpır.....	84
4. Büyüklerin Oynadığı Oyunlar .....	85
4.1. Aletle Oynanan Oyunlar.....	85
4. 1. 1. Bıçak .....	85
4. 1. 2. Papak Oyunu .....	85

4. 1. 3. Körük Oyunu.....	86
4. 1. 4. Tay Yarışı.....	86
4. 1. 5. Yumurta.....	87
4. 1. 6. Şişman.....	88
4. 1. 7. Eşeğime Su Verdin Mi? .....	90
5. Büyükler ve Küçüklerin Birlikte Oynadıkları Oyunlar .....	91
5.1 Aletle Oynanan Oyunlar.....	91
5. 1. 1. Çümdür Oyunu /"Kuşka"/ "Taş Kule" (Korkmaz; 2015; 37).....	91
5. 1. 2. Pelüg.....	91
5. 1. 3. Lepük.....	92
5. 1. 4. "Kora" .....	93
5. 1. 5. Hızlı Kayış Oyunu.....	93
5. 1. 6. Don Kayış Oyunu.....	93
5. 1. 7. Gojo / Gıjı/ Çelik Çomak .....	94
5. 1. 8. Mille Oyunu .....	95
5. 1. 9. Yüzük Kimde?.....	95
5. 1. 10 Deve .....	96
5. 1. 11. Kismet .....	97
5. 1.12. Aşık Oyunu .....	98
5. 1. 13. "Komba/Tik/Dik" .....	100
5. 1 14. Çız/Sultan .....	100
5. 1. 15. Kule.....	101
5. 1. 16. Sütlü .....	101
5.2.Aletsiz Oynanan Oyunlar .....	101
5.2. 1. Hotah.....	102
<b>İKİNCİ BÖLÜM: OYUNCAKLAR.....</b>	<b>103</b>
1. Düdük.....	103
2.Kor Araba.....	103
3.Plastik Topaç.....	104
4.Tahta Topaç.....	104
5.Cimcirik .....	105
6.Damdllik.....	105
7.Hoçavel .....	106
8.El Arabası.....	106
9.Telden El Arabası.....	107
10. Sapan.....	107
11. Furgun .....	108

12. Kızak .....	109
13. Kıl Topu .....	110
14. Heykel .....	110
15. Taş Bebek.....	111
16. Yayık İpi.....	111
17. Çagıl (Omuzluk).....	111
18. Yemeklik .....	112
19. İp Bebek .....	112
20. Çorap Bebek.....	113
21. Yüzük ve Bileklik.....	113
22. Pitik .....	114
23. Tuzluk .....	114
24. Kâğıt Gül.....	116
25. Karınca evi .....	116
26. Karton/ Poşet Kızak .....	116
27. Damal Bebeği.....	117
<b>SONUÇ</b> .....	123
Çıkarımlar .....	124
Öneriler .....	125
<b>KAYNAKÇA</b> .....	127
<b>KAYNAK ŞAHISLAR LİSTESİ</b> .....	134
<b>EKLER</b> .....	150
Ek 1: Oyunlarla İlgili Fotoğraflar.....	150
Ek2: Oyuncaklarla İlgili Fotoğraflar .....	159
Ek 3: Ardahan Haritası .....	173
<b>ÖZGEÇMİŞ</b> .....	174

# GİRİŞ

## 1. Konunun Takdimi

### 1.1. Araştırma Konusunun ve Alanının Tespiti

Halk bilimi çalışmalarının yaygın olarak kabul edilen iki başlangıç tarihi vardır. “Birincisi, Almanya’da Grimm kardeşlerin, 1812 yılında “Ev ve Çocuk Masalları” adlı sözlü gelenekten derleyerek oluşturdukları masal kitaplarını yayımlamaları; ikincisi ise, bilim dalının adı olarak uluslararası bir kullanıma erişmiş olan, “Folk-Lore” teriminin 1849 yılında İngiliz William John Thoms tarafından icat edilip, “Atheneum” adlı dergiye Ambrose Metron müstear adıyla gönderilerek yayınlanmasıdır” (Çobanoğlu; 2002; 21). Thoms’un teklif ettiği “folk-lore” teriminden önce Alman araştırmacıların “volkskunde” terimini ileri sürdüklerini; ama bu terimin yaygınlık kazanmadığını, bunun yerine “folk-lore”un yaygınlık kazandığını burada ifade etmek gerekmektedir.

Türkiye, halkbilimi çalışmalarında dünya ülkelerinden daha sonra başlamıştır. Pek çok ülke derleme yöntem ve teknikleri konusunda önemli yol almış, derlenen bilgileri değerlendirme konusunda de önemli adımlar atmıştır.

Huizinga’ya göre oyun biçiminde doğan kültür, başlangıçtan beri oynanan bir şeydir. Bir toplum oynadığı oyunlarla hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade eder. Kültür zamanla oyuna bağlı unsurları arka plana iter. Kültür ne oyun olarak vardır ne de oyundan doğmaktadır, bizzat oyunun içindedir.

Huizinga’nın da belirttiği gibi kültürle iç içe geçmiş olan oyun, belli topluluklarda belli bir kültür dairesi içinde benzer özellikler gösterir. Oyunun kültürle olan bu sıkı bağına dikkat çeken araştırmacılar, oyunun içinde yaşayan kültürün çözümlenmesinde ve özelliklerinin belirlenmesinde çocuk oyunlarının önemli bir yerinin olduğunu vurgulamaktadırlar. “Antropologlar da oyunların eskiliğini ve yaygınlığını vurgulamışlar, kültürü ve onun etkileşimlerini incelemede oyunun ipuçlarını verdiğini keşfetmişler üstelik oyunlar vasıtasıyla kültür biçimlerini sınıflayıp niteliklerini ortaya koyabilmişlerdir” (And; 1974; 46-47).

Bir çocuk oyunu dünyanın çok farklı yerlerinde farklı milletlerce oynansa dahi benzerlikler gösterebilmektedir. Hatta birebir aynı oynanan oyunlarda mevcuttur. Özellikle de ortak bir kökten gelen ve ortak kültür özelliklerini taşıyan milletlerin oyunlarında daha fazla benzerlikler



bulunmaktadır “Azerbaycan, Kazakistan, Kırgızistan, Özbekistan, Türkmenistan, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti ve Türkiye’de oynanan çocuk oyunlarında, ebe seçimlerinde ve oyun tekerlemelerindeki benzerlikler dikkat çekicidir.” (Yazıcı Ersoy; naklen; Özhan; Muradoğlu; 2010; 76).

Bunların yanında çocukların fiziksel, bilişsel ve duyuşsal olarak gelişmeleri için oyunların önemli bir payı vardır. Ancak, son zamanlarda internetin yaygınlaşması ile fiziksel oynanan oyunlar yerini sanal oyunlara bırakmıştır. Bunun sonucunda da gittikçe yalnızlaşan, kendinden başkasını düşünmeyen, çevresindeki olaylara duyarsızlaşan bir nesil var olmuştur. Dört duvar arasına sıkışmış, paylaşmadan ve dayanışmadan uzak bir çocukluk geçiren gençler sonrasında saldırgan ve bencilce davranışlar sergilemektedir.

Günümüzün yetişkinleri çoğu zaman maddi ve manevi sıkıntılar çektiklerini ve çocukluklarını doyuya yaşamadıklarını, şimdiki çocukların imkânlarının çok fazla olduğunu ancak onlarında bu imkânlarla umursamaz ve duyarsız kaldığından yakınır. Ancak oyun oynayarak geçirdikleri zamanı kıyasladıklarında ise kendilerinin durumunun daha iyi olduğunu görürler. Onlar, bugünün çocukları kadar rahat büyümemişler, teknolojiyi kullanamıyor, her istediklerini alamıyor ve kendilerine dilediğince vakit ayıramıyorlardı. Ancak onlar yine de çocukluklarını yaşayabiliyor, oyun oynamak için kendilerine vakit yaratabiliyorlardı. Dağlar, çayırlar oyun alanları, ellerine geçen her şey oyuncakları olabiliyordu. İster çeşme başında, ister davar peşinde, ister mahalledeki boş bir alanda, ister okul bahçesinde dört-beş çocuk bir araya gelip mutlaka oynayacak bir oyun bulabiliyordu. (K.K.69)

Günümüzde, şehir merkezlerinde daralan yeşil alanların yerini büyük alışveriş merkezlerindeki oyun alanları ve yol kenarlarına kurulan küçük çocuk parkları almıştır. Ancak bunlar sınırlı alanlardır. Çocukların özgürce oynayabilecekleri, kendilerini gerçekleştirebilecekleri alanlar değildir. Bu tür yerlerde, çocuğun neyi nasıl yapacağı belirlenmiştir. Çocuğa ise üretmek değil sadece kurallara uymak düşer.

Önceleri köylerdeki durum şehirlere göre farklıydı. Ancak internetin ve bilgisayarların köylere de ulaşması ile buralarda da fiziksel olarak oynanan oyunlar yerini sanal oyunlara bırakmıştır. Ancak bu durum şehirlere oranla daha azdır. Eskisi kadar olmasa da çocuklar sokaklarda ve okul bahçesinde oyunlar oynamaktadırlar.

Türk kültürü geçmişten günümüze, çocuk ve büyük oyunları bakımından bölgeler bazında bile ciddi bir zenginliğe sahiptir. Bu zenginlik, oyunların temelinde yatan inanç, düşünce ve yaratıcılığın hâlâ devam ettiğini göstermektedir. Bu bağlamda, Ardahan ve

çevresinde çeşitli oyunlar oynanmaktadır. Bizde bu oyunları kayıt altına alarak tamamen yok olmasını önlemek istedik.

Kısacası bu çalışmada, hızla gelişen teknoloji karşısında her geçen gün biraz daha kaybettiğimiz kültürel değerlerimizden olan oyunlarımızdan bazıları ve artık unutulmaya yüz tutmuş olan oyuncaklarımızın kayıt altına alınması hedeflenmiştir.

## **1. 2. Araştırma Alanı ile İlgili Genel Bilgiler**

### **1.2.1. Ardahan'ın Tarihi**

Ardahan İli yaklaşık 3000 yıllık bir geçmişe sahiptir. İlimiz, M.S.628 yılında Hazar Türkleri'nin eline geçerek Ardahan adını almıştır. 1069 yılında Alparslan tarafından feth edilerek Selçuklu egemenliğine giren Ardahan 1551 Kanuni Sultan Süleyman döneminde Osmanlı İmparatorluğu topraklarına dahil olmuştur. Bölge, Osmanlı yönetiminde uzunca bir süre Çıldır Beylerbeyliği olarak adlandırılmıştır. 1876-1877 Osmanlı-Rus Savaşı sonunda savaş tazminatı olarak 13 Temmuz 1878 Berlin Antlaşmasıyla Ruslara bırakılan Ardahan, 1918 Brest-Litovsk Antlaşmasıyla Anavatana kavuşmuş ise de 30 Ekim 1918 Mondros Mütarekesi ile Ordumuzun çekilmesi sonucu, Ermeni ve Gürcülerin işgaline hedef olmuştur. 30 Kasım 1918 tarihinde Kars'da kurulan Milli Şura Hükümeti tarafından Mondros Mütarekesi şartları reddedilmiş, I. Ardahan Kongresi 03-05 Ocak 1919 ve II. Ardahan Kongresi 07-09 Ocak 1919 ile kurtuluşa giden yol açılmıştır. Milli Şura Hükümeti, Kurtuluş Savaşımızla bütünleşerek Kazım Karabekir Paşa ve Halit Paşa Komutasındaki Şanlı Ordumuz tarafından 23 Şubat 1921 tarihinde kurtarılmıştır. Cumhuriyetin ilanından sonra il olan Ardahan, 1926 yılında ilçe yapılarak, Kars iline bağlanmış, daha sonra yöre halkının talebi ve SSCB nin dağılmasıyla bölgede meydana gelen gelişmeler göz önüne alınarak 27.05.1992 tarih ve 3806 sayılı Kanunla tekrar il statüsüne kavuşturulmuştur.

### **1.2.2. Coğrafi Yapı**

Ardahan, doğu Anadolu bölgesinin kuzeydoğusunda ve 1.800 m yükseklikte yer alır. Doğusunda Gürcistan ve Ermenistan Güneyinde Kars ve Erzurum Batısında ise Artvin İli sınır teşkil etmektedir.

Arazi yapısı bakımından İlimiz Doğu Anadolu'nun en dağlık ve en engebeli arazi yapısına sahiptir. Kuzeyinde ve batısında Yalnızçam Dağları ile Uğurlu Dağ, güneybatı-kuzeydoğu istikametinde uzanan Ardahan Ovası, Kura Irmağı ve kollarının taşıdığı alüvyonlu topraklardan meydana gelmiştir. İlin toplam yüzölçümü 4.842 km<sup>2</sup> dir.

Ardahan'da yağışlar; kışın Kar yılın diğer mevsimlerinde yağmur olmak üzere her mevsimde görülmekle birlikte en fazla yağış Nisan Mayıs ve Haziran aylarına rastlar. Yıllık 5334 mm. yağış ortalaması görülmektedir. Kış mevsimi genellikle Ekim ayı sonlarında başlayıp Nisan ayı sonlarına kadar sürmekte olup ortalama kar örtülü Gün sayısı 1278 gündür. Onbeş yıllık ortalama sıcaklık 37 C° ve ortalama bağıl nem oranı %71 olarak gerçekleşmiştir. 20 ile 80 arası oranında bulutluluk yıllık ortalama 2245 gün ve kapalı gün sayısının 51 olarak gerçekleşmesi; ilde iklimin genel olarak serin geçmesinin en önemli nedenleri arasında dikkat çekmektedir. İlkbahar geç donları 15 Haziran'a kadar sürmekte ve sonbahar erken donları da 5 Eylül'de görülmeye başlamaktadır.

### 1.2.3. İdari Yapı

Ardahan'ın biri merkez olmak üzere altı tane ilçesi vardır. Bunlar Hanak, Posof, Demel, Çıldır, ve Göle'dir.

Merkez: 1990 sayımına göre toplam nüfusu 52.574 olup, 16.761'i ilçe merkezinde, 35.813'ü köylerde yaşamaktadır. Merkez bucaına bağlı 25, Hasköy bucağına bağlı 20, Yalnızçam bucaına bağlı 15 köyü vardır. Yüzölçümü 1241 km<sup>2</sup> olup, nüfus yoğunluğu 42'dir. İlçe toprakları dağlıktır.

Çıldır: 1990 sayımına göre toplam nüfusu 24.296 olup 2119'u ilçe merkezinde, 22.177'si köylerde yaşamaktadır. Merkez bucağına bağlı 7, Kurtkale bucağına bağlı 12 köyü vardır. Yüz ölçümü 1416 km<sup>2</sup> olup, nüfus yoğunluğu 17'dir.

Damal: 1990 sayımına göre toplam nüfusu 11.240 olup, 2326'sı ilçe merkezinde, 8914'ü köylerde yaşamaktadır. Merkez bucağına bağlı 15 köyü vardır.

Göle: 1990 sayımına göre toplam nüfusu 44.953 olup, 7542'si ilçe merkezinde, 37.411'i köylerde yaşamaktadır. Merkez bucağına bağlı 31, Çayırbaşı bucağına bağlı 24 köyü vardır. Yüzölçümü 1420 km<sup>2</sup> olup, nüfus yoğunluğu 32'dir.

Hanak: 1990 sayımına göre toplam nüfusu 18.393 olup, 3082'si ilçe merkezinde, 15.311'i köylerde yaşamaktadır. Merkez bucağına bağlı 25 köyü vardır.

#### 1.2.4. Ekonomik Durum

Ardahan ilinin ekonomisi hayvancılık ve tarıma dayanır. Sanayi ve turizm sektörü fazla gelişmemiştir.

Hayvancılık: Geniş mer'a ve çayırlarındaki zengin bitki örtüsü hayvancılığın gelişmesini sağlamıştır. En çok sığır ve koyun beslenir. Koyun yetiştiriciliğinde mor ve ak karaman, sığır besiciliğinde ise yüksek verimli Doğu Anadolu kırmızısı vezavod veya kalakan türleri hakimdir. Arıcılık gelişmiştir.

Tarım: Elverişsiz iklim şartları tarla tarımını engeller. Akarsu boylarında tarım yapılır. Buğday, arpa, çavdar ve az miktarda patates yetiştirilir.

Sanayi: Ardahan'da sanayi fazla gelişmemiştir. İlde hayvancılığa bağlı olarak süt toplama merkezleri, küçük çaplı mandıralar yer alır. En büyük sanayi kuruluşu Karset'tir. Bu kuruluş hayvan besiciliği ve hayvan ürünleri imalatı yapar.

Ulaşım: Ulaşım karayoluyla yapılır. Demiryolu bağlantısı ve havaalanı yoktur.

#### 1.2.5. Eğitim- Öğretim

Ardahan'da 172 okul, 1.283 derslik, 20.013 öğrenci ve 1.414 öğretmen bulunmaktadır. Ardahan, 22 Mayıs 2008 tarihinde üniversitesine kavuşmuştur. Ardahan genelinde okuma yazma bilmeyen kişi sayısı ise yok denecek kadar azdır.

### 1.3. Derleme Bilgileri

#### 1. 3. 1. Derlemede Kullanılan Metotlar

Bilimsel bir çalışmanın başarıya ulaşabilmesi için, araştırma konusu ve alanının tespitinden sonra, kullanılacak metot/ metotlar belirlenmelidir. Bu, araştırmacının işini kolaylaştıracak bir yoldur. Kullanılacak yöntem ve metotlar birbiriyle tutarlı olmalıdır.

Bu çalışmada kullanılan temel metot, "Alan Araştırması"dır. Bu nedenle Ardahan yöresinin gidilebilen köylerinde "Gözlem, Görüşme, Kılavuz Kişilerden Yararlanma" gibi teknikler kullanılmıştır. Tespit edilen araştırma konusuyla ilgili halk kültürü unsuru hakkında bilgi almak için söz konusu unsurların yaşadığı topluluğa gidilerek çalışmalarda bulunulmasına "alan araştırması" denir. Bir başka ifadeyle alan araştırması, "araştırılan konuyla ve amaçla

*ilgili olarak bilgi edinmeye uygun insanların bulunması ve onlar tarafından kabul edilebilir bir rolle aralarına katılıp, davranışlarının gözlemlenmesi ve bunların halkbilimin kullanabileceği şekilde ve gözlenen insanlara hiçbir şekilde zararlı olunmadan rapor edilmesi veya araştırılan konu ile ilgili olarak bilgisine müracaat edilen kaynak kişilere yapılan görüşmeler yoluyla derlenen bilginin bilimsel çalışmalarda kullanılmaya hazır hale getirilmesidir” (Çobanoğlu; 2002; 63).*

*“Türkiye’de folklor alan araştırmalarının öncelikleri MİFAD tarafından şu şekilde belirlenmiştir:*

- a. Hızlı sanayileşme sebebiyle sözlü geleneğin hızla çözüldüğü yerler*
- b. Baraj sulan altında kalacak alanlar*
- c. Deprem bölgeleri*
- ç. Mecburî yerleşime tâbi tutulan göçebe toplulukların yaşadıkları yerler*
- d. Göçmen olarak Türkiye’ye gelen Türk asıllı toplulukların yaşadıkları yerler*
- e. Kültür alışverişinin hızlı olduğu merkezler, sınır bölgeleri*
- f. Çok az derleme, araştırma yapılmış yerler*
- g. Geleneğin çok canlı olduğu yerler*
- ğ. Geleneğin çok az değiştiği yerler” (Altınkaynak; 1).*

Ardahan yöresi f ve g ‘de belirtilen özellikleri taşımaktadır.

Ardahan yöresinde yaptığımız araştırmalarda, görüşme yaptığımız kişilerin o yörenin kültürünü tanıyan, o kültür içinde yetişmiş ve toplumuna bu noktalarda liderlik yapabilen kişiler olmasına dikkat etmeye çalıştık.

Alan araştırmasına çıkılmadan önce, muhatap olunacak topluluğun inançları, hassasiyetleri ve diğer özellikleri hakkında ön bilgi edinilmiştir.

Mülakat tekniği kullanırken çocuk oyunları ve oyuncakları için kaynak şahıslara şu sorular yöneltilmiştir:

*“1. Çocuklar kendi aralarında hangi oyunları oynuyorlar?*

2. Bu oyunları kimlerden, nasıl öğreniyorlar?
3. Oyun sırasında ilk başlayacak oyuncu (ebe) nasıl belirleniyor?
4. Oyun sırasında hangi araç ve gereçler kullanılıyor?
5. Müzikli oyunlarda müzik nasıl temin ediliyor? Oyun şarkılarının sözleri nelerdir?
6. Oyunu kaybeden veya kazananlara ne yapılıyor?
7. Büyüklerle birlikte oynanan çocuk oyunları nelerdir? Nasıl oynanmaktadır?
8. Evde yapılan oyuncaklar nelerdir?
9. Satın alınan oyuncaklar nelerdir?
10. Çocuğun oyun oynaması karşısında büyüklerin tepkisi ne olmaktadır?"

(Altınkaynak; 1).

Mülakat tekniği kullanırken büyük oyunları içinse kaynak şahıslara şu sorular yöneltilmiştir:

- “1. Erkekler kahvelerde, evlerde, mesire yerlerinde hangi oyunları oynuyorlar?
2. Bu oyunların kuralları nelerdir?
3. Oyunlar nasıl, nerede, kimlerden öğrenilmektedir?
4. Oyunlar dışında erkekler nasıl eğlenmektedir?
5. Eğlenceler nerelerde, ne zaman yapılmaktadır?
6. Eğlencelerde neler yenilip içilmektedir?
7. Eğlencelerde müzik ihtiyacı nasıl karşılanmaktadır? Neler çalınıp söylenmektedir?
8. Kadınların kendi aralarında oynadıktan eğlence amaçlı oyunlar nelerdir.?
9. Bu oyunların kuralları nelerdir?

10. Kadın eğlenceleri nerelerde, hangi zamanlarda, ne gibi sebeplerle yapılmaktadır?

11. Kadın oyun ve eğlencelerinde neler yenilip içilmektedir?

12. Kadın eğlencelerinde nasıl eğlenilmektedir?

13. Kadın ve erkek birlikte yapılan eğlenceler nasıl olmaktadır?

14. Eğlencelerde seyirlik oyun olarak neler görülmektedir?

15. Deve, dana, horoz dövüşleri, güreşleri nasıl olmaktadır? Kuralları nelerdir?"

(Altınkaynak; 1).

### 1.3.2. Kaynak Şahıs Bilgileri

Halk bilgisi ürünlerini ilk defa yaratan, yeniden nakleden, gerekli durumlarda bunların bütününe veya ana özelliklerini aktarabilen veya icra edebilen ve de bunların derlemeciler tarafından yazılı, sözlü ve görsel olarak kaydedilmesi için sunumunu yapabilen kişilere “Kaynak Kişi” adı verilir. “*Halk bilgisi yaratımlarının aktarımında karşılaştığımız kaynak kişilerin büyük bir kısmı “amatör” kaynak kişilerden oluşmaktadır*” (Ekici; 2004; 29). Kaynak şahıslar, ait oldukları toplumların bilgilerini aktaran kişilerdir. Bu aktarım için de özel bir çabaları yoktur. Kaynak şahısların doğru tespit edilmesi, çalışmanın sağlıklı bir şekilde sürdürülebilmesi için önem arz etmektedir. Kaynak şahısların seçiminde o bölgenin kültürüne olan yakınlığı birinci derecede önemlidir.

Araştırmamız sırasında kaynak şahıslarımızı seçerken her yaştan kişiye ulaşabilmeyi hedefledik. Bayan olmamız nedeniyle kadınlarla konuşma yapmamız çok mümkün olduğu halde kadınlar video çekimi olduğu için konuşmaya pek yanaşmadılar. Bu nedenle kaynak şahıslarımızda erkek sayısı daha fazladır.

Kaynak şahıslarla ilgili olarak; kaynak şahsın adı, soyadı, doğum yeri ve tarihi, tahsili ve mesleğiyle ilgili bilgiler tespit edilmiştir. Bu kaynak şahıslara ait bilgiler, çalışmamızın “Kaynak Şahıslar” bölümüne dâhil edilmiştir.

Alan araştırması sırasında ikiyüz yüz civarında kaynak şahısla görüşme yapabildik. Ancak, malzeme derleyebildiğimiz kişilerin sayısı 79’dur. Bunun sebebi ise, Doğan Kaya’nın da belirttiği gibi, “*Bugün Sivas’ta öyle onlarca oyun oynanmamaktadır. Bazılarının –oynamak şöyle dursun- nasıl oynandığı hatta adı dahi hafızalardan silinmiştir.*” (Kaya; 2011; 7.)

79 kaynak şahıstan 23’ü kadın, 56’sı erkektir. Bunlardan 36’sı ilkokul, 5’i ortaokul, 1’i lise, 5’i de fakülte mezunudur. 32’si ise ilkokul ve ortaokul öğrencileridir.

Kaynak şahıslarımızın en küçüğü 9, en büyüğü ise 89 yaşındadır. En küçük ile en büyük arasındaki yaş farkı derlenen bilgilerin aktarımını görmek açısından bize yardımcı olmuştur.

Kaynak şahıslarımızın büyük bir çoğunluğu öğrencidir. 2'si öğretmen, 1'i gazeteci olduğunu belirtmiştir. Kaynak şahıslarımızdan kadın olanlar kendilerini ev hanımı olarak tanımlamışlardır; ancak, onlarda tarım ve hayvancılıkla uğraşmaktadırlar.

## **1.4. Malzemenin Derlenme Şekli ve Yazıya Geçirilmesi**

### **1. 4. 1. Malzemenin Derlenme Şekli**

Çalışmamıza kaynaklık edecek malzemeyi tespit etmek amacıyla sahaya çıkmadan önce mevcut yazılı kaynaklardan, yörede ve civarında, oyunların ve oyuncakların geçmişten günümüze kadar hangi şekillerde var olduğu konusunda bilgi edindik. Bu bilgiler, kaynak şahıslarımıza sorduğumuz sorularla onları yönlendirmemize katkı sağlamıştır.

Ardahan yöresi, yukarı da belirttiğimiz gibi, altı ilçeden oluşan bir alanı kapsamaktadır. Bu nedenle, bölgenin tamamına ulaşma imkânımız olmayacaktı. Ancak biz, merkeze bağlı köylerin yanında, merkezden uzak bulunan köylere de ulaşmaya çalıştık. Her ilçeden birkaç köy seçtik. Bundan, çalışmanın temelini oluşturan malzemenin bölgenin çeşitliliğini yansıtır bir şekilde elde edilmesi amaçlanmıştır.

Araştırma sırasında malzemeyi çoğunlukla video kamera cihazına kaydettik. Seslerini ve görüntülerini kaydettiğimiz kaynak şahıslardan mutlaka izin aldık. Yine izinlerini alarak hatırladıkları oyunları icra ederken ve evlerinde bulunan oyuncakların fotoğraflarını çektik.

Kaynak şahıslarımızın çoğu video kamera cihazı kullanmamızdan rahatsız olmamıştır; ancak, heyecanlarını da gizleyememişlerdir. Kaynak şahıslarımızdan bazıları, seslerinin ve görüntülerinin kaydedilmesini dini çekinceler nedeniyle istememişlerdir. Bu şahısların sayısı, dikkate alınmayacak kadar azdır.

Genel olarak gittiğimiz hemen hemen her köyde Türk insanın sıcak misafirperverliğini, ilgisini gördük. Bunun için kendilerine teşekkür borçluyuz.

### **1. 4. 2. Derlenen Bilginin Yazıya Geçirilmesi**

Derlediğimiz bilgiyi gözden geçirdikten sonra yazıya geçirerek tasnifini yaptık. Yazıya geçirmede herhangi bir transkripsiyon işareti kullanılmamıştır. Metinler ve derlenen bilgiler



İstanbul Türkçesi ile yazıya geçirilmiştir. Bunu yapmamızdaki amaç, genel okuyucu kitlesine ulaşmaktır. Malzeme yazıya geçirilirken konuşma dilinin rahatlığından kaynaklanan bozukluklar ve cümle düşüklüklerine müdahale edilmiş, ancak verilen bilginin özüne dokunulmamıştır.

Kaynak şahısların kullandıkları yerel kelimelerin anlamları kaynak şahıslardan öğrenilmiş ve kaydedilmiştir.

Metinlerin başına kaynak şahısların ad soyadları ve oyunları/ oyuncakları kimlerden öğrendikleri de belirtilmiştir.

Kaynak şahıs bilgileri de soyadı temel alınarak alfabetik bir sistem içinde sıralanmış, çalışmanın son bölümüne eklenmiştir.

## 2. Oyun ve Oyuncak

### 2.1. Oyun Nedir? Oyuncak Nedir?

Türkçe’de ‘oyun’ sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocuk oyunları, dans, gösterim, şans oyunları (kağıt, zar oyunları), sporla ilgili eylemler oyun sözcüğü ile karşılanır. “*Tanzimat’ta Batı Tiyatrosu’nun Türkiye’ye girmesiyle, Namık Kemal gibi yazarlar ‘oyun’ sözcüğünü yazılı tiyatro metni anlamında kullandılar*” (And; 1974; 36). Oyun etmek, oyun havası, oyun almak, oyun kurmak, oyun etmek, oyuna gelmek, hile yapmak gibi anlamları da vardır. Türkçe’de ‘oyun’ sözcüğüne bu kadar anlam yüklenmesi Huizinga’nın “*Homo Ludens*” (And; 1974; 36). kuramı ile açıklanabilir. Yani bu anlamların kökeninin ritüde birleştiğidir.

Orta Asya’da şamanın adları arasında ‘oyun’ sözcüğü de vardı. Türkistan da ise sadece şaman için değil tüm şaman törenine bu isim veriliyordu.

Oyun sözcüğünün pek çok anlamını şaman törenlerinin içerdiği de görülmektedir. Törenlerde şaman dans ediyor, müzik yapıyor, yüz kaslarını kullanarak ve sesler çıkararak taklit yapıyor ve şiir okuyordu. “*Böylece oyun sözcüğüyle tiyatro, dans ve türlü seyirlik oyunların kökeni şamanda ve onun eyleminde toplanmış oluyordu*” (And; 1974; 36). Oyun sözcüğü Türkçe’de ki en eski sözcüklerden biridir. Eski metinlerde oyun kelimesi; “raks, dans, musiki” ve “hile, dalavare, sahtekarlık, kötülük” anlamlarında kullanılmaktadır. Ayrıca, “*İrk Bitig’den alındığı sanılan oy-mak mastarı, “zar ile oyun oynamak, fal açmak” olarak anlandırılmıştır*” (And; 1974; 37).

Oyun sadece insana özgü bir kavram olmadığı gibi insan için kültürden daha eskidir. Gerek Türk, gerek İslam dünyasından resimler ve minyatürler ile bazı oyunların eskiliği saptanmaktadır. Bunların yanısıra yazılı kaynaklarda da yer almaktadırlar. Örneğin; “Homeros, Aşil ve Ajax’ın Troya savaşlarında (yaklaşık İ.Ö. 550) oyun oynadıklarını anlatmaktadır” (And; 1974; 38). Türk oyunları için de yazılı kaynaklar bulunmaktadır. Bunlardan biri olan, “*Dedem Korkud’un Kitabı’da toy, av, hayvan güreşi, ok yarışı ve nişan atma, duello, aşık oyunu üzerine bilgi buluruz*” (And; 1974; 43).

Oyunun kökeninde dinsel, büyüsel sebepler yatmaktadır. Ancak, oyunların oluşumuna bunun dışında başka faktörlerde etki etmiştir. Örneğin, “*Türkiye’de oynanan oyunların oluşumuna etki eden faktörler; soy (Orta Asya), yer (Anadolu Kültürü) ve din (İslam Kültürü)’dir.*” (Karabaşa; naklen; And; 2007; 91.) Günümüzde ise oyun, kökenlerindeki anlamından uzaklaşmıştır. Metin And, oyunun ortaya çıkışında yaşanan bu değişimi, “*çağcıl uygarlığın oyunu yaşamdan ve kültürden ayırdığını böylece de oyunun, insan ve toplum için asal değerini ve işlevini yok ettiği*” (And; 1974; 32) şeklinde ifade etmektedir.

Huizinga’ya göre; “*hukuk ve düzen, tecim ve kâr, zanaat ve sanat, bilgelik ve bilim gibi uygar yaşamın önemli içgüdüsel güçlerinin kökeninde mythos ve ritual vardır ve hepsi oyundan çıkmıştır*” (And; 1974; 28).

Oyun ile ilgili ortaya birçok teori atılmıştır. Bazıları oyunu, yaşam sevinci fazlalığından kurtulmak, bazıları da insan ve hayvanın oyunu doğuştan gelen içgüdüleri ile oluşturduğunu belirtir. Kimine göre oyun, hayatın bir provasıdır, kimine göre ise egemenlik kurma arzusu ve yarışma ihtiyacından kaynaklanmaktadır.

Psikoloji, fizyoloji gibi birçok bilimdalı oyun ve ona özgü olan düzeni hem hayvanlarda hem de yetişkinlerde gözlemleyip anlayabilmek ve açıklayabilmek için çeşitli çalışmalar yapmaktadırlar. Ancak, sanat, dil ve din gibi oyun da tam olarak tanımlanamayan karmaşık bir olgudur.

Oyun kavramı dünyada ve Türkiye’de birçok araştırmacı tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır.

Türkçe Dil Kurumu oyunu, “*yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence, tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, kumar, hile, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma ve piyes*” şeklinde açıklanmıştır.

Johan Huizinga'ya göre oyun; “Özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde ger gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahipolan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyeti” (Aksoy; naklen; Huizinga; 2014; 268).

Oyun kavramının çok çeşitli anlamları olduğunu vurgulayan And'a göre, çocukların oynadıkları çoğu oyun eskiden büyüklerin ritüel olarak başvurdukları şeylerin devamıdır. (And; 1994; 31)

Tacetin Şimşek göre oyun, “Oyun oynama ihtiyacı, çocuk büyüdükçe biçim değiştirerek sürer. Oyun; öğrenme, yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracıdır. Oyun sırasında çocuk pek çok şeyi kendi kendine deneyerek öğrenir. Çocuğu geleceğe hazırlayan bir etkinlik olarak oyun, çocukların neşe kaynağı olma, yaratıcılığı geliştirme, başarıyı tanıma fırsatı verme gibi vasıflar kazanmasına ve sosyal hayata hazır hale gelmesine yardımcı olu.” (Şimşek; 2005; 175).

Boratav'a göre 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 yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir. Bunlar: cirit, güreş, horuz dövüşü, saklambaç, bilye, topaç, aşık gibi. Oyun çocuğun yemek yemesi, uyuması, okulda ve evde ders saatleri dışında hemen hemen bütün yaşamını kapsar; arkadaşı ile itişip kakışması, tek başına bir bahçenin bir başından bir başına koşması, merdiven tirabzanlarında kayması birer oyundur (Gökşen; naklen; 2014; 232).

Dönmez'e göre oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (Gökşen; naklen; 2014; 232).

Gözaydına göre oyun, “Dokunma, deneme, taklit ve keşif yoluyla meraklarını gideren çocuk, hayat sahnesinde yaşadıklarını da aktararak aktif bir şekilde diliyle, hareketleriyle bizzat oyun sahnesinde rol alır. Dil becerisi yoluyla iletişim kurduğu bu sahnede arkadaşları ve oyuncaklarıyla başbaşa olan çocuk, bir yandan oyun esnasında bedenini ve organlarını oyunun amacına uygun bir şekilde kullanmayı öğrenirken, bir yandan da yeteneklerini ve soyut ilişkilerini geliştirir. Böylece oyun çocuğu sosyal ve kültürel çevreye sokar ve gelişimini sağlar” (Gözaydın; 2007; 293).

Nebi Özdemir'e göre ise oyun, “Belirli bir geleneğin yaratması ve taşıyıcısı olan çocuk oyunu, aynı zamanda iletişimin 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 mekâna göre sürekli değişen ve gelişen yaratmalardır. Bu iletişim ortamında kültürel birikim tanınır, denenir ve benimsenir”* (Özdemir; 2006; 453).

Yukarıdaki araştırmacıların tanımlarından ve kendi gözlemlerimizden hareketle oyun, çocukların kendilerini ve çevrelerini tanıyabilmek, fiziksel ve zihinsel olarak gelişebilmek için daha çok fiziksel hareketler üzerine kurulu gibi gözüken ancak içinde çokça zihinsel aktivite barındıran eğlendirmeye ve iyi vakit geçirmeye yarayan, belirli kuralları olan, hareket çeşitleri bütünüdür. Oyun, kültürün izlerini yoğun bir şekilde üzerinde taşır ve topluluğu şekillendirmede önemli bir işleve sahiptir.

Oyuncak, Türk Dil Kurumunca, *oyun aracı, önemsiz ve kolay iş, başkaları tarafından bir araç gibi kullanılan, güçsüz kimse* şeklinde açıklanmıştır.

*“Çocukları eğlendirmek, oyalamak, eğitmek amacıyla ortaya çıkan oyuncak, yapıldığı döneme ilişkin önemli ipuçları veren bir nesnedir. İster halk sanatı ürünü olsun, ister endüstriyel olarak üretilmiş olsun yapıldığı dönemin toplumsal ve kültürel özelliklerini yansıtan oyuncaklar, oluşturuldukları dönemin yaşam biçimlerinin önemli birer kayıtlarıdır.”* (Akbulut; naklen; Onur; 2009; 182.)

Bize göre oyuncak ise, oynayıp eğlenmeye yarayan her şeydir. Çocuk için amaç oyun ise araç oyuncaktır. Meydana getirildiği toplumun ve kültürün özellikleri üzerinde taşıyan araçlardır.

Eskilerde varlıklı ailelerin çocukları için yapılan oyuncaklar, sosyal değişim ve endüstriyel gelişimle seri üretilen, kolay erişilebilen bir hal almıştır. Eskinin ağır şartlarında çalışan, oyuna ve oyuncuğa vakit ayıramayan çocuğu, şimdilerde her kesimden çocuk için oyuncaklar üretilmektedir.

Geleneksel oyuncaklar ise, günümüzde modernize edilerek varlığını sürdürmektedir.

## **2.2. Oyun ve Oyuncakların Fonksiyonu**

Çocuk, yaşamla ilgili birçok deneyimi oyun aracılığıyla kazanmaktadır. Çocuk, hayata hazırlanırken fiziksel, bilişsel, duyuşsal, sosyal ve dil gelişimini oyun destekler. Bu nedenle oyun gerçek yaşamın bir parçası ve etkili bir öğrenme sürecidir.

Pınar Girmen, çocukların yaşam becerisi kazanmalarında oyunun rolü üzerine; *“Çocuk oyunları, toplumsal kültür açısından önemli olduğu kadar, eğitim ve psikoloji yönünden de önem taşımaktadır. Çocukların eğitiminde etkin bir yol olan oyun, çocuk için gerekli olan davranış, bilgi ve becerilerin oyun içinde kendiliğinden öğrenildiği süreci kapsar. Çocuk aynı*

zamanda paylaşım, yardımlaşma, sevecenlik, hoşgörülü olma, kibarlık, saygılı olma, bağımsızlık ve cesaret gibi önemli değerleri oyun sürecinde öğrenir ve değer algısını oluşturur. Çocuk, yaşamda yer alan rolleri ve olguları oyun içinde kavrar, benimser, pekiştirir” (Aksoy; naklen; Girmen; 2014; 273).

Mangır ve Aktaş toplumsallaşmayı, “çocuğun sosyal uyarıcıya, özellikle grup yaşamının baskı ve zorunluluklarına karşı, duyarlılık geliştirmesi, grubunda ya da kültüründeki diğer insanlarla geçinebilmesi ve onlar gibi davranabilmesi” olarak tanımlamış ve oyunun çocuğun gelişimindeki etkilerini şu şekilde sıralamıştır (Arslan, Bulgu; 2010; 18).

“- Çocuk, oyunda ile içindeki rolleri üstlenerek, aile bireylerinin görevlerini, sorumluluklarını, davranış biçimlerini öğrenebilir ve kendine uygun gördüklerini tekrarlayarak pekiştirebilir.

- Oyun, çocuğun kişisel ve toplumsal alışkanlıklarını kazanmasında çok etkili bir yöntemdir.

- Oyunda, çeşitli meslek gruplarını taklit ederek, o rolü kuralalarını öğrenebilir.

- Diğer insanlarla iletişim kurmayı, gözlem ve işbirliği yapmayı ve yardımlaşma duygularını geliştirebilir.

- Oyun yoluyla teşekkür etme, günaydın, iyi geceler deme gibi sözel kuralları ve sıra bekleme, konuşan birini dinleme, trafik kurallarına uyma, telefonla konuşma gibi sözel olmayan kuralları öğrenebilir.

- Doğru- yanlış, iyi- kötü, güzel- çirkin, haklı- haksız gibi ahlaki kavramları pekiştirebilir.

- Ayrıca başkalarına saygı gösterme, başkalarının ve kendi haklarını koruma, verilen görevleri üstlenme, karar verip uygulayabilme, işbirliği yapabilme gibi toplumsal kuralları da öğrenebilir.

- Oyun, çocukların tüm gelişim alanlarında olduğu gibi toplumsallaşmada çok önemli bir yere sahip olan dilin gelişimlerini de destekleyicidir. Çocuk oyunlarının çoğunluğu, dil kullanımını gerektirmektedir. Çocuklar oyun sırasında dili kullanarak, yeni sözcükler kazanabilmekte ve dil yoluyla birbirlerine bilgiler katabilmektedirler” (Arslan, Bulgu; 2010; 18).

William R. Bascom’un belirlediği işlevleri, ana hatları ile Metin Ekici ise şu şekilde sıralamaktadır:

1. Eğlenme, Eğlendirme ve Hoşça Vakit Geçirme İşlevi
2. Toplumsal Kurallara ve Törenlere Destek Verme İşlevi
3. Eğitim ve Kültürün Genç Kuşaklara Aktarılması İşlevi
4. Toplumsal ve Kişisel Baskılardan Kurtulma İşlevi (Ekici; 2011; 124-125).

Ardahan bölgesinde derlenen oyunlar, işlevsel olarak incelendiğinde oyunların genel anlamda Bascom'un sözünü ettiği işleve sahip olduğu görülmektedir. Oyunun tanımında da yer aldığı gibi en önemli işlevi eğlenme, eğlendirme ve hoş vakit geçirmedir. Her oyun, temelde bu işlevi taşır. Oyunu oynayan ve mekânda izleyici olarak bulunanlar eğlenmek ve hoş vakit geçirmek amacı taşırlar.

Oyuncu, oyuna birtakım değer yargıları ile bağlıdır: *“yüreklilik, direşkenlik, olanaklar ve en önemlisi oyun kurallarına, bütün kazanma isteğine karşın uymak zorunluluğu. Her oyunun kuralları vardır. Oyun kuralları bağlayıcıdır ve kuşkuyla yer bırakmaz. Kurallar bozulunca bütün oyun çöker, biter”* (And; 28). Örneğin, “sek sek oyununda” oyununda oyuncular (1) oyunun oynanabilmesi için yere gerekli şeklin çizilmesi gerektiğini; (2) taşıma gerekli kutucuklara çizgilere değmeden sokması ve tek ayağı üzerinde yine çizgilere basmadan şekli dolaşması gerektiğini; (3) taşı ve ayağı çizgiye değen oyuncunun o turu geçemeyeceğini; (4) sadece bir kişinin, tüm oyunculardan önce tüm turları tamamlayıp kazanan olabileceğini bilirler. Dolayısıyla oyunlar, “toplumsal kurallara ve törenlere destek verme” işlevini de yerine getirmektedir. Bunun yanı sıra oyunun böyle bir sistem olarak algılanması insan ve hayvana ait diğer oyun etkinliklerini birbirinden ayırır.

Oyunlar, içine doğulan toplumda yaşça büyük bireyler tarafından yaşça daha küçük bireylere öğretilmektedir. Bu öğrenme süreci kimi zaman yetişkinler tarafından gösterilerek, kimi zamansa küçüklerin büyükleri taklit etmesiyle gerçekleşmektedir. Bu sayede “eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması işlevi” de sağlanmaktadır.

Bascom'un sözünü ettiği dört işlevden sonuncusu ise “toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi” de oyunlarla birlikte gerçekleşmektedir. Oyun gerçek yaşamdan ve günlük yaşamdan farklıdır. Çocuk, gerçek dünyadan çıkarak kendi dünyasının içerisine girer. Ancak, çocuk gerçeğin dışında olduğunun bilincindedir. *“Bu nedenle de oyun çıkarıcı değildir”* (And; 1974; 28). Oyun maddi kazanç sağlamaz, aksine günlük yaşama bir ara verir.

Oyun günlük yaşamdan yer ve süre bakımından ayrılır. *“Bu bakımdan kendine özgülikle ve süreyle sınırlanmıştır. Oyun başlar ve belli bir noktada biter. Bir sonuca yöneliktir. Bir gelenek gibi sürekli, tekrarlanır”* (And; 1974; 28) .

Huizinga'ya göre, oyunun en önemli niteliği özgürlüğüdür. *“Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir”* (And; 1974; 28).

Birlikte oynamak oyuncuları birbirine yakınlaştırır ve oyun bittikten sonra dahi oyunda kurulan bağ devam ettirilir. Bir bakıma oyuncular arasında gizli bir bağ kurulur ve bu sayede toplumsal öbekleşme kolaylaşır.

Çeşitli araştırmalar sonucu oyunların, çocukların yetişkin dünyasına geçmesinde bir yol olduğu görülmüştür. *“Yine bazı çocuk oyunlarının eski ritüel, inanç ve büyü kalıntılarını*

*günümüz toplumlarında halen yaşatmaları sebebiyle bunlara en iyi kaynak teşkil etmeleri de önemli saptamalardan biridir” (Sol; naklen; Boratav; 2005; 140).*

Oyunları psikolojik açıdan irdelediğimizde de, çocuğun ruhuna, hayal gücüne ve becerilerine katkısı olduğunu görebiliriz. Oyun oynayan bir çocuk, çevreyle ve oyun arkadaşları ile etkileşim içerisinde olup, gelecekteki hayatı için hazırlıklar yapmış olur. Kısacası oyun, çocuğun yaşam karşısında ki tutumunu yansıtır. Pedagojik yönden konuyu ele anlar, oyun oynamaktan kaçan çocukların ruhsal gelişimlerinde ve toplumsallık duygusunda aksaklıklar olabileceğini vurgulamaktadır.

Oyun, çocukların baş uğraşı ve tek telaşıdır. Fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal açıdan bir çocuğun gelişebilmesi oyunlara bağlıdır. Çocukların oynadıkça fiziksel becerileri ve hayal dünyaları gelişir ve yapabileceklerinin ve kendilerinin farkına varırlar. Çocuk, oyun aracılığı ile üzüntülerini, kaygılarını, düşmanlıklarını, sevgilerini, kıskançlıklarını, hayallerini, iç çatışmalarını, düşüncelerini ifade eder. Ve bu sayede kişiliklerinin temelini oluştururlar. Sosyal kuralları ve etik davranışlar da oyun yolu ile edinilir, yardımlaşma, dayanışma, birlikte problem çözmeyi ve dayanışmayı öğrenir. Aynı zamanda diğer çocuk ya da çocuklarla oynayabilmek ve oyunlarında yer alabilmek için onlara uyum sağlamayı ve geçinmeyi öğrenir.

Oyunun çocukların üzerindeki önemli sosyokültürel katkılarından biri de dil becerilerindeki gelişimdir. Oyunların başlangıcında eş ve ebe seçimi için kullanılan sayışmacalar çocukların dil becerisi açısından çok önemlidir. Bunların yanında çocuk oyun içerisinde hakkını ararken, kendini savunurken duygu ve düşüncelerini en etkili şekilde karşısındakine aktarmayı da öğrenir. Böylece çocuk duruma göre vücut dilini kullanmayı da öğrenmiş olur.

Toplum bilim açısından incelendiğinde de çocuk oyunlarının sadece eğlence, boş vakitleri değerlendirme etkinliği olmadığını görürüz. *“Fakat geleneklerin oluşumu ve dönüşümünü konu edinen halk bilimi açısından oyun kavramını değerlendirdiğimizde sosyolojik unsurların ve çocuk psikolojisinin daha geri planda kaldığını söyleyebiliriz” (Sol; 2005; 140).*

Oyunlar, birey olarak çocuğa yaşam becerisi, iletişim, dil, liderlik, problem çözme ve öz yönetim becerileri kazandırır. İncelediğimiz ve ayrıntılı olarak tanıttığımız oyunları belirttiğimiz bu işlevler doğrultusunda değerlendirmek uygun olacaktır.

Oyunlar ilk olarak “yaşam becerisi” açısından incelendiğinde, oyunların çocuğu içinde yaşayacağı zorlu hayat koşullarına hazırladığı görülmektedir. Gojo ve Mille oyununda çocuk alet kullanmayı, dengeli hareket etmeyi ve hızlı olmayı; bıçak oyununda bıçağı etkili kullanmayı; aşık oyunu ile strateji geliştirmeyi öğrenir. Saklambaç oyununda, saklananlar iyi bir saklanma yeri bulmak için strateji kullanmalıdır; ebe ise saklanma yerlerini düşünerek belli

stratejiler sergiler. “Körebe” oyununda gözleri kapalı olduğu için, görmeden yolunu bulmayı ve düşmemeyi öğrenir. “Güreş” ve “Halat çekme oyunu” ile oyuncular fiziki olarak gelişmekte ve güçlenmektedir. “Çümdür” ve “Pelüg” oyunları da işlevsel açıdan oldukça önemlidir. Geçimin hayvancılığa dayalı olduğu bölgede, çobanlık önemlidir. Hayvanların kontrolünü sağlamak için belirli mesafelere taş atması gereken çobanların “Çümdür” ve “Pelüg” oyunları ile bu meziyeti küçük yaşlarda geliştirdikleri görülmektedir. Genelde kız çocuklarının oynadığı “Dokuztaş” oyununun ise, çocuklar el becerisi ve tutma yakalama becerisi kazanmaktadır. Sosyalleşme açısından incelendiğinde ise “Dansa Davet” oyununun iletişim becerisi kazandırdığı görülmektedir.

Oyunların bir diğer önemli işlevi ise çocuklarda yaratıcı düşüncüyü ve beceriyi geliştirmesidir. “Kibrit oyunu”, “Fanti”, “Kapak”, “Korg”, “Pil ve Mermi oyunları” bu anlamda bir eşyayı oyun aracı olarak kullanarak ileriki yaşlarında her eşyayı azami ölçüde değerlendirmek zorunluluğu olan bir hayat koşuluna hazırlanmış olduğu söylenebilir. Üçtaş oyunu ile de çocuklar rakibinin hamlelerine göre hamle belirlemede bu sayede yaratıcı düşünmeyi öğrenmektedirler.

Bunların yanı sıra oyuncaklar, yapıldıkları dönemin toplumsal ve kültürel özelliklerini yansıtan, oluşturuldukları dönemin yaşam biçimlerinin önemli birer kayıtlarıdır.

El yapımı oyuncaklara, çocuğun yaratıcılığını, el becerisini geliştirmenin yanı sıra kendi kendine karar verebilme ve belirli alanlarda beceriler kazanmalarına imkân sağlamaktadır. Çocuk oyuncağını ortaya koyarken hem çevreyi tanır hem de arkadaşlarıyla iş birliği içerisinde olup sosyalleşir. Ayrıca, anne, baba, dede gibi büyüklerden öğrenilerek yapılan oyuncaklar, geleneksel bilgi birikimi ve kültürün kuşaklar arasında aktarılmasını sağlar.

Geleneksel oyuncaklar daha çok atık ya da doğal malzeme kullanılarak yapılmaktadır. Kumaş parçaları, ahşap malzeme, metal malzeme, ip, lastik veya taş temel malzemelerdir. Bu malzemeleri kullanarak ortaya bir oyuncak çıkarmak ise çocuğun yaratıcılığını ortaya çıkarır. Ahşap malzemeleri kullanarak yapılan oyuncaklar ise çocuğun el becerisinin gelişmesini sağlar. Kız çocuklarının oynadıkları bebekler, annelik duygularının gelişmesini sağlar.

### **2.3. Dünden Bugüne Oyun Ve Oyuncak**

*“Çocuk oyunları, oyunlarda kullanılan nesnelere, oyuncaklar, oyun içerisinde yer alan davranışlar, tekerlemeler, şarkılar ve diğer uygulamalar kültürün bir parçasını oluşturmaktadır. Konuyu daha özete indirgediğimizde çocuklarla ilgili olan bu kültürel değerleri, çocuk kültürü olarak niteleyebiliriz”*(Özhan; 2010; 28).



Toplumlar deęiřtikçe, geliřtikçe yeni ihtiyaçlar ortaya çıkmakta ve bu ihtiyaçları karřılayacak yeni çözümler üretilmektedir. Kültürel deęiřime neden olan bu özümler toplumun önemli bir parçası olan çocuk kültüründe de deęiřimlere yola açar.

Çocuk oyunları, büyükler tarafından küçüklere öğretilen, nesilden nesile süregelen bir kültür değeridir. Oynanış biçimlerinde küçük deęiřiklikler olsa dahi geçmişten günümüze kadar ulaşan pek çok oyun mevcuttur. Yüzyıllar ötesinden günümüze kadar ulaşmış oyunlara örnek olarak, atlama- sıçrama, kořma- kovalama, tař- ařık- sopa gibi nesnelere oynanan oyunları verebiliriz.

*“Arkeologlar yaptıkları çeřitli arařtırmalarda bu oyunları anlatan kabartma ve maęara resimleri bulmuşlardır. British Museum’da bulunan İ.Ö. 800 yılında yapılan topraktan bir heykel iki kıızı ‘ařık’ oynarken göstermektedir”* (And; 2007; 31). *“Eski Mısır’da bulunan Orta Krallık dönemi duvar resimlerinde, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, arkeolojik kazılarda çıkan buluntularda ařık, sopayla çember sürme, topaç ve top oyunları aynandıęına dair resimler”* (Özhan; naklen; Onur; 2010; 28) bulunmaktadır. Bu oyunların çoęu altmışlı yařına gelmiş kırsal kesimde büyüyen kiřilerin bildikleri oyunlardır. Günümüz çocukları ise bu oyunların çoęunu bilmemektedir. Bunda ise, dünyada ve ülkemizde deęiřen sosyo- ekonomik ve kültürel yapı ile geliřen teknolojinin etkisi altında kalmakta, davranışları olduęu kadar oyun ve oyuncakları da yeni yapıya uygun olarak deęiřime uğramaktadır. Televizyonlarda ki filimleri, dizileri, çizgi filmleri izleyen çocuklar bu dizilere göre oyunlar yaratmakta ve izledikleri çizgi film kahramanları örnek alarak onlarla özdeřleşmeye çalışmaktadırlar. Baędařen Köyü’nde erkek çocuklarının sokakta oynadıkları oyunlarda, yakın dönemde televizyonda gösterilen “Kurtlar Vadisi” dizisindeki kahramanlardan etkilenerek tahtalardan silah yaparak daha saldırgan oyunlar oynadıkları görülmüřtür. Televizyon ve sinemada gösterilen “Örümcek Adam”, “Batman” gibi filmlerin kahramanlarına öykünen çocuklar onlar gibi olmaya çalışmaktadırlar. Bu duruma örnek olarak ise, 2007 yılında bir çocuęun hayranı olduęu Örümcek Adam’a öykünüp, “Bende uçacaęım.” diyerek 7. katın penceresinden atlaması verilebilir.

Bu durum sadece çocuklarda deęil günümüz gençlerinde ve yetişkinlerinde de görülmektedir. 90’lı yıllarda gösterimde olan “Pokemon” çizgi filmi, bu yıl “Pokemon Go” adı ile piyasaya mobil oyun olarak sürülmüş ve tüm dünyada olduęu gibi ülkemizde de gençler ve yetişkinler sokaklarda pokemon avına çıkmıştır.

2000’li yıllardan sonra hayatımıza giren bilgisayar toplumunda bilinçsizce ve hoyratça kullanılmaya başlanmıştır. Aileler henüz ilkokula giden çocuklarına bilgi öğrenmede faydalı olabileceęini düşündükleri bilgisayarları almışlardır. Çocuklar ise bilgisayarın bilgi edinmekteki işlevlerini tam olarak bilmedikleri için onu, oyun ve eğlence olarak kullanmışlardır. Tekolojinin

tüm olanakları kullanılarak hazırlanan bilgisayar oyunları çocukları kendilerine öyle bir bağladılar ki, annelerinden, babalarından ve yaşadıkları toplumdaki uzaklaşarak yalnızlığa mahkûm olan bireyler yetiştirdiler. Sokakta arkadaşlarıyla özgürce oynayan, hayal dünyalarında yarattıkları oyunları birbirleriyle paylaşan çocuklar, teknolojinin yarattığı hayal dünyasında yaşamaya başladılar. Sonuçta oyunlarını, oyuncaklarını birlikte üretilip birlikte oynamayı tercih eden çocuklar yerine, saldırgan, bencil, paylaşmayan ve yalnızlığı tercih eden bir çocuk tipi oluşmuştur. Yine Bağdaşen’de karşılaştığımız bir çocuk, bize oyun olarak bilgisayarda oynanan bir oyunu anlatmış ve oyunda ki bölümleri geçmek için hileler bulduğundan söz etmiştir.

Çocuk oyunlarında değişime sebep olan bir başka etken ise köyden kente göç sonucu, çocuk oyunları alanlarının fiziki yetersizliğidir. Köyde yaşayan çocuk için ev odaları dâhil, dış mekânlarda ki bütün alanlar çocukların oyun alanı idi. Şimdilerde ise kentlerde çocukların özgürce ve tehlikeden uzak alanlar yapılmamış, yapılanlar ise yetersiz kalmıştır. Şehir merkezlerinde çocukların çelik- çomak, koşma- kovalamaca, taş fırlatma gibi oyunların oynanmasına elverişli alanlar mevcut değildir. Sokaklar, apartman araları, inşaatlar, boş binalar çocuklar için oyun alanları olmakta ve bu durum oyun için elverişli olmadığı gibi çocuklar için tehlikeli mekânlardır.

Köyde yaşayan çocuklar bu konuda kentte yaşayanlara oranla daha şanslı olmalarına rağmen, köylerde de teknolojik oyunlar geleneksel oyunlara tercih edilmektedir. Köylerde artık çok çocuklu aile çok görülmemektedir. Bu durumda çocuklar için daha fazla harcama yapılmasına olanak sağlamaktadır. Aileler çocuklarında kalıcı hasar olur korkusu ile koşmalı ve atlamalı oyunları çocuklarına oynatmamaktadırlar. Bu sebeple de çocukların evde daha güvende olacağını düşünüp ellerine oynamaları için cep telefonu, tablet ve bilgisayarlar verilmektedir. Ya da ödevlerini yapmaları karşılığında ödül olarak cep telefonu, tablet ve bilgisayarlar sunularak çocuklar evlere bağlanmaktadır. Bu durumda açık alanda oynanan oyunların oynanmasına ve zamanla unutulmasına sebep olmaktadır.

Köyden kente göç köylerdeki çocukların oyunlarını da olumsuz yönde etkilemektedir. Köydeki çocuk sayısının azalması kalabalık oyuncu ile oynanan oyunların oynanamamasına sebep olmaktadır ya da çocukların bu tür oyunlarda değişiklikler yapmasına yol açmaktadır.

Ülkemizdeki kentleşmede çocuk oyun alanlarına yeterince önem verilmemektedir. Oysa çocuğun özgürce oynayabilmesi için oyun alanlarına ihtiyacı vardır. Kentlerdeki *“Çocuk oyun alanlarının sayıca eksik olup istemi karşılamaması bir yana, tasarladıkları yer, biçim ve donatıları itibarıyla da olumsuz eleştiriler aldıkları bir gerçektir.”* (Özhan; naklen; Öymen Gür; 2010; 31) *“Çocuk parkları olarak yapılan içinde salıncak, kaydırak, tırmanma demirleri, sihirli küpler, merdivenler, tahterevalliler, kum havuzları bulunan geleneksel parklar ilk açıldıklarında ilgi görmelerine karşın, oyun objelerinin zamanla bozulması, özelliğini*

*kaybetmesi nedeniyle ilgi çekmeyen yerlere dönmektedir”* (Özhan; naklen; Öymen Gür; 2010; 31).

Gelişmiş ülkelerde ise geleneksel çocuk parkları, çocukların etkin oyunlardan başka edilgen, yaratıcı ve düşsel oyun türlerine olanak tanıyan çağdaş çocuk parklarına dönüştürülmüştür.

Çocukken yoksulluk nedeniyle, okula gönderilemeyip, zanaat öğrenip aile ekonomisine katkıda bulunabilmesi için köyden kente gönderilmiş şimdilerin yetişkinleri ise, oyun oynamaya zamanlarının kalmadığını ve oyun oynamayı ve oyuncakları zaman içerisinde unuttuklarını dile getirmişlerdir.

Çocuk oyunları çevre koşullarına göre de biçimlenmektedir. Çevrenin veya çevredeki yaşam koşullarının değişmesi oyunlarda da değişiklik yapmaktadır. Örneğin kırsal kesimde “Jandarma” adıyla oynanan oyun, kentte “Hırsız- Polis” oyunu olarak oynanmaktadır.

Önceden Ardahan’ın kırsal kesiminin kalabalık olması ve geçim için hayvancılığa bağlı tarım olması dolayısıyla tarımla ilgili olarak pek çok oyun oynanılmaktaymış. Ancak artık nüfusun çoğunluğu kentlere göç ettiği için bu oyunlarda oynanmaz olmuştur. Örneğin kurak geçen bahar mevsiminde yağmur yağdırmak amacıyla çocuklar tarafından oynanan ve ritüel öğeler taşıyan “Gelin”, “Dodi Bezeme” isimlerle adlandırılan oyun, günümüzde oynanmamaktadır. Yine baharı karşılamak için oynanan “Şişman” oyunu da artık oynanmamaktadır.

Oyuncaklar için de durum aynıdır. Oyuncaklar üretildikleri dönemle ilgili tarihsel, sosyo- kültürel ve ekonomik bilgiler verirler.

Çocukların; kendilerinin, büyüklerinin, yaptıkları oyuncaklarla oynama dönemi teknolojiadaki gelişmeler sonucu geride kalmıştır. El yapımı oyuncaklar yerini fabrikalarda seri olarak üretilen oyuncaklara bırakmıştır. Oyuncak tasarımcıları oyuncakları, iletişim araçlarının çocuklara sunduğu popüler kültürü, çocukların ilgi duyacağı şekilde şekillendirip fabrikalarda seri olarak üretiliyorlar. Çünkü çocuklar (anne ve babalarda dâhil) televizyonda izledikleri çizgi film kahramanlarının etkisinde kalarak seçiyorlar. Bu duruma örnek olarak yakın dönemde Güney Koreli şarkıcı PSY’nin “Gangam Style” şarkısı dünyada ve ülkemizde büyük ilgi toplamıştır. Bunun sonucunda ise şarkıcının “Gangam Style” şarkısını söyleyen oyuncak bebekleri piyasaya sürülmüş ve oldukça ilgi görmüştür. Ve yine yakın dönemde yayımlanan “Pepe” çizgi filminin karakterlerinin de piyasaya oyuncakları sürülmüş ve her kesimden çocuğun oyuncakların arasında yerini almıştır.

Oyuncakların fabrikalarda seri üretimi, klasik oyuncaklar olarak nitelendirdiğimiz el yapımı oyuncak ve oyun nesnelerinin birçoğunun değişime uğraması veya yok edilmesine sebep olmuştur. Örneğin, hayvan kıllarından veya bez parçalarından oluşturulan topların yerini

fabrikasyon plastik toplar almıştır. Kor Araba, Furgun gibi tahtadan arabaların yerini ise fabrika üretimi metal, naylon, plastikten yapılan oyuncak arabalar almıştır. Kız çocuklarının Pitik ve çorap bebeklerin yerini ise yine fabrikasyon et ve plastik bebekler almıştır.

*“Eski dönemlerin klasik oyuncakları testi, sürahi, teneke zilli tef, beşik darbuka, kaynana zırlıtısı, minik yayık, değnek, aşık, topaç, hacıyatmaz, çingirak vb. yerini modern dönemlerde, modern dönemin yapı ve gelişimlerini yansıtan, işlevsel oyuncaklara; kurşun asker, kale, tabanca, tüfek, tank, kovboy şapkası, itfayeci miğfer ve üniformaları, kukla, minyatür mutfak, buzdolabı, araba, deniz motoru, yelkenli gemi, tren, futbol topu, ileri teknoloji ürünü bebekler vb. bırakmıştır”* (İnal; 2005; 260).

Köyden kete göçler çocukların oyuncak tercihlerinin değişmesine de etki etmiştir. Kentte; arkadaşlarında, mağaza vitrinlerinde ve televizyonlarda gördüğü oyuncaklar çocuğu daha çok cezp etmekte ve onlara sahip olmak istemektedir. Sosyo- ekonomik durumları geliştike aileler çocukları için odalar düzenliyor ve bu odalarda oynamaları için çocuklarına oyuncaklar alıyorlar. Bu ortamda ise çocuklar yaratıcılıktan ve üretkenlikten uzak kendisine alınan fabrikasyon oyuncaklar ile zaman geçirmektedir.

## BİRİNCİ BÖLÜM: OYUNLAR

### 1. Erkek Çocuklarının Oynadığı Oyunlar

#### 1.1. Aletle Oynanan Oyunlar

##### 1.1.1. Şampiyon

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Mertcan DAŞDEMİR.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Top.

**Oyunun Amacı:** Dikkat, kas ve koordinasyonu geliştirmek.

Oyuncular bir araya toplandıktan sonra sırayla dizlerinde top sektirirler ve sektirme sayılarına göre sıraya girerler. Daha sonra topu sırasıyla onar defa ayaklarında, dizlerinde ve başlarında; tekrar başlarında, dizlerinde ve ayaklarında sektirip oyunu tamamlarlar. Sektirme esnasında topu düşüren yanar ve top sıradaki diğer oyuncuya geçer. Yanmadan oyunu bitiren oyuncu kazanmış olur. Kazanan birden fazla oyuncu varsa onlar arasında da tekrar aynı şekilde yarışma yapılır.

##### 1.1.2. Dokuz Aylık

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Kadir YILDIZ.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncaklar:** Top.

**Oyunun Amacı:** Koordinasyonu, dikkat yeteneğini geliştirmek ve toplumsal rolleri öğrenme.

İki taş belli aralıklarla yan yana konularak kale belirlenir. Tüm oyuncular ayaklarında top sektirirler. En top sektiren oyuncu alta (kaleye) geçer. Kaleye atılan top değerleri şöyledir;

Ayakta atılan goller; 1 gol,

Kafa ile atılan goller; 2 gol,

Omuz ile atılan; 3 gol,

Rövaşata ile atılan goller; 9 gol,

Vole ile atılan goller ise 5 gol yerine geçer.

Her oyuncunun sırayla bir kere topa vurma hakkı vardır. Top avuta giderse, kaleci topu havada yakalarsa, top kale içine yerden girerse, kaleci hariç birisinin eline top değerse ya da bir kalecinin yediği gol sayısı dokuza çıkarsa kaleci değişir.

Gol sayısının toplamını ilk dokuza tamamlayan oyuncu ‘anne’, sonraki oyuncu ‘kız çocuk’, bir sonraki ‘erkek çocuk’ şeklinde oyuncu sayısına göre ve toplumsal rollere göre sıralanır. En sona kalan iki oyuncu sırasıyla kaleye geçip birbirlerine penaltı ile üç gol atmaya çalışırlar. Gol sayısını ilk üçe tamamlayan ‘baba’, diğer oyuncu ise ‘doktor’ sıfatını alır.

### **1.1.3. Çivi Saplama**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Çağlar KARATAŞ.

**Oyunun Mekânı:** Toprak alanda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Çok sayıda çivi.

**Oyuncaklar:** Top.

**Oyunun Amacı:** Hızlı karar verme ve strateji geliştirme.

Oyun için çivi veya bıçak gibi malzemelere ihtiyaç vardır. Oyun, ıslak toprak zeminde iki kişi arasında oynanır. Her oyuncunun çivisini saplama için bir kerede, iki hakkı vardır.

Oyuncular sırasıyla ellerindeki çivileri atarak yere saplamaya çalışırlar. Sapladıkları çivileri arasına çizgi çekerler.

Oyuncular birbirlerinin sapladıkları çiviler etrafında daire şeklinde çivilerini saplayarak, diğer oyuncuya yeni bir çivi ekleyecek alan bırakmayarak oyunu kazanmaya çalışırlar.

#### **1.1.4. Mermi Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Yılmaz BAHADIR.

**Oyunun Mekânı:** Toprak alanda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncaklar:** Çok sayıda boş mermi kovanı.

**Oyunun Amacı:** Göz ve el koordinasyonu sağlamak.

Eskiden Ardahan'da bulunan 10. Tabur asker alayının atış talim alanı Damal'ın Serhat mahallesi yakınlarında imiş. Askeriye atış talimi yaptıktan sonra çocuklar gidip boş kovanları toplar ve bunlardan oyunlar kurarlarmış.

Toprak zemine bir daire çizilir ve oyuncu sayısı kadar tabanca mermisi daire içerisine dik bir şekilde yerleştirilir. Daireye belli bir mesafede çizilen çizgiden oyuncular ellerinde ki G3 tipi tabanca mermilerini daire içerisindeki mermilere doğru atarak, daire içerisindeki mermileri daire dışına çıkarmaya çalışırlar. Daire dışına çıkarılan mermi, çıkarılan kişinin olur. Oyun daire içerisinde ki tüm mermiler bitene kadar devam eder.

#### **1.1.5. Pil Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Yılmaz BAHADIR.

**Oyunun Mekânı:** Düz bir zeminde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncaklar:** Çok sayıda pil veya düğme.

**Oyunun Amacı:** Koordinasyonu, dikkat yeteneğini geliştirmek ve toplumsal rolleri öğrenme.

Bitmiş piller çocuklar tarafından etraftan toplanır. Düz bir zemine bir daire çizilir ve oyuncu sayısı kadar pil daire içerisine dik bir şekilde yerleştirilir. Daireye belli bir mesafede çizilen çizgiden oyuncular ellerinde ki taşları daire içerisindeki pillere doğru atarak, daire içerisindeki pilleri daire dışına çıkarmaya çalışırlar. Daire dışına çıkarılan pil, çıkaran kişinin olur.

Bu oyun aynı şekilde düğmeler ile de oynanabilir.

### **1.1.6.Şapka Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Nazım ÖZTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve evde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Şapka.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini ve dikkat yeteneğini geliştirmek.

Sayışma yoluyla ebe belirlenir. Ebe ellerini dizlerinin üzerine koyarak düz bir şekilde eğilir ve sırtına bir şapka konur. Sırası ile tüm oyuncular şapkayı düşürmeden ebenin üzerinden atlarlar. Atlarken şapkayı düşüren oyuncu ebe olur.

### **1.1.7. Kapak oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Doğukan ÖZTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Okulda ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncaklar:** İç içe geçirilmiş plastik kapaklar.

**Oyunun Amacı:** Göz ve el koordinasyonunu, dikkat yeteneğini ve büyük kas gelişimini sağlamak.

Oyun iki oyuncu arasında oynanır. İki oyuncuda da iki kapak olur ve oyunculardan biri işaret parmağı ile başparmağı arasına sıkıştırdığı kapağı fırlatır. Diğer oyuncu da kapağını aynı



şekilde fırlatarak bir önce ki kapağı yerde vurmaya çalışır. Diğerinin kapağını vuran oyuncu iki kapağında sahibi olur.

### **1.1.8. Korg**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Bora KAYA.

**Oyunun Mekânı:** Okulda ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncaklar:** İç içe geçirilmiş plastik kapaklar.

**Oyunun Amacı:** Göz ve el koordinasyonunu, dikkat yeteneğini ve küçük kas gelişimini sağlamak.

Oyun üç kişi arasında oynanır. Her oyuncu ortaya birer kapak koyar ve kapaklar üçgen şekilde dizilir. Üçgene belli bir uzaklıkta bir çizgi çizilir. Ve oyuncular üçgenin yanından çizgiye doğru kapaklarını fırlatırlar. Çizgiye yakınlığına göre kapak sahipleri oyun sıralarını alırlar.

Çizgi üzerinde durarak oyuncular üçgene doğru ellerindeki kapakları fırlatırlar. Üçgende kapaklardan vurarak dışarı çıkaran oyuncu çıkardığı kapağı alır. Kapağı üçgen içerisine girip orada kalan oyuncu oyundan çıkar. Oyun üçgende ki kapakların hepsinin dışarı çıkması ile son bulur.

Kapak eğer bir ele ya da ayağa takılıp durursa; kapağın değdiği kişi ‘durdu’ derse kapak olduğu yerde kalır, ‘gitti’ derse kapak sahibi ayağı ile kapağa tekrar vurur. Kaybeden oyuncu yeni bir kapak ile oyuna devam eder.

### **1.1.9. Bilye**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Fatih BİLGİN.

**Oyunun Mekânı:** Toprak alanda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncaklar:** Bilye.

**Oyunun Amacı:** Göz ve el koordinasyonunu, dikkat yeteneğini ve küçük kas gelişimini sağlamak.

Bilye oyunu üç şekilde oynanır. Bunlar;

**Kuyu;** Toprak zeminde önce küçük bir kuyu açılır ve bütün oyuncular ellerindeki bilyeleri bu kuyuya bırakırlar. Ellerinde atış yapacakları misketi, ‘eneke’ olarak adlandırılırlar. Kuyunun 4-5 m uzaklığına atış çizgisi çizilir. Oyuncular sırasıyla kuyunun yanından atış çizgisine doğru enekelerini atarlar. Bilyelerin atış çizgisine yakınlığına göre oyuncular oyuna başlar. Ve ellerindeki enekeleri atarak çukura sokmaya çalışırlar. Çukura ilk enekesini sokan, çukurdaki tüm bilyeleri alır. Ve oyun yeniden kurulur.

**Karış;** Geniş ve düz bir alanda iki ya da daha fazla oyuncu ile oynanır. İlk oyuncu bilyesini ileriye doğru atar. Diğer oyuncu atılan bilyeye vurmaya veya diğer bilyeye bir karış mesafesi kadar yaklaşmaya çalışır. Eğer vuramaz veya karış mesafesine gelinemezse bir sonraki elde diğer oyuncu yakında bulunan oyuncunun bilyesini kolaylıkla vurur. Bu yüzden amaç vurmaktır.

Oyun başlamadan ödül miktarı kararlaştırılır. Örneğin vuruş iki karış bir bilye gibi. Bu durumda bir oyuncu diğer oyuncunun msketini vurduğunda, vurduğu kişiden iki bilye alır. Eğer karış açmışsa bir bilye alır. Vurma ya da karış açma eyleminden sonra o anda bulunan noktadan oyun tekrar açılır. Genelde vurulan kişi son açılır.

**Üçgen;** Toprak zeminde yere bir üçgen çizilir. Oyuncular kaçır bilyesine oynanacağına karar verdikten sonra, üçgenin her bir köşesine birer bilye konur. Artan bilyeler ise üçgenin içine konur.

Üçgenden 4-5 m uzaklıkta bir atış çizgisi belirlenir. Oyuncular sırasıyla üçgenin yanından atış çizgisine doğru enekelerini atarlar. Bilyelerin atış çizgisine yakınlığına göre oyuncular oyuna başlar. Oyuncular bu atış çizgisinden ellerindeki enekeleri fırlatırlar. Üçgen içerisinden çıkarılan her bir bilye çıkaran oyuncunundur. Eğer atılan eneke üçgenin içine düşer ve üçgenden çıkmaz ise eneke dâhil tüm bilyeleri diğer oyuncu alır.

### **1.1.10. Kuytu (Kuyu)**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Çağlar KARATAŞ.

**Oyunun Mekânı:** Toprak alanda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Bilye.

**Oyunun Amacı:** Göz ve el koordinasyonunu, dikkat yeteneğini ve büyük kas gelişimini sağlamak.

Oyuncu sınırlaması yoktur. Toprağa on tane bilyenin zor gireceği büyüklükte delikler açılır. Her kuyuya puanlar verilir. Oyuncular belli bir mesafeden bilyelerini atarak, deliklere sokmaya çalışır. Bilye girdiği kuyuya göre puan alır. En çok puan alan oyuncu oyunu kazanır.

### **1.1.11. Kanlı Para**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Ali BİLGİN.

**Oyunun Mekânı:** Açık mekân.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Abilerinden ve ablalarından.

**Oyuncaklar:** Para.

**Oyunun Amacı:** Koordinasyonu, dikkat yeteneğini ve küçük kas gelişimini sağlamak.

Oyun iki kişiliktir. Oyuncular düz bir zeminde karşılıklı otururlar. Para kime ait ise oyuna o başlar.

Oyuna başlayacak olan oyuncu elini düz tutar ve parayı avucuna yerleştirir. Ve parayı havaya atarak elinin üzerinde tutmaya çalışır. Ancak parayı tutarken elinin zemine değmemesi gerekir. Eğer parayı elinin üzerinde tutarsa parayı başparmağı dışındaki parmaklarının arasına sıkıştırıp elini yumruk haline getirip üç kez elini zemine vurur. Ve sıra diğer arkadaşına geçer. Eğer parayı elinin üzerinde tutamazsa elini yumruk yapar ve arkadaşını parayı zemin üzerinden hızlı bir şekilde arkadaşının yumruğuna denk gelip kanatacak şekilde gönderir. Ve yine sıra diğer arkadaşına geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

### **1.1.12. Çın Çın**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Mustafa YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve evde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Demir paralar.

**Oyunun Amacı:** Tahmin yeteneğini geliştirmek.

Oyun iki kişi ile oynanır. Parayı atacak oyuncu, “Dolu mu, boş mu?” yöntemi ile belirlenir. Oyunculardan biri avucundan birinin içine bir demir para saklar. Ve karşı tarafın paranın hangi avucunda olduğunu bulmasını ister. Eğer karşı taraf paranın olduğu avucu tahmin edebilirse parayı o atar, bulamazsa karşı taraf atar.

Oyuncular eşit miktarda ortaya demir para koyarlar. Paraları atacak olan oyuncu demir paraları avucunda toplayıp, diğer oyuncuya; “Kaç tura?” ,diye sorar. Diğer oyuncu paraları avucunda çalkalayıp düz zemine bırakıldığında kaç tane paranın tura geleceğini tahmin eder. Paralar bırakıldığında doğru tahmin ettiği, tura gelen paraları alır. Tahmini dışında tura gelen paralar ise diğer oyuncunun olur.

### **1.1. 13. Yazı-Tura**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Mustafa YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve evde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Demir paralar.

**Oyunun Amacı:** Tahmin yeteneğini geliştirmek.

Oyun iki kişiliktir. Oyunu yönetecek oyuncu “Dolu mu, boş mu?” ile belirlenir. Oyuncular eşit miktarda para koyarlar. Oyun yöneticisi sırası ile paraları eline alır ve diğer oyuncuya “Yazı mı, tura mı?” diye sorar. Oyuncu atılıp tutulan paranın yazı mı yoksa tura mı geleceği konusunda bir tahmin yürütür. Para atılır ve avuç içinde tutulur. Eğer oyuncunun tahmini doğru çıkar ise parayı o alır. Ancak tutmaz ise parayı oyun yöneticisi alır.

### **1.1.14. Para**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Çağlar KARATAŞ.

**Oyunun Mekânı:** Evde, okulda ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncaklar:** Demir para.

**Oyunun Amacı:** Koordinasyonu ve büyük kas gelişimini sağlamak.

Oyun iki kişi arasında oynanır. Oyun için bir demir paraya ihtiyaç vardır. Oyuncular sırasıyla; ilk olarak parayı avuç içlerine koyarak havaya atıp ellerinin üstünde tutmaya çalışırlar. Parayı elinin üzerinde tutan oyuncu bu defa parayı yine avuç içinde atarak serçe parmağı ile yüzük parmağı arasında tutmaya çalışır. Sırasıyla para tüm parmaklar arasında tutulmaya çalışılır. Oyunu ilk bitiren oyuncu kaybeden oyuncunun avuç içlerine istediği kadar vurabilir.

### **1. 1. 15.Para Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Yılmaz bahadır, Erdal Çakmak.

**Oyunun Mekânı:** Düz bir zeminde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Demir para.

**Oyunun Amacı:** Göz ve el koordinasyonunu sağlamak ve dikkat yeteneğini geliştirmek.

Oyun iki oyuncu arasında oynanır ve oyuncular ortaya eşit miktarda demir para koyarlar. Düz bir zeminde demir paralar üst üste dizilir. Daha sonra oyuncular belli bir mesafeden ellerindeki parayı demir paralara doğru atarlar. Attıkları paraların bozuk paralara yakınlığına göre oyuna başlanır.

Oyuna ilk başlayan oyuncu demir paralara, elindeki para ile yukarıdan vurur. Devrilen demir paralarda yazı gelenler oyuncunun olur. Yere dağılmış tura gelmiş paralara da elindeki para ile tek tek vurarak yazı taraflarını getirmeye çalışır. Vurduğunda para dönmezse sıra diğer oyuncuya geçer. Her oyuncu yazı tarafını çevirdiği parayı alır.

Ortada ki paralar bittiğinde eşit miktarda para ortaya konularak oyun tekrar başlatılabilir.

### 1.1. 16. Fanti

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Muhammet BOZKURT ve Ali BİLGİN.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta, okulda, yaylada ve evde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Teneke kutu, yassı taş veya at nalı, kibrit kutusu.

**Oyuncaklar:** 250 cm civarındaki teneke kutular dikine ezilerek düz hale getirilir, birden fazla kibrit kutusunun yüzey kısımları yırtılarak kart haline getirilir.

**Oyunun Amacı:** Göz ve el koordinasyonunu ve dikkat yeteneğini sağlamak.

Fanti oyunu iki kişilik bir oyundur ve ortaya en çok fanti kâğıdı koyan oyuncu oyuna birinci olarak başlama hakkına sahiptir. Bu oyunun üç farklı şekilde oynandığını görürüz.

Birincisi; Oyuncular düz bir zemin üzerine fanti dedikleri kibrit kutularından yapılmış kartlarını üst üste dizerler. Kâğıtların dış taraflarını zemine ters çevirirler. Ellerinde ki yassı taş, at nalı veya teneke kutusunu 50-60 cm uzaklıktan fantilerin üzerine fırlatırlar. Teneke kutu çarptığında dış tarafının çevrildiği fantiler oyuncunun olur. Oyun sırası karşı tarafa geçer.

İkincisi; Oyuncular kartlarını dış tarafları görünmeyecek şekilde düz bir zemin üzerine üst üste dizlerler. İki oyuncunun da ellerinde ortaya dizdikleri kartların dışında birer tane kart olur. Elindeki kartı hızlı bir şekilde ortaya dizilmiş kartların üzerine vurur. Bu sırada dış tarafı çevrilen kartlar oyuncunundur. Oyun sırası karşı tarafa geçer.

Üçüncüsü; Oyuncular avuç içlerine birer fanti kâğıdını dış tarafı içeri gelecek şekilde yerleştirirler. Daha sonra ellerini hızlı bir şekilde birbirlerine çarparlar. Bu çarpma sonucu yere düşen fanti kâğıtlarından dış tarafı çevrilenler oyun sırası kimde ise onun olur. Oyun sırası karşı tarafa geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

### 1. 1. 17. Kibrit Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Bilginur YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, sokakta ve evde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Kibrit kutusu.

**Oyunun Amacı:** Strateji geliştirme.

Kibrit kutusuyla oynanan bu oyunda, dikdörtgen küp şeklinde olan kibrit kutusunun yüzeylerine meslek isimleri yazılır. Havaya atılan bu kibrit kutusunun köşelerinde yazılı olan hırsız, hâkim, jandarma ve ormancıdan hırsızın yazılı olduğu yüzeyi üste denk getiren oyuncunun eline ceza olarak sopayla vurulur. Diğer mesleklerin bir etkisi yoktur. Bu oyunda amaç, havaya atılıp yere düşürülen kibrit kutusunun üst yüzeyine hırsızı denk getirmeden oynamaktır.

### **1. 1. 18. Kibrit Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Temel DEMİRCİ.

**Oyunun Mekânı:** Düz bir zemin.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Ablalarından, arkadaşlarından.

**Oyuncaklar:** Kibrit kutularının üst yüzeyleri yırtılarak kâğıtlar elde edilir.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini sağlamak.

Oyunun iki türlü oynanış şekli bulunmaktadır. Bunlar;

Birincisi; kibrit kutularının üst kısımları kesilir ve deste yapılır. Oyunu oynayan iki kişi eşit miktarda kâğıdı düz bir zeminde, kâğıtların yazılı kısımları üste gelecek şekilde, üst üste koyar. Ve oyuncular ellerindeki sal taşlar ile belli bir mesafeden kibrit kutularına vurmaya çalışırlar. Taşı ile vurarak kâğıtların üst kısımlarını çeviren oyuncu çevirdiği kadar kâğıdı alır.

İkincisi; kibrit kâğıtları avuç içine konularak duvara vurulur. Düşen kibrit kutularından yerde üst üste gelen kâğıtlar vuran oyuncunun olur.

### **1.1. 19. Çatala Batala**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Orhan ÜNLÜ.

**Oyunun Mekânı:** Toprak zemin.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Oyuncu sayısı kadar sopa.

**Oyunun Amacı:** Nefes ve hareket koordinasyonunu sağlamak.

Oyuncu sınırlaması yoktur. Tüm oyuncuların ellerinde birer sopa olur ve her oyuncu sopasını önünde ki zemine diker. Sayışmaca ile ebe seçilir.

Ebe elindeki sopa ile dikilmiş olan tüm sopalara vurur. Daha sonra yere dağılmış olan sopaları nefes almadan ve hiç durmadan 'çatala batala' diyerek toplar. Eğer başarırsa oyunu kazanmış olur. Başaramaz da nefes alırsa sopasını yere dikerek oyuna girer ve yerine yeni bir ebe seçilir.

### **1.1. 20. Lastik**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Aziz KANSU.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Oyuncu sayısı kadar sopa ve bir adet ayak lastiği.

**Oyunun Amacı:** Dikkat ve strateji geliştirme.

Oyuncu sınırlaması yoktur. Oyuncular belli bir mesafeden ellerindeki değnek (sopa) dıngıllatırlar (bir değneğin ucuna dik düşerek aynı şekilde birkaç kez dönüp yere dik değme sayısı). Değneğini en az dıngıllatan oyuncunun ayağında ki lastik çıkarılır ve orta yere konur. Tüm oyuncular ellerindeki sopalarla lastiğe vurarak, lastiği birbirlerine doğru fırlatırlar. Lastik yırtılana kadar oyun devam eder.

Lastiği ortada ki oyuncu elindeki değneği bir atışta lastiğine vurursa lastiğini alıp oyundan çıkar. Vuramazsa diğer oyuncular lastiğe vurmaya devam eder.

### **1.1.21.Dodo**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Merdan YAZICI.



**Oyunun Mekânı:** Sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Oyuncu sayısı kadar sopa.

**Oyunun Amacı:** Nefes kontrolünü sağlama ve büyük kas gelişimini sağlama.

Oyuncular yan yana dizilirler. Her bir oyuncu sopasını sağ ayağının üzerine dik olarak yerleştirir ve sol eli ile sopanın diğer ucunu tutarak ayaklarının üzerinden fırlatırlar.

Fırlatılan sopalardan oyuncuların bulunduğu noktaya en yakına düşen sopanın sahibi olan oyuncu, nefes almadan ve hiç durmadan ‘dodo’ diyerek yerdeki tüm sopalara toplar. Eğer ‘dodo’ derken oyuncunun nefesi kesilir ve ‘dodo’ demeyi bırakırsa, diğer oyuncular sopalara ile ona vurmaya başlarlar.

### **1. 1. 22. Ters mi, türs mü?**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Orhan ÜNLÜ, Murat YILMAZ, Adem DEMİRCİ.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, sokakta ve evde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Kibrit kutularının üst yüzeyleri yırtılarak kâğıtlar elde edilir.

**Oyunun Amacı:** Tahmin yeteneğini geliştirme.

Oyun iki kişi ile oynanır. Kibrit kutularının üst yüzeylerindeki kâğıtlar yırtılır. Ve oyunculardan biri avuç içine bir kâğıt koyarak karşısında ki oyuncuya, ‘Ters mi, türs mü?’ diye sorar. Oyuncu kâğıdın yönünü bilirse kâğıdı alır bilemezse kâğıt diğer oyuncunun olur.

### **1. 1. 23. Sol Dız (Ayakkabı Hırsızı)**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Can YILDIZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve yaylada.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Oyuncu sayısı kadar ayakkabı.

**Oyunun Amacı:** Dikkat ve reaksiyonu geliştirme.

Oyun dört kişi ile oynanır. Oyuncular kendi aralarında ikişerli olarak adımlama yaparlar. Adımlamada ayağı altta kalan oyuncu diğer oyuncuyu sırtına alır ve iki grup oluşturulur.

Sırtta taşınan oyuncular bir ayakkabıyı sırasıyla birbirlerine atarlar. Kendisine atılan ayakkabıyı yere düşmeden yakalayan grup oyuncusu, diğer grup oyuncuyla yer değiştirir. Eğer üstteki oyuncu kendisine atılan ayakkabıyı havada yakalayamaz ve yere düşürür ise kendisini sırtında taşıyan oyuncu ile yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.

## **1. 2. Aletsiz Oynan Oyunlar**

### **1. 2. 1. Birdir Bir**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Boran KOÇAK.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Kuvvet geliştirme.

Birdirbir, daha çok çocuk veya gençlerin oynadıkları bir oyundur. Oyun, en az on kişi ile oynanır. Oyuna başlamadan önce çocuklar veya gençler aralarında birini "ebe" seçerler. Önce, oyunda ebenin duracağı yer belirlenir, sonra, ebenin haricindeki dokuz kişi, ebeden en az 20-25 adım ötede duracakları yer belirlenir ve hepsi 3-4 adım aralıklarla dizilerek bir hat teşkil ederler. Ebe eğilip belini kamburlaştırır, atlama yapacak dokuz çocuk veya genç tekerlemenin kendi numarasına ait kısmını tam ebenin üzerinden atlarken söyler, devam ederek diğerlerinin üzerinden de atlar, en sona geldiğinde kendisi de eğilir.

Birinci sıradaki ebenin üzerinden "birdirbir" deyip atlar ve 3-4 adım ileride o da eğilerek sırtını kamburlaştırır.

Ardından ikinci sıradaki koşarak ebenin üzerinden "ikidir iki, atlamayan olur tilki" deyip atladıktan sonra devam edip diğerin üzerinden de atlar ve en sona geldiğinde o da eğilir. Devamında sırayla

"üçtür üç, atlaması güç",

"dörttür dört, kuş gibi öt"

"beştir beş, aldım bir eş"

"altıdır altı, yaptım kahvaltı"

"yedidir yedi, el sırtıma değdi"

"sekizim seksek, yere düşen eşek"

"dokuzum durak, nerde oturak?"

Diyerek ebenin üzerinden arkasından da diğerlerinin üzerinden atlar. Bu durum birisinin atlayamamasına kadar devam eder. Atlayamayıp düşen ebe seçilir. Ebe, ebelikten kurtulmaya çalışır. Bunun için yüksek eğilerek ve arkadaşları üzerinden atlarken biraz daha yükselip onlardan birinin atlayamamasını bekler.

## **1.2. 2. Uzun Eşek**

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Ali İhsan ŞENTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Sokak ve oyun bahçesi.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Kuvvet ve tahmin yeteneğini geliştirme.

Genellikle bir hakem ile dörder kişilik iki takım arasında oynanır. Hakem olan kişi bir duvara ya da dayanabilecek bir yere sırtını verir bacağını açar.

Oyuncunun biri kafasını hakemin bacaklarının arasına koyar ve belini düz bir şekilde tutar. Takımın diğer oyuncularını da onun arkasına aynı biçimde dizilirler. Diğer takımın oyuncularını sırası ile bunların sırtlarına atlarlar.

Eğer tüm grup elemanları başarılı bir şekilde eşeğe binerse, atlayanların en önündeki kişi 'tek mi, çift mi' deyip parmaklarıyla bir veya iki gösterir ve eşeğin en arkadaki oyuncusu tahmin eder. Bilirse atlama hakkı el değiştirir. Eğer doğru tahmin edemez ise diğer takım yine atlayış yapar. Tahmini doğru yaparlar ise, yani sayıyı bilirler ise, atlama yapan oyunculardan biri yere düşerse ya da ayağı yere değerse, takımlar yer değiştirir. Atlayış yapma sırası diğer takıma geçer.

### 1. 2. 3. El Üstünde

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Şemseddin YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve yaylada.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Vücut koordinasyonunu ve dengeyi sağlama.

Çocuklar elleri üzerinde, ayakları yukarıda olacak şekilde, elleri üzerinde yürüyerek başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar yürürler. Dengesini koruyamayıp düşen olursa yanarak oyundan çıkar.

### 1.2. 4. Güvercin Taklası /Kız Taklası

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Mehmet BİLİCİ ve Lütfi YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, sokakta ve yaylada.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Kuvvet ve büyük kas gelişimini sağlama.

Oyuncular dörderli gruba ayrılır. Çeşitli usullere göre ebe seçilir. İki kişi sırt sırta verip eğilir; diğer iki kişide başlarını onların arasına koyarak eğilir. Bu şekilde bir minder oluşmuş olur. Diğer oyuncular arkadaşlarının sırtlarından sırayla takla atarlar. Gruptan bir kişi bile atlayamazsa tüm grup üyeleri yenilmiş sayılır ve gruplar yer değiştirir.

## 2.Kız Çocuklarının Oynadığı Oyunlar

### 2.1. Aletsiz Oynan Oyunlar

#### 2.1.1. Yaramaz Kız

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Yağmur POLAT.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, evde ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Dil gelişimi, dikkat ve koordinasyon sağlamak.

Oyun iki oyuncu ile oynanır. Oyuncular karşı karşıya gelip ellerini sırasıyla çapraz vurarak; ‘Aa- aa asya, be-be besya.’ der ve ‘ Se-se sümbül, menekşe, sümbül.’, diyerek kendi etraflarında bir tur dönerler. Daha sonra tekrar karşılıklı durarak, sol ayakları yere sabit sağ ayakları açılıp kapanır vaziyette; ‘Ablan var mı? Oyun oynar mı? Piyano çalar mı? Şimşek kız, yaramaz kız.’ derler. Sözler bittiğinde kimin ayağı açık vaziyette ise oyunu kaybetmiş sayılır.

## 2. 1 2. Çelik Çömbelek

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Berivan YILDIZ.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde, sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Ablalarından.

**Oyunun Amacı:** Dil gelişimi, dikkat ve koordinasyon sağlamak.

Oyun istenilen sayıda oyuncu ile oynanabilir. Oyuncular dizilirler, oyunculardan üç kişi sırasıyla ortaya geçerler. Üç oyuncu sağ dirseklerini sol avuç içine yerleştirir ve sağ ellerini çevirerek; “Çelik çömbelek/ sarı dilek/ uçmayan kelebek” diyerek; sağ ellerini avuç içi yukarıya gelecek ya da tam tersi şekilde sol ellerinin üzerine koyarlar. Elini diğer oyunculardan farklı şekilde koyan oyuncu oyundan çıkar ve yerine diğer oyunculardan biri girer. Ancak oyun sırasında tüm oyuncuların elleri aynı şekilde konulursa oyun tekrar edilir.

Tüm oyuncular sırasıyla oynadıktan sonra en sona kalan iki oyuncu çömelerek ellerini birleştirirler. Geriye kalan tüm oyuncular diğer iki oyuncunun elleri üzerinden sırasıyla;

- ‘Yıldırım bir.’

- ‘ İki dilim ekmek, kapı kapı gezmek, zenginlere vermek, fakirlere vermek.’

- ‘Üç, İslam’ın dediği olur.’

-‘Dört oturak oturmayan yanacak.’, diyerek atlar ve atladığı yerde çömelerek oturur. Dizini, elini yere değdiren veya oturan arkadaşlarının omzuna değen oyuncu yanar.

-‘Beşim, dik durmak.’, diyerek atlayan tüm oyuncular kıpırdamadan ayakta durur. Kolları birbirine deęen oyuncular yanar.

-‘Altı, subay olmak.’, diyerek atlayan ilk oyuncu asker selamı pozisyonunda durur ve dięer oyuncular sırasıyla onun koluna girerek asker selamı verirler.

-‘Yedim, yedi cüceler.’, diyerek atlayan oyuncu, oturan oyuncuların etrafında çömelmış vaziyette altı defa döndükten sonra yedinci atlayışını onların elleri üzerinden yapar.

-‘Sekizim, seksek dünyayı gezmek.’, atlayan oyuncu, tek ayağı üzerinde oturan oyuncuların etrafında yedi defa zıplayarak döner ve sekizincide onların ellerinin üzerinden atlar.

-‘Dokuzum, tekme atmak.’, diyerek atlayan oyuncu, oturan oyuncuların kafalarına vurur.

-‘Beş, on, kırmızı don.’

-‘On bir beşikler.’ Oturan oyuncular birleştirdikleri ellerini beşik gibi sallarlar ve dięer oyuncular onların eline deęmeden atlamaya çalışırlar.

-‘On iki çift beşikler.’ Oyuncular birleştirdikleri iki ellerini beşik gibi sallarlar ve dięer oyuncular onların eline deęmeden atlamaya çalışırlar.

-‘On üç kazanlar.’ Oturan oyuncular iki ellerini arada biraz mesafe bırakarak birleştirirler. Dięer oyuncular ilk elin üzerinden “ka” diyerek, aradaki boşluęa atlarlar. Boşlukta iki ayaklarını yere koyarak; “zan”, daha sonra dięer elin üzerinden ”lar” diyerek atlayıp turu tamamlarlar.

### **2. 1. 3. Dolaptaki Cadı**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Zerda AKTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Annelerin koruyucu tavrı ve büyük kas gelişimini destekleme.

Oyunculardan biri ebe olarak seçilir ve ebe dolaptaki cadı olur. Ve bir de ‘anne’ seçilir. Geriye kalan tüm oyuncular ‘çocuk’ olurlar.

Anne çamaşır yıkar ve çocukları sırasıyla gelip; “Anne acıktık.”, derler. Anne çocuğa; “Git dolaba bak.”, der. Çocuklar dolaba giderler ancak cadı çocukları korkutur. Çocuk tekrar anneye gelerek; “Anne dolapta cadı var.”, der. Anne; “Tekrar bakın.”, der ve cadı giden çocukları tekrar korkutur. Bunun üzerine çocuklar annelerini dolabın yanına çağırırlar. Dolaba giden anne cadıya; “Ne istiyorsun?”, diye sorar.

Cadı; “Kan.”

Anne: Ne kanı?”

Cadı: “İnsan kanı.”

Anne: “Saat kaçta gelirsin?”

Cadı bir saat seçer. Çocuklar anne ile birlikte bir yere toplanır ve el ele tutuşarak dönerler. Dönme esnasında hep birlikte; “Saat bir oldu cadı gelmedi.” Diyerek belirlenen saate kadar sayarlar. Belirlenen saat gelince cadı gelir ve çocuklar kaçmaya başlar. Anne sabit durur ve cadı çocukları kovalamaya başlar. Cadıya yakalanmadan annesine tutunan çocuğa cadı bir şey yapamaz. Ancak annesinden ayrı yakaladığı çocuk cadının olur ve diğer çocukları birlikte kovalarlar. Çocuklarının hepsini etrafında anne toplarsa kazanan anne olur. Ancak çocukları cadı yakalarsa kazanan cadı olur.

#### **2. 1. 4. Neredeydin kızım?**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Şilan YILDIZ.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Toplumda kabul görmeyecek davranışların ve sonuçlarının görülmesiyle; gerçek hayata hazırlık.

Bir kişi ortaya geçer. Ve diğer iki oyuncu ortada ki oyuncuyu iki omzundan sallayarak soru sormaya başlarlar.

-Neredeydin kızım?

-Balodaydım anne.

-Kiminleydin?

-Üç subayla.

-Birincisi sana ne dedi?

-Elma yanaklım, dedi.

-İkincisi sana ne dedi?

-Kiraz dudaklım, dedi.

-Üçüncüsü sana ne dedi?

-Bir öpücük verir misin, dedi.

-Peki, verdin mi?

-Vermez miyim?

-Utanmadın mı?

-Hayır.

Anne kızını iki omzundan tutarak daha çok sallar. “Yedirdiğim yemekler, içirdiğim sütler sana haram olsun. Dön babanın ocağına!” diyerek ortadaki oyuncuyu oyundan atarlar.

### **3. Kız ve Erkek Çocukların Birlikte Oynadığı Oyunlar**

#### **3. 1. Aletle Oynanan Oyunlar**

##### **3. 1. 1. Yakan Top / Ortada Sıçan**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Tuğçe ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Top.

**Oyunun Amacı:** Koordinasyonu ve çabuk olma yeteneğini geliştirmek.



Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Kura ile bir grup ebe seçilir. Ebe seçilen grup ikiye ayrılarak 2-3 metre mesafede karşılıklı dururlar. Diğer grup ortaya geçerek topun olduğu gruba karşı dizilirler. Ebe olanlar top ile ortadaki grubu vurmaya çalışırlar. Eğer top ile vurulan olursa oyundan çıkar. Eğer ortada ki gruptaki oyuncular gelen topu yere düşürmeden havada yakalarlarsa bir 'yaş' (can) elde etmiş olurlar. Grup üyelerinden vurulan olursa bu yaşı kullanıp oyundan çıkmasına engel olurlar. Ortadaki oyuncuların hepsi vurulduğunda, ebe olan grup ortaya geçer. Eğer en sona kalan oyuncu vurulmazsa, oyun en baştan yinelenir.

### **3. 1. 4. İstop / Renkli Top**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Ayşenur SOYMA.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Top.

**Oyunun Amacı:** Basit keşiflerde bulunmayı sağlamak ve dikkati arttırmak.

Oyuna başlamadan önce bir kişi ebe seçilir. Ebe topu eline alır. Diğer oyuncular da gelip topun üstüne ellerini koyarlar. Ebe topu yukarı atar ve bir kişinin adını söyler.

O kişi top yere düşmeden topu yakalamaya çalışır. Topu yakalayan kişi hemen bir başka kişinin adını söyler. Adı söylenen kişi topu yakaladığı sürece, oyun bu şekilde devam eder. Adı söylenen kişi topu yakalayamazsa ebe olur ve yere düşen topu tuttuğu yerde istop diye bağırır. Bu kişinin topu tutmaya çalıştığı süre içinde diğer oyuncular ebenin kendilerini vuramayacağı kadar uzağa kaçmaya çalışırlar.

Ebe istop dediğinde herkes olduğu yerde kalır. Kimse yerinden kıpırdamaz. Yerinden oynayan ebe olur.

Ebe bulunması zor olan bir rengi tercih ederek, istediği bir rengi seçer ve söyler. Söylediği anda diğer oyuncular tekrar harekete geçip o rengi bulmaya çalışırlar. Ebe de bu arada onları topla vurmaya çalışır. Vurursa ebe olma sırası vurduğu kişiye geçer; kimseyi vuramazsa tekrar ebe olur.

### **3. 1. 5. Yedi Taş**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Medine BİLGİN.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncak:** Yedi adet yassı taş, bir adet el yapımı ya da plastik top.

Eğer top elle yapılırsa bezin içine pamuk konulur ve yuvarlanılarak dikilir.

**Oyunun amacı:** Göz ve el koordinasyonunu, dikkati ve reaksiyonu arttırmak.

Oyuna başlamadan önce grup liderleri kendi oyuncularını belirlemek için yazı tura atarlar ve kazanan kişi, ilk oyuncuyu seçme hakkını elde eder. Ardından yedi adet yassı taş dikilir.

Grup üyeleri seçildikten sonra, birinci grup taşların karşısına arka arkaya dizilerek geçer ve taşlara belli bir mesafe uzakta durur. Diğer grupta taşların arkasında bekler. Atıcı olan grubun elemanları başta lider olmak üzere toplarıyla birer el atış yapmaya başlar. Yapılan atışlar sonucunda eğer taşlar yıkılırsa, atıcı grup kaçmaya başlar. Ebe olan diğer grup ise topla onların arkasından koşarak onları vurmaya çalışır.

Ebe olan grup birisinin arkasından koşarken, kaçan grubun diğer üyeleri yıkılan taşları üst üste koyup, eski haline getirmeye çalışırlar. Eğer taşları dizebilirlerse galip olurlar ve atıcılık yeniden onlara geçer. Eğer vurulurlarsa, diğer grup onların yerini alır ve onlar yeni ebe olur.

### 3. 1. 6. Cız Topu

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Cihanşah BALCI.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Bir adet top.

**Oyunun amacı:** Dikkati yeteneğini arttırmak.

Beşerli iki grup oluşur ve bir daire çizilir. Bir grup ebe seçilir. Ebe grup dairenin içersine girer diğer beş kişi daire dışında kalır. Dışarıdaki gruptan bir kişi topu alır ancak diğer grup topun kimde olduğunu bilmez. Topu alan oyuncu daire içersinden birinin herhangi bir yerine (yüz hariç) topu atar. Top oyuncularından birine değdikten sonra daire dışına çıkarsa daire

dışındaki grubun tekrar atma şansı olur. Ancak topun atıldığı oyuncu top yere düşmeden topu yakalarsa gruplar yer değiştirir.

### **3. 1.7. Tek Başına**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Orhan ÜNLÜ.

**Oyunun Mekânı:** Geniş bir alanda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Bir adet küçük plastik top.

**Oyunun Amacı:** Dikkat yeteneğini arttırmak.

Oyun on dört kişi ile oynanır. Geniş bir alanda oyuncular aralarında mesafeler olacak şekilde daire şeklinde dizilirler. Sayışmaca ile bir ebe belirlenir.

Ebe dairenin içerisine geçerek elindeki topu diğer oyuncuları vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu oyundan çıkar. Vurulmadan kendisine gelen topu yere düşmeden yakalayan oyuncu daire içerisine geçer.

### **3. 1. 8. Üç Taş Oyunu/ Cüz**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Çiğdem ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Üzerine çerçeve çizilebilecek düz bir zemin.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Her bir oyuncu için üçer çakıl taşı.

**Oyunun Amacı:** Strateji geliştirmesini sağlamak.

Oyuncular, kesişme noktalarına yerleştirilen taşlarla yatay, dikey ya da çapraz yönde bir sıra oluşturmaktır. Oyuncular taşlarını sırayla ve teker teker boş kesişme noktalarına yerleştirerek oyunun başlangıç konumunu oluştururlar. Sonra her oyuncu sırayla bir taşı komşu bir boş noktaya geçirir ve üçlü bir sıra oluşturmaya çalışır. Taşlarıyla ilk sırayı oluşturan oyuncu kazanır.

### 3. 1. 9. Dokuz Taş

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Çiğdem ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Üzerine çerçeve çizilebilecek düz bir zemin.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Çakıl taşı.

**Oyunun Amacı:** Küçük kas gelişimini desteklemek ve dikkati sağlamak.

Tebeşirle yere veya kalem ile kâğıt üzerine, içi içe üç kare ve karelerin orta noktasından üst dış kare yüzeyine degecek dört adet çizgi eklenir. Çizgilerin kesiştiği noktalara çakıl taşları yerleştirilir. Taşlar birbirlerini damada olduğu gibi yemeye çalışır. Oyun iki taş kalana kadar devam eder.

### 3. 1. 10. Beş Taş

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Çiğdem ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Üzerine çerçeve çizilebilecek düz bir zemin.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** 5 adet çakıl taşı.

**Oyunun Amacı:** Küçük kas gelişimini desteklemek ve dikkati sağlamak.

Oyunun aşamaları şöyledir.

1. **Birler:** Taşlar serbest yere bırakılır. Ebe yerdeki taşlardan uygun olanını seçer. Seçtiği taşı havaya atar. Her attığında yerden bir taş alıp havaya attığı taşı yakalar. Yerdeki taş bitinceye kadar işlem devam eder. Eğer havaya attığı taşı kapamaz veya yerden almak istediği taştan başka taşa dokunursa oynama hakkını arkadaşına kazanır.

2. **İkiler:** Taşlar yere bırakılır. Taşların içinden uygun olanı ele alınır. Yerdeki taşlar ikişerli olarak alınmaya çalışılır.

3. **Üçler:** Taşlar yere atılır taşın biri tekli olarak ele alınır. Diğer üçü tek seferde alınmaya çalışılır.

**4. Dörtler:** Taşlardan uygun olan bir tanesi havaya atılır. Yerde kalan dört taş bir seferde alınmaya çalışılır.

**5. Tombah:** Taşlardan bir tanesi sağ elin işaret parmağı ile başparmağının arasına sıkıştırılır. Dört taş aynı elin avuç içine yerleştirilir. Parmakların arasındaki taş havaya atılır. Avuç içerisindeki taşlar topluca yere konur. Havaya atılan taş sağ el ile yakalanır. Havaya atılan taş yakalanmaz ise sıra diğer oyuncuya geçer.

**6. Dedeler:** Taşlar yere atılır. Başparmak ve şahadet parmağının arası açılarak bir kale görüntüsü verilmeye çalışılır. Oyuncu yerden bir tane uygun taşı eline alır. Rakip oyuncu en son parmağın arasından geçecek taşı seçer. Bu taş diğer taşların parmaklar arasından geçirilmesine engel olacak taştır. Oyuncu eline aldığı taşı havaya atar. Havaya attığı esnada yerdeki taşı kaleden geçirmeye çalışır. Bunun için iki hakkı vardır. Birinci seferde taşı düzeltir. İkinci seferde taşı parmakları arasından geçirir. Eğer bu esnada taş başka bir taşa çarptırır veya havaya attığı taşı kapamazsa hakkını rakip oyuncuya verir.

Tüm bunlardan sonra oyunun final bölümüne geçilir. Taşların tamamı avucunun içinde hafifçe yukarı doğru atılır ve avucun tersiyle taşlar tutulmaya çalışılır. Avucunun tersinde en çok taş kalan oyuncu oyunu kazanır.

### 3. 1. 11. Çizgi Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Yaşar UZUN.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** 10-10 cm ebatlarında yassı taş tebeşir ve ya boya.

**Oyunun Amacı:** Dikkati geliştirmek ve büyük kas gelişimini desteklemek.

4	8
3	7
2	6
1	5

Oyun altı kişi ile oynanır. Yere sol tarafta gördüğümüz gibi dört-dört yan yana olacak şekilde sekiz kutucuk çizilir.

Üçerli grup olunur ve sırasıyla oyuncular ellerinde bulunan mermer parçalarını, önce birinci kutucuğa atıp sol ayağı ile vurarak sırası ile taşını kutucuklarda gezdirip “sekizinci

kutucuktan dışarı çıkarmaya çalışır. Eğer ayağı ya da taşı oyun sırasında çizgiye değerse, yanar ve oyun sırası karşı tarafa geçer. Yanmadan birinci kutucuğu bitirip ikinci kutucuğa geçerse, taşını ikinci kutucuğa atıp birinci kutucuğa basmadan taşını sırasıyla diğer kutucuklarda gezdirip çıkarmaya çalışır.

Oyunu ilk sırada bitiren grup kaybeden grup üyelerinin sırtına binerek çizgi etrafını dolaşır. Ve oyun yeniden başlar.

### **3. 1. 12. Sek sek/ Beş Cız**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Fatih YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncaklar:** 10-10 cm ebatlarında yassı taş, tebeşir veya boya.

**Oyunun Amacı:** Dikkati geliştirmek ve büyük kas gelişimini desteklemek.

Tebeşir ve ya bir boya yardımı ile yere aşağıdaki gibi kutucuklar çizilir. Oyuncular sırası ile çizgili alanların içine yassı taşlarını atarlar. Taş atıldıktan sonra karelere isabet ederse, oyuncu taşın bulunduğu karenin üstünden atlar, dönüşte çizgilere değmeden de taşı geri alır. 4. 5.ve 7. 8. kareler yan yana oldukları için bu karelere taş gelince, yandaki kareye tek ayakla basılır. Eğer taş çizginin üzerine gelirse oyuncu tekrar taşı alır ve tekrar atar.

### **3. 1. 13. Gevre Piri (Nenenin Taşı)**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Zerda AKTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Ablalarından.

**Oyuncaklar:** Bir adet yassı taş.

**Oyunun Amacı:** Dikkat yeteneğini arttırmak.

Büyükçe bir taş, iki çakıl taşına sürülerek boyanır. Ebe belirlenir ve ebeye oyun içerisinde 'nene' diye seslenilir. Belli bir alan seçilir. Ve nene o alanda taşı saklar. Bu sırada

diğer oyuncular halka oluşturarak, gözlerini yumarlar. Ebe taşı sakladıktan sonra diğer oyunculara gözlerini açmalarını söyler ve oyun başlar.

Ebe oyuncular taşı ararken onları, taşa yakınlaştıklarında ‘sıcak’, uzaklaştıklarında ise ‘soğuk’ diyerek yönlendirir. Taşı bulan oyuncu, bulduğu taşı diğer oyunculara göstermeden neneye vermeyi başarırsa oyunu kazanmış olur. Ve oyun yeniden başlar.

### **3. 1. 14. Ya Patlarsa**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Yusuf KAYA.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesi.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Eğlenmek.

Yüksekçe bir yere su dolu balon asılır. Tüm oyuncular sırasıyla balonun altına geçerek elleri ile balona vururlar. Balon kimin üzerinde patlarsa o yanmış sayılır ve yeni bir balon ile oyun yeniden başlar.

### **3. 1. 15. Lades Kemiği**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** İsmail ÜNLÜ.

**Oyunun Mekânı:** Evde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Hafızayı güçlendirme ve dikkati geliştirme.

Yenen tavuk kanadı üzerinden bir sakızına ya da boncuğuna iddiaya girilir. Oyunculardan biri kemiği tutar ve diğeri çeker eğer elinde kalan kemik kısa olursa oyuncu, söz verdiği sakızı ya da boncuğu karşı tarafa verir; uzun gelirse karşı taraftan alır.

### **3. 1. 16. İp Atlama-1**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Medine BİLGİN.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta, yaylada ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncak:** 2-3 m uzunluğunda kalın bir ip.

**Oyunun Amacı:** Dikkati geliştirmek, dil ve büyük kas gelişimini sağlamak.

İki çocuk karşılıklı olarak ipin ucundan tutarak çeviriler. Sıra ile çocuklar ipten atlamaya çalışırlar. Eğer atlarken ipe değerse ylanır. İp atlarken aşağıdaki tekerlemeleri söylerler.

‘Laleli bel kız

İçeriye gir kız

İpten çık kız

Dışarıya çık kız

Eteğini topla, rahat otur abla

Etek bluz, İngiliz turist

Nereden çıktı bu iki kız

Laleli on kırmızı on

Denizde dalga, hoş geldin abla’

### **3. 1. 17. İp Atlama-2**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Rumeysa AKPINAR.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta, yaylada ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncak:** 5-6 m uzunluğunda kalın bir ip.

**Oyunun Amacı:** Dikkati geliştirmek ve büyük kas gelişimini sağlamak.

İki oyuncu ipi iki ucundan tutarak sallır. Önce bir sayı atlanır. Sonra iki, üç ve dördüncü sefer döne döne atlanır. Beşincide eller beşik gibi sallanır. Altılarda ağız kapanır, yedilerde ağız



açılır. Sekizlerde sek sek yapılır. Dokuzlarda eller yumruk yapılarak birbirine vurulur. Onlar da oturarak yapılır.

Sonra on birlerde ip, ayakucunun altına alınır. On iki de ip ayak ökçesinin altına alınır. Sonra ellerin parmakları makas şeklinde yapılır, ip parmakların arasına alınır. Bunu yaptıktan sonra son olarak ‘aslan, kaplan ağzını aç, geri yum’ denir. İki el arasında sallanan ip alınmaya çalışılır. İp alınmazsa veya ayağa takılırsa, oynayan kişi yanar ve tutanlardan birisine sıra gelir. Aynı şekilde oyun devam eder.

### **3. 1. 18. İp Atlama-3**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Muhammed BOZKURT.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta, yaylada ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncak:** 2-3 m uzunluğunda kalın bir ip.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini sağlamak.

İki çocuk karşılıklı olarak ipin ucundan tutarak çeviriler. Sıra ile öğrenciler ipten atlamaya çalışırlar. İp atlarken aşağıdaki tekerlemeleri söylerler.

‘Laleli bir, içeriye gir

Laleli iki, ormandaki tilki

Laleli üç, üç kardeşler

Laleli dört, eteğini ört

Laleli beş, beş kardeşler

Laleli altı altınımı çaldı

Laleli yedi, yemeğimi yedi

Laleli sekiz seksek olup gitti

Laleli dokuz doktor olup çıktı’

### **3. 1. 19. İp Atlama-4**

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Muhammed BOZKURT.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta, yaylada ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncak:** 2-3 m uzunluğunda kalın bir ip.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini geliştirmek.

İki kişi ipi çevirirler. Diğer kişiler sıra oluştururlar. Sırayla ipin içine girip bir kere atlayıp beklemeden çıkarlar. Sıradaki de kişi, öndeki oyuncu çıkar çıkmaz ipi atlamaya girer. Ayağı takılan ve ya bekleyen ipi çevirir.

### **3. 1. 20. İp Atlama-5**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Osman BOZKURT.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta, yaylada ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncak:** 2-3 m uzunluğunda kalın bir ip.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini sağlamak.

İki kişi ipi normal hızda çevirir. Daha sonra birden hızlandırır. Bir hızlı bir yavaş yaparak ip atlayan oyuncuyu, ipe takılmaya zorlarlar. İpe takılan oyuncu ip çeviren oyuncuların yerine geçer. En çok atlayan oyuncu kazanır.

### **3. 1. 21. İp Dolama**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Osman BOZKURT.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta, yaylada ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncak:** 2-3 m uzunluğunda kalın bir ip.

**Oyunun Amacı:** Dikkati geliřtirmek ve büyük kas gelişimini sağlamak.

Oyun, iki oyuncu arasında oynanır. Oyun, ipin iki el ve parmakları kullanılarak belli şekillere sokulması ve belli şekillerde elden ele geçirilmesi ile oynanır.

### **3. 1. 22. İple Ters Atlama**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kiři:** Merdan YAZICI.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde ve sokakta.

**Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Koordinasyonu sağlamak ve büyük kas gelişimini desteklemek.

Oyun iki kişiliktir. Oyunculardan biri ipi sallarken diđer oyuncu, ipi arkadan geçirerek ve bir eliyle de tersten ipi sallayarak atlar. Eđer atlayan oyuncuya ip dolaşırsa yanar ve atlama sırası diđer oyuncuya geçer.

### **3. 1. 23. Halat Çekme Yarışı**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kiři:** Bora ÜNLÜ.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde.

**Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Çabukluk ve beceri gelişimi.

İstenilen sayıda iki grup oluşturulur. Gruplar halatın iki ucundan tutarak çekmeye başlarlar. Diđer grubu güçsüz bırakarak, halatı elinden alan grup oyunu kazanmış olur.

### **3. 1. 24. Körebe Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kiři:** Taner YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Açık mekân.

**Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi:** Büyüklerinden.

**Oyuncak:** Gözlerini bağlamak için bir bez parçası.

**Oyunun Amacı:** Algılama yeteneğini geliştirmek.

Oyuna başlarken, “İnci minci kim birinci/ Pazardan aldım pirinci/ Benim dedem oldu gemici.” tekerlemesi ile ebe belirlenir. Seçilen ebenin gözleri bir bez parçası yardımı ile bağlanır. Ebenin etrafını görmediğinden emin olunduktan sonra diğer oyuncular ebenin etrafına toplanırlar. Ebenin oyunculardan birini yakalaması gerekir. Diğer oyuncular ebeden kaçarlar. Ancak ebenin gözleri bağlı olduğu için buldukları yönü anlayabilmesi için ebeye sürekli seslenirler. Ebe arkadaşlarının sesinin geldiği yöne yönelerek onları yakalamaya çalışır. Ebenin yakaladığı kişi ebe olur.

### 3. 1 25. Para Göz

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Berfin KARA.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, evde ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Dikkati geliştirmek.

Oyunu oynayacak iki oyuncu karşı karşıya gelir ve gözlerine paraları yerleştirirler. Paraları düşürmeden en uzun süre gözünde tutan oyuncu oyunu kazanır. Oyunu kazanan oyuncu, eğer başka oyuncu varsa sonra diğeriyle yarışır. Oyunu kazanan oyuncu karşı tarafın paralarını alır.

### 3. 1. 26. Çırpı Dayağı

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Berfin KARA.

**Oyunun Mekânı:** Yayla ve sokak.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Eğlenmek.

Oyun iki kiři ile oynanır. Oyunculardan biri eline çırpıyı alır ve diđerinin dans etmesini ister. Dans eden oyuncu eđer dans etmeyi keserse ya da duraksama yařarsa diđer oyuncu çırpı ile ona vurur.

### **3. 1. 27. Ayakkabı Hırsızı**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kiři:** Ebrar YILDIZ.

**Oyunun Mekânı:** Yayla ve sokak.

**Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Koordinasyonu sağlama ve çabukluk.

Ortaya bir sopa dikilir. Sopanın etrafına bir halka çizilir ve halkanın içersine tüm oyuncular ayakkabılarını dizerler. Daha sonra oyuncular arasında zul yaparak ( Sopanın üzerine karşılıklı iki grup lideri arasında eller üst üste konur, en üstte kalan elin sahibinin grubu ebe olur.) ebe belirlenir. Halkadan 5-10 m ileriye bir çizgi daha çizilir.

Ebe olarak belirlenen oyuncu halkanın içersine geçer. Ve diđer oyuncular halkanın içersinden ebeye yakalanmadan ayakkabısını çıkarmaya çalışır. Eđer halka içersindeki tüm ayakkabılar halka dışına çıkarılırsa ebe çizilen diđer çizgiye kořmaya çalışır. Çizgiye varana kadar tüm oyuncular ayakkabılarını ebeye doğru fırlatırlar.

Ancak oyuncular ayakkabıları halka dışına çıkarmaya çalışırken ebeye yakalanan oyuncu olursa, ebe olarak halka içersine geçer.

### **3. 1. 28. Hırsız- Polis**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kiři:** Taner YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Evde ve okulda.

**Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi:** Büyüklerinden.

**Oyuncak:** Dört küçük kâğıt parçası, kalem ve terlik.

**Oyunun Amacı:** Tahmin yeteneđini geliştirme ve meslek provası.

Oyun dört kişiden oluşur. Dört küçük kağıt parçasına ‘hırsız, polis, hakim, mal sahibi’ yazılır. Kâğıtlar içerisi görünmeyecek şekilde katlanır ve ortaya saçılır. Her oyuncu bir kağıt seçer ve içerisinde ne yazdığını göstermez.

Kâğıdında ‘mal sahibi’ çıkan oyuncu; “Şikâyetçiyim malımı çaldılar!” der. Kâğıdında ‘polis’ çıkan oyuncu ise; “Malımı kim çaldı?”, diye sorar. Bunun üzerine ‘mal sahibi’ olan oyuncu hırsız tahmin etmek zorundadır. Doğru tahmin ederse ‘hâkim’ in belirlediği sayıda polis tarafından ‘hırsız’ın avucuna terlik ile vurulur. Eğer yanlış tahmin ederse ‘hâkim’ in belirlediği sayıda avucuna terlik ile polis tarafından vurulur. Oyun bu şekilde devam eder.

### 3. 1. 29. İsim Şehir

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Hüseyin ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Evde ve okulda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncak:** Oyuncu sayısı kadar kâğıt ve kalem.

**Oyunun Amacı:** Hafızayı geliştirme ve çabukluk.

İsim oyunu herhangi bir yerin, eşyanın ve hayvanın ismini bulmaya yönelik bir oyundur. Oyun iki veya daha fazla kişiyle oynanabilir.

Oyuncular oyuna başlamadan önce ellerine birer kâğıt ve kalem alırlar. Bunun yanında aldıkları puanları yazmak için, bir kâğıda da oyuncuların hepsinin adları yazılır.

Oyuncular bulacakları isim, şehir, hayvan, bitki, eşya, ünlü vb. adları bu başlıklar altında sınıflandırarak yazar. Sonra oyun başlar.

Sırası ile oyuncular içlerinden alfabeyi saymaya başlarlar. Karşı taraf dur dediğinde hangi harfte ise o harf ile başlayan kâğıda yazılmış olanları bulup ilgili yere yazılır. İlk bitiren ‘bitti’ dediğinde kalemler bırakılır.

Bulunup yazılmış olan her kategoriye beşer puan verilir. Ve toplam puanlar bir başka kâğıda yazılır. Oyun bittiğinde puanlar toplanır. En çok puanı alan oyunun galibi olur.

### 3. 1. 30. Baca Tüttürme

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Zeynep YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Evde ve okulda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyuncak:** Kâğıt ve kalem.

**Oyunun Amacı:** Tahmin yeteneğini geliştirme.

Oyun en az iki oyuncu ile oynanır. Oyuncular sırası ile akıllarından bir sayı tutar ve karşı tarafın tutulan sayıyı bulmasını ister. Karşı taraf eğer tutulan sayıyı doğru bilir ise kendi hanesine bir çizgi çeker. Bilemez ise tahmin hakkı karşı tarafa geçer. Hanesindeki çizgiler ile evi ilk tamamlayıp, evin bacasından duman tütürürse oyunun galibi o olur.

### 3. 1. 31. Yağ Satarım

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Taner YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokak ve okul bahçesinde.

**Oyuncak:** Mendil.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyunun Amacı:** Dil gelişimini destekleme, büyük kas gelişimini sağlama ve çabukluk.

Oyuna başlamadan önce bir ebe seçilir. Oyuncular yüzleri birbirine dönük halka oluşturacak biçimde yere çömelirler. Ebe bir mendilin ucunu düğümleyerek eline alır. Bunu arkasında saklayarak halkanın çevresinde dolaşmaya başlar. Bu sırada da oyuna adını veren tekerlemeyi ve eklediği başka tekerlemeleri söylemeye başlar. Ebenin söylediği tekerlemeleri oturan oyuncular da söyler:

‘Yağ satarım bal satarım

Ustam ölmüş ben satarım

Ustamın kökü sarıdır

Satsam on beş liradır

Zam bak, zum bak

Dön arkana iyi bak’

Ebe tekerlemeleri söylerken, oyuncuların etrafında birkaç defa dolanır. Bu sırada mendili hissettirmeden bir oyuncunun arkasına bırakır. Diğer oyuncular ebenin mendili bıraktığını görseler de seslenmezler. Ancak tekerlemelerin söylenişi hızlanır. Arkasına mendil bırakılan oyuncu, bunun farkına varırsa, mendili alıp ebeyi kovalamaya başlar. Eğer ebe yakalanmadan mendil koyduğu çocuğun yerine oturabilirse, mendili alan çocuk ebe olur. Ancak mendili alan çocuk ebeyi yakalarsa, yani ona mendille vurabilirse, oyun aynı ebeyle devam eder.

Eğer arkasına mendil bırakılan çocuk bunu fark etmezse, ebe dönüp de mendili bıraktığı çocuğun arkasına gelince, mendili yerden aldığı gibi çocuğun sırtına vurmaya başlar. Bunun üzerine çocuk kaçmaya başlar ve dolanıp kendi yerine oturur. Bu esnada onu kovalayan ebe elindeki mendille kaçanı döver. Çocuk hızlı kaçabilirse dayaktan kurtulur fakat ebe olur.

### **3. 1. 32. Mendil Kapmaca**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Fazim YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokak ve okul bahçesinde.

**Oyuncak:** Mendil.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini sağlama ve çabukluk.

Oyuncular iki gruba ayrılırlar ve karşı karşıya tek sıra hâlinde dizilirler. Aralarında ki mesafe 20 metre civarındadır. Ortalarında da bir kişi mendili tutmak üzere bekler. İki elinde iki mendil vardır. Oyunun başlamasını bildiren düdük sesi ile her iki grubun oyuncularından önde bulunanlar koşarak mendili kapar ve tekrar dönüp kendi grubunun başındakine verirler ve kendileri sıranın en sonuna geçerler. Oyun tekrar kendilerine gelince, oyun bitmiş olur. En önce bitiren grup oyunu kazanır. Bu oyunda hızlı koşmak ve hareket etmek gerekmektedir.

### **3. 1. 33. Gelin / Didil/ Dodi Bezeme**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Zeynep YILMAZ, Coşkun YILMAZ ve Fatma BEŞDAŞ.

**Oyunun Mekânı:** Yayılda.

**Oyuncak:** Bir çalı süpürgesi (sakoil), bir sopa, bir etek, bir hırka, bir yazma.



**Oyuncak Yapımı:** Sopa, çalı süpürgesinin sapına yan olarak bağlanır. Üzerine hırka, altına etek giydirilir ve başına da yazma bağlanır.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** İnsanoğlu her dönemde açıklayamadığı doğal afetleri (yağmur, sel, deprem gibi.) Tanrı'nın bir cezası olarak adlandırmıştır. Bu afetlerden biri de kuraklıktır. Geçimini hayvancılıkla ve tarımla sağlayan Türk toplumunda yağmur çok önemlidir. Böyle durumlarda yağmurun yağması için farklı şekillerde Tanrı'ya dualar edilir ve törenler yapılır.

Türk kültüründe yağmur yağdırmak için bir kısmı dini, bir kısmı geleneksel bazı tören ve uygulamalar yer almaktadır. Bu törenlerden biri de *“çocukların bir araya toplanıp, evlerden topladıkları yiyecekleri pilav pişirip yemesiyle yağmur yağacağına inanılır”* (Şimşek; naklen; Acıpayamlı; Buran; Fındıkçı; Gökbel; Güney; Nebioğlu; 2003; 79).

Anadolu'da genellikle 'Çömçe Gelin' olarak adlandırılan oyun; Ardahan'da 'Gelin', 'Didil' ve 'Dodi Bezeme' olarak görülmektedir. Bu oyuna *“Bişkek'te, Ahıska Türkleri arasında 'kepçe hatun', Türkistan'da 'sust hatun', 'süt hatun', 'çele hatun'; Türkmenler arasında 'syuyt gazan', 'syuyt hatun'; Tacikler arasında 'sust mama', 'sust hatun', 'aşağlan'; Sürhanderya'da 'boz hatun', 'sust hatun', Kaşkaderya'da 'söz hatun', 'ceyle kazak'; Türkistan şehrinde 'çele hatun', 'kösem kösem', 'sür hatun' “* (naklen; Kocar; 1991; 239); *“Dağıstan'da 'gudu gudi', 'paşapay'; Musul- Kerkük'te 'çemçele kız' “*(naklen; Araz; 1995; 146); *“Yugoslavya'da 'demir dodele' (naklen; Hafız; 1982; 245); Anadolu sahasında ise; 'bodi bodi', bodi bostan', 'cici ana', 'çalı gezme', 'çaput adam', 'çomça gelin', 'çömçe/li gelin', 'çullu kadın', 'dodu', 'dodi dodi', 'eşek gelin etme', 'gelin gok', 'gode gode', 'godi godi', 'godu godu', 'göde göde', 'hucrik', 'kelis', 'kepçe kadın', 'kepçe gelin', 'kepçecik', 'mulla (molla) potik', 'ümmül gays' (Suriye Araplarında), 'yağmur duası', 'yağmur gelin' vs. gibi isimler verilir“*(Şimşek; naklen; Alptekin; Acıpayamlı; Araz; Başaran;2003; 80).

Oyun genellikle üç aşamada oynanır. Bunlar; hazırlık, oyunun oynanması ve toplanan yiyeceklerin pişirilip yenmesidir.

**Hazırlık:** Kuraklık dönemlerinde, yaylada yağmur duası yapıldıktan sonra çocuklar bir araya toplanarak yağmur yağsın diye bu oyunu oynarlar.

Oyunu yöneten iki çocuk 'Gelin'i kollarından tutarak taşırlar. Diğer çocuklar ise toplanacak yiyecekleri koymak için torbalar taşırlar.

Anadolu'da bu oyunun farklı şekillerde oynandığı görülmektedir. Örneğin; Adana'da *“Yağmur duasına katılan bütün çocuklar, önce “bödü” adı verilen bir büyük kukla yaparlar,*

üzerine eski, yamalı elbiseler giyerler, üstüne yeşil yapraklı ağaç dalarlı sararlar; “bodi bodi” diye bağırarak bütün köyü gezerler veya bütün köylüler toplanıp bir kız ile bir erkek seçerler. Bunlar, gelin güvey gibi giydirilip süslenir. Bütün köylü, gelin ve güveyi kapı kapı gezdirerek evlerden buğday, pirinç, bulgur vb. yiyecekler toplarlar. Buğday veren ev sahibi, gelinle damadın üstüne bir çomça su döker. Gelin kılığına giren kişiye “çomçalı gelin” adı verilir” (Şimşek; naklen; Artun; 1995; 161). Osmaniye’de, ””tilki” kılığına giren bir çocuk, kapı kapı dolaşır“(Şimşek; naklen; Artun; 1995; 161). Ürgüp’te, yoksul kızlar arasından biri seçilir ve seçilen bu kişiye “yağmur gelin” adı verilir. Kosova’da, ”“demir dodole” adı verilen bu oyunda; bir çocuk (genellikle çingene çocuğudur.), ağaç dallarıyla bezenerek ev ev dolaştırılır” (Şimşek; naklen; Hafız; 1982; 245). Sirderya’da ise bu oyun, “kadınlar tarafından oynanır ve ihtiyar şeklinde bir kukla- bebek taşını.” (Şimşek; naklen; Koçar; 2003; 81).

Oyun, Sivas’ta, “içine et doldurulan sele ile”; Çankırı’da, “başa yerleştirilen pöstekinin üzerine yufka sacı, sacın üzerine oklava ve bir parça yağ konularak”; Mersin’de, “kalbur, leğen, çan taşıyarak”; Konya’da, “çocuklardan birinin başına tencere yerleştirilerek”; Ayancık ve Sinop’ta, “”kepçecik” adı verilen çocuğu dolaştırarak; içine su ve kurbağanın olduğu bakracı dolaştırarak”; Balıkesir’de, “anasının ilki olan bir çocuk, eski bir hasıra sarılıp, başına bir tencere konarak”; Çorum’da, “ yaşlı bir eşeğe, yaşlı bir kadının gelinlik elbisesini giydirip, üzerine fakir bir kız çocuğu bindirildikten sonra, başına içi kurbağa dolu olan bir sele yerleştirilerek” oynanmaktadır. (Şimşek; naklen; Acıpayamlı; 2003; 81).

Oyunun oynanması: Gelin’i taşıyan iki çocuk en önde diğerleri arkalarında olmak üzere, yaylada her evi kapı kapı gezerek tekerleme eşliğinde yiyecek isterler. Hep bir ağızdan söylenen tekerleme ise şöyledir;

“Gelin geldi

Yağ ister

Yağ yok ise un ister

Un yok ise tuz ister”

Şeker o dönemde az olduğu ve bulunmadığı için istenmez. Yağ, un veya tuz alındıktan sonra;

“Teknede hamur

Tarlada çamur

Ver Allah’ım ver

Bir sulu yağmur”

Oyunun bir başka şekli ise şöyle görülür;

“Dodi dodi gördün mü

Dodi’ye selam verdin mi

Dodi kapından geçende

Bir sulu yağmur gördün mü

Ver Allah’ım ver, bir sürü yağmur”

Bu defa ev sahibinden bir şey istenmez. Ancak çocukların tekerlemeleri bittikten sonra ev sahibi çocuklara doğru bir testi su serper.

Tekerlemenin Anadolu’da ki varyantları ise şöyledir;

Kadirli: “Çemçe gelin çöm ister

*Bir kaşıcık yağ ister*

*Un verenin oğu olsun*

*Tuz verenin kızı olsun*

*Ver Allah’ım ver sulu sulu yağmur*

*Erik erik*

*Yerler yarık*

*Yağmur yağmazsa*

*Çiftçilerin beli kırık*

*Ver Allah’ım ver sulu sulu yağmur*

*Kadı karadan gelir*

*Yağmur sisten gelir*

*Gökte rahmet, yerde bereket*

*Ver Muhammet’e Salavat*

*Ver Allah’ım ver sulu sulu yağmur”* (Şimşek; naklen; Al; 2003; 82).

*“Mörmürceğim mör ister*

*Gaşıh gaşıh yağ ister*

*Sarı ineğin yağınnan*

*Kara tavuğun yumurtasınnan*

*Ver Allah’ım ver*

*Bir sesli yağmur”* (Şimşek; naklen; Acıpayamlı; 2003; 82).

Erzurum: *“Mıla potik ne ister*

*Allah’tan yağmur ister*

*Çiniden kavurma ister*

*Küpten de bulgur ister”* (Şimşek; naklen; Göktaş; 2003; 82).

Kadirli/ Osmaniye: *“Çömçeli gelin çöm ister*

*Bir kaşıcık yağ ister*

*Yağ verenin oğlu olsun*

*Bulgur verenin kızı olsun*

*Teknede hamur*

*Tarlada çamur*

*Ver Allah’ım ver*

*Bir sulu yağmur”* (Şimşek; 2003; 82).

Toparlanan yiyeceklerin pişirilmesi ve duâ: Yayılda ki tüm evler dolaşılıp, yiyecekler (un, yağ, tuz) toplandıktan sonra bir yerde toplanılır ve ‘guncik’ adı verilen üç tane taşın üzerine sac konularak, “gıgıl” denilen tuzlu ekme hamuru yapılıp pişirilir.

Oyunun oynanış şekliinden sonra, oyunda “Niçin gelin?”, yani neden cinsiyet olarak bir kadın -birkaç varyant hariç- seçilmiş sorusunun üzerinde durmak istiyoruz.

Öncelikle bu sorunun cevabını Kadir KEÇEBAŞ şöyle açıklıyor; *“Bilindiği gibi toprak anadır. İslâm inancına göre Hz. Adem topraktan olduğu gibi, bütün canlılar da topraktan yaratılmıştır. Toprak ana her zaman yüküldür. Tıpkı bir gelin gibi her zaman doğuma hazırdır. Kısır değil, doğurgandır. Tohum ondadır. Beslenmeyen bir ceninin ana karnında doğmadan*

*öldüğü gibi, yağmurla beslenemeyen tohum da onun karnında ölür, çürür, yok olur. Tohumu saklaması ve çimlenmesi bakımından hamile bir anaya benzediği gibi, onu beslemesi ve büyütüp olgunlaştırması bakımından da müşfik bir anneye benzer. Toprak ana, taşıdığı tohumu yeryüzüne çıkarabilmesi için doğum sancıları çekmektedir. Ona yardım edecek ebe ise yağmurdur. Yağmur yağdığı zaman ise rızık doğacaktır. Toprağın bir doğurma özelliği bir dedede, bir babada, bir ninede ve bir genç kızda olmadığı içindir ki” (Şimşek; naklen; Keçebaş; 2003; 83).*

Diğer yandan bu oyun Eski Türk inancıyla yakından ilgilidir. Öncelikle bazı yörelerde bu oyunu karşılayan “godu gudu/ bodi” ve Ardahan’da da kullanılan “dodi” terimlerinin Ahmet CAFEROĞLU “*Yağmur Tanrısı*” anlamına geldiğini söylemektedir.

Ayrıca oyunda kullanılan bebek/ kukla Şamanizm’de görülen “ongon” veya “tös”leri animatmaktadır. Konuyla ilgili olarak Abdülkadir İNAN; “*Altaylarda tös-töz, Yakutlarda tangara, Uranhalarda eren, Moğol- Buretlerde ongon denilen put- fetişler vardır. Bunlar keçeden, paçavralardan, kayın ağacı kabuğundan yapılır. Bir kısmı çocukların oynadıkları bebeklere benzerler... Ava veya önemli bir sefere çıkarken bu putlara saçı saçarlar ve ağızlarına yağ sürerler”* (Şimşek; naklen; İnan; 2003; 85), demiştir.

Oyunda saç geleneği açıkça görülmektedir. Saçı; “*Eskiden, muhtelif olağanüstü güçlere sahip olduğuna inanılan iye ve ruhlara sunulan ve onlar adına, onların rızasını ve yardımını kazanmak için dağıtılan cansız nesnelere/ yiyecek, içecek, bez gibi verilen addır”* (Şimşek; naklen; Kalafat; 2003; 85). Bu bağlamda, törene katılan çocukların üzerine serpilen su ve evlerden toplanan un, yağ ve tuz birer saçıdır.

“Dodi”in başına serpilen su, bir taraftan yağmuru canlandırırken, diğer taraftan da su ve çocuklara verilen un, tuz kötülük ve uğursuzluk olarak görülen kuraklıktan kurtulmak için bir nevi kurban yerine geçen saçıdır. Töslerin/ ongonların ağızına sürülen yağ ise, oyunda çocukların eline verilmektedir.

Çocukların un, yağ ve tuz aldıktan sonra söyledikleri tekerleme ise aslında bir duadır. Yağmurun yağması, teknelerin hamurla ve tarlaların çamurla dolması manzum bir duadır. Şamanizm’de de, şamanların yaptığı dualar genellikle manzumdur.

Ancak, oyunu Suriye Araplarının da “ümmül gays” adıyla oynadığını Abdülkadir İNAN tespit etmiş ve; “*Galiba bu adet, ileri Asya’nın pek eski yerli zürra bir kavminden kalma bir adet olsa gerek. Bu adete dair bütün Anadolu, Suriye, Irak ve Azerbaycan adetleri toplanırsa, ihtimal ki bu merasimin eski dini şekli tayin edilebilir”*, (Şimşek; naklen; İnan; 2003; 86), demiştir.

Oyun bir başka yönüyle de, köy seyirlik oyunlarına bağlı değerlendirilebilir. Tören her şeyden önce bir taklit üzerine kurulmuştur. Sopadan ve süpürge den yapılan bir bebekle gelin canlandırılır. Serpilen su ile de yağmurun yağması taklit edilmiştir. Karagöz ve ortaoyununda gibi seyirlik oyunlarında gördüğümüz tekerleme de bir başka şekilde oyunda yer almaktadır.

Bu bağlamda oyun, kuraklığı bitirip yağmur yağdırma arzusunun yanı sıra; eski Türk inancını yaşatma ve Türk seyirlik oyunları ile ilgisi ile önemli bir törendir.

### **3. 1. 34. Lobiye**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Zeynep YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Evlerin çatısında (damında).

**Oyuncak:** Her oyuncu için bir avuç fasulye (lobiye).

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini destekleme ve strateji geliştirme.

Toprak evin çatısında küçük bir kuyu açılır. Oyuncular ile kuyu arasında iki metre mesafe bırakılır. Oyuncuların bulunduğu yere ‘atış noktası’ denir ve oraya bir çizgi çekilir. Her oyuncu ‘lobiye’ dedikleri fasulyelerinden en büyüğünü ‘eneke’ olarak seçerler. Oyuncular belli bir sayıda seçtikleri fasulyelerini kuyuya yerleştirirler. Oyuncular ellerindeki enekeleri sırasıyla kuyuya doğru atarlar. Kimin enekesi kuyuya girerse, o oyuncu kuyuda ki tüm fasulyeleri alır.

### **3.1. 35. Çatlak Mumya**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Emre POLAT.

**Oyunun Mekânı:** Yayla, sokak ve çayırlar.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Abla ve abilerinden.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini destekleme.

Bir çuval ot ortaya konur ve oyunculardan biri otların arasına girerek ‘mumya’ olur. Diğer oyuncular aralarında bir şarkı uydururlar ve oyun içerisinde sihirli sözcük ‘jago’ olur.

Oyunculardan biri şarkı içerisinde ‘jago’ derse o zaman mumya ayaklanır ve diğer oyuncuları kovalamaya başlar. Eğer yakalanan olursa mumya o olur.

### **3. 1. 36. Dedenin Bahçesi**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** İsmail ÜNLÜ.

**Oyunun Mekânı:** Yayılda ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini destekleme.

Belli bir alan seçilir ve ‘bahçe’ kabul edilir. Oyunculardan biri sayısmaca ile ‘dede’ seçilir. Dede bastonuna dayanarak bahçenin kenarında uyur. Diğer oyuncular bahçedeki meyvelere toplamaya çalışır. Ses çıkarıp dedeyi uyandıran olursa dede tarafından kovalanır, yakalandığında baston ile dayak yer ve dede olur. Eğer yakalanmazsa aynı dede ile oyun devam eder.

### **3. 1. 37. Dede**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Yağmur POLAT.

**Oyunun Mekânı:** Yayılda ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Çabukluk ve gerçek hayatın taklidi.

Sayısmaca ile bir ‘dede’ belirlenir. Cami olarak belli bir alan seçilir ve alana 100 m öteye bir taş konur. Dede eline ‘kırş’ adı verilen bir çalı alır ve oyun başlar. Dede camiye namaza gitmek üzereyken çocuklar peşine takılır ve gelmek istediklerini söylerler. Dede de abdest almalarını söyler ve oyuncular sözde abdestlerini alıp dedenin peşine takılırlar. Cami olarak belirlenen alana girdikten sonra çocuklar arkaya dede ise ön tarafa oturur ve diğer oyuncular en ufak ses çıkardıklarında ya da güldüklerinde dede belirlenen taşa kadar ses çıkaran oyuncuyu kovalar. Eğer taşa kadar çocuğu yakalarsa kırş ile çocuğu döver ve diğer oyuncu dede olur. Ancak oyuncu dedeye yakalanmadan tekrar yerine dönebilirse aynı dede ile oyun devam eder.

### 3. 1. 38. Cüce

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Mustafa YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde.

**Oyuncak:** Bir kazak, bir çubuk, un eleği, yazma ve renkli kalemler.

**Oyuncak Yapımı:** Küçük bir çocuğa omuz hizasında çubuk konur kolları ile çubuk tutturulur ve üzerine büyükçe bir kazak giydirilip göbeği açıkta bırakılır. Kafasının üzerine un eleği konulup yazma ile un eleğinin üzerinden yüzü de görülmeyecek şekilde sarılır. Açıkta kalan göbeğine kalemlerle surat çizilir.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyunun Amacı:** İyi vakit geçirme.

23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramlarında cüce şekline sokulmuş iki çocuk karşı karşıya getirilir. Göbeklerini hareket ettirerek oynarlar. İzleyicilerde onlara ritim tutarak eğlenirler.

### 3.1. 39. Çimçimçimenlik

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Gaye SARIÇAM.

**Oyunun Mekânı:** Dam.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Çabukluk.

Tüm oyuncular çember şeklinde sıralanır ve bir süre belirlenir. Bu süre dahilinde herkes çevresindeki otlardan yolarak üzerine serper ve süre bittiğinde üzerinde çimen kalmayacak şekilde üzerini silkeler. Daha sonra teker teker herkesin üzerine bakılır. Üzerinde çimen olan kişinin ayakkabısı saklanır ve bulması beklenir.



### 3. 1. 40. Evcilik

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Ece DEMİR.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve evde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Sosyalleşme ve gerçek hayatın provası.

Genellikle 5-8 yaş arası çocuklar arasında (genellikle kız çocukları) bebek ve evdeki eşyalar kullanılarak oynanan en eski oyunlardan biridir.

Çocuklar bebeklerini kullanıp genellikle anne ve baba rolünü üstlenip; yemek yapıp, çocuklarını uyuttukları, ev işi yaptıkları bir oyundur. Baba rolü oynayan çocuk ise işe giden, çocuklarına kızan ve evde ağırlığı olan kişidir. Toplumsal rollerin üstlenildiği ve denemesinin yapıldığı bir oyundur.

### 3. 1. 41. Kartopu

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Şahin YILDIZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini destekleme.

Oyun, istenildiği kadar oyuncu sayısı ile oynanabilir. Oyuncular kardan bir avuç alıp, iki ellerinin arasında sıkıştırıp, yuvarlayarak hedefe fırlatırlar. Bu şekilde herkes birbirine ya da herkes birine kartopu fırlatarak oyun oynanır.

### 3. 1. 42. Ayakkabı

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Merdan YAZICI.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini destekleme.

Tüm oyuncular ayakkabılarını sırasıyla, yarım metre arayla dizerler. Sırasıyla tek ayak üzerinde hiç durmadan, boşluklara basarak, ayakkabılara basmadan atlarlar. Ve yine durmadan tek ayak üzerinde atlayarak başlangıç noktasına geri dönerler.

Bir sonra ki etapta oyuncular ayakkabıların etrafında tek ayak üzerinde zikzaklar çizerek oyunu bitirirler. Üçüncü etapta ise iki ayaklarını birleştirerek ayakkabıların üzerinden atlarlar. Ancak zıplarken ayaklarını açan oyuncu yanar. Ve etabı tekrar etmek zorunda kalır.

Oyunun tüm etaplarını en son bitiren oyuncunun ayakkabısı saklanır ve bulması istenir.

### **3. 1. 43. Hudut Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Coşkun Yılmaz, Güldane ŞENTÜRK ve Turgay ŞENTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Çayırılar.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Gerçek hayatın taklidi.

Oyun üç kişi ile oynanır. Bir kişi muhtar, diğer iki kişi ise tarla sahibi olur. Tarla sahipleri muhtara oyun yapmak için bir tarla belirler ve ortaya da bir ‘hudut taşı’ veya ‘çeğil’ koyarlar. Ve bu taşın altına da hayvan pisliği yerleştirilir. Daha sonra sınırdan dolayı münakaşa etmeye başlarlar. Ve olayı çözmesi için muhtar çağrılarak adil bir şekilde sınırı belirlemesi istenir. Muhtar sınırı belirlemek için taşı kaldırdığında eli hayvan pisliğine bulaşır. Diğerleri gülererek koşmaya başlar ve muhtar da onları dövmek için yakalamaya çalışır.

### **3. 1. 44. Kutu Kutu Pense**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Yusufcan ÜNLÜ.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyuncuların Cinsiyeti:** Kız- erkek çocuklar.

**Oyunun Amacı:** Algılama yeteneğini geliştirme.

Öğrenciler elele tutuşarak dönmeye başlarlar. Öğretmen ve öğrenciler dönerken hep beraber söylemeye başlarlar:

“Kutu kutu pense

Elmayı yese

Arkadaşım... (bir isim söylenir)

Arkasını dönse”

Tüm öğrencilerin arkalarını dönmeleri ile bu defa oyun; “önünü dönse” diyerek sürdürülür.

### **3. 1. 45. Pazara Gidelim (Şarkılı oyun)**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Ayşenur SOYMA.

**Oyunun Mekânı:** Okulda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyuncuların Cinsiyeti:** Kız- erkek çocuklar.

**Oyunun Amacı:** Dil gelişimi ve sosyal hayatı öğrenme.

Öğrenciler yan yana durarak tekli bir sıra oluştururlar. Sayışmaca ile bir ebe seçilir ve oluşturulan sıranın 4-5 adım önünde durur. Daha sonar ebe yavaşça arkadaşlarına doğru yürüyerek şarkıyı söylemeye başlar;

“Pazara gidelim bir tavuk alalım,

Pazara gidip bir tavuk alıp ne yapalım?”

Ebe sözünü tamamlayınca diğer arkadaşları ebenintrafında halka oluştururlar ve şarkıya devam ederler;

“Gıt gıt gıdak diyelim,

Happuru hüppürü happuru yiyelim.”

Ebe halkanın içerisinde dolaşırken;

“Pazara gidelim bir kedi alalım,

Pazara gidip bir kedi alıp ne yapalım?”

Daha sonra arkadaşları;

“Miyav miyav, miyav diyelim,

Happuru hüppürü happuru yemeyelim...”

Oyuna başka hayvanlar da dahil edilebilir ve hayvanlar dramatize edilebilir.

### **3. 1. 46. Yaramaz Çocuk (Şarkılı oyun)**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Ayşenur SOYMA.

**Oyunun Mekânı:** Okulda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyuncuların Cinsiyeti:** Kız- erkek çocuklar.

**Oyunun Amacı:** Dil gelişimi ve zararlı maddelerden uzak durma.

Çocuklar hep bir ağızdan şarkıyı söyleyerek, her dize çocuklar tarafından dramatize edilir.

“Bir gün bir gün bir çocuk,

Eve de gelmiş kimse yok,

Açmış, bakmış dolabı,

Şeker de sanmış ilacı,

Yemiş yemiş bitirmiş,

Akşama sancı başlamış,

Kıvrım kıvrım kıvrınmış,

Yaptığından utanmış.”

### 3. 1. 47. Mini Mini Bir Kuş (Şarkılı oyun)

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Tuğçe ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Sınıfta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyuncuların Cinsiyeti:** Kız- erkek çocuklar.

**Oyunun Amacı:** Dil gelişimi ve hayvan sevgisi.

Çocuklar hep bir ağızdan şarkıyı söyleyerek, her dize çocuklar tarafından dramatize edilir.

“Mini mini bir kuş donmuştu,

Pencereme konmuştu,

Aldım onu içeriye,

Cik, cik, cik, cik; ötsün diye,

Pır pır ederken canlandı,

Ellerim bak boş kaldı.”

### 3. 1. 48. Sandalye Kapma

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Ela ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyuncuların Cinsiyeti:** Kız- erkek çocuklar.

**Oyunun Amacı:** Çocuklarda dikkat yeteneğini ve kas gelişimini sağlamak.

Oyuncu sayısından bir eksik sandalye ortaya konur. Oyuncular sandalye etrafında müzik eşliğinde dans edip, dolaşırken birden müzik kesilir. Öğrenciler sandalyelere oturmaya

çalışırlar. Ayakta kalan oyuncu oyundan çıkar. Sandalye eksiltilip oyuna devam edilir. Oyunu birincilike bitiren oyuncu diğere oyuncular tarafından alkışlanır.

### **3. 1. 49. Holle**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Kerim ÖZTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Açık mekân.

**Oyuncak:** Bir odun parçası ya da hayvan kılı veya yününden yapılmış bir top.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Büyük kas gelişimini destekleme.

Oyun çim hokeyine benzer ancak imkânsızlıklardan dolayı farklı materyallerle oynanmıştır.

İki takım eşit şekilde ayrılır ve iki tane kale kurulur. Herkes kendi kalesini savunur. En çok skor üreten takım oyunu kazanır. Kaybeden takım ise ceza olarak, diğere takım oyuncularını bir kaleden diğere kaleye sırtlarında taşırlar.

### **3.1. 50 Kıyı Kıyı**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Mustafa BOZKURT ve Yaşar BİLGİN.

**Oyunun Mekânı:** Açık mekân.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Dikkat, reaksiyon ve büyük kas gelişimini destekleme.

Oyunun iki oynanma şekli vardır.

**Birincisi;** oyuncular iki gruba ayrılırlar. Ve gruplar kendilerine birer lider seçerler. Liderler kendi aralarında adım sayarlar, kimin adımını diğere adımımdan az olursa o grup ebe olur.

Karşılıklı iki kale belirlenir ve bu kalelere ‘kıyı’ adı verilir. Ebe grubun oyuncuları kıyılardan birinin duvarına bir ayakları duvarın üzerinde olacak şekilde yerlerini alırlar. Diğere grup ise kendilerine başka bir kıyı bulmak için kaçışan ebe grubu yakalamak için boşlukta

toplanırlar. Ebe grup diğer gruba yakalanmadan kendilerine yeni kıyı ararlar. Bu kıyı bir taş parçası ve ya bir duvar kenarı olabilir. Eğer ebe gruptan birisi, onları yakalamaya çalışan gruptakilerin ayaklarına vurmaya başlırsa onları oyun dışı bırakmış olurlar. Eğer ebe grubun tüm üyeleri diğer gruba yakalanmadan bir kıyidan başka bir kıyıya geçmeyi başlırsa oyunu kazanmış olurlar.

**İkincisi;** sayısmaca ile ebe belirlenir ve bir daire çizilir. Ebe daire içerisinde iki ayağını yere basabilir ancak daire dışında tek ayağı üzerinde diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Daire dışında sadece bir taşın üzerinde ayağını indirebilir. Eğer ebe daire dışındayken diğer oyuncular ebeyi düşürmeyi başlarabilirlerse, ebeyi döverler. Ancak ebe birini yakalar ise ebe o olur ve oyun bu şekilde devam eder.

### **3. 2. Aletsiz Oynanan Oyunlar**

#### **3. 2. 1. Karşıdan Karşıya Geçme Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Rumeysa AKPINAR.

**Oyunun Mekânı:** Açık mekân.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Abilerinden ve ablalarından.

**Oyunun Amacı:** Hızlı düşünme ve kas gelişimini destekleme.

Oyuna başlarken önce ebe seçilir. Diğer oyuncular yerden en az 10-15 cm yüksekte bulunurlar. Ebe iki yüksekliğin arasında durur. Ve bir harf söyler. Diğer oyuncular söylenen harfle başlayan bir şarkı bulmaya çalışırlar. Şarkıyı bulan oyuncu şarkıyı söyleyerek bir taraftan diğer tarafa geçer ve şarkı söylediği için ebe onu yakalayamaz. Söylenen harf ile ilgili şarkı bulamayan oyuncular ise ebeye yakalanmadan, koşarak karşı tarafa geçmeye çalışırlar. Ebeye yakalanan oyuncu ebe olur. Ebeye yakalanmadan veya şarkı söyleyerek karşıya geçen oyuncuların ise bir yaşası(canı) olur. Oyun sonuna kadar en çok yaşa biriktiren oyunun kazananı olur.

### 3. 2. 2. Tek Ayak Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Ayşenur SOYMA.

**Oyunun Mekânı:** Açık mekân.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Dengeyi sağlama ve kas gelişimini destekleme.

Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Gruplar kendilerine birer lider seçerler. Tekerleme ile liderlerden birinin grubu ebe olur. Ebe olan grup tek ayak üzerinde diğer grup oyuncularını yakalamaya çalışırlar. Tüm grup üyeleri yakalandıktan sonra diğer grup ebe olur.

### 3.2. 3. Ebe Değilim Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Osman BOZKURT.

**Oyunun Mekânı:** Açık mekân.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Hızlı hareket etme ve kas gelişimini destekleme.

Oyuncular bir araya toplanıp “Ebe değilim!” diyerek kollarını bağlarlar. En son kollarını bağlayan oyuncu kime dokunursa o ebe olur. Ebe seçildikten sonra oyuncular kaçışmaya başlarlar. Ebe kimi yakalarsa o ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

### 3. 2. 4. Sessiz Sinema

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Mert ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, evde ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.



**Oyunun Amacı:** Hızlı düşünme ve kelimeler olmadan kendini ifade edebilme.

Oyuncular iki takıma ayrılır. Takımlardan birinin tuttuğu bir filmi, kaşı tarafın oyuncularından birine söylenir. Oyuncu bunu ses çıkarmadan sadece hareketlerle takım arkadaşlarına anlatmaya çalışır. Önce filmin adının kaç sözcükten oluştuğunu anlatmak için parmaklarıyla sayı verir. Sonra da sözcükleri teker teker, oynayarak anlatır. Oyuncular filmin adını bulamazsa, sıra diğer takıma geçer. Eğer bulurlarsa takım olarak bir puan alırlar.

### 3. 2. 5. Bum

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Mert ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, evde ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Dikkati geliştirme ve hafızayı güçlendirme.

Oyuncular daire oluştururlar. Oyuna başlayan oyuncu “bir” der, sırayla saymaya devam ederler. Beş ve katlarında oyuncuların “bum” demeleri gerekir. Şaşırın oyuncu oyundan çıkarılır. Sayma işlemi hızlı şekilde yapılmalıdır.

### 3. 2. 6. Dondurma Değilim Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Nazım ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Açık mekân.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Abilerinden ve ablalarından.

**Oyunun Amacı:** Hızlı hareket etme ve kas gelişimini destekleme.

Oyuncular bir araya toplanıp “Dondurma değilim!” diyerek kollarını bağlarlar. En son kollarını bağlayan ebe olur. Diğer oyuncular kaçışırlar. Ebe kime dokunursa o donup kalır. Donan oyuncuya arkadaşlarından biri dokunduğu zaman oyuna tekrar devam eder. Ebe hepsini dondurduğunda oyun biter.

### 3. 2. 7. Eşler

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Mustafa BOZKURT.

**Oyunun Mekânı:** Açık mekân.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Abilerinden ve ablalarından.

**Oyunun Amacı:** Kas gelişimini destekleme.

Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Tekerleme yolu ile bir grup ebe olur. Ve bir grup gözlerini kapar ve yüzünü duvara döner. Diğer grup üyeleri ise bu sırada saklanırlar. Ebe olan grup üyeleri saklanan grubun tüm üyelerini bulup teker teker sobelemeye çalışırlar ve aynı zamanda diğer grup üyeleri tarafından yakalanmamaları gerekir. Eğer saklanan grubun üyelerinden biri ebe gruptan birini yakalarsa bir can elde etmiş olurlar. Ebe grup saklanan grup üyelerinin hepsini sobelemeyi başarırsa oyunu kazanmış olur ve diğer grup ebe olarak oyuna devam edilir.

### 3. 2. 8. Kurt Baba Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Osman BOZKURT.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Kas gelişimini destekleme.

Öncelikle bir kurt baba ve anne seçilir. Kalan oyuncular da annenin çocukları olur. Seçim bittikten sonra kurt baba, anne ve çocukların yanından uzaklaşır. Daha sonra anne, kurt babaya duyurmadan çocuklarına birer renk adı verir. Sonra uzaklaşan kurt baba, anne ve çocukların yanına geri döner. Hayali olarak annenin kapısını çalar ve aralarında aşağıdaki konuşmalar geçer:

Kurt Baba – Tık, tık.

Anne - Kim o?

Kurt Baba - Kurt baba.

Anne - Ne istiyorsun?

Kurt Baba - Yumurta.

Anne - Hangi renk?

Kurt babanın söylediği renk hangi oyuncunun rengi ise o oyuncu kaçmaya başlar. Kaçan oyuncu yakalanmadan kendi yerine gelirse kurt babadan kurtulur. Eğer kurt babaya yakalanırsa kurt baba görevini o üstlenir. Oyun böylece sürer gider.

Ebeye verilen ceza, kurdu sırtına alıp biraz dolaştırmak veya diğer oyuncularca saklanan kendi pabucunu bulmaya çalışmaktır.

### **3. 2. 9. Kapıcı Memo**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Boran KOÇAK.

**Oyunun Mekânı:** Açık mekân.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Kas gelişimini destekleme.

Oyun için bir ‘anne’ bir de ‘kapıcı memo’ seçilir. Anne öne geçer diğer oyuncular tek sıra halinde annenin arkasına dizilirler. Anne her bir oyuncuya farklı renkler verir.

Kapıcı memo olan oyuncu annenin önüne gelip kapı çalar, “Tık, tık, tık!” “Anne cevap verir, “Kim o?”, “Ben kapıcı memo.” “Ne istersin?” Bu soru üzerine kapıcı memo bir renk söyleyerek yumurta istediğini söyler. Eğer o renge sahip bir oyuncu varsa kaçmaya başlar ve kapıcı memo onu yakalamaya çalışır. Eğer yakalarsa onu kaynar suya atar. Ve tekrar annenin karşısına gelir. Eğer söylediği renkte yumurta yoksa renk değiştirerek tekrar sorar.

Tüm yumurtaları yakaladıktan sonra son kez annenin karşısına tekrar gelir. Bu defa anneyi kovalar, yakalarsa oyunu kazanmış olur. Yakalayamazsa anne tüm yumurtalarını kaynar sudan çıkarır. Ve oyun tekrar başlar.

### **3. 2. 10. Saklan Puçı**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Zeynep YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Kas gelişimini destekleme.

Ebe seçmek için; “Oo moo/ kara doo/ sine mine/ bir men do/ lapa tike/ lapa tike/ faa mii/ raa doo.” tekerlemesi söylenir. Ebe gözlerini kapatır ve diğer oyuncular saklanır. Ebe tüm oyuncuları saklandıkları yerden bulup, sobelemeye çalışır. İlk sobelenen oyuncu ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.

### 3. 2. 11. Zınc Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Rasim YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Çayır ve sokaklarda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Dengeyi sağlama ve kas gelişimini destekleme.

Ebe olacak kişi sayışma ile belirlenir. Yere bir halka çizilir ve ebe halkanın içerisinde bekler. Diğer oyuncular halkadan uzaklaşınca, ebe halka içerisinden tek ayak üzerinde çıkar ve oyunculardan birini yakalamaya çalışır.

Oyuncular ebeye yakalanmadan onu düşürmeye ve ya iki ayağını yere bastırmaya çalışırlar. Eğer ebe iki ayağını yere basarsa ve ya düşerse tüm oyuncular toplanıp ebeye vururlar.

Ebe ise iki ayağını sadece halka içerisinde yere basabilir. Halkanın çevresinde bulunan herhangi oyuncuya ebe ‘zınc’ derse, o oyuncu olduğu yerde donup kalmak zorundadır. Ebe kimi yakalarsa o ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.

### 3. 1. 12. Gale- Piri (Dede ve Nene)

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Zerda AKTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Çayır ve sokaklarda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Kas gelişimini destekleme.

‘Gale’ çömelerek yere oturur ve tüm oyuncular da aynı şekilde arkasına sıralanırlar. Sadece ‘piri’, ‘gale’nin karşısına çömelerek oturur.

Gale sırası ile arkasındaki oyuncuları çağırıp, piriden bir şeyler istemek için gönderir. Gönderilen oyuncuyu piri esir alır ve göndermez. Gale gönderdiği oyuncu dönmediği için ardından başka bir oyuncu daha gönderir. Ancak giden her oyuncuyu piri esir alır ve geri göndermez. Hiçbir oyuncu geri dönmeyince, gale kendisi piriye giderek gönderdiği oyuncuları sorar. Ancak piri oyuncularını saat 10.00’da geldiğinde alabileceğini söyler.

Gale 10’a kadar saymaya başlar ve tüm oyuncular o sırada kaçışmaya başlar. Gale kaçışan oyuncuları yakalamaya çalışır. Ancak oyuncular piriye sarıldıklarında gaye onlara dokunamaz. Oyuncular galeye yakalanmamaya çalışırlar. Eğer yakalanan olursa gale o olur. Ve oyun bu şekilde devam eder.

### **3. 1. 13. Kimin Eli Üstte Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Taner YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Düz bir zemin.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Tahmin yeteneğini geliştirme ve dil gelişimini destekleme.

Oyuncular ellerini parmakları açık olacak şekilde düz bir zemin üzerine koyarlar. Ebe ise sadece sol elini koyar, sağ eli ile oyunu yönetir. Ebe, “Bacadan baktım bedre göz, biri ala biri boz./ Bindim bozun boynuna, gittim Halep yoluna./ Halep yolu çim basar./ İçinde ayı gezer./ Ayı beni korkuttu./ Kulaklarımı sarkıttı./ Happa huppa çek şunu.” tekerlemesini her bir parmağı sayarak söyler.

Tekerleme hangi parmağın bulunduğu elde biterse o oyuncu yere diz çöker. Diğer oyuncular ellerini onun sırtı üzerinde üst üste koyarlar. Diğer oyuncular yerdeki oyuncuya sorarlar, ‘Kimin eli üstte?’.

Yerdeki oyuncu üstte olan elin sahibini doğru tahmin ederse, eli üstte olan oyuncu yerdeki oyuncu ile yer değiştirir. Eğer yerdeki oyuncu kimin elinin üstte olduğunu doğru tahmin edemezse herkes elini onun sırtına vurur.

### 3. 1. 14. El oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Taner YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Düz bir zemin.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Tahmin yeteneğini geliştirme.

Oyun dört kişi ile oynanır. Oyunculardan biri ebe seçilir. Diğer oyunculara arkasını dönerek ellerini arkasına koyar ve avuç içini açar. Diğer oyunculardan biri ebe olan oyuncunun eline kimin vurduğunu tahmin etmesini ister.

Ebe eğer doğru tahminde bulunursa eline vuran oyuncu ebe olur. Eğer yanlış tahmin ederse tekrar kendisi ebe olur.

### 3. 1. 15. Aspirin

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Çayan YILDIZ.

**Oyunun Mekânı:** Düz bir zemin.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Tahmin ve algılama yeteneğini geliştirme.

Oyun, beş kişi ile oynanır. Dört oyuncu dizilir ve oyun kurucu öğretmen olarak belirlenir.

Öğretmen aklından bir sayı tutar. Sayıyı doğru tahmin eden öğretmenin yanına gider ve öğretmen başka bir sayıyı onun kulağına söyler. Arkadaşlarının yanına dönen oyuncu yan yana dizilmiş oyunculardan başta bulunan oyuncunun kulağına sayıyı söyler. Ve oyuncular sırasıyla birbirlerinin kulağına sayıyı söylerler. En sonda bulunan oyuncu doğru sayıyı söylerse, diğer oyuncuları kovalar. Yakalanan oyuncu öğretmen olur. Oyun bu şekilde devam eder.

### 3. 1. 16. İngili Mingili Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Mustafa AĞDAŞ.

**Oyunun Mekânı:** Düz bir zemin.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Ablalarından, arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Dil gelişimini destekleme.

Oyunu oynayacak kişiler ellerini yumruk yaparak düz bir zemin üzerine dik olarak yerleştirirler. Ebe sağ yumruğu ile oyunu yönetir, diğer sol yumruğunu ise zemin üzerine yerleştirir. Ebe, sağ yumruğu ile herkesin ve kendi yumruğu üzerine “İngili mingili kokiki kokiki kokiki/ Yes mi nu mi nu ni nu ni ni/ Yes mi no mi?” tekerlemesini söyleyerek sırayla vurur. Tekerleme bittiğinde ebeğin yumruğu kimin yumruğu üzerindeyse o kişiye; “Yes mi/ No mu?” diye sorulur. Cevabı aldıktan sonra oyun tekrar başlar. Bu defa ebe, “İbrahim Tatlıses.” diyerek yumruğunu diğer yumruklar üzerinde gezdirilir. Cümle kimin yumruğun üzerinde biterse o el oyundan çıkarılır. Kimin yumruğu sona kalırsa o birinci olur.

### 3. 1. 17. Bezirgan başı

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Ali ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncuların Cinsiyeti:** Kızlar ve erkekler.

**Oyunun Amacı:** Sosyalleşme ve güç gelişimi.

Önce sayışma yapılır, iki kişi seçilir ve bunlar “Bezirgân” olurlar. Bezirgânlar, arkadaşlarına duyurmadan kendilerine birer ad takarlar. (Elma-armut, aslan-kedi gibi. Bunların dışında birbirine yakın başka bir isimler de olabilir.)

Alana düz bir çizgi çizilir. İki bezirgân çizginin iki yanına geçerler. El ele tutuşup, ellerini havaya kaldırarak ‘kapı’ yaparlar. Diğer oyuncular tek sıra halinde dizilerek kervan olurlar.

Kervancılar, ‘aç kapıyı bezirgânbaşı’ şarkısını söyleyerek kapıdan geçmeye başlarlar. Şarkının son dizesi ‘arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun’ söylendikten sonra hangi çocuk ‘kapı’ içerisinde kalırsa, o çocuk bezirgânlar tarafından (kollar arasında tutularak) tutsak alınır.

Bezirgânlar, ‘tutsak’ın kulağına seçtikleri iki kelimeyi sorar. Hangi kelime söylendiyse o çocuğun arkasına geçer; belinden tutar, bekler. Şarkı devam eder ve tek bir çocuk kalana kadar aynı kurallarla sürer.

Oyunun sonunda iki grup çizginin iki kenarına geçer ve birbirlerini çizgilerinin tarafına çekip oyunu kazanmaya çalışırlar.

Kazanan gruptaki çocuklar ellerini çırparak ‘çürük elma, çürük elma’ diye tempo tutarlar.

### **3. 1. 18. Güreş**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Sakine YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Evde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Kas gelişimini destekleme.

Yaşıt iki çocuk birbirlerinin ters yönünde yan yana uzanırlar. Sağ taraftaki çocuğun sol bacağı, sol taraftaki çocuğun sağ bacağına geçirilir. Güçlü olan çocuk tek bir hamle ile karşısındakini oyun dışı bırakır ve oyunu kazanmış olur.

### **3. 1. 19. Eski Minder**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Doğançan YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Evde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Arkadaşlarından.

**Oyunun Amacı:** Hızlı hareket etme ve jest- mimiklerine hakim olmayı öğrenme.



Oyunculardan biri ebe olup ortaya geçer. Ortaya geçen ebe yere oturur ve diğer oyuncular halka şeklini alıp, ebenin etrafında dönmeye başlarlar.

Oyunculardan biri ebenin başına vurarak; “Eski minder, yüzünü göster, göstermezsen bir poz ver.”, der. Daha sonra; “Güzellik mi? Yoksa havuz başında çirkinlik mi?”, diye sorar. Ebenin cevabına göre oyuncular ya güzel ya da çirkin pozları verip, yerlerinde donmuş vaziyeti alırlar. Ebe yerinden kalkıp, donmuş arkadaşlarının yanlarına giderek onları güldürmeye ve hareket ettirmeye çalışır. İlk gülen veya hareket eden ebe olarak ortaya geçer.

### 3. 1. 20.“Carhala”

*“İki çocuk sırtlarını dönerek kollarını birbirlerine geçirirler. Biri diğerini sırtlar ve yukarı kaldırır. Aralarında kısa bir diyalog geçer;*

*Yukarıda olan- Yerde ne var?*

*Aşağıda olan- Yer boncuğu. Gökte ne var?*

*Yukarıda olan- Gök bonuğu*

*Yerde olan- Annen ne pişirdi?*

*Yukarıda olan- Carhala!*

*Yerde olan- Al da beni arhala!.. der ve bu sefer diğeri onu sırtlayıp aynı tekerlemeyi söyler. Bu oyun birkaç defa tekrarlandıktan sonra sona erer” (Korkmaz; 2015; 38).*

### 3. 1. 21. Elim Sende

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Ela ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyunun Amacı:** Çocuklarda büyük kas gelişimini sağlayabilmek.

Oyunculardan biri ebe olarak seçilir. Ebe diğer oyuncuları kovalarken, eli kime değdiğinde “elim sende” diyerek bağırır ve diğer oyuncu ebe olur. Ebe ise; “ben ebeyim” diy bağırarak arkadaşlarını kovalamaya başlar.

### 3. 1. 22. Meyve Sepeti

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Mehmet PAKIR.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyunun Amacı:** Çocuklarda algı ve dikkat yeteneğini geliştirmek.

Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Diğer oyuncular halka oluştururlar ve her oyuncu bir meyve adı alır. Her oyuncu ayaklarının çevresine birer daire çizer. Ebe halkaların ortasında durur.

Oyun başlayınca ebe iki meyve adı söyler. Adları söylenen oyuncular yerlerini ebeye kaptırmadan yer değiştirmeye çalışırlar. Ebe tüm oyuncuların yer değiştirmesini isterse “meyve sepeti” diye bağırır. O zaman bütün oyuncular yer değiştirmeye çalışırlar. Ebenin yerine geçtiği oyuncu ebe olur.

### 3. 1. 23. Dansa Davet

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Efe ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Sınıfta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyunun Amacı:** Çocuklarda sosyalleşmeyi sağlamak.

Kızlar ve erkekler iki gruba ayrılır. Gruplar karşılıklı dizilirler. Her kız karşı gruptan bir erkeği kendisine eş olarak seçer. Ancak erkeklerin haberi olmaz. Her erkek bir kıza yönelir ve “Benimle dans eder misin?” diye sorar. Eğer sorduğu kız onu eş olarak seçmediyse cevabı “hayır” olur, seçti ise cevabı “evet” olur ve dansa başlarlar. Eşini bulamadan sona kalan oyuncular cezalandırılır.

Ceza olarak; tüm eşler karşılıklı durarak elleriyle köprü yaparlar. Ceza alan çift ise köprünün altından geçerken diğer oyuncular elleri ile sırtlarına vurular.

### 3. 1. 24. Kulaktan Kulağa

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Yusufcan KAYA.

**Oyunun Mekânı:** Sınıfta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyunun Amacı:** Algılama yeteneğini geliştirme.

Öğrenciler yan yana otururlar. Öğretmen en baştaki öğrenciye bir kelime veya bir cümle söyler. Daha sonar sırasıyla birbirlerinin kulaklarına söyleneni tekrar eder. Sondaki öğrenci sesli bir şekilde kelimeyi ya da cümleyi söyler. Eğer doğru söylemezse cezalandırılır.

### **3. 1. 25. Deve Cüce**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Osman BOZKURT.

**Oyunun Mekânı:** Sınıfta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyunun Amacı:** Dikkat yeteneğini ve kas gelişimini sağlamak.

Öğrenciler sıralarına oturur. Öğretmen sınıfın ortasında durur ve “deve” dediğinde öğrenciler ayağa kalkar, “cüce” dediğinde ise otururlar. Öğretmen “deve, cüce, cüce, deve” diyerek öğrencileri şaşırtmaya çalışır. Şaşıran oyuncu oyundan çıkar. Birinci olan öğrenciyi tüm sınıf alkışlar.

### **3. 1. 26. Zıp- Zıpır**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Bilginur YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Okulda.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Öğretmenlerinden.

**Oyunun Amacı:** Dikkat yeteneğini ve kas gelişimini sağlamak.

Tüm öğrenciler sıralarında hazır halde bulunurlar. Öğretmenin ‘zıp’ komutu ile herkes başını sağ kolunun üzerinde masaya koyar. ‘zıpır’ komutu ile de başlarını kaldırırlar. Verilen

komutun aksini yapan öğrenci oyundan çıkarılır ve tahtanın önünde oyun bitimine kadar beklemeye başlar. Sona kalan öğrenci oyunu kazanır.

## **4. Büyüklerin Oynadığı Oyunlar**

### **4.1. Aletle Oynanan Oyunlar**

#### **4.1.1. Bıçak**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Coşkun YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Çayırklar.

**Oyuncak:** Bıçak.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Bıçağı etkili kullanabilme, strateji geliştirme ve herhangi bir savaş durumuna her an hazır olabilme.

Oyunculardan hangisi ayakta durarak beş kere bıçağını yere sapsa oyuna ilk o başlar. Oyuna ilk olarak başlayan oyuncu bıçağını ilk olarak elinin içiyle üç kere arda arda yere saptlamaya çalışır. Daha sonra bıçağı, üç defa baş ve işaret parmağı arasında, üç kez elinin üstünde yere saptlaması gerekir. Yere düşen bıçağın dikine toprağa saptlanması gerekir. Eğer bıçak yatay olarak yere saptlanırsa bıçağın geçerli sayılabilmesi için toprağa 2 cm girmiş olması gerekir.

Oyunda en fazla yere bıçak saptlayan oyuncu oyunu kazanmış sayılır. Ve kaybeden oyuncunun sırtında 100 metrelik bir alanda, bir tur atar.

#### **4.1.2. Papak Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Coşkun Yılmaz ve Turgay ŞENTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Düğün alanları ve gelin evinin önü.

**Oyuncak:** Papak.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Atı etkili kullanabilme.

Erkek tarafı ile gelin getirmeye gidilirken gençler erkek alayından ayrılıp gelin evine at sürerek yarışlar. Gelin evine ilk varan, gelinin çeyizinde işlediği ‘papak yastığı’ alır. Ve yastığı alan kişi günlerce köy meydanında yarışı kazanıp, papağı aldığını anlatır.

#### **4. 1. 3. Körük Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Coşkun Yılmaz, Razi ÖZTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Keçe dövülen yerler.

**Oyuncak:** Körük.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Güzel vakit geçirmek ve insane hayatında eşin önemi.

Eskiden demircilerin ocağı harlamak için deriden ve içine hava çekip geri verebilecek biçimde, açılıp kapandıkça içindeki havayı üfleyen, ateşi canlandırmakta kullanılan araçları vardır ve buna ‘körük’ denmektedir. Usta demiri yanan ateşte kızdırıp daha sonra örs ile şekillendirir. Bu durum oyun haline getirilmiştir.

Oyun, köy seyirlik oyunları arasında değerlendirilebilir. Keçe döverken kalıplaşmış bi diyolog ile oynanan oyun, çalışan ve orada bulunan kişileri eğlendirme amacının yanında oyunda insan hayatında eşin önemi de vurgulanmaktadır.

Demirci; ‘Annem nasıl?’ diye sorar. Annen öldü, diye cevap verilir. Demirci, eyvah, eder biraz dolanır ve unuttur. Sonra tekrar sorar; ‘Babam nasıl?’, baban öldü, diye cevap verilir. Demirci, eyvah, eder biraz dolanır ve unuttur. En son, ‘Hanımım nasıl?’, diye sorar ve tekrar, öldü, cevabını alır. Bu defa daha büyük eyvah eder, kendini yere vurarak çığlıklar atar. Daha sonra kayışını çıkarıp körüğü çekene, ‘Anamı öldürdün, babamı öldürdün, eşimi öldürdün!’, diyerek vurmaya başlar.

#### **4. 1. 4. Tay Yarışı**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kiři:** Ömer ÖZTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Köy yolu.

**Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Tayların hızlı hareket etmesini sağlamak ve etkili at kullanabilmek.

Şubat ayı gibi tayların açılması için gençler köyler arası yarış yaparlar. Gidip gelinecek köyde bir nöbetçi olur ve gelindiđine dair şahitlik eder. Diđer köye ilk gidip geri dönene istediđi bir hediye verilir.

#### 4. 1. 5. Yumurta

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kiři:** Mustafa YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Evde.

**Oyuncaklar:** Yumurta ve şapka.

**Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** İyi vakit geçirme.

Televizyonun yaygınlaşmadıđı dönemlerde köy halkı her akşam bir eve toplanıp hikâyeler anlatırmış. O dönemlerde köye dışarıdan misafir geldiđinde köylüler kendi aralarında anlaşp, misafiri yumurta oyunu oynamaya davet ederlermiş. Olacaklardan haberi olmayan misafir oyun oynamayı kabul edince oyun başlarmış.

Köylülerden ikisi anlaşmalı olarak misafirin yanında iddalaşmaya başlarlar. Birisi sakladığı bir şeyi kimsenin bulamayacağını, diđer, ise kendisinin bulabileceđini söyler. En sonunda bir oyun ile bu durumu netliğe kavuşturmak isterler.

Saklanan şeyi bulabileceđini idda eden kiři ebe olarak odadan çıkarılır. Diđer ise misafiri bulunamayacağı yönünde ikna ederek, yumurtayı misafirin şapkasının altına koyar. Daha sonra ebe odaya alınır ve yumurtayı bulması istenir. Ebe biraz odada dolaştıktan sonra, gelip elini misafirin şapkasına vurur ve misafirin kafasında kırılan yumurtanın ardından “Bu kimin öküzü, herige (ekine) çıkmış.”, der. Ve herkes gülmeye başlar. (Eskiden ekini biçmeye çıkan ilk öküzün kafasında nazarı önlemek için yumurta kırılırmış.)

#### 4. 1. 6. Şişman

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Fatih BİLGİN ve Yaşar BİLGİN.

**Oyunun Mekânı:** Yaylada ve köy meydanı.

**Oyuncaklar:** Hayvan postu, renkli boyalar, kadın kıyafetleri, erkek içliği.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** İyi vakit geçirme.

Festival ve yılbaşlarında köy halkını eğlendirmek için köyün gençleri toplanır, içlerinden birisi kadın kıyafetleri giyerek ‘nene’ olur, bir diğeri erkek içliği giyinerek ve içine bir şeyler sokarak ‘şişman’ olur ve diğerleri ise yüzlerine his sürerek üzerlerine hayvan postu alırlar.

Oyun, özellikleri bakımından köy seyirlik oyunları arasında ele alınabilir. Köy seyirlik oyunları; düğünlerde, bayramlarda ya da yılın belirli günlerde köylülerin genellikle “oyun yapma”, “oyun çıkarma” adı altında yarattıkları bir tiyatro olayıdır. “*Köy seyirlik oyunlarında, genellikle oyuncular profesyonel değildir. Bu iş için belirli oyun yerlerine rastlanmaz. Ancak kılık değiştirme, kişileştirme, maskeler, müzik, kimi doğmaca, kimi ritüel gereği kalıplaşmış söyleşmelere rastlanır.*” (Dinç; naklen; Çağınlar; 2012; 250.)

Önceleri bir ritüel olan bu oyunlar giderek bilinçsiz bir eğlence aracına dönüşmüştür. Bazı oyunlar törensel ve büyüsel niteliklerini yitirmiş, eğlence ve sanat ağırlığı kazanmışlardır. Bu bağlamda ‘Şişman’ oyununu incelersek, oyunun törensel ve büyüsel özelliklerini yitirip, sadece kostümle para toplayıp, oynamaya dayanan bir oyun halini aldığını göreceğiz.

Öncelikle, oyunun Sivas’ta görülen şekli şöyledir;

“- *Seyircinin katıldığı toplu dans yapılır.*

- *Şişman gelinleriyle gelir, muhtardan tapulu yer ister.*

- *Gelinlerin oynaması karşılığı tapuyu alır.*

- *Gelinleri koklayan Tilki, kısıkanan Şişman tarafından öldürülür.*

- *Gelinlerden biri ağzına yemiş verir, dirilir.*

- *Dirilme sevinci ile toplu dans yapılır.*

- *Gelinler köyün külhanlarınca (seyirciler) kaçırlır.*

- *Gelinler bulunur.*

- *Gelinlerin bulunma sevinciyle toplu dans yapılır.*

- *Gezme bölümü: Maniler söylenerek ev ev tüm köy dolaşılır, yiyecek toplanır.*

- *Toplanan yiyecekler oyun sonu topluca yenir.*” (Karadağ; 1978; 6.)

Oyunda üç unsur vardır. Bunlar; toplu dans, kız kaçırma (bereket ve çoğalma unsurudur), ölüp dirilme (mevsim geçişlerini temsil eder) ve yiyecek toplama (doğa karşısındaki sevinç ve coşkuyu temsil eder). Oyunda ölme, yiyecek- içecek verilerek ölünün dirilmesi ile bu dirilmenin toplu dansla kutlanması büyüsel bir özelliktir. Bu haliyle oyun törensel ve büyüsel özelliklerini içerisinde taşımaktadır.

Oyunun Ardahan’da görülen şekli ise şöyledir;

- Oyuncular, köy meydanına çıkarak ellerindeki tefleri çalıp oynarlar. Seyircilerin de katıldığı toplu dans yapılır.

- Oyundan sonra oyuncular, peşlerinde çocuklarla sokaklara inerek, kapı kapı dolaşır ve para isterler. Eskiden yağ ve peynir toplanırken şimdilerde para toplanır.

- Para toplama faslı bittikten sonra herkes meydanda toplanır ve tekrar oynanır. Oynama esnasında da şişman ve grubu para toplamaya devam ederler.

- Eğer, grup içerisindeki ‘nene’ kaçırılırsa toplanan tüm para fidye olarak neneyi kaçıranlara verilir. Bu yüzden oyuncular, her an neneyi korumak zorundadırlar.

- Genelde de köyün diğer gençleri festivallerin son gününde ‘nene’yi kaçırp, toplanan tüm parayı oyunculardan alırlar.

Oyun bu haliyle, içerisinde toplu oyun unsurunu barındırsa da, kız kaçırma ve bir bakıma tiyatro özelliğini kaybetmiştir. Yiyecek toplama unsuru ise para toplama şeklini almıştır. Görüldüğü gibi, oyun içerisinde barındırdığı törensel ve büyüsel özellikleri burada kaybetmiştir.

Oyunu köy seyirlik oyunlarının özellikleri bağlamında incelersek; Sivas ve Ardahan varyantlarının benzerlik gösterdiği açıktır.

Oyunda ki oyuncular köyün istekli ve yetenekli kişileridir. Oyunda profesyonel olmayan, köyün genç erkekleri, çeşitli kılıklara girerek performanslarını sergilerler ve festival ve yılbaşı gecelerini eğlenceli kılarlar. Oyuncuların öz olarak seyirciden bir farkı yoktur. Oyuncu oluşu onu saygın yapmaz. Genelde oyuncular çok iyi halay çeken kişilerden seçilir. Köy seyirlik oyunlarında sıkça kullanılan, karşı cinsin rollerini de aynı cins oynama “Şişman” oyununda da görülür. Erkeklerden biri ‘nene’ kılığına girer. Bu iş için de sadece küçük bir kostüm değişikliği yapılır.

Seyirci, tüm köylüdür. Ancak festivallerde durum değişir. Farklı ilçelerden ve çevre illerden de seyirci bulunur. Günümüzde bazı yerel kanallarca, festival canlı olarak yayınlanır.

Müzik ve dans ise oyunun vazgeçilmez parçasıdır.



#### 4. 1. 7. Eşëime Su Verdin Mi?

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kiři:** Cořkun YILMAZ..

**Oyunun Mekânı:** Düğün alanları.

**Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öğrendiđi:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Gelenekleri yerine getirme ve iyi vakit geçirme.

Köy seyirlik oyunlarının oynandıđı alanlardan biri de düğünlerdir. Bu oyun da özellikleri bakımından köy seyirlik oyunları arasında değerlendirilebilir.

Oyunda, ‘Şişman’ oyununda da olduđu gibi oyuncular profesyonel deđildir. Kız tarafından seçilen biri ile damat tarafından seçilen sağdıç arasında oynan bir tiyatro oyunudur.

Erkek tarafından sağdıç gelen ‘değirmenci’ kabul edilir ve kız tarafı ise değirmene nöbete gelmiş kabul edilir ve bu kişilerin eşekleri var sayılır. Kız tarafından biri, değirmenci sayılan sağdıçın kulaklarını tutarak sorulara sormaya başlar;

-Eşëime su verdin mi?

-Verdim.

-Sıcak mıydı? Soğuk muydu?

-Soğuktu.

-Oyy eşëimin ağız dondu. (Kulaklarını daha fazla çeker.)

-Eşëime yem verdin mi?

-Verdim.

-Taşlı mıydı? Taşsız mıydı?/ Dikenli miydi? Dikensiz miydi?

-Taşsızdı.

- Oyy eşëim taşlı yem severdi. (Kulaklarını daha hızlı çekerek, başını iki tarafa sallar.)

Değirmenciye sırasıyla; ‘Eşëime su, arpa verdin mi?’ diye sorulur. Değirmenci, verdim dese de dayak yer, vermedim dese de... Maksat değirmencinin cevabı deđil, kız almadan önce sağdıç dövmektir.

## 5. Büyükler ve Küçüklerin Birlikte Oynadıkları Oyunlar

### 5.1 Aletle Oynanan Oyunlar

#### 5. 1. 1. Çümdür Oyunu /”Kuşka”/ “Taş Kule” (Korkmaz; 2015; 37)

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Yaşar UZUN.

**Oyunun Mekânı:** Çayırda ve sokakta.

**Oyuncaklar:** 6 tane büyük taş, çok sayıda küçük taş.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Koordinasyonu sağlama ve strateji geliştirme ve kas gelişimini destekleme.

Oyun altı kişi ile oynanır. 8 m ara ile üç taş bir tarafa dikine, üç taş da diğer tarafa dikine dizilir. Oyuncular üçerli gurup oluştururlar.

Üç kişi üç taşın tarafında, diğer üç kişi diğer üç taşın tarafında bulunur. Grup üyeleri ellerine küçük taşlar alırlar. Gruplar arasında ellerindeki taşı ilk hangi tarafın atacağına dair kura çekerler. Ve oyuncular sırasıyla ellerindeki taşları dikine duran taşa doğru atarlar. Sağ taraftaki grup soldaki taşa, sol taraftaki grup sol taraftaki taşa doğru taşlarını atarlar.

Hangi grup dikili duran üç taşı önce devirirse diğer tarafın grup üyelerinin sırtına binip diğer taraftaki taşlara doğru giderler. Taşlar tekrar dizilir ve oyun devam eder.

#### 5. 1. 2. Pelüg

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Zekeriya ŞENTÜRK ve Coşkun YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokak ve okul bahçesi.

**Oyuncaklar:** Her oyuncu için birer yassı taş ve küçük bir taş.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Koordinasyonu sağlama, strateji geliştirme ve kas gelişimini destekleme.

Bu oyunun iki oynanış şekli görülür;

Birincisi; adımlama ile ebe seçilir. Büyük bir taşın üzerine yuvarlak avuç içi kadar bir taş konur. Konulan bu taşta 'dana', bu taşı koruyan ebeye ise 'danacı' denir. Konulan taştan 5 m ileriye bir çizgi çekilir ve oyuncular yan yana dizilirler. Danacı ise danayı bekler. Oyuncular ellerinde 'pelüg' dedikleri düz sal taşlarını danaya fırlatarak danayı bulunduğu yerden düşürmeye çalışırlar. Danacı ise eğer dana yere düşerse vuran oyuncu gelmeden danayı yerine koymaya çalışır.

Danayı vuran oyuncu pelüğünü düştüğü yerden almak için danacının bölgesine girer. Danacı gelen oyuncuya dokunup onu ebe yapmaya çalışır. Eğer oyuncu pelüğüne ayağını basıp 'gur' diyebilirse, danacı ona dokunamaz ve pelüğünü ayağının ucu ile kaldırıp havaya atıp eli ile tutabilirse yakalanma ihtimali olmadan tekrar pelüğünü fırlatmak için yerine döner.

İkincisi; oyunculardan 5 m ileriye bir çizgi çekilir. Oyuncular ellerindeki sal taşlarını sırasıyla çizginin diğer tarafına atarlar. Diğer taşlardan ileri düşen taşın sahibi oyunu kazanır. Ve kaybedenler sırasıyla kazanan oyuncuyu sırtlarında taşırlar veya kaybedenler dizlerinin üzerine eğilirler, kazanan oyuncu da üzerlerinden atlar.

### 5. 1. 3. Lepük

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Yılmaz BAHADIR.

**Oyunun Mekânı:** Toprak alanda.

**Oyuncak:** Her oyuncu için birer yassı taş ve küçük bir taş.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Koordinasyonu sağlama ve strateji geliştirme ve kas gelişimini destekleme.

Oyun iki kişi arasında oynanır. İki oyuncunun da elinde birer tane yassı taş olur ve bunlara 'eneke' denir. Küçük bir taşta 'fora' olarak adlandırılır ve yüksek bir taşın üzerine konulur. Oyuncular oyuna başlamadan önce bir sayı belirler. Daha sonra belirlenen bir mesafeden oyuncular enekelerini atarak forayı vurmaya çalışır. Foranın üzerinden düştüğü taş ile düştüğü yer arası adımlanır. Belirlenen sayıyı geçen oyuncu oyunu kazanmış olur ve rakibinin sırtında alanı turlar.

#### 5. 1. 4. “Kora”

*“İki yuvarlak taş eneke olarak seçilir. Rakibin enekesine diğeri atış yapar. Rakip enekeyi vurup yerinden ne kadar uzaklaştırmışsa oraya kadar rakibinin sırtına biner. Öne çıkan eneke vurulmazsa atış değişir.”* (Korkmaz; 2015; 36)

#### 5. 1. 5. Hızlı Kayış Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Kazım ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Kapalı veya açık mekân.

**Oyuncak:** Kemer.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Dikkat yeteneğini arttırmak.

Oyunu başlatacak kişi tekerleme yolu ile seçilir. Daha sonra herkes gözlerini kapar ve seçilen kişi kemeri saklar. Kemer saklandıktan sonra herkes kemeri bulmaya çalışır. Kemerin saklandığı yere yaklaşan olursa ebe kemere yakınlığı belirtmek için, ‘sıcak’, uzaklığı belirtmek içinse, ‘soğuk’ tabirlerini kullanır. Kemeri bulmaya çok yaklaşıldığında ise, ‘kızdı’ tabirini kullanır. Kayışı saklandığı yerden bulan kişi yakınındakilere kayış ile vurmaya başlar. Kayışı bulamayanlar ise kaçışlılar. Daha sonra kayışı bulan kişi kayışı saklar ve oyun bu şekilde devam eder.

#### 5. 1. 6. Don Kayış Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Kazım ŞENEL ve Mustafa BOZKURT.

**Oyunun Mekânı:** Kapalı veya açık mekân.

**Oyuncak:** Kemer.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Dikkat yeteneğini arttırmak, strateji geliştirme, koordinasyonu sağlama ve kas gelişimini destekleme.

Yere bir daire çizilir. Çizilen dairenin içerisine toplam oyuncu sayısının yarısı kadar kemer konur. Ve her bir kemerin başına kemeri koruması için birer adam konulur. Daire dışında kalanlar dairenin içerisindeki kemeri ayakları ile daire dışına çıkarmaya çalışırlar. Onlar kemeri çıkarmak için daireye yaklaştıkça daire içerisindekilerde ayakları ile onların ayaklarına vurmaya çalışırlar. Eğer daire içerisindeki oyuncu daire dışından birinin ayağına vurmaya başarsa yer değiştirilir. Ancak daire dışındaki oyuncu kemeri daireden çıkarırsa daire içerisindekilerin ayaklarına ve bacaklarına kemer ile vurulur. Vurulduğu sırada daire içerisindeki oyuncu dairenin dışına çıkıp kaçmaya çalışırsa diğerleri de kemerler ile onun peşine düşerler. Daha sonra oyuncular yer değiştirir ve oyun devam eder.

### 5. 1. 7. Gojo / Giji/ Çelik Çomak

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Coşkun YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve çobanlığa gidildiğinde çayırarda.

**Oyuncaklar:** Tahta parçaları bıçakla uzunlukları 30 cm, incelikleri 5-6 cm olacak şekilde kesilir ve bu parçalar 'gojo' olarak adlandırılır. Oyuncunun gojoları vurabilmesi için de ağaçlardan 1 m uzunluğunda sopalar kesilir.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Dikkat yeteneğini arttırmak, strateji geliştirme, koordinasyonu sağlama ve kas gelişimini destekleme.

Oyun günümüzde oynanan hokey, polo ve golf gibi oyunların atası sayılabilir.

Oyuncu sınırlaması yoktur. Ancak, oyuncu sayısı ne kadar fazla olursa oyun o kadar zevkli olur. Oyunun iki farklı oynanış şekli vardır. Birinci şekli şöyledir;

Tüm oyuncuların ellerindeki tahta parçaları 5 m ara ile toprağa dikilir. Oyuncular sırası ile ellerindeki tahta parçalarını fırlatarak yerdeki gojoları devirmeye çalışırlar. Eğer oyuncu yerdeki gojolardan birini devirmeyi başarsa diğer oyunculardan biri gojoyu yerden alıp ona doğru fırlatır, karşı taraf gojoyu sopası ile havada vurmaya çalışır. Oyuncu gojoyu havada vurabilirse eğer, gojoyu karşı tarafa fırlatan oyuncu gojoyu gittiği yerden getirmek zorundadır. Gojoyu aldığı yerden, tekrar vurması için karşı tarafa fırlatır.

Ancak eğer oyuncu gojoyu havada vuramaz ve diğer oyuncu yere düşen gojoya ayağı ile basarsa, gojo tekrar yere gömülür. Ve sıradaki oyuncu oyuna devam eder.

Oyunun bir diğerk oynanış şekli ise, yere bir daire çizilir ve gojolar daire içrisine dikilir. Oyuncular sırası ile yerdeki gojolarla ellerindeki tahta sopalar ile vururlar. Vurduğu gojoyu en uzağı fırlatan bir puan alır. En çok puanı toplayan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Oyun iddiaya dayalı oynansa da genellikle eğlence amaçlı oynanır.

### **5. 1. 8. Mille Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Coşkun YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Çayırda ve sokakta.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyuncaklar:** Tahtalar baklava dilimi şeklinde ancak 20 cm civarında yontulur ve bu dilimlere ‘mille’ denir. Millelere vurmak için 1 m’ ye yakın sopalar kesilir.

**Oyunun Amacı:** Dikkat yeteneğini arttırmak, strateji geliştirme, koordinasyonu sağlama ve kas gelişimini destekleme.

Yere bir daire çizilir. Ve sopasının üzerinde en uzun süre millesini sektirebilen dairenin ortasına geçer veya ebe adımlama ile belirlenir.

Yere iki taş konulur ve üzerine mille yatay olarak yerleştirilir. Oyuncu sopasını millenin altına yerleştirir ve milleyi havaya atarak vurur. Millenin düştüğü yerden milleyi tekrar vurur. İlk vuruşta; ‘Ucudum mat.’, ikinci vuruşta; ‘Ucudum tat.’, üçüncü vuruşta; ‘Üçten bir elek.’, dördüncü vuruşta; ‘Dörtten bir çelenk.’, beşinci vuruşta; ‘Kor dede.’, altıncı vuruşta; ‘Sünnet.’, yedinci vuruşta; ‘Farz.’, der. Bu şekilde yedi vuruş gerçekleştirir.

Yedi vuruştan sonra millenin düştüğü yerden diğerk oyuncu milleyi alır. Ve daireye tekrar giren oyuncuya milleyi eli ile fırlatır. Oyuncu milleyi havada vurmaya başarsa oyuna kendisi devam eder. Eğer üç hakkında da milleyi vuramaz ve ya vurduğu milleyi daire dışına çıkaramazsa oyun hakkı diğerk oyuncuya geçer.

### **5. 1. 9. Yüzük Kimde?**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Rasim YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Evde, çayırdaki ve sokaklarda.

**Oyuncak:** Oyuncu sayısı kadar şapka ve ya havlu, kemer ve yüzük.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Dikkat ve tahmin yeteneğini geliştirme.

Tüm oyuncular yere daire şeklinde otururlar ve her oyuncunun önüne birer havlu ve ya şapka konur. Sayışma ile ebe belirlenir ve daire dışına çıkarılır. Oyunculardan biri dairenin içine geçip, oyuncuların önündeki şapka ve havluların birinin altına yüzüğü saklar. Ve daire dışındaki ebeye yüzüğün kimde olduğu sorulur. Ebe yüzüğün kimde olduğunu bilirse, yüzüğün sahibi daire dışına çıkar. Eğer ebe yüzüğün kimde olduğunu bilemezse her yanlış cevabı için kayış ile vurulur.

### 5. 1. 10 Deve

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Fatma ŞENTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta.

**Oyuncak:** Bir kilim, üç sırtık, bezden bir deve başı.

Bezlerden bir deve başı yapılır. Kilime alttan üç sırtık dikilir ve deve başı kilimin uç tarafına yerleştirilip deve görünümü verilir.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Nevruz kutlama ve iyi vakit geçirme.

Oyun, köy seyirlik oyunları arasında değerlendirilebilir. Köy seyirlik oyunlarının bir özelliği olan taklit, bu oyunda görülmektedir. Oyunda deve taklit edilmiştir.

Köy seyirlik oyunlarında görülen tören unsuru oyunda yer almaktadır. Oyun baharın gelişini kutlamak için Nevruz'da oynanır. Bu oyunda görülen köylüleri zorla deve sırtına bindirme, köy seyirlik oyunlarında görülen törensel unsurlar arasında yer alan kız kaçırma ile bağdaştırılabilir. Kız kaçırma, bereket ve çoğalmanın sembolüdür. Oyun sonunda toplanan ve

toplu olarak yenilen yiyecekler ise, baharın gelişi ile doğanın canlanması karşısındaki sevinç ve coşkuyu temsil eder.

Oyunda kullanılacak deve için üç oyuncu gerekmektedir. Oyuncular profesyonel değil köy gençleridir. Üç genç dizlerini kırmadan eğilirler ve kilime iliştirdikleri, üç sırıktan birini tutarak, kendilerine deve görünümü verirler.

Köy meydanında gezinirken, deveciler köylüleri zorla sırtlarına alırlar ve para vermeleri karşılığında indirirler. Eğer deve sırtına binen kişi para vermezse alttan iğne batırılır.

Deve sırtına bindirilen eğer bir çocuk ise, çocuğun babasının 'baş' vermesi gerekir. Eğer para verilmezse çocuk deveciler tarafından korkutulur.

Daha sonra köy çocuklarını peşine toplayarak köyde ki evler gezilir. Ev sahiplerinden para, un, yağ ve şeker toplanır. Toplanan yiyecekler toplu olarak yenir.

### **5. 1. 11. Kısmet**

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Mustafa YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Evde.

**Oyuncaklar:** Kete, kalem, kâğıt, pul, para.

**Oyuncak Yapımı:** 1, 5 su bardağı ılık süt/ 1 su bardağı ılık su/ 1 tatlı kaşığı toz şeker/ 1 tatlı kaşığı tuz/ 1 su bardağı sıvı yağ/ 1 paket yaş maya/ Aldığı kadar un ( 5-6 su bardağı takriben).

Arasına sürmek için; Eritilmiş margarin (tereyağı).

İç harcı için; 1 çay bardağı sıvı yağ/ 4 yemek kasığı tereyağı/ 2 su bardağı un.

Üzeri için; Yumurta sarısı/ Susam veya çörekotu.

Maya su süt sıvı yağ seker ve tuz karıştırma kabına alınır kontrollü olarak azar azar un ilave edilerek yumuşak bir hamur elde edilir. İç harç malzemeleri tavaya alınır ve un kokusu çıkana kadar kavrulur. Hamur mayalandırılmadan 3 bezeye ayrılır. Bezeler tek tek açılır. Erittiğiniz margarin sürülür ve rulo yapılır. Rulo yapılan hamurdan küçük parçalar kesilir ve dik durumdayken elle bastırılır. Oklava ile açılır ve tavada kavrulan iç harçtan konulup kare sekli



verilir. Tepsiye dizilir yumurta sarısı sürüp susam çörekotu serpilir. 250 derece de kızarana kadar pişirilir.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

Yılbaşı gecelerinde büyükler hamurdan keteler yapar. Ve bu ketelerin içerisine evdeki çocuk sayısı kadar pul, para, kâğıt ve kalem koyarlar. Bu keteleri evdeki çocuklara dağıtırlar. Ketesinden pul çıkan çocuk deli dolu, para çıkan çocuk zengin, kalem çıkan çocuk okumuş, kâğıt çıkan çocuk ise yazmaya düşkün olacak diye tahminlerde bulunup, eğlenirler.

**Oyunun Amacı :** Güzel vakit geçirmek.

### 5. 1.12. Aşık Oyunu

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Metin SOYMA ve Coşkun YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Çobanlığa gidildiğinde çayırlarda.

**Oyuncak:** Büyükbaş hayvanların arka diz kapaklarından çıkarılan aşıklar renk renk boyanır, oyuncuların ellerinde bulunacak olan aşıklar, ‘eneke’ olarak adlandırılıp, ağır olması ve tek vuruşta daha çok aşığı daire dışarısına çıkarması için kurşun ile kaplanır.

**Kaynak Kişinin Oyunu Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Oyundaki davranış şekilleri savaş talimlerine ve stratejilerine benzetilmekte ve oyunda savaşçı bir ruh sezilmektedir. Hedef aldığı aşığı isabetli bir şekilde vuran oyuncu iyi bir nişancı sayılır ve toplumdaki saygınlığı artar.

Oyunun tarihi eski çağlara dayanmaktadır. *“British Museum’da İ.Ö. 800 yılının pişmiş topraktan bir heykeli iki kızı aşıkla oynarken göstermektedir.”* (And; 42)

Oyun, Orta Asya’nın bazı bölgelerinde, özellikle en eski şekilleriyle Kırgızistan ve Kazakistan oynanmaya devam etse de, ülkemizde unutulmaya yüz tutmuştur. Oyun eskiden çobanlığa gidildiğinde çayırlarda oynan ve fazlaca ilgi çeken bir oyundur. Öyle ki çobanlığa gidildiğinde ve aşık bulunamadığında hayvanların ayaklarından canlıyken aşıklarının alındığı da görülmüş.

Oyunun şu anda da oynanmaya devam eden gülle, bilye ve misket gibi oyunlara ilham kaynağı olduğu düşünülmektedir.

Aşık oyunu erkek oyunu olup, oyuncu sayısı 2-7 arasında değişmektedir. Aşık oyunu açık alanda oynanıldığı gibi, samanlık, dam ve dam altlarında da oynanır.

*“Oyunun yaygın olduğu yerler ulaşımın güç olduğu, Tv ve benzeri meşgul edici araçların bulunmadığı fakir dağ köyleri ile hayvancılığın ileri olduğu diğer yerleşim merkezleridir. Bunu çevrede bolca bulunan aşık gibi atık maddelerin imkansızlıklar sebebiyle oyun aracı olarak değerlendirilmesi şeklinde yorumlamak mümkündür.”* (Yüksel; ;59)

Aşık oyunu ismini oyunun malzemesi olan ‘aşık’ kemiğinden alır. Kemik daha çok küçükbaş hayvanın dizinden çıkarılır. Bunun sebebi ise büyükbaş hayvanın aşığının oyun için kullanışsız olmasıdır. Oyunda daha çok koyun ve kuzu aşığı kullanılır. Eneke olarak ise iri olduğu için daha çok koç aşığı tercih edilir. Aşığın dört yüzü vardır. Bu yüzlerin aldığı isimler ise şöyledir:

Cik/ Çuk: aşığın delik olan tarafıdır.

Alçı/ Kor: aşığın derin olan ve S biçimindeki tarafıdır.

Börk/ Tap/ Yumru: Cikin tam ters yüzüdür.

Tokan/ Tohan/ Meş: alçının ters tarafıdır.

En güçlüden en zayıfa aşık şekilleri ise şöyledir: tokan, börk, alçı, cik.

Bazı oyuncular dikkat çeksin diye aşığını farklı renk ve şekillerde boyar. Boyama içinse daha çok soğan kabuğu ve toprak boyalar kullanır. Kına ile boyanan aşıkların ise uğur getireceğine inanılır.

Enekenin ağırlığını arttırarak daha kolay vuruş sağlamak için aşığın boşluk kısmı bıçak ile oyularak kurşun dökülür. Kurşun dökülen yer katranlanarak, kurşunun oynaması önlenir.

Oyunda sağ el ile atış yapacaklar için sağ taraftan çıkan aşığın, sol el ile atış yapacaklar içinse sol taraftan çıkan aşığın daha kullanışlı olduğu düşünülür ve genellikle bu şekilde tercih edilir.

Yörede oynan aşık oyunları ise şöyledir;

Yere büyük bir daire çizilir. Ve bu daire içerisine de ondan küçük bir daire daha çizilir. Ortadaki dairenin içerisine oyuncuların eşit sayıda verdikleri aşıklar dizilir. Çizilen büyük dairenin içerisine dizilen oyuncular (2-3 m) ellerine oyun sırasında kullanacakları enekelerini alıp sırasıyla ortadaki aşıkları ellerindeki enekeleri ile vurup çizgi dışarısına çıkarmaya çalışırlar. Daire dışına çıkarılan aşıklar onları vuran oyuncunun olur.

Bir vuruşta dışarı aşık çıkararak oyuncu ikinci atış hakkı kazanmış da olur. Ancak aşık vuramaz ise sıra diğer oyuncuya geçer.

### 5. 1. 13. “Komba/Tik/Dik”

“En az iki kişiyle oynanan Komba oyununda yarışmacılar ikiden fazla aşıkla oyuna katılabilmektedir. “Cız” adı verilen dairenin (çizginin) içerisine önce dik bir aşık yerleştirilir. Yerleştirilen dik aşığın sağına ve soluna oyuncuların oyuna girdiği aşık sayısı eklenir. Her bir oyuncu baş enekesini alarak az beş adımlık mesafeye geçerler. Oyuncu sayısının artması durumunda bu mesafe adımla artırılmaktadır. Sıralamanın belirlenebilmesi için oyuncular zar gibi atılan aşığın yukarıda saydığımız yüzlerine göre hangi yüzünün geleceğine dair tahminde bulunurlar. Bu oyunda önemli olan ortada dik duran aşığı (tohan) vurabilmektedir. Yarışmacılar dik duran aşığı vurmadığı müddetçe yerde duran aşıkları alamaz” (Korkmaz; 2015; 33).

### 5. 1 14. Çız/Sultan

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Coşkun YILMAZ.

Yere küçük bir daire çizilir ve oyuncular kaç aşık iddiasına girmişlerse o kadar sayıda aşık daire içerisine dizilir. Ortaya ‘sultan, ölü aşık’ denilen diğerlerinden daha büyükçe bir aşık yerleştirilir ve diğer aşıklar onun iki yanına sıralanır. Oyuncular, daha önce dairenin karşısına çizilmiş olan çizgiye enekelerini atarak oyuna başlama sıralarını belirlerler.

Daha sonra her oyuncu enekeleri ile daire içerisindeki aşıkları çıkarmaya çalışırlar. Daireden çıkardığı aşık oyuncunun olur. Ortada ki ‘sultan, ölü aşık’ denilen aşığı kim daire dışına çıkarırsa daire içerisinde ki tüm aşıklar onun olur. Ancak “atış yapan yarışmacı dairenin içerisindeki aşıklardan çıkartır fakat enekesi dairenin içerisinde kalırsa bu duruma ‘dibe düşmek’ denilir. Çizgi ile dibe düşen aşık arasındaki mesafe atıcının ayak mesafesinden fazla ise bu durumda çizgi dışına çıkardığı aşığını alır, atış hakkına devam edebilmesi için diğer oyuncular tarafından enekesi çizgi dışına çıkarıncaya kadar atış yapılır. İki kenden fazla oyuncu varsa eneke çizgi dışına çıktıktan sonra da sıra ile atış yapılarak içerdeki aşıklara vurma mesafesinden uzaklaştırmak isterler. Ayak mesafesinde ise eneke içerden atma şansına sahiptir. Ayak mesafesinde olan enekenin durumuna ‘helikaya düşmek’ denir. Helikada yapılan atışta eneke iki parmak arasına sıkıştırılarak atılır. Bu atışa da ‘kırtmak’ denilir.”

### 5. 1. 15. Kule

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Metin SOYMA ve Coşkun YILMAZ.

Aşıklar kule şeklinde üst üste konulur. Oyuncular arasında atış sıralaması için kuleye uzak bir yere çizgi çizilir. Çizgiye atılan enekelerin çizgiye yakınlığına göre atış sırası belirlenir. Daha sonra oyuncular enekelerini atarak kuleyi devirmeye çalışırlar. Kuleden devrilen aşık deviren oyuncunun olur. Eğer iki aşık üst üste kalmışsa oyuncunun bir kez daha atış hakkı olur. Vuramazsa sıra diğer oyuncuya geçer.

### 5. 1. 16. Sütlü

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Fazim YILMAZ ve Coşkun YILMAZ.

Oyun iki kişiliktir. Oyuncular istedikleri kadar aşıkla oyuna katılırlar. Kazanan tarafa verilecek bu aşıklar “gıda” olarak adlandırılır ve kenara konulur. Aşıklar atıldığında hangi yüzünün üste geleceği konusunda oyuncular tahminde bulunur. Kenara konulan bu “aşıkların üzerine iki aşıkla zar atılır.” Aşıklar düştükten sonra aşığın duruşuna göre oyunu kaybeden ve kazanan belli olur. Aşıklar yere ilk atıldığında birden fazla ‘tohan’, ‘alçı’ ve ‘börk’ gelirse atış tekrarlanır.

En zayıf duruş ‘cik’ olduğu için, aşığı ‘cik’ gelen oyuncu oyunu kaybeder. Aşığı tohan gelen oyuncu tüm cikleri toplar. Ancak alçı veya börk halinde ki aşıkları cike çevirmek için ‘mat’ oyununa geçilir. Oyuncu aşığı vurur ancak cike döndüremezse atış devam eder. Eğer oyuncu enekesini attığında aşığı vuramazsa enekesini, vurmaya çalıştığı aşığın sahibine verir.

## 5.2.Aletsiz Oynanan Oyunlar

### 5.2. 1. Hotah

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kiři:** Cořkun Yılmaz ve Turgay ŐENTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Çayrlar.

**Kaynak Kiřinin Oyunu Kimlerden Öđrendiđi:** Büyüklerinden.

**Oyunun Amacı:** Dengeyi sađlama.

Ekin sırasında erkek çocuklar öküzün boyunduruđuna yani sırtına bindirilir. Çocuđun sıkıca tutunup yere düřmemesi gerekir. Eđer düřerse, altın mı buldun yoksa gümüş mü, diye sorulup dalga geçilir. Düřmezse çocuk 'altın' varsayılır.

## İKİNCİ BÖLÜM: OYUNCAKLAR

### 1. Düdük

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Rasim YILMAZ.

**Oyuncak:** Düdük.

**Gerekli malzemeler:** 10-5 cm uzunluğunda bir söğüt dalı, bıçak.

**Oyuncak Yapımı:** Söğüt ağacının dalından 10-15 cm uzunluğunda bir parça kesilir. Bir tarafından 2-3 cm civarında çapraz olacak şekilde bir parça kesilir. 7-8 cm aşağısı bıçak ile çizilir ve dış kabuk çıkarılır. 2-3 cm civarında kesilen parçanın ters yönünde 1 cm aşağısında olacak şekilde çapraz olarak yine bir parça kesilir.

Dış kabuk ve içi ayrı ayrı güneşte kurumaya bırakılır. Daha sonra dış kabuk geçirilip düdüğe üflenir.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

### 2. Kor Araba

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Coşkun YILMAZ.

**Oyuncak:** Kor araba.

**Gerekli Malzemeler:** Çam ağacından tahta,

**Oyuncak Yapımı:** İstenilen büyükte iki tahta uçlarından sabitlenir. Diğer ucuna geniş olacak şekilde bir tahta çakılır. Çakılan tahtadan 30 cm aşağıya teker takabilmek için 'mazi' olarak adlandırılan bir tahta daha çakılır. Ve bu tahtanın iki ucuna da yuvarlaklaştırılan iki tahta 'teker' olarak konur. Arabanın üst kısmı tahta parçaları çakılarak kapatılır. Çakılan tahta parçalarının iki tarafına kendilerinden biraz yüksek olacak iki tahta daha çakılır. Arabanın ön

tarafıta birleřtirilen ucuna ise yatay olarak bir tahta daha akılır ve bu tahtanın iki tarafını ikiřer Őekilde oyulur ve kk tahta paraları geirilir.

Araba ile birlikte bir de ‘ift’ adı verilen tarla ekmek iin kullanılan tahtanın kė yapılır. Bunun iin de yine istenilen ebatlarda bir tahta parası ucundan 10 cm geriden oyulur. Buradan 7-8 cm uzunluėunda bir tahta parası geirilir ve diėer tahtanın ucundan sabitlenmiř diėer 10-15 cm’lik tahta parasının ortasına sabitlenir. 10-15 cm’lik tahtanın byk tahta ile keřiřtiėi en uca da 10 cm’lik bir tahta parası akılır. Byk tahta parasının diėer ucu da iki tarafından ikiřer Őekilde oyulur ve kk tahta paraları geirilir.

**Kaynak Kiřinin Oyunaėı Kimlerden ėrendiėi:** Byklerinden.

### 3. Plastik Topa

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kiři:** Enbiya ŐENTRK.

**Oyuncak:** Plastik topa.

**Gerekli malzemeler:** Beř adet plastik kapak, bir ivi, yapıřtırıcı.

**Oyuncak Yapımı:** Bir plastik kapaėın kenarlarına drt adet plastik kapak yapıřtırılır. Ortadaki plastik kapaėın st tarafının ortasından bir ivi geirilir. Geirilen ivinin ucu diėer taraftan 1 cm civarında ıkarılır.

Dz bir zemin zerinde, ivinin uzun olduėu taraftan evrilerek oynanır.

**Kaynak Kiřinin Oyunaėı Kimlerden ėrendiėi:** Arkadařlarından.

### 4. Tahta Topa

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kiři:** Zeynep YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Evde ve sokakta.

**Oyuncak:** Tahta topa.

**Gerekli malzemeler:** 6-7cm civarında tahta parası, iki adet ivi, 1 m kalın ip, eki, bıak.

**Oyuncak Yapımı:** Tahta parçasının bir tarafını bıçak ile ucu sivrilecek şekilde yontulur. Ucuna küçük bir çivi çakılır ancak bir kısmı dışarıda bırakılır.

Tahta parçasının üst kısmına da küçük bir çivi çakılır ancak bu çivinin baş tarafı içinden ip geçecek kadar yamultulur. Yuvarlak olarak şekil alan çivinin iç tarafına bir ip bağlanır.

Bağlanan ipin uç kısmı topacın ucuna sarılır. İpin dışarıda kalan kısmından tutularak topaç hızlıca yere bırakılır.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

## 5.Cimcirik

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Lütfü YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta.

**Oyuncak:** Cimcirik.

**Gerekli Malzemeler:** Bir kütük, bir sırick.

**Oyuncak Yapımı:** Kütüğün kenarları oyulur, ancak ortasında yüksekliği 15 cm, eni 10 cm olan yuvarlak bir çıkıntı bırakılır. Çıkıntının boyutlarına uygun sırick ortasından oyulur ve kütüğün çıkıntısına yerleştirilir.

Sırıgın iki tarafına birer çocuk oturtulur. Çocuklar sırasıyla birbirlerini havaya kaldırır.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

## 6.Damdllik

**Derleme Tarihi:** 2016.

**Kaynak Kişi:** Fatma ŞENTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta.

**Oyuncak:** Damdllik.

**Gerekli Malzemeler:** Bir kütük ve bir tahta parçası.



**Oyuncak Yapımı:** Kütüğün üzerine tahta parçası konulur. Tahtanın her iki tarafına birer çocuk oturur ve sırası ile birbirlerini havaya kaldırır ve havaya kalkan çocuk her seferinde; ‘Damdillik hava millik’ der.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden.

## 7.Hoçavel

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Coşkun YILMAZ ve Zeynep YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta.

**Oyuncak:** Hoçavel.

**Gerekli Malzemeler:** Yuvarlak bir tahta, bir sopa, çekiç ve bir çivi.

**Oyuncak Yapımı:** Yuvarlak tahtanın ortası delinir ve sopa bir ucundan çivi ile yuvarlak tahtanın ortasına sabitlenir.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden

## 8.El Arabası

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Coşkun YILMAZ ve Zeynep YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve ormanda.

**Oyuncak:** El arabası.

**Gerekli Malzemeler:** Yuvarlak bir tahta ve iki sopa, çekiç, üç çita, bir büyük altı küçük çivi.

**Oyuncak Yapımı:** Yuvarlak tahtanın ortası delinir ve bir sopa bir ucundan, diğer sopa diğer ucundan çivi ile yuvarlak tahtanın ortasına sabitlenir. İki sopanın orta yerlerinden sırası ile üç çita çakılır.

Çocuklar bunun yardımı ile ormandan dal getirirler. Bazen de biri çıtaların üzerine oturur, diğer arkadaşı onu taşır.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden.

## 9.Telden El Arabası

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Mustafa YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta.

**Oyuncak:** Telden el arabası.

**Gerekli Malzemeler:** 2 metre sert bir tel, pense.

**Oyuncak Yapımı:** Yuvarlak tahtanın ortası delinir ve bir sopa bir ucundan, diğer sopa diğer ucundan çivi ile yuvarlak tahtanın ortasına sabitlenir. İki sopanın orta yerlerinden sırası ile üç çita çakılır.

Çocuklar bunun yardımı ile ormandan dal getirirler. Bazen de biri çıtaların üzerine oturur, diğer arkadaşı onu taşır.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden.

## 10. Sapan

**Derleme Tarihi:** 2016

**Kaynak Kişi:** Fatih YILMAZ.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta.

**Oyuncak:** Sapan.

**Gerekli Malzemeler:** Uygun ağaç dalından bir çatal dal, kamyon iç lastiğinden 5mm eninde ve 20cm boyunda iki adet lastik veya aynı ölçülerde normal lastik, 3 cm eninde 7 cm boyunda bir deri parçası ve bağlamak için ip.

**Oyuncak Yapımı:** Uygun ağaç dalından bulunan çatal dal yaş iken uygun ölçülere sokulur ve kurutulur. Daha sonra Çatal dalın her iki ucuna 5 mm eninde ve 20 cm boyunda normal lastik veya aynı ölçülerdeki kamyon iç lastiği ip yardımı ile bağlanır.

Eğer istenirse kamyon iç lastiği orta yerinden kesilir ve ortasına taşı daha rahat yerleştirebilmek için 3 cm eninde 7 cm boyunda bir deri parçası yerleştirilir.

Sapan lastiğinin ortasına veya deri parçasına uygun ebatlarda bir taş parçası yerleştirilir. Taş parçası lastiğin veya deri parçasının arka tarafından baş ve işaret parmakları ile kavranır ve olabildiğince geriye doğru çekilir. Neresi vurulmak isteniliyorsa nişan atılır ve taşın üzerinden hızlıca parmaklar çekilerek hedef vurulur.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

## 11. Furgun

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Turgay ŞENTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta.

**Oyuncak:** Furgun.

**Gerekli Malzemeler:** Dört adet yuvarlak ağaç parçası, gerekli yerleri bağlamak için tel, kalın demir çubuk, 50-25 cm ebatlarında düz bir tahta ve iki adet 10 cm eninde 50 cm uzunluğunda, iki adette 10 cm eninde 25 cm uzunluğunda düz tahta ve çivi.

**Oyuncak Yapımı:** 50-25 ebatlarında ki tahta üzerine düz tahtalar uygun şekilde çakılır. Dört yuvarlak ağaç parçalarının ortaları oyulur ve demir çubuk iki parça arasından geçirilip dışarıda tel ile sabitlenir. Birbirlerine ikili şekilde sabitlenen yuvarlak tahtalar tel yardımı ile düz tahta parçasına önden iki ve arkadan iki olacak şekilde sabitlenir. Tahtanın ön tarafına ise tutulup çekilecek şekilde bir tel bağlanır. Ve araba hazır hale getirilmiş olur.

Sırası ile arabanın içerisine bir çocuk oturur ve diğeri ön tarafındaki telinden tuttuğu arabayı ardın sıra çeker.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

## 12. Kızak

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Turgay ŞENTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Karlı ve yokuş aşağı yerlerde oynanır.

**Oyuncak:** Kızak.

**Gerekli Malzemeler:** Kızak yapımında kullanılacak ahşap malzemeler çevreden bulunabilir veya marangozdan alınabilir. Öncelikle oyunağın yapımı sırasında ele kıymık batmaması için ahşap malzemeye zımpara yapılmalıdır. Kayarken takılmamak için iki ana parçanın önde kalan kısımları yarım yuvarlak dönüş vererek kestirilmelidir. İki parça, aralarında dıştan dışa otuz iki santimetrelik boşluk bırakılarak yan yana koyulur. Arkadan başlamak üzere beş parçanın birincisi alınıp bu iki parçanın üstüne kenarlardan taşmayacak şekilde yerleştirilir ve her iki tarafına birer çivi çakılır. Daha sonra sıra ile öne doğru diğer parçalar yan yana yerleştirilerek çivi ile diğer parçalara birleştirilir. Bu şekilde oturulacak yer ortaya çıkarılır. Daha sonra kızak ters çevrilir. Üçgen parçalardan birincisi, dik kenarları kızak ayaklarının kenarlarına tam degecek şekilde yerleştirilir. Bu şekilde üç yerinden çivi ile çakılır. Diğer tarafa da aynı şekilde diğer üçgen parça monte edilir. Böylece kızığın sağlamlığı arttırılır. Son aşamada kızığın ayak dayama yeri yapılır. İki üçgen parça, ayak dayanacak olan eğimli yüzeyleri geriye bakacak şekilde yerleştirilerek her ikisine de ikişer çivi çakılır. Kızığın ayak dayama yerinin hemen altına sağa ve sola birer çivi çakılır ve buraya ip bağlanıp çiviler bükülür. Bu şekilde kızığın yapım aşaması sonlandırılır. Kızığın üstüne oturularak karlı ve eğimli yerlerden kayılır. Düz yerlerde kayılırken de kızığın ipinden bir çocuk tutar ve kızığı sürükleyerek kaydırır. Çocuklar arasında şu şekilde kızak yarışması da yapılır. Oyun başlamadan önce başlangıç ve bitiş yeri belirlenir. Oyuncular başlangıç yerine

kızaklarıyla dizilir ve işaret verilmesiyle yokuş aşağı kayan oyunculardan bitiş yerine ilk gelen kişi oyunu kazanmış olur.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden.

### 13. Kıl Topu

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Kerim ÖZTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Buz üzerinde.

**Oyuncak:** Kıl topu.

**Gerekli Malzemeler:** Büyükbaş hayvan kılı, oyuncu sayısı kadar sopa.

**Oyuncak Yapımı:** Avuç içine tükürülür ve büyükbaş hayvanın üzerinde avuç gezdirilerek hayvanın üzerindeki kıllar toplanarak küçük bir top haline getirilir.

Küçük bir kuyu açılır ve belli bir mesafeden top kuyuya sokulmaya çalışılır. Topu en çok kuyuya sokan oyuncu oyunu kazanmış olur.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden.

### 14. Heykel

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Kerim ÖZTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Yaylada.

**Oyuncak:** Heykel.

**Gerekli Malzemeler:** Oyma(gevrek) taş ve kesici bir alet.

**Oyuncak Yapımı:** Oyma(gevrek) taş yumuşak bir yapıya sahip olduğu için kolay yontulur. Çocuklar kendileri için ya da büyükler çocukların oynaması için bu taşları kesici bir aletle yontarak şekiller verir ve oyuncak haline getirirler.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden.

## 15. Taş Bebek

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Adinaz AKTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Sokakta ve evde.

**Oyuncak:** Taş bebek.

**Gerekli Malzemeler:** İnce uzun bir taş, kumaş veya çuval, makas, iğne ve iplik.

**Oyuncak Yapımı:** Kumaş veya çuval taşın ebatlarında kesilir ve kundak gibi dikilir. Daha sonra dikilen kundak taşa giydirilir.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiği:** Büyüklerinden.

## 16. Yayık İpi

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Adinaz AKTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Evde.

**Oyuncak:** Ağaç yayık.

**Gerekli Malzemeler:** Ağaç yayık.

**Oyuncak Yapımı:** Büyüklerine yayıkta yardım eden çocuklar, iş bittikten sonra sırasıyla yayığın üzerine çıkarlar ve diğerleri de onu sallarlar.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiği:** Abla ve abilerinden.

## 17. Çağıl (Omuzluk)

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Adinaz AKTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Buz üzerinde.

**Oyuncak:** ađıl.

**Gerekli Malzemeler:** 1 m uzunluđunda 10 cm eninde sıırık, 60 cm zincir.

**Oyuncak Yapımı:** Sırırığın iki tarafına 30 cm olacak Őekilde zincir sabitlenir.

Omuzlarında ađıl ile su taŐımaya giden ocuklar ve gen kızlar, suyun bulunduđu tepeye ıktıktan sonra, kovaları tepeye bırakarak ađılı altlarına koyup yokuŐ aŐađı kayarlar.

**Kaynak KiŐinin Oyuncadı Kimlerden đrendiđi:** Ablalarından.

## 18. Yemeklik

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak KiŐi:** Ela ŐENEL.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahesinde, sokakta ve yaylada.

**Oyuncak:** eŐitli otlar, toprak ve taŐlar.

**Gerekli Malzemeler:** Ot, taŐ ve toprak.

**Oyuncak Yapımı:** Toprak, taŐlar ve otlar karıŐtırılıp yemek gibi sunulur.

**Kaynak KiŐinin Oyuncadı Kimlerden đrendiđi:** ArkadaŐlarından.

## 19. İp Bebek

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak KiŐi:** .

**Oyunun Mekânı:** Evde ve sokakta.

**Oyuncak:** İp bebek.

**Gerekli Malzemeler:** Orlon ip, tül, makas, iđne ve iplik.

**Oyuncak Yapımı:** Orlon ip döz bir cisme sarılır. Yeteri kalınlık elde edildikten sonra ip cisimden ıkarılır ve bir tarafı kesilir. Kesilmeyen tarafı küçük bir yardımcıyla ortasından bađlanır ve en üst kısmına renkli orlon ipleri sa Őeklinde bađlanır. Ortasından bađlanan kısmın üç parmak aŐađısına tam ortadan geecek Őekilde ip bađlanır. Bađlanan yerden üç parmak aŐađısında kenarlarda yeteri kadar ip bırakılıp geri kalan kısım yine ip ile bađlanır. Arta kalan

kısımlar kol şeklinde olacak biçimde örülür ve uçları başlanır. Bebeğin boyutlarına uygun kare şeklinde bir tül kesilir ve bir tarafı iğne ile dikilerek büzülür. Büzülen taraf bebeğin baş kısmına iliştilir. Bebeğin alt tarafı ise yine tül ile dolandır ve dikilir.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden.

## 20. Çorap Bebek

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** .

**Oyunun Mekânı:** Evde ve sokakta.

**Oyuncak:** Çorap bebek.

**Gerekli Malzemeler:** Tül çorap, keçe, orlon ip, elyaf veya yün, iğne ve ip.

**Oyuncak Yapımı:** Tül bir çorabın içi elyaf veya yün ile doldurulur ve baş tarafı bağlanır. Bağlanan yerden arta kalan tekrar üzerine geçirilip bu defa aşağıdan bağlanır ve arta kalan kısım kesilir. Baş taraftan üç parmak aşağısı ortasından bağlanır. Bağlanan kısım ortasından burun olacak şekilde dikilir. Daha sonra aynı şekilde gözler dikilir. Ve bebeğin en alt kısmı ayak şeklinde dikilir.

Üst kısma orlon ipler ile saçlar eklenir ve saçların ön kısmına keçeden kâkül eklenir. İsteğe göre bebek süslenebilir.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden.

## 21. Yüzük ve Bileklik

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Demet DAŞDEMİR.

**Oyunun Mekânı:** Evde ve sokakta.

**Oyuncak:** Yüzük ve bileklik.

**Gerekli Malzemeler:** Bakır tel.

**Oyuncak Yapımı:** Bakır tel istenilen parmak ölçüsünde yuvarlanır ve etrafı birkaç kez dönülüp kalınlaştırılır. Üzerine istenirse boncuk konur veya sadece tel bükülerek süslenir.



**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Arkadaşlarından.

**Kardan Oyuncaklar**

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** İsmail KARA ve Berfin DEMİRCİ.

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde ve sokakta.

**Oyuncak:** Kardan oyuncaklar.

**Gerekli Malzemeler:** Kar.

**Oyuncak Yapımı:** Kara istenilen şekil verilir, donmaya bırakılır.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Arkadaşlarından.

## 22. Pitik

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** .

**Oyunun Mekânı:** Okul bahçesinde ve sokakta.

**Oyuncak:** Pitik.

**Gerekli Malzemeler:** Orlon ip, gelin teli, boncuk, çorap, yün ve renkli bir bez.

**Oyuncak Yapımı:** Çorap yün ile doldurulur ve dikilir. Bir tarafının üst kısmına gelin teli dikilir ve kenarlarına orlon ip örük edilerek dikilir. Bebeğin yüzü olacak kısma boncuklar göz, burun ve ağız şeklinde dikilir. Baş kısmından aşağısına renkli bir bez elbise şeklinde dikilir.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden.

## 23. Tuzluk

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Demet DAŞDEMİR.

**Oyunun Mekânı:** Okulda, evde ve sokakta.

**Oyuncak:** Tuzluk.

**Gerekli Malzemeler:** Kâğıt ve kalem.

**Oyuncak Yapımı:** Öncelikle kullanılacak kâğıdın kare şeklinde olması gerekir. Bunun için bir makas yardımı ile kâğıdın her köşesi eşit şekilde kesilir. Kâğıt tam ortasından karşılıklı köşeler bir araya gelecek şekilde katlanır ve bunun sonucunda üçgen bir şekil elde edilir. Daha sonra üçgenin tam ortasından bir kez daha katlanır ve katlanan kâğıdın kenarlarının kat izini çıkarmak için iyice bastırılır. Bu aşamadan sonra kâğıt açılarak eski haline getirilir.

Tamamen açıldıktan sonra kâğıt ilk katlamada oluşan kenar izlerinin iç kısmının olduğu yüzey üstte kalacak şekilde serilir. Bu aşamada kâğıdın her köşesi, kâğıdın tam ortasına denk gelecek şekilde katlanır. Bu hali ile bir zarfa benzetilebilecek olan kâğıt, katlanan yüzeyler alta gelecek şekilde ters çevrilir. Ters çevrildikten sonra bir önceki aşamada olduğu gibi kâğıdın tüm köşeleri tam orta noktaya gelecek şekilde tekrar katlanır.

Son aşamada katlama yapılan yüzey üstte olacak şekilde kâğıdın karşılıklı köşeleri sırayla üst üste gelecek şekilde katlama yapılır ve tekrar açılır. İkinci katlama işleminden sonra köşeler birbirinden ayrılmadan, daha önce katlanıp açılan köşeler de ortada buluşturulur. Kağıdın sabit durması için köşelerden tutulurken kağıdın alt bölümünden bastırılarak son kez kat izleri oluşturulur. Katlanan kâğıdın alt yüzeyinin ortasında kalan serbest köşelere parmak sokularak bu bölümlere hacim kazandırılır ve piramit benzeri bir görünüm almaları sağlanır.

Son olarak kâğıdın tam olarak katlanamayan kenarları varsa elle düzeltilir ve elde edilen kâğıttan tuzluğun sekiz köşesine istenilen rakamlar, sıfatlar ve hayvan isimleri yazılır.

Elinde tuzluk olan çocuk herkese sırasıyla bir sayı sorar. Dört parçadan biri gösterilip bir sayı söylenir. Aldığı cevap doğrultusunda tuzluğu tutan kişi bir sağa, bir sola tuzluğu açarak söylenilen sayıya kadar sayar. Söylenilen sayıya denk gelen parça karşı tarafa söylenir. Son sayıda gelen parçada ne yapmanız isteniyorsa onu yaparsınız: horoz taklidi yap, şarkı söyle vs. Veya tuzluk parçalarına yazılmış sıfatlar söylenir: çalışkan, tembel, güzel vs. Veya da tuzluk parçaları ile fal bakılır: O da seni seviyor, onunla konuşmanı bekliyor vs.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiği:** Ağabey ve ablalarından.

**İşlevi:** Oyuncak, Japonya'da doğmuş olan kağıt katlama sanatına (origami) bir örnektir. Kâğıt katlama sanatı, bilişsel süreçleri ve el becerisinin gelişmesini olumlu yönde etkiler. Birkaç aşamada gerçekleşen tuzluk oyunağı da küçük çocuklarda zihni geliştiren, el becerisini arttıran ve odaklanmayı sağlayan en pratik uygulamalardan biridir.

## 24. Kâğıt Gül

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Berfin KARA.

**Oyunun Mekânı:** Okulda.

**Oyuncak:** Kâğıt gül.

**Gerekli Malzemeler:** Kâğıt ve kalem.

**Oyuncak Yapımı:** Dikdörtgen veya kare şeklindeki kâğıt yuvarlanır ve ortasından kalem yardımı ile bükülerek gül şekli verilir.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Büyüklerinden.

## 25. Karınca evi

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Mert ŞENEL.

**Oyunun Mekânı:** Toprakta.

**Oyuncak:** Karınca evi.

**Gerekli Malzemeler:** Çubuk ve taş.

**Oyuncak Yapımı:** Toprak üzerine taşlar, karşılıklı olarak, üst üste konulur ve istenilen yerlere çubuklar dikilir.

Karıncaların gelip eve yerleşmesi beklenir veya karıncalar çubuklar yardımıyla toplanarak eve getirilir.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Arkadaşlarından.

## 26. Karton/ Poşet Kızak

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Enbiya ŞENTÜRK.

**Oyunun Mekânı:** Buzda.

**Oyuncak:** Karton kızak.

**Gerekli Malzemeler:** Karton/ Poşet.

**Oyuncak Yapımı:** Kare şeklinde bir kartonun üzerine oturularak dik bir yerden buz üzerinde kayılır.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiğı:** Arkadaşlarından.

## 27. Damal Bebeğı

**Derleme Tarihi:** 2017.

**Kaynak Kişi:** Fidan ATMACA.

**Oyuncak:** Damal bebeğı.

Damal Doğı Anadolu Bölgesinin kuzeyinde, Gürcistan sınırında, Ardahan iline bağı küçük bir ilçedir.

Geleneksel kıyafetleri kuşaktan kuşağı taşımak, kültürel değerlerimizi korumak ve gelir elde etmek amacı ile sadece Damal ve yöresindeki birkaç köyde kullanılan geleneksel kıyafetler küçültülerek çalışılmıştır. Dikilen bu kıyafetler plastik bebeklere giydirilmiştir. Böylece Damal bebekleri oluşturulmuştur.

Yöresel Folklorik Bebekler 1996 yılında Japonya'da yapılan bir yarışmada el emeğı kategorisinde dünya birincisi olmuştur. Geleneksel kıyafetler yörede 'saya', 'üç etek' ve 'üç peşli' gibi adlarla anılmaktadır.

Geleneksel Damal kadın kıyafetleri kendi içinde birçok ayrıntılar taşımaktadır. Bunlardan en önemlisi ve göze çarpanı evli kadın kıyafetleri ile genç kız kıyafetleri arasındaki farklılıktır.

Genç bekar kız kıyafeti: Genç kız kıyafetlerinin baş kısmında keten denilen boncuklarla ve düğmelerle süslenmiş beyaz örtü bulunmaz. Saçlar örük yapılarak saç ipi denilen boncuktan yapılmış takılarla süslenir. Yine genç kız kıyafetlerinin etek kısmı da değışik ve daha süslü atlas veya kadife kumaştan yapılır.

Evli kadın kıyafeti: Evli kadın kıyafetlerinde başa keten denilen beyaz bir örtü örtülür. Bu baş bağlama şekli o kadının evli olduğı anlamına gelir.

Gelin kıyafeti: Yeni gelin olan genç kız, kıyafetini yıllarca emek vererek hazırlar. Genç kız kıyafetinin daha süslü ve duvaklı hali ise 'gelinlik' olur. Duvak bağlanırken kızın yakınları türkülerle bir ayrılık töreni yaparlar.

Bunların dışında yine kadının sosyal durumunu yansıtan baş bağlama şekilleri göze çarpar. Örneğin dul kadınların ve yaşlı kadınların kıyafetleri daha sadedir ve baş bağlama şekilleri diğerlerinden farklıdır.

**Gerekli Malzemeler:** Damal Bebek'te kullanılan araç-gereçler iki gruba ayrılır:

- Damal Bebek giysi dikiminde kullanılan araç-gereçler,
- Damal Bebek yapımında kullanılan araç-gereçler.

Damal Bebek Giysi dikiminde kullanılan kumaşlar yörede giyilen geleneksel giysi kumaşları ve renklerinden olup kıyafet çeşidine göre de anlamlar taşımaktadır.

- Plastik Bebek (istenilen boylarda)
- Kadife (siyah, yeşil, mavi, sarı, bordo, kırmızı)
- Taraklı Kumaş
- Kaşmir
- Patiska (beyaz)
- Saten (şerit kurdele de olabilir (kırmızı, sarı, mavi, yeşil, bordo, siyah).
- Vala (yağlık) ( bordo)
- Dikiş ipi
- Patiklik ip ( siyah, yeşil, bordo, beyaz, kırmızı )
- Beyaz düğme
- Sahte altın para
- İğne
- Büyük boy kum boncukları(mavi, turuncu, lacivert, sarı)
- Orta boy kum boncuk (sarı, yeşil, beyaz, turuncu, lacivert, siyah, bordo, kırmızı, beyaz)
- Küçük boy kum boncukları (siyah, yeşil, turuncu, bordo)

Başlık yapımında kullanılan araç ve gereçler:

- Saten kurdele veya astarlık kumaş
- Beyaz küçük boy gömlek düğmesi
- Kum boncukları ile örülmüş ince şerit bant
- Dikiş iğnesi
- Karton
- Altın paralar
- Beyaz kalın keten (tülbent)

### **Oyuncak Yapımı:**

Damal bebekte bulunan giysi bölümleri şunlardır:

**Keten:** Düz ve beyaz bir kumaşın üzeri boncuklarla ve dikişlerle süslenir. Keteni sadece evli kadınlar kullanır.

**Yağlık (vala):** Baş kısmına çeşitli şekillerde sarılan bezlere yağlık (vala) adı verilir.

**Önlük:** Dikdörtgen şeklinde kumaştan yapılır. Üçetek üzerine bağlanır. Önlüğü sadece evli kadınlar kullanır.

**Üçetek entari (saya):** Yörede üçetek entariye ‘peşli’, ‘üç peşli’, ‘saya’ gibi isimler verilir.

**Çorap:** Çoraplar yün iplikten örülür. Bu çoraplar üzerinde de yöresel motifler bulunur.

**Kolçak:** Üçetek entarinin üzerine giyilen kolsuz üstlüğe yelek, kollu giysiye de ‘cepken’ denir. Kola bilek kısmı tasmalı; üstü büzmeli, lastikli geniş bir ‘kolçak’ takılır. Kolçak değişik renkte kumaşlardan yapılır. Ortası bir bağ ile boğum yapılarak bağlanır.

**Terlik:** Kıyafetlerde kullanılan başlığa ‘terlik’ adı verilir. Terliği tutmaya yarayan boncuk işlemeden yapılmış olan çene bağına ‘sahandırık’, alındaki işlemlere ise ‘siğil’ denir.

**Tor:** Giysilerin üzerine dikdörtgen biçiminde boncuklardan yapılmış bir göğüslük konur. Bu da bir bağ ile boyuna geçirilip alt uçları da birer bağcıkla arkaya bağlanır. Yaşlı ve dul kadınların göğüslüğü siyah renkli olur. Genç kadın ve kızların kullandıkları boncuktan yapılmış tor, geometrik şekillerle süslenmiştir.

Bebeği giydirme aşamaları ise şu şekildedir:

- Pijamayı giydirme,
- Çorapları giydirme,
- Gömlek giydirme,
- Üçetek giydirme,
- Dikdörtgen bir kumaş kesilerek bebeğin beline sarılması,
- Dizlik giydirme,
- Sırtlık giydirme,
- Kemer giydirme,
- Kolluk giydirmedir.

1. Plastik bebeğin ölçülerine göre hazırlanmış olan pajama giydirilir. İp ve iğne yardımı ile büzgülü yapılır. İp çekilerek büzgülü oluşturulur.
2. Bebeğin çorapları hazırlanarak, giydirilir. Pijama çorapların içine iyice yerleştirilir.
3. Bebeğin gömleği hazırlanarak, giydirilir.
4. Bebeğin eteğinin beli uygulama teyel (iğne ile ipi geniş geniş dikip büzmek) yapılır ve etek giydirilerek belindeki ip çekilir.
5. Tek parça etek (önlük şeklindeki tek parça dikdörtgen kumaş) hazırlanır. Etek bebeğin beline arkadan yerleştirilip iğne ve ip ile dikilerek sabitlenir.
6. İkinci kat tek parça etek (arka) bebeğin arkadan tekrar beline yerleştirilir. İğne ve ip ile dikilerek sabitlenir.
7. Üçüncü kat tek parça etek (arka) bebeğin arkadan tekrar beline yerleştirilir. İğne ve ip ile dikilerek sabitlenir.
8. Dikilen etekler birbirlerine dikilerek sabitlenir.
9. Ortaya çıkan kötü görünümü düzeltmek için, etek kumaşından dikdörtgen kumaş kesilir ve bebeğin beline sarılır.
10. Kemer üzerinden bir kat daha etek parçası yerleştirilir. Bu parçanın üst kısmı 1 cm içe bükülerek iğne ve ip yardımı ile dikilir. Üzerine tekrar beli saracak büyüklükte bir kumaş kesilir. Kumaş bebeğin beline sıkıca sarılır. Kumaş birleşim yeri iğne ve ip ile dikilerek sabitlenir.
11. Eteğin sağ alt köşesi kumaş düz yüzü dışta kalacak şekilde bükülür. Eteğin sol alt köşesi düz yüzü dışta kalacak şekilde bükülür.
12. Bebeğin önlüğü hazırlanır ve giydirilir.
13. Bebeğin ilk giydirilen etek uçları önden yukarı bele doğru kaldırılarak bele tutturulur.
14. Dizlik bebeğin beline önden yerleştirilir.
15. Sırtlık tabir edilen boncuk süsleme isteğe bağlı hem göğüs üzerine ve arkadan sırtta veya göğüs üzerine veya sadece arka sırtta da yerleştirilebilir. Boncuk süsleme sırtlık bebeğe göğüs üzerine yerleştirilir. Boyundan bağlanarak sabitlenir.
16. Bel için hazırlanan düğmeli kemeri hazırlanır ve bebeğin beline yerleştirilir.
17. Bebeğin saçlarına bağlanacak olan boncuk süslemeleri hazırlanır ve boncuklar iplerinden tutup saç uçlarına tutturulur. Fazla olan ipler bebeğin saçlarına sarılır.
18. Kolluklar hazırlanır ve bebeğe giydirilir. Böylece bebeği giydirme işlemi tamamlanır.

Damal bebeğinin başlığının hazırlanması ise şöyledir:

1. Üçgen şeklinde kumaş kesilir ve ikiye katlanır. Kumaşa üç sıra ortasında üçgen şekilde mavi boncuk olana kadar boncuk dikilir.
2. 23 cm uzunluğunda şerit kırmızı kurdele veya astarlık kumaş alınır. Kırmızı şerit kurdelenin üzerine 0,5 cm pay bırakılarak sarı kurdele yerleştirilir. Sarı şerit kurdelenin üzerine 0,5 cm pay bırakılarak yeşil kurdele yerleştirilir. Yeşil kurdelenin üzerine 0,5 cm pay bırakılarak Mavi kurdele yerleştirilir. Mavi kurdelenin üzerine 0,5 cm pay bırakılarak bordo kurdele yerleştirilir.
3. Üçgen şeklinde kumaş kesilir ve kumaş ikiye katlanır. İpliğe dört tane mavi boncuk geçirilir. Boncukların ucuna hazırlanan püskülü takılır. İğne boncukların içinden başlangıç noktasına doğru geçirilir. Bu şekilde boncuklar ve püskül sabitlenmiş olur. Arada çok az boşluk bırakarak aynı işlem iki defa daha tekrarlanır ve işlem bitirilir.
4. İğne püskülün baş kısmından geçirilir. İpliğe iki tane kırmızı boncuk takılır ve diğer püskülün baş kısmından geçirilir. Aynı işlem diğer iki püskülün arasına da yaparak işlem tamamlanır. İğne mavi boncukların baş kısmında tekrar kumaşa tutturulur. İğneye siyah boncuk takılır. İğneye kumaşın altından geçirerek yan tarafa geçirilir. Aynı işlemi sıranın sonuna kadar devam ettirerek işleminizi bitirilir.
5. Plastik bebeğin saçları örülür.
6. Geniş tarafı 25 cm, yüksekliği de 10 cm olan bir üçgen kumaş kesilir. Kumaşın uzun kısmının tam ortalayacak şekilde, kum boncuklarının sık iğnesi tekniği ile örülmüş bant dikilir. Üç kat (sıra) kırmızı kum boncuk ve üç katta siyah boncuk alınır. Boncuklar ayrı ayrı gruplanır. İki elle tutularak kendi etrafında sallanarak sarılması dönmesi sağlanır. Boncuk uzunlukları 16 cm'dir. Bükülen boncuklar iki kulak kenarına dikilir. Üzerine birer adet altın dikilerek temizlenir. Hazırlanan kumaş baş etrafına yerleştirilir. Arka ortasından dikilerek sabitlenir.
7. Tepe çalışmasına başlamadan baş çevresi uzunluğunda ve 3 cm yüksekliğinde bir karton kesilir ve üçgen kumaşın iç kısmına yerleştirilir.
8. Başın üzerine 6 cm çapında karton kesilir. Üzerine 10 cm çapında astarlık kumaş kesilir. Kesilen kumaş kartonun üzerine yerleştirilir. Hazırlanan parça başın üzerine yerleştirilir. Kenarlarından dikilerek sabitlenir.
9. 35 cm'ye, 18 cm tülbent kesilir. Keten kumaşın (tülbent) bir köşesi kum boncukları ile işlenerek desen oluşturulur. Desenin köşelerinden ip çekilerek



saçak oluşturulur. Başın tepenin ortasına gelecek şekilde keten (tülbent) yerleştirilir. Keten (tülbent) kenarları yüz kenarlarından içe doğru hafif bükülerek çene altında birleştirilir. Dikilerek sabitlenir.

10. Bebeğin saç terliğinin yan tarafına yukarıya getirilerek dikilir.
11. Üçgen şeklinde beyaz kumaş kesilir ve başın arka tarafına terliğin üzerine yerleştirilir. Beyaz kumaş terliğe dikilerek sabitlenir.
12. 23 cm uzunluğunda şerit kırmızı kurdele veya astarlık kumaş alınır. Kafanın arka kısmına bir ucundan dikilir. Kırmızı kurdele başın etrafına dolanır. Başlangıç noktasına gelince tutturulur. Kırmızı şerit kurdelenin üzerine 0,5 cm pay bırakılarak mavi kurdele yerleştirilir. Mavi kurdelede başın etrafında dolanarak sabitlenir. Mavi şerit kurdelenin üzerine 0,5 cm pay bırakılarak sarı kurdele yerleştirilir. Sarı kurdelede başın etrafında dolanarak sabitlenir. Sarı şerit kurdelenin üzerine 0,5 cm pay bırakılarak yeşil kurdele yerleştirilir. Sarı kurdelede başın etrafında dolanarak sabitlenir. Siyah kumaş ikiye katlanarak hazırlanır. Yeşil şerit kurdelenin üzerine 0,5 cm pay bırakılarak siyah kumaş yerleştirilir. Başın etrafına dolanır. Siyah kumaş başlangıç noktasına gelince dikilerek sabitlenir. Böylece bebeğin yağlığı hazırlanmış ve başa giydirilmiş olur.

**Kaynak Kişinin Oyunağı Kimlerden Öğrendiği:** Eskiden Ardahan'da kadınlar, şimdilerde sadece Damal Bebeği üzerinde gördüğümüz yöresel kıyafetleri giyerlermiş .Fidan Atmaca 'da bu yöresel kıyafetleri giymiş olan kadınlardan biridir. Ancak 35 yaşında geçirdiği bir mide ameliyatının ardından kuşağını beline bağlayamaz. Kıyafetlerine de kıyamaz ve çalı çırpıdan oluşturduğu bir bebeğin üzerine küçülterek giydirir. Daha sonra İstanbul'dan bir et bebek aldirarak kıyafetleri ona giydirir.

İzmir'den gelen bir misafir bebeği çok beğenir ve götürüp yarışmaya sokar. Bebek yarışmadan birinci olur. Sonralarda Japon'ya da açılan bir el emeği yarışmasında da birinciliği alır.

1995 yılında Fidan ATMACA, dönemin başbakanı Tansu ÇİLLER'e kapıyı açarken Damal Bebeğini hediye eder. Tansu ÇİLLER'de Fidan ATMACA'ya bebeğin yapılışını öğretmesi için bir kurs açar. Günümüzde dahi Halk Eğitim'de bu kurslar devam etmektedir.

## SONUÇ

Teknolojinin her geçen gün baş döndürecek şekilde gelişim ve dönüşüm göstermesi, derlediğimiz oyunlara da her geçen gün ilginin azalmasına sebep olmaktadır. Çalışmamızda yer alan oyuncaklarda dikkat çeken en önemli unsurlardan biri oyuncakların genellikle doğal malzemelerden meydana getirilmesi ve oyunların ise harekete ve öğrenmeye dayalı olmasıdır. Ancak günümüz teknolojisinin sunduğu oyunların çocukları oturdukları yerden kaldırmamaya odaklanmış oldukları bilinen bir gerçektir. Bu oyunlar motor beceriler ve sağlık açısından sakıncalı olmasına rağmen derlemede yer alan oyunlardan daha fazla tercih edilmektedir. Bu durumun farklı nedenleri olabilir ancak en önemli nedeninin günümüz çocuklarının ve bazı anne babaların bu oyunları bilmemeleridir.

Çalışmamız sırasında bazı oyunların değişerek devam ettiğini, bazılarının ise tamamen yok olduğu görülmüştür. Değişim ise en çok oyunların oynanış şekline göre çok içeriğinde olmuştur. Aşık, Mille, Gojo, Gelin, Lobiye, Pelüg, Çümdür ve Deve gibi oyunlar yok denecek kadar azdır.

Oyuncaklar ise sosyal değişim ve endüstriyel gelişimle seri üretilen, kolay erişilebilen bir hal almıştır. Oyuncaklar artık seri üretim olmasının yanı sıra kolay erişilebilir bir hale gelmiştir. Bu durumsa çocuğun hayal dünyasını ve el becerisini sınırlamıştır. Bazı oyunların tamamen unutulması gibi bazı oyucaklarda tamamen yok olmuştur. Kor Araba gibi oyuncaklar ise artık dekoratif amaçlı kullanılmaktadır.

Teknolojinin faydaları yadsınamaz bir gerçektir. Ancak, geleneksel oyunların bütünüyle hayatımızdan çıkarılması bir kültür katliamı olmasının yanı sıra yaşlılara yapılmış en büyük haksızlıktır. Çünkü, oyunlar sadece çocukları eğlendiren, boş vakitleri değerlendirme araçları olmayıp, eğitici ve öğretici yönüyle her yaşta insana hitap etmektedir.

Oldukça geniş bir coğrafyada farklı kültürel ortamlarda teşekkül etmiş oyunların derlenmesi oldukça zordur. Bu durum ise yöresel çalışmaların bir araya getirilmesi ile gidirilebilir. Bu tür çalışmalarla gelecek nesillere bu kültür hazinesi aktarılmış olacaktır.

## Çıkarımlar

Kız çocuklarının aletli olunalarında ip, taş, kiremit, lastik ve pabuç kullanıldığı, aletsiz oyunlarda ise tekerlemeler aracılığıyla sözel ifadenin teatral vurgu ile öne çıktığı saptanmıştır. Aletsiz oyunlarda dikkat çeken bir başka unsur toplum kurallarına yönelik ciddi göndermelerle dolu olmasıdır. “Neredeydin kızım?” oyunu kızın annesi ile diyalogu üzerinde kurulmuş ve toplum içersinde kabul görmeyecek davranışlar üzerinde durulmuştur. “Çelik Çömbelek” oyununda, sırasıyla söylenen “... kapı kapı gezmek, zenginlere vermek, fakirlere vermek.” cümlesi ile yardımlaşmanın, “İslam’ın dediği olur.” cümlesi ile de dini kurallara uymanın önemi vurgulanmıştır. “Dolaptaki Cadı” oyunu ile annenin koruyucu tavrı ve hayattaki tüm tehlikelerden aile bireylerine tutunarak kurtulacağı üzerinde durulmuştur.

Kız çocuklarının oyuncaklarının ise daha çok çeşitli maddelerden yapılmış bebekler olduğu gözlemlenmiştir. Bunun ile kız çocuklarına küçük yaşta annelik duygusunun öğretilmesi amaçlanmıştır.

Kızlar ve erkeklerin birbirlerinden bağımsız olarak oynadıkları oyunlarda dikkat çekici en temel fark, kızların oyunlarında aletlerin kullanılmamasıdır. Kızlar ip, kiremit ve lastik gibi aletleri sadece erkeklerle birlikte oynadıkları oyunlarda kullanmaktadırlar. Erkeklerin oynadıkları oyunlarda ise araçların çokça kullanıldığı görülmüştür: Plastik kapak, kayış, teneke, aşık kemiği, para, şapka, taş, top, kibrit kutusu, misket, vb.

Erkekler arasında oynanan oyunlarda dikkat çeken bir başka nokta, oyunların sonunda ceza olarak dayak ve birbirlerini sırtlarında taşıma olmasıdır. Burada oyun sırasında birbirleri üzerinde hakimiyet sağlamaya çalışıldığı görülmektedir.

Erkekler arasında oynanan oyunlarda önemli miktarda oyun ‘savaş’ niteliği taşıdığı görülmektedir. Oyunların daha çok etkili olarak bıçak ve at kullanmaya dayandığı, taş, çivi, aşık, vb. aletler ile savaş stratejileri geliştirdiği ve daha çok büyük ve küçük kas gelişimlerini destekleyici olduğu saptanmıştır. Bu durum ise Ardahan’ın coğrafi konumu ile açıklanabilir. Ardahan çok fazla savaş görmüş olup tarih boyunca bir çok milletin egemenliğinde bulunmuştur. Bu yüzden sürekli olarak oyun yolu ile savaş idmanları yapıldığı görüşüne varılmıştır.

Erkeklerin kullandığı oyuncakların ise genellikle günlük hayatta kullanılan araçların minyatür hali olduğu saptanmıştır. Örneğin, ‘Kor Araba’ günlük hayatta çift sürmek için kullanılan kağrı arabasının , ‘Furgun’un ise ormandan dal taşımak için kullandıkları el

arabasının minyatürü olduğu görülmüştür. Bu yolla çocuklara ileriki yaşlarda kullanacakları bu aletlerin etkin öğretiminin sağlandığı saptanmıştır.

Büyüklerin kendi aralarında oynadıkları oyunların ise daha çok ritüel ve köy seyirlik oyunlarının özelliklerini taşıdıkları görülmektedir. Ancak bu oyunların zamanla işlevlerini kaybettikleri görülmektedir. ‘Şişman’ ve ‘Deve’ oyunları baharı karşılamak ve kutlamak için oynanırken ‘Şişman’ oyununun günümüzde festivallerde sembolik olarak yapıldığı, ‘Deve’ oyununun ise tamamen yok olduğu saptanmıştır.

Oyun ve oyuncaklardaki maddelerin ise bölgenin konumuna göre değiştiği görülmektedir. Merkeze bağlı Bağdaşen, Yalnızçam Hasköy gibi orman köylerinde oyun aletlerinin ve oyuncak ham maddelerinin genellikle ağaç olduğu görülmüştür. Buralarda görülen ‘Mille’ ve ‘Gojo’ oyunlarında ara olarak ağaç dalları kullanılmaktadır. Ancak bu tür oyunlar merkeze bağlı düz köy olan Meşedibi köyünde görülmemektedir. Burada ise oyun aleti olarak genellikle lastik pabuç kullanılmaktadır.

Bağdaşen ve Yalnızçam Hasköy’de görülen ‘Kor Araba’ ve ‘Furgun’ gibi oyuncakların hammadresi ahşaptır. Meşedibinde ise oyuncaklar genellikle kağıt ile yapılmaktadır.

Damal’da askeri poligonun yakın olması ile görülen ‘Mermi oyunu’ ise diğer ilçelerde görülmemektedir.

Merkeze bağlı Tunçoluk, Meşedibi ve Döşeli köylerinde etnik yapı aynı olup buralarda oynanan oyunlar aynı ve benzer olmasına rağmen diğer yerli köyleri ile benzerlik göstermediği saptanmıştır. Ve bahsettiğimiz bu köylerde oyun isimleri genellikle Kürtçe olarak görülmektedir.

Ardahan’ın dışarıya göç veren yapısı nedeniyle köylerde gençlerin ve çocukların sayısının az yaşlıların sayısının fazla olduğu saptanmıştır. Bu durumun ise oyunların oynanmasına ve oyuncakların kullanılmamasına sebep olduğu görülmüştür.

## Öneriler

- Dış mekanlarda oynanan oyunlar, çocuğun psikomotor gelişimi başta olmak üzere birçok gelişim alanını desteklemektedir bu nedenle dış mekan oyunları artırılması ve çocukların bu alanlara çıkarılması için anne ve babalar yönlendirilebilir.
- Çocukların oyun repertuarları doğal ve yapılandırılmamış, yaratıcılıklarını artırıcı oyunlar ile genişletilebilir. Bu konuda anne- babalar ve öğretmenlere eğitim verilebilir.

- Geleneksel oyunlar doğal ortamlarında kayda alınarak bir oyun katalođu oluşturularak daha çok kiřiye ulařtırılabilir.
- Geleneksel oyunların devamlılıđını sađlayabilmesi için řenlikler düzenlenerek yařça büyük olanların çocuklara oyunlar öğretilmesi sađlanabilir ve bu řenlikler kayıt altına alınabilir.
- Çocuk oyunları ve oyuncakları konusunda hazırlanan çalışmalar tespit edilerek, biraraya toplanabilir.
- Oyun ve oyuncak müzeleri kurularak çocukların hizmetine sunulabilir.
- Ülkemizde çocuk oyunları ile ilgili çekilen tüm film ve videolar arřivlerden çıkarılarak çocukların hizmetine sunulabilir.
- Arařtırmalar sonucu tespit edilen oyuncaklar aslına uygun olarak yapılarak piyasaya sunulabilir.
- Televizyonlarda geleneksel oyun ve oyuncakları tanıtıcı ve onları oynamaya yönlendirici çocuk ve yetiřkin programları yapılabilir.
- Kent imar planları yapılırken çocuklar için oyun alanları ve oyun parkları için yerler ayrılabilir.
- Kreř ve anaokullarındaki oyun saatlerinde geleneksel oyunlar oynatılabilir ve geleneksel tarzdaki basit oyuncak ve oyun nesnelere izin verilebilir.

## KAYNAKÇA

A. GEORGES, Robert (Çeviren: Derya Filiz KORKMAZ), **“Eğlence ve Oyunlar”**, Milli Folklor, S.74, s.129-136, 2007.

AKBULUT, Dilek, **“Günümüzde Geleneksel Oyuncaklar”**, S.84, s.182-191, 2009.

AKSOY, Hüseyin, **“Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları”**, Milli Folklor Dergisi, S.101, s.265-276, 2014.

ALTINKAYNAK, Erdoğan, Yüksek Lisans Ders Notları.

AND, Metin, **“Geleneksel Türk Tiyatrosu”**, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 1985.

-, **“Oyun ve Bügü, Türk Kültüründe Oyun Kavramı”**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1974.

-, **“Kültürler Kavşağında Oyun ve Oyun Nesnelerinin Tarihi”**, Toplumsal Tarihte Çocuk, İstanbul, 1994.

ARTUN, Erman, **“Ritüel Kökenli Trakya ve Balkan Köy Seyirlik Oyunları”**,S.22, s.25-30, 1994.

ATLI, Sagıp, **“Köy Seyirlik Oyunlarından “Deve Oyunu” Üzerine Bir Değerlendirme Ve Balıkesir- Pamukçu Deve Oyunu”**, Journal of Turkish Language and Literature, S. 3, s.16-40, 2017.

BAKIRCI, Nedim, **“Niğde Folklorunda Çocuk Oyunları”**, Milli Folklor Dergisi, S.76, s.202-209, 2007.

BOROTAV, Pertev Naili, **“100 Soruda Türk Folkloru”**, Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1994.

BOZYİĞİT, Ali Esat, **“Eyüp Oyuncakları”**, Milli Folklor, S. 3, s. 10-11, 1989.

BULUT, Ali Kasım (Ed.), **“Çocuklarımız Dedelerinin Oyunlarıyla Miraslarına Kavuşuyor Projesi: Kars Çocuk Oyunları”**, Özal Maatbaası, İstanbul, 2014.

CELEBİ, Casim, **“Bitlis’te Oynanan Araçlı Oyunlardan Bir Örnek ’Zeyno (Zeybek) Arvadın Öldü Oyunu’ ”**, Milli Folklor, S. 22, s. 60-61, 1994.

ÇINAR, Ali Abbas, “Çocuk Oyunlarımız”, Milli Folklor, S.9, s.54-55, 1991.

ÇOLAK, Faruk, “Kayseri Çocuk Oyunlarında Değişimin İzleri”, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 160-174, Ankara, 2010.

DEMİREL, Nuray, “Çeltikdüzü (Artvin- Yusufeli) Köyü Seyirlik Oyunları”, Milli Folklor, S.16, s.48-49, 1992.

DİNÇ, Mustafa, “Anadolu Köy Seyirlik Oyunları Bağlamında Çanakkale İli Dümrek Köyü “Oturtma” Eğlencesi”, Milli Folklor Dergisi, S.94, s.249-255, 2012.

DİNÇER, Çağlayan, GÜRKAN, Tanju, ŞEN, Müge, “Geleneksel ve Günümüz Oyunlarının Karşılaştırılması”, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 41-57, Ankara, 2010.

DURSUN, Yücel, “Oyunun Ontolojisi”, Doğubatı Yayınları, Ankara, 2014.

EGEMEN, Ayten, YILMAZ, Özge, AKİL, İpek, “Oyun, Oyuncak ve Çocuk”, ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi, S.5/2, s. 39-42, 2004 (Derleme).

ERSOY, Petek, “Eyüp Oyuncakçılığı Sergisi”, Milli Folklor, S.69, s.188-191, 2006.

FODOROV, Afanasiy Semenoviç (Aktaran: Mayrambek OROZOBAEV), “Geleneksel Yakut (Saha) Oyunları”, Karadeniz Dergisi, S. 18, s. 163-178, 2014.

GİRMEN, Pınar- ŞENTÜRK, İlknur- AYPAY, Ayşe- ÖZTÜRK, Abdülkadir, “Çocuk Gözüyle Oyun ve Oyuncak”, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 368- 384, Ankara, 2010.

GÖĞÜŞ, Ceren, “Meydan Oyuncakları ve Günümüzdeki Yansımaları”, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 292-302, Ankara, 2010.

GÖKŞEN, Cengiz, “Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları”, A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED], S.52, s.229-259, Erzurum, 2014.

İÇYAR, Cem, “Köy Seyirlik Oyunlarının Yapısal Özellikleri”, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, s. 68-72.

İNAL, Kemal, **“Çocuksu Masumiyetten Plastik Paradoksa Oyunağın Kısa Tarihi”**, KEBİKEÇ, S.19, s.253-275, 2005.

KARABAŞA, Solmaz, **“Burdur İli Halk Oyunlarının Günümüzdeki Durumu ve Düşündürdükleri”**, Milli Folklor, S.74, s.91-98, 2007.

KARADAĞ, Nurhan (Özet: Barış YILDIRIM), **“Köy Seyirlik Oyunları”**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1978.

KARACA, Murat, **“Çocukların Kültürel Gelişiminde Oyun Faktörü Çankırı Yöresinde Oynanan Çocuk Oyunları”**, Milli Folklor, S.109, s.241-246, 2016.

KARAMAN, Gamze- NAS, Emine, **“Çorum İskilip’de Geçmişten Günümüze Aktarılan Bir Miras: Ahşap Oyuncaklar”**, Karadeniz Sosyal Bilimler Deorgisi, S.4, s.104-116, 2014.

KAYA, Doğan, **“Kangal’da Çocuk Oyunları”**, Kangal Dernekler Federasyonu Dergisi, S.3, s.51-55, Sonbahar 2013.

-, **“Çöm Çöm Çömbelek: Sivas Çocuk Oyunları”**, Kitapevi Yayınları, İstanbul, 2011.

KOÇYİĞİT, Sezai, BAŞARA BAYDİLEK, Nisa, **“Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyun Algılarının İncelenmesi”**, YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi, S.1, s.1-26, Van, 2015.

KORKMAZ, Ramazan, **“Çıldır Folklor ve Etnografyası”**, Karadeniz Dergi Yayıncılık, Ankara, 2015.

LINDBERG, Nihal Ahioğlu, **“Çocuk Oyunlarına Tarihsel- Kültürel Bakış Kastamonu İli Örneği”**, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 212- 225, Ankara, 2010.

NAS, Şevkiye Kazan, **“Çocuk Oyun ve Oyuncaklarında Görülen Değişimler: Burdur Örneği”**, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 174-212, Ankara, 2010.

OĞUZ, Öcal, ERSÖZ, Petek, **“Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları”**, Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayını, Ankara, 2007.

ONUR, Bekir- GÜNEY, Neslihan, **“Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar”**, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, S.12, Ankara, 2004.



OĞUZ, Öcal, “**Çocukların ‘Sayışmaca’ Dünyası**”, Milli Folklor, S.16, s.24-30, 1992.

ORAL, Türkan, ÇELEBİOĞLU, Pınar, “**Geçmişten Günümüze Çocuk Oyunları ve Erzurum Örneği**”, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 225- 245, Ankara, 2010.

ÖKSÜZ, Musa, ÖNAL, Ülkü, “**Dünden Bugüne Artvin Yöresi Çocuk Oyunları ve Oyuncakları**”, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 143-160, Ankara, 2010.

ÖNAL, Ülkü, “**Artvin Yöresi Çocuk Oyunları**”, Elma Matbaacılık, Ankara, 2012.

ÖZDEMİR, Nebi, “**Prof. Dr. Şükrü Elçin ve Türk Çocuk Oyunları Araştırmaları**”, S.52, s.17-23, 2001.

-, “**Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları**”, Milli Folklor, S. 39, s.139-140, 1998.

-, “**Çocuk Oyunu Araştırmalarında Prof. Dr. Pertev Naili Boratav’ın Yeri**”, Milli Folklor, S. 38, s. 5-8, 1998.

-, “**Bilim ve Teknolojideki Gelişmelerin Köy Seyirlik Oyunlarına Etkisi**”, Milli Folklor, S. 52, s. 119- 129, 2001.

ÖZTÜRK, Rıdvan, “**Tura Oyunu**”, Milli Folklor, S. 57, s. 92-95, 2003.

ÖZHAN, Mevlüt, “**Çocuk Oyun ve Oyuncaklarındaki Değişim ve Nedenleri**”, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 28-41, Ankara, 2010.

ÖZKUL FINDIK, Nurşen, “**Anadolu Arkeolojisinde Bazı Seramik Oyuncaklar (XII-XV. Yüzyıllar)**”, Milli Folklor Dergisi, S.101, s.252-264, 2014.

SAĞIR, Adem, “**Sanal ile Gerçeklik Arasında Bir Kayboluş: Modern Zamanlarda Çocukluğun Sosyolojisi**”, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 3-23, Ankara, 2010.

SAYDIM, Serap Akçaoğlu, “**Öğretim Programlarında Geleneksel Çocuk Oyunları ve Oyuncakları**”, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler

Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 307- 317, Ankara, 2010.

SOL, Selma, **“Bolvadin-Büyükkarabağ Çocuk Oyunları”**, Arayışlar- İnsan Bilimleri Araştırmaları Dergisi, S.14, s.139-144, Isparta, 2005.

SÜMBÜL, Muzaffer, **‘Halk Oyunlarının İşlevleri’**, Folklor ve Edebiyat Etnoloji Halkbilim Antropoloji Üç Aylık Kültür Dergisi, Ankara, 1997, S. 11.

ŞİMŞEK, Esmâ, **“Anadolu’da Yağmur Duasına Bağlı Olarak Oynanan Bir Oyun ‘Çömçe Gelin’”**, Milli Folklor, S.60, s.78-87, 2003.

TUĞRUL, Belma, ERTÜRK, H. Gözde, ÖZEN ALTINKAYNAK, Şenay, GÜNEŞ, Gökhan, **“Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi”**, The Journal of Academic Social Science Studies, S.27, s.1-16, Ankara, 2014.

USLU, Mustafa, **“Koyunculu Köyünde (Osmanpaşa-Yozgat) Yüzük Oyunu”**, Milli Folklor, S. 27, s.79-80, 1995.

ÜNVER, Deniz, **“Beden Eğitiminde Oyun ve Folklorik Çocuk Oyunlarımız”**, BRC Basım Matbaacılık, Ankara, 2003.

TEMUR, Nezir, **“Kültürel Bellek Bağlamında Deve Oyunu”**, Milli Folklor Dergisi, S.90, s.156-163, 2011.

TOKUZ, Gonca, **“Gaziantep Geleneksel Çocuk Oyunlarındaki Değişimin Sözlü- Yazılı Kültür Bağlamında İncelenmesi”**, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 278-292, Ankara, 2010.

YARAŞ, Ahmet, YARAŞ, Candan, **“Antik Çağda Oynacaklar ve Günümüze Yansması”**, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 61-75, Ankara, 2010.

YAVUZER, Haluk, **“Çocuk Oyun ve Oyuncaklarındaki Değişimlerin Psiko-Pedagojik ve Sosyal Açidan Değerlendirilmesi”**, Günümüzde Çocuk Oyunlarında Ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, s. 24-28, Ankara, 2010.

YAZICI ERSOY, Habibe, **“Başkurt Çocuk Oyunları”**, Milli Folklor Dergisi, S.86, s.75-86, 2010.

YÜKSEL, Avni Hasan, “Akdağmadeni Çocuk Oyunları: Aşık Oyunu”, Milli Folklor, S.38, s.57-62, 1998.

### İnternet Kaynakları

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts)

<http://www.millifolklor.com/>

<http://dergipark.gov.tr/kdeniz>

<http://dolunayvakti.blogcu.com/su-tasiyan-cocuklar/64240>

[http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/selma\\_ergin\\_bolvadin\\_oyunlar.pdf](http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/selma_ergin_bolvadin_oyunlar.pdf)

[http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/muzaffer\\_sumbul\\_halk\\_oyunlarininislevleri.pdf](http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/muzaffer_sumbul_halk_oyunlarininislevleri.pdf)

[http://www.megep.meb.gov.tr/mte\\_program\\_modul/moduller\\_pdf/Damal%20Bebek%20Giysisi.pdf](http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Damal%20Bebek%20Giysisi.pdf)

<http://www.ahaber.com.tr/webtv/yasam/pokemon-go-furyasi>

<http://www.hurriyet.com.tr/yine-ucacagim-6591665>

<http://www.cografya.gen.tr/tr/ardahan/ekonomi.html>

<http://www.cografya.gen.tr/tr/ardahan/ilceler.html>

<http://www.diyadinnet.com/YararliBilgiler-615&Bilgi=ardahan%C4%B1n-co%C4%9Frafya-yap%C4%B1s%C4%B1>

<https://ardahan.meb.gov.tr/www/ilimiz-hakkinda/icerik/15>

[https://www.google.com.tr/search?q=ardahan+fiziki+haritas%C4%B1&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwig7vjMzZXVAhVLIIAKHYygCNUQ\\_AUIBigB&biw=1366&bih=662#imgrc=N4pkmbtiy3QiBM:](https://www.google.com.tr/search?q=ardahan+fiziki+haritas%C4%B1&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwig7vjMzZXVAhVLIIAKHYygCNUQ_AUIBigB&biw=1366&bih=662#imgrc=N4pkmbtiy3QiBM:)

[https://www.google.com.tr/search?q=seksek+oyunu&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj\\_5PS4uJPVAhWEalAKHdCB74Q\\_AUICigB&biw=1366&bih=662#tbm=isch&q=%C3%A7elik+%C3%A7omak+oyunu&imgrc=6ZuiG4hH9Ms2DM:](https://www.google.com.tr/search?q=seksek+oyunu&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj_5PS4uJPVAhWEalAKHdCB74Q_AUICigB&biw=1366&bih=662#tbm=isch&q=%C3%A7elik+%C3%A7omak+oyunu&imgrc=6ZuiG4hH9Ms2DM:)

[https://www.google.com.tr/search?q=uzun+e%C5%9Fek+oyunu&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi9vumJuZPVAhVCbFAKHdbDDHUQ\\_AUICygC&biw=1366&bih=662#imgrc=iMJ0DdgvvdqYOM:](https://www.google.com.tr/search?q=uzun+e%C5%9Fek+oyunu&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi9vumJuZPVAhVCbFAKHdbDDHUQ_AUICygC&biw=1366&bih=662#imgrc=iMJ0DdgvvdqYOM:)

[https://www.google.com.tr/search?q=birdirbir+oyunu&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjew92ZuZPVAhVCa1AKHcvcC14Q\\_AUICigB&biw=1366&bih=662#imgre=IIZQkGLnRWNWkM](https://www.google.com.tr/search?q=birdirbir+oyunu&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjew92ZuZPVAhVCa1AKHcvcC14Q_AUICigB&biw=1366&bih=662#imgre=IIZQkGLnRWNWkM):



## KAYNAK ŞAHISLAR LİSTESİ

**1. Adı Soyadı:** Mustafa AĞDAŞ.

**Yaşı:** 2006/10.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**2. Adı Soyadı:** Rümeysa AKPINAR.

**Yaşı:** 2007/9.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**3. Adı Soyadı:** Zerda AKTÜRK.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**4. Adı Soyadı:** Adinaz AKTÜRK.

**Yaşı:** 1972/ 45.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Ev hanımı.

**5. Adı Soyadı:** Fidan ATMACA.

**Yaşı:** 1945/ 72.

**Doğum Yeri:** Damal/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Ev hanımı.

**6. Adı Soyadı:** Mehmet BİLİCİ.

**Yaşı:** 1951/66.

**Doğum Yeri:** Tazeköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Emekli.

**7. Adı Soyadı:** Yılmaz BAHADIR.

**Yaşı:** 1972/45.

**Doğum Yeri:** Damal/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Muhtar.

**8. Adı Soyadı:** Cihanşah BALCI.

**Yaşı:** 1962/ 55.

**Doğum Yeri:** Sevimli /ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Muhtar.

**9. Adı Soyadı:** Fatma BEŞDAŞ.

**Yaşı:** 1964/ 53.

**Doğum Yeri:** Çıldır/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Ev hanımı.

**10. Adı Soyadı:** Yaşar BİLGİN.

**Yaşı:** 1983/33.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Esnaf.

**11. Adı Soyadı:** Fatih BİLGİN.

**Yaşı:** 1990/26.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** İşçi.

**12. Adı Soyadı:** Medine BİLGİN.

**Yaşı:** 2007/9.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**13. Adı Soyadı:** Ali BİLGİN.

**Yaşı:** 2006/10.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**14. Adı Soyadı:** Osman BOZKURT.

**Yaşı:** 2007/9.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**15. Adı Soyadı:** Muhammet BOZKURT.

**Yaşı:** 2006/10.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Öğrenci.

**16. Adı Soyadı:** Erdal ÇAKMAK.

**Yaşı:** 1973/43.

**Doğum Yeri:** Damal/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Esnaf.

**17. Adı Soyadı:** Demet DAŞDEMİR.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleđi:** Öğrenci.

**18. Adı Soyadı:** Temel DEĞİRMENCİ.

**Yaşı:** 1977/40.

**Doğum Yeri:** /ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** İşçi.

**19. Adı Soyadı:** Ece DEMİR.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleđi:** Öğrenci.

**20. Adı Soyadı:** Adem DEĞİRMENCİ.

**Yaşı:** 1970/47.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Çiftçi.



**21. Adı Soyadı:** Aziz KANSU.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**22. Adı Soyadı:** Çağlar KARATAŞ.

**Yaşı:** 1990.

**Doğum Yeri:** /ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Üniversite.

**Mesleği:** Öğretmen.

**23. Adı Soyadı:** Yusuf KAYA.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**24. Adı Soyadı:** Bora KAYA.

**Yaşı:** 2006/11.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**25. Adı Soyadı:** İsmail KARA.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**26. Adı Soyadı:** Berfin KARA.

**Yaşı:** 2006/ 11.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**27. Adı Soyadı:** Boran KOÇAK.

**Yaşı:** 2007/9.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**28. Adı Soyadı:** Ömer ÖZTÜRK.

**Yaşı:** 1948/ 69.

**Doğum Yeri:** Döşeli/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Emekli.

**29. Adı Soyadı:** Razi ÖZTÜRK.

**Yaşı:** 1970/ 47.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Emekli.

**30. Adı Soyadı:** Bahri ÖZTÜRK.

**Yaşı:** 1969/ 48.

**Doğum Yeri:** Döşeli/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Esnaf.

**31. Adı Soyadı:** Osman ÖZTÜRK.

**Yaşı:** 1950/ 67.

**Doğum Yeri:** Beberек/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Emekli.

**32. Adı Soyadı:** Kerim ÖZTÜRK.

**Yaşı:** 1978/ 38.

**Doğum Yeri:** Döşeli /ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** İşçi.

**33. Adı Soyadı:** Nazım ÖZTÜRK.

**Yaşı:** 1957/60.

**Doğum Yeri:** Döşeli /ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** İşçi.

**34. Adı Soyadı:** Doğukan ÖZTÜRK.

**Yaşı:** 2006/11.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**35. Adı Soyadı:** Mehmet PAKIR.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**36. Adı Soyadı:** Yağmur POLAT.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**37. Adı Soyadı:** Emre POLAT.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**38. Adı Soyadı:** Gaye SARIÇAM.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**39. Adı Soyadı:** Ayşegül SOYMA.

**Yaşı:** 2007/9.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**40. Adı Soyadı:** Metin SOYMA.

**Yaşı:** 1980/36.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Çiftçi.

**41. Adı Soyadı:** Canan SÜNBL.

**Yaşı:** 1969/ 48.

**Doğum Yeri:** Çıldır/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Ev hanımı.

**42. Adı Soyadı:** Tuğçe ŞENEL.

**Yaşı:** 2007/9.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**43. Adı Soyadı:** Çiğdem ŞENEL.

**Yaşı:** 1957/59.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Ev hanımı.

**44. Adı Soyadı:** Kazım ŞENEL.

**Yaşı:** 2006/10.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**45. Adı Soyadı:** Nazım ŞENEL.

**Yaşı:** 2006/10.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**46. Adı Soyadı:** Hüseyin ŞENEL.

**Yaşı:** 1990/26.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Üniversite.

**Mesleđi:** Öğretmen.

**47. Adı Soyadı:** Ela ŞENEL.

**Yaşı:** 2008/ 9.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Öğrenci.

**48. Adı Soyadı:** Mert ŞENEL.

**Yaşı:** 2008/ 9.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Öğrenci.

**49. Adı Soyadı:** Güldane ŞENTÜRK.

**Yaşı:** 1971/ 46.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Ev hanımı.

**50. Adı Soyadı:** Turgay ŞENTÜRK.

**Yaşı:** 1970/ 47.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Esnaf.

**51. Adı Soyadı:** Fatma ŞENTÜRK.

**Yaşı:** 1927/89.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Ev Hanımı.

**52. Adı Soyadı:** Enbiya ŞENTÜRK.

**Yaşı:** 1991/25.

**Doğum yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Üniversite.

**Mesleği:** Üniversite.

**53. Adı Soyadı:** Ali İhsan ŞENTÜRK.

**Yaşı:** 1992/24.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Üniversite.

**Mesleği:** Gazeteci.

**54. Adı Soyadı:** Zekeriya ŞENTÜRK.

**Yaşı:** 1960/56.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Çiftçi.

**55. Adı Soyadı:** Yaşar UZUN.

**Yaşı:** 1963/53.

**Doğum Yeri:** Bağdaşen/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Çiftçi.

**56. Adı Soyadı:** Orhan ÜNLÜ.

**Yaşı:** 1976/41.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Çiftçi.

**57. Adı Soyadı:** İsmail ÜNLÜ.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**58. Adı Soyadı:** Bora ÜNLÜ.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**59. Adı Soyadı:** Merdan YAZICI.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**60. Adı Soyadı:** Berivan YILDIZ.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**61. Adı Soyadı:** Çayan YILDIZ.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**62. Adı Soyadı:** Kadir YILDIZ.



**Yaşı:** 2005/12.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**63. Adı Soyadı:** Şilan YILDIZ.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**64. Adı Soyadı:** Can YILDIZ.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**65. Adı Soyadı:** Ebrar YILDIZ.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**66. Adı Soyadı:** Murat YILMAZ.

**Yaşı:** 1973/43.

**Doğum Yeri:** Meşedibi/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Çiftçi.

**67. Adı Soyadı:** Doğancaan YILMAZ.

**Yaşı:** 2003/14.

**Doğum Yeri:** Tunçoluk/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Öğrenci.

**68. Adı Soyadı:** Fatih YILMAZ.

**Yaşı:** 1997/19.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Üniversite.

**Mesleği:** Öğrenci.

**69. Adı Soyadı:** Coşkun YILMAZ.

**Yaşı:** 1970/46.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Esnaf.

**70. Adı Soyadı:** Zeynep YILMAZ.

**Yaşı:** 1975/41.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Ev Hanımı.

**71. Adı Soyadı:** Mustafa YILMAZ.

**Yaşı:** 1976/40.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Lise.

**Mesleği:** Esnaf.

**72. Adı Soyadı:** Sakine YILMAZ.

**Yaşı:** 1977/39.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Ev Hanımı.

**73. Adı Soyadı:** Rasim YILMAZ.

**Yaşı:** 1933/83.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Çiftçi.

**74. Adı Soyadı:** Fazim YILMAZ.

**Yaşı:** 1963/53.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** Esnaf.

**75. Adı Soyadı:** Şemseddin YILMAZ.

**Yaşı:** 1976/41.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** Ortaokul.

**Mesleği:** İşçi.

**76. Adı Soyadı:** Lütfi YILMAZ.

**Yaşı:** 1943/73.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleği:** Çiftçi.

**77. Adı Soyadı:** Taner YILMAZ.

**Yaşı:** 1973/43.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Esnaf.

**78. Adı Soyadı:** Bilginur YILMAZ.

**Yaşı:** 1973/43.

**Doğum Yeri:** Yalnızçam Hasköy/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Ev hanımı.

**79. Adı Soyadı:** Güldane YILMAZ.

**Yaşı:** 1972/ 45.

**Doğum Yeri:** Poladik/ARDAHAN.

**Öğrenim Durumu:** İlkokul.

**Mesleđi:** Ev hanımı.

## EKLER

### Ek 1: Oyunlarla İlgili Fotoğraflar



(Fotoğraf 1:Kapak Oyunu: Oyuncu kapak atışı yapıyor.)



( Fotoğraf 2:Kapak Oyunu: Oyuncu kapak atışı yapıyor.)



(Fotoğraf 3: Bilye Oyunu: Üçgen oyunun genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf 4:Kanlı Para Oyunu: Oyuncu elindeki para ile atış yapmaya hazırlanıyor.)



(Fotoğraf 5:Para Oyunu: Oyuncu elindeki enekesi ile yerdeki paraları vurmaya hazırlanıyor.)



(Fotoğraf 6:Fanti Oyunu: Oyuncu elindeki teneke ile yerdeki fanti destelerini dağıtmak için hazırlanıyor.)



(Fotoğraf 7:Birdirbir Oyunu: Oyuncu ebe olan arkadaşın üzerinden atlıyor.)



(Fotoğraf8: Uzuneşek oyunu: Oyunun genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf9:Ortada sıçan oyunu: Ebe olan takım diğer takım oyuncularını vurmaya çalışıyor.)



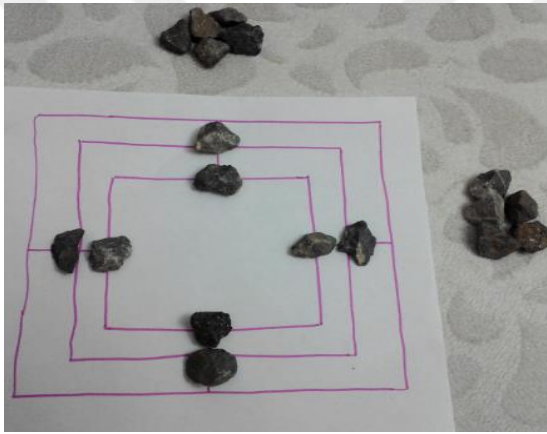
(Fotoğraf10:İstop oyunu: Oyuncular ebenin renk söylemesini bekliyor.)



(Fotoğraf11:Yedi Taş Oyunu: Oyuncular yıkılan taş dizmeye çalışıyor.)



( Fotoğraf 12:Üç Taş Oyunu: Oyunun genel bir görünümü.)



(Fotoğraf13:Dokuz Taş Oyunu: Oyunun genel bir görünümü.)



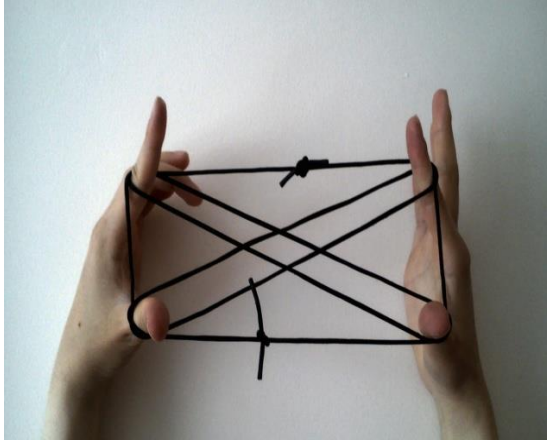
(Fotoğraf14:Beş Taş Oyunu: Oyunda taşların tutulma şekli.)



(Fotoğraf15:Seksek Oyunu:Oyuncu taşını kutucuklara atıyor.)



( Fotoğraf16:İp Atlama Oyunu:Oyuncu ipin üzerinden atlamaya çalışıyor.)



( Fotoğraf 17:İp Dolama Oyunu: Oyunun genel bir şekli.)



( Fotoğraf18:İpten Ters Atlama Oyunu: Oyuncu ipten atlıyor.)



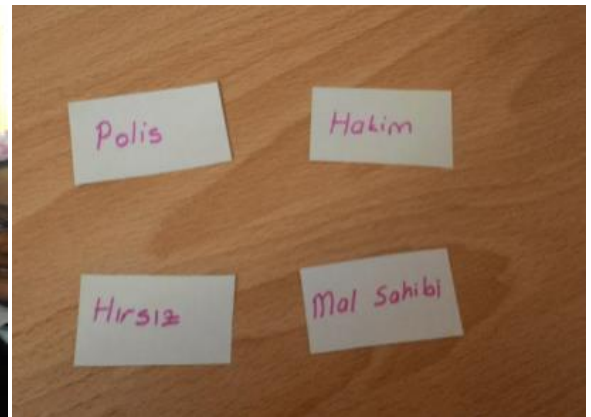
(Fotoğraf19:Halat Çekme Oyunu: Oyunun genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf20:Körebe Oyunu:Ebe diğer oyuncuları yakalamaya çalışıyor.)



( Fotoğraf21:Paragöz Oyunu: Oyuncu parayı gözlerinin üzerinde tutuyor.)



( Fotoğraf22:Hırsız-Polis Oyunu:Oyundaki kağıtların genel bir görüntüsü.)



İsim	Şehir	Hayvan	Eşya	Bitti	Ünlü	Puan
Arzu	Arzu	Arzu	Arzu	Arzu	Arzu	25
Beyza	Beyza	Beyza	Beyza	Beyza	Beyza	30
Arzu	Arzu	Arzu	Arzu	Arzu	Arzu	20
Beyza	Beyza	Beyza	Beyza	Beyza	Beyza	20
Leyla		Fatih				
55		40				



(Fotoğraf23:İsim-Şehir Oyunu:Oyunun genel bir görüntüsü.)

( Fotoğraf 24:Yağ Satarım Oyunu: Ebe mendilini bırakmak için dönüyor.)



( Fotoğraf 25:Mendil Kapma Oyunu: Ebe mendili kapmaları için diğer iki oyuncuyu bekliyor.)

( Fotoğraf 26:Gelin/Dodi Bezeme:Oyunu yöneten çocuklar Gelin'i gezdiriyor.)



(Fotoğraf27:Lobiye Oyunu: Lobiyelerin kuyuda ki görüntüsü.)

( Fotoğraf 28: Cüce Oyunu:Cüce kılığına girmiş bir çocuk.)



(Fotoğraf29:Kıy Kıy Oyunu:Ebe olan grup gözlerini yumarak, diğer grup oyuncularının saklanmasını bekliyor.)



(Fotoğraf30:Karşıdan Karşıya Geçme Oyunu:Ebe oyuncuların karşıya geçmesini önlemek için bekliyor.)



(Fotoğraf 31:Tek Ayak Oyunu: Oyuncular tek ayak üzerinde ebeden kaçamaya çalışıyor.)



(Fotoğraf 32:Dondurma Değilim Oyunu:Oyuncular ebeyi belirlemek için kollarını kapatıyor.)



(Fotoğraf 33:Kurt Baba Oyunu: Ebe olan oyuncu Anne'den renkli yumurta istiyor.)



(Fotoğraf 34:Gizlenpuçi/Saklanbaç Oyunu: Ebe oyuncuların saklanması için gözlerini yumuyor.)



(Fotoğraf35:Kimin Eli Üste Oyunu: Ebeye hangi oyuncunun elinin üstte olduğu soruluyor.)



(Fotoğraf 36:İngili Mingili Kokiki Oyunu: Oyunun genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf37:Bezirganbaşı Oyunu: Oyunun genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf 38: Güreş: Oyunun genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf39: Bıçak Oyunu: Oyuncu bıçağı avuç içinden atarak, yere saplamaya çalışıyor.)



(Fotoğraf40: Şişman Oyunu: Oyuncuların genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf 41: Pelüg Oyunu: Oyuncu pelüğü ile atış yaparak danayı vurmaya çalışıyor.)



(Fotoğraf 42: Don Kayış Oyunu: Saklanan kemeri bulan oyuncu diğer oyuncuları kemerle kovalıyor.)



(Fotoğraf43: Hızlı Kayış Oyunu: Oyuncular halkanın içerisinden kayışları çıkarmaya çalışıyor.)



(Fotoğraf44: Mille Oyunu: Oyuncu kendisine doğru fırlatılan gojoyu vurmaya çalışıyor.)



(Fotoğraf 45: Mille Oyunu: Oyuncu millesini havaya atarak vurmaya çalışıyor.)



(Fotoğraf 46: Yüzük Saklama Oyunu: Oyunun genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf 47: Deve Oyunu: Oyunun genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf 48: Aşık Oyunu: Oyuncu çember içerisindeki aşığı vurarak çember dışına çıkarmaya çalışıyor.)



(Fotoğraf49: Aşık Oyunu: Aşığın genel bir görüntüsü.)

## Ek2: Oyuncaklarla İlgili Fotoğraflar



(Fotoğraf1: Düdük:Söğüt ağacı 10-15 cm kesiliyor.)



(Fotoğraf2: Düdük:Söğüt dalının dış kabuğu çiziliyor.)



(Fotoğraf3:Düdük:Dış kabuk çıkarılıyor.)



(Fotoğraf4:Düdük:Tamamen çıkarılan dış kabuğun bir görüntüsü.)



(Fotoğraf5:Düdük:Söğüt 2-3 cm kesiliyor.)



(Fotoğraf6:Düdük:Kesilen kısım çıkarılıyor.)



(Fotoğraf7:Düdük:Çıkarılan dış kabuk kurutulup tekrar takılıyor.)



(Fotoğraf8:Kor arabası:Arabanın üstten görüntüsü.)



(Fotoğraf9:Kor arabası:Kor arabası ve çiftin üstten bir görüntüsü.)



(Fotoğraf10:Kor arabası:Kor arabası ve çiftin yandan bir görüntüsü.)



(Fotoğraf11: Plastik Topaç: Plastik topacın genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf12: Plastik Topaç: Oyunağın oynanma şekli.)



(Fotoğraf13:Tahta topaç:Topacın bir görüntüsü.)



(Fotoğraf14:Tahta topaç:Topaca ip sarılıyor.)



(Fotoğraf15:Damdillik:Damdillikğin genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf16:Damdillik:Damdillikle oynanma şekli.)



(Fotoğraf17:Hoçavel:Oyuncağın sabitlenme şekli.)



(Fotoğraf18:Hoçavel:Parçaların sabitlenmesi.)





(Fotoğraf19:Hoçavel:Parçaların sabitlenmesi.)



(Fotoğraf20:Hoçavel:Oyuncağın oynanış şekli.)



(Fotoğraf21:El arabası:Oyuncak yapımı için gerekli malzemeler.)



(Fotoğraf22:El arabası:Parçaların sabitlenmesi.)



(Fotoğraf23:El arabası:Sopalara çitelerin çakılması.)



(Fotoğraf24:El arabası:Oyuncağın bir görüntüsü.)



(Fotoğraf25:El arabası:Oyuncakla oynanma şekli.)



(Fotoğraf26:Telden el arabası:Kabloların kıvrılma şekli.)



(Fotoğraf27:Telden el arabası:Oyuncağın oynanma şekli.)



(Fotoğraf28:Sapan:Kamyon lastiği içinden yapılan bir sapanın görüntüsü.)



( Fotoğraf29: Kızak: Kızak kayılmaz üzere dik bir yere sürükleniyor.)



( Fotoğraf30: Kızak: Kızla yüz üstü kayılıyor.)



(Fotoğraf31: Çıgıl: Çıgıl taşıyan bir kız çocuğu.)



(Fotoğraf32: Yemeklik: Çeşitli bitki ve taşlardan yapılan yemek.)



(Fotoğraf33: İp Bebek: İpin düz bir cisme sarılış şekli.)



(Fotoğraf34: İp Bebek: İpin çıkarılış ve kesiliş şekli.)



(Fotoğraf35: İp Bebek: İpin bağlanış şekli.)



(Fotoğraf36: İp Bebek: Bebeğin kafasının oluşturulma şekli.)



(Fotoğraf37: İp Bebek: Bebeğin duvağının hazırlanması.)



(Fotoğraf38: İp Bebek: İp bebeğin son hali.)



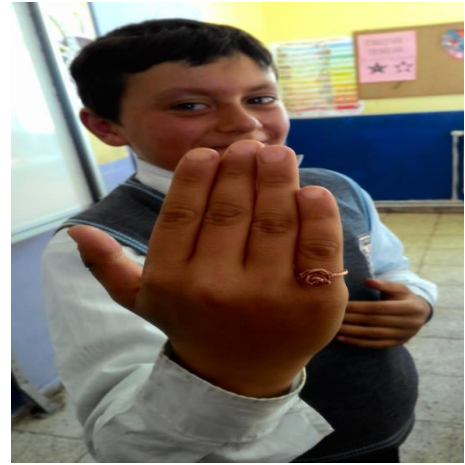
(Fotoğraf39: Çorap Bebek: Çorabın elyafla doldurulması ve bağlanması.)



(Fotoğraf40:Çorap Bebek: Bebeğin kafasının oluşturulması.)



(Fotoğraf41: Çorap Bebek: Bebeğin son hali.)



(Fotoğraf42:Tel Yüzük ve Bileklik:Tel yüzüğün bir görüntüsü.)



(Fotoğraf43: Tel Yüzük ve Bileklik: Yüzük ve Bilekliğin bir görüntüsü.)



(Fotoğraf44: Kardan Oyuncak: Kardan yapılmış bir bebeğin görüntüsü.)



(Fotoğraf45: Kardan Oyuncak: Kardan yapılmış bir arabanın görüntüsü.)



(Fotoğraf46: Kardan Oyuncak: Kardan yemek yapmış çocuklar.)



(Fotoğraf47: Pitik: Bebeğin önden bir görüntüsü.)



(Fotoğraf48: Pitik: Bebeğin arkadan bir görüntüsü.)



(Fotoğraf49: Tuzluk: Tuzluğun kapalı hali.)



(Fotoğraf50: Tuzluk: Tuzluğun açılmış hali.)



(Fotoğraf51: Kağıt Gül: Oyunağın genel görüntüsü.)



(Fotoğraf52: Karınca Evi: Oyunağın genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf53: Kağıt/Poşet Kızak: Kağıt Kızak ile kayan çocukların birgörüntüsü.)

(Fotoğraf54: Kağıt/Poşet Kızak: Poşet kızakla kayan çocukların bir görüntüsü.)



(Fotoğraf55: Damal Bebeği: Bebeğe pajama giydiriliyor.)



(Fotoğraf56: Damal Bebeği: Bebeğin çorabının bitmiş hali.)



(Fotoğraf57: Damal Bebeği: Bebeğin eteği giydiriliyor.)



(Fotoğraf58: Damal Bebeği: Bebeğinin etekleri birbirlerine sabitleniyor.)



(Fotoğraf59: Damal Bebeği: Bebeğin üç eteği oluşturuluyor.)



(Fotoğraf60: Damal Bebeği: Bebeğin etek uçları yukarı doğru kaldırılarak bele tutturuluyor.)



(Fotoğraf61: Damal Bebeği: Hazırlanan tor giydiriliyor.)



(Fotoğraf62: Damal Bebeği: Bebek için hazırlanan kollukların bir görüntüsü.)



(Fotoğraf63: Damal Bebeği: Bebeğin başının genel bir görüntüsü.)



(Fotoğraf64: Damal Bebeği: Baş süslemesinin arkadan bir görüntüsü.)



(Fotoğraf65: Damal Bebeği: Baş süslemesinin üstten bir görüntüsü.)



(Fotoğraf66: Damal Bebeği: Hazırlanan keten bebeğe giydiriliyor.)





(Fotoğraf67: Damal Bebeği: Yağın başa geçirilmiş son hali.)



(Fotoğraf68: Damal Bebeği: Evli kıyafetinin önden bir görüntüsü.)



(Fotoğraf69: Damal Bebeği: Genç kız bebeğin arkadan bir görüntüsü.)



(Fotoğraf70: Damal Bebeği: Genç kız bebeğin önden bir görüntüsü.)



(Fotoğraf71: Damal Bebeği: Yeni gelin bebeğinin arkadan bir görüntüsü.)



(Fotoğraf72: Damal Bebeği: Yeni gelin bebeğinin önden bir görüntüsü.)



(Fotoğraf73:Genel Oyuncaklar:Bebek beşiğinden kendilerine oyuncak yapmış iki çocuk.)



(Fotoğraf74:Genel Oyuncaklar:Eski tüp başlığını kendisine oyuncak yapmış bir çocuk.)



(Fotoğraf75:Genel Oyuncaklar:Eski fırın kapağını kendisine oyuncak yapmış bir çocuk.)



(Fotoğraf76:Genel Oyuncaklar:El arabasını kendilerine oyuncak yapmış iki çocuk.)



(Fotoğraf77:Genel Oyuncaklar:Demirden yapılmış bir salıncak.)



(Fotoğraf78:Genel Oyuncaklar:Sayısmacılar da kullanılan bir kırbaç.)



(Fotoğraf79:Genel Oyuncaklar:Eski bir el arabasından yapılmış bir oyuncak.)

(Fotoğraf80:Genel Oyuncaklar:Hazır bir oyuncakın yenilenmiş hali.)

Ek 3: Ardahan Haritası



(Fotoğrafl: Ardahan ili haritası.)

## ÖZGEÇMİŞ

### **Kişisel Bilgiler**

Adı Soyadı: Leyla YILMAZ

### **Eğitim Bilgileri**

Lisans Öğrenimi: Celal Bayar Üniversitesi/ MANİSA

Yüksek Lisans Öğretimi: Ardahan Üniversitesi/ ARDAHAN

### **İletişim Bilgileri**

E-posta: leyla.yilmaz75@outlook.com

20.07. 2017