UFÜ | SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER DERGİSİ
FIU | JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES AND HUMANITIES

e-ISSN: 3062-2123
Journal of Academic Social Studies - JOSSH / Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi - SOBED Vol./Cilt: 1 / Issue/Sayı: 1, Ocak/ January 2025

DOI: *10.29329/ufusobed.2025.1115.6*

Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi/Article Arrive Date
08-10-2024

Kabul Tarihi / Accepted Date
11.12.2024

Dilek Kargın
Halk Edebiyatı Bilim Uzmanı. Ardahan University, Institute of Social Sciences, Department of Turkish Language and Literature, Master's Degree with Thesis
Ardahan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Tezli Yüksek Lisans
dilek63_75@outlook.com
ORCID ID: 0009-0002-1813-427X

&

Prof.Dr.Erdoğan Altınkaynak
Ardahan Üniversitesi İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi /Ardahan University Faculty of Humanities and Letters
erdoganaltinkaynak@ ardahan.edu.tr
ORCID ID: 0000-0003-1105-0479

Metadata from Crossref

SCREENED BY iThenticate Professional Plagiarism Prevention

OPEN ACCESS

Şanlıurfa Çocuk Oyunları

Öz

Hareket eden canlıların tamamı doğumlarından sonra dışardaki hayatı algılama, dengede durma, hayatta kalma, hoşça vakit geçirme, toplu hareket etme, saldırma ve savunma gibi davranışları oyun yoluyla öğrenir. Oyun, oyuncu ve oyuncak birbirini tamamlayan kavramlardır. Bu üçlüyü tamamlayan diğer kavram veya eylem ise sayışmacalardır. Sayışmacalar söz veya hareketle gerçekleştirilir. Oyun çok ciddi bir iştir. Günlük hayatta yapılan herhangi bir kural dışı hareket hoş karşılansa da oyun içerisinde kural dışı hareket affedilmez. Kazanan veya kaybeden tarafın oyun neticesinde bir cezası veya mükafatı da olacaktır. Oyuncu takım içinde bir birey olarak bulunur. Aynı zamanda tek başına da bir oyun oynayan durumunda da bulunabilir. Ancak tek başına oyundan oyuncu çabuk sıkılabilir. Yalnız kızların oynadığı, yalnız erkeklerin oynadığı ve kız erkek birlikte oynanan oyunlar oyunların kategorisini belirler. Oyun kategorilerini belirleyen bir diğer unsur da alet ve eşyalarla oynanan oyunlar ile aletsiz oynanan oyunlar şeklinde yapılabilir. Aynı zamanda oyun mekanları itibariyle de birbirinden ayrılabilir. Bir oyuncu için oynanan oyuna uygun oyuncak da önemlidir. Bu oyuncak hazır halde bulunabildiği gibi oyuncular tarafından da icat edilebilir. Şanlıurfa tarihi geçmişi olarak oldukça eski bir yerleşim alanıdır. Çeşitli etnik kimliklere mensup insan topluluklarını içinde barındıran bu coğrafyada kültürel etkileşim de kaçınılmazdır. Şanlıurfa çocuk oyunlarının bir kısmı geleneksel ve kökleri eskiye gittiği gibi bir kısmı da yakın zamanda ortaya çıkmıştır. Oyuna başlamadan kimin önce oynayacağını belirlemek üzere yapılan sayışmacalarında da bu durum açıkça görülmektedir.

Anahtar sözcükler: *oyun, oyuncak, oyuncu, sayışmaca, Şanlıurfa*

Şanlıurfa Children Games

Abstract

After birth, all moving creatures learn behaviors such as perceiving the life outside, keeping balance, surviving, acting collectively, attacking and defending through plays. This can be achieved through the harmony that must be done together with other members of the community as well as by actions taken alone. When evaluated from this perspective, a play means not only entertainment but also a preparation for life. The play, the player and play toys are concepts that complement each other. The other concept or action that completes this trio is "nursery rhyme", which is a kind of word-play with a certain function in the play. These are generally done with words or actions. Play is a very serious action. Although most improper actions in daily life are welcome, it is not forgiven in the game. At the end of the play, the winning or losing side usually has a penalty or reward. In group plays, the eam. S/he can sometimes be expected to play a game alone, independently

Citation Information/Kaynakça Bilgisi
Kargın, D., - Altınkaynak, E., *Uluslararası Final Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi (JOSSH/ SOBED)* 1/1 (2025), ss. 82-103 DOI: *10.29329 ufusobed.2025.1115.6*

of the group. Games are generally classified in three different ways: "plays performed by girls only," "plays performed by boys alone," and "plays performed by boys and girls together." Another classification that determines play categories is of two types: " plays performed with tools and objects" and " plays performed without tools". At the same time, plays can be distinguished from each other according to the places where they are performed. A play toy suitable for the purpose of the play is also important for a player. This toy can be found ready-made or can be invented by players. Şanlıurfa is a very old historical settlement area. Cultural interaction is inevitable in this geography, which hosts communities of people from various ethnic identities. While some of Şanlıurfa children's plays are traditional and have ancient roots, some of them have emerged recently. This can be clearly seen in the "nursery rhyme" made to determine who will play first before the game starts. In this study, we will examine the plays, toys, player qualities, the rhymes in Şanlıurfa depending upon their classification, functions and cultural roles.

Keywords: *play, toys, players, rhymes, Şanlıurfa*

Şanlıurfa çok eski tarihlerden beri bir yerleşim merkezidir. Bu yerleşim merkezi çeşitli medeniyet ve etnik kimliklere de merkezlik etmiş zengin bir yerleşim yeridir. Türkmen, Kürt, Arap, az sayıda Ermeni, Süryani etnik kimliğine mensup topluluklar bir arada yaşamaktadırlar. Bu toplulukların oynadıkları oyunlardan bazılarının isimleri halen yaşamaktadır.

Oyunları tasarlayan, geliştiren ve dilden dile aktarılmasını sağlayan kişiye "oyuncu" denir. Şanlıurfa çocuk oyunlarının çok az bir kısmının tek başına, çoğunluğun ise birden fazla oyuncu ile oynanır. Eski zamanlarda sadece erkek ya da kız çocukları tarafından oynanan oyunların günümüzde kız-erkek karışık oynandığı görülmektedir. Oyuncu yaşı ile ilgili kesin bir sınırlama yoktur. Oyunlarda çocuklar oyundaki rolleri gönüllü olarak ya da sayışmacalarla üstlenirler. Oyunlarda rollerin en önemlisi "ebe"dir. Oyunlara göre ebenin oyun içindeki görevi değişir. Ebe; bazen oyunu başlatır, bazen yönetir, bazen sonlandırır bazen de tek başına mücadele etmek zorunda kalır. Ebesiz oynanan oyunlar da vardır. "Oyuncak ve oyun arasında bir ayrım yapmadan, tek başına oyun sağlayan nesne" ye oyuncak denir (Boratav,1994:283).

Şanlıurfalı çocuklar çoğunlukla oyun araçlarını kendileri yapıp ve bu oyunlara bu araçların adını verdikleri tespitlerimiz arasındadır.

Çocuk oyunlarının oyun sahası oyunun mekânına göre değişkenlik gösterir (Onur, 2000: 19). Şanlıurfa'da bu mekanlar ev, okul, bahçe, sokak, avlu, sulu alan(havuz) gibi kapalı veya açık alanlar olabilmektedir. Şanlıurfa çocuk oyunlarında açık alanda oynanan oyunların sayısının kapalı alanda oynanan oyunlara göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Bu mekanların oyun için düzenlenmesi de çocukların kendileri tarafından yapılmaktadır. Oyunların süresini çocukların kendileri belirler. Mevsimlere göre oynanan oyunlar da birbirinden farklılık gösterir.

Şanlıurfa mahalli çocuk oyunları ile ilgili Hanifi Düşmez'in Kaluri Yayınları arasında çıkan önemli bir çalışması 75 sayfadan ibaret olarak 2000 yılında Şanlıurfa'da yayınlanmıştır. Çalışmamız ise sahadan derlemelere dayalı bir çalışma olup örgün eğitim içerisinde oynanan çocuk oyunlarına da yer verilmiştir. Şanlıurfa oyunlarının birden çok kişi ile oynananlarında oyuna başlayacak veya cezalı duruma düşecek kişi veya gruplar sayışmacalarla veya fal ve beden hareketleri gibi unsurlarla belirlenir. Oyunun bir diğer önemli unsuru da oyunun kurallarıdır.

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

Oyun, gerçek hayat ile mukayese edildiğinde daha ciddiye alınır. Çocuk, oyuna ait kurallara uyarak toplumun kurallarını da öğrenmiş olur. Şanlıurfalı çocuklar kurallara uymayan veya karşı çıkan oyuncuyu "oyunbozan" sayıp oyundan atarlar (Huizinga – Ludens, 1995: 28-30). Bu kurallar "sözle ilgili olanlar", "Oyuncak ile ilgili kurallar", "Oyunun hareketleri ile ilgili kurallar", "Oyun sahası ile ilgili kurallar" dır.

Şanlıurfa çocuk oyunlarında çocuklar Dayanışma, Estetik kazanma, Sorumluluk (Gürün, 1984: 102-121), Yardımseverlik, Duyarlılık, Hoşgörü, Farklılıklara saygı duyma, Yenilgiyi kabullenme, Kazananı tebrik etme, Eleştiriye açık olma, Kendini başkasının yerine koyma, Fedakârlıkta bulunma, Dostça mücadele etme, Bencil olmama, Adil olma, Sabırlı olma, Haksızlığa karşı olma, Hakkına razı olma, Spor ahlakını kazanma, Geleneksel ve milli değerlerine sahip çıkma gelecek kuşaklara aktarma, Kurallara uyma gibi değerlere sahip olurlar

(Mangır ve Silleli, 1987: 1). Aynı zamanda hoşça vakit geçirme ve oynayarak dinlenme imkanına da kavuşurlar (Boratav, 1994, 283).

Her oyunda bir ceza ve bir mükâfat vardır. Ceza ve mükafatlar oyun sonunda belli olur. Buraya alınan çocuk oyunları şüphesiz bütün oyunları kapsamamaktadır. Şanlıurfa çocuk oyunları başlı başına bir kitap hacminde bir kapsama ihtiyaç duyacak kadar geniş ve zengindir. Dikkat edilirse burada yer alan çocuk oyunlarının örgün eğitimde yer alan çocuk oyunları olduğu da görülecektir.

Türk Çocuk Oyunları Katoluğu'nda Özdemir tarafından oyun hareketleri şu şekilde sıralanmıştır: "atlama, sırta binme, saklanma-bulma, duruş değiştirme, takla atma, ayağa basma, yer değiştirme, çekme, denge sağlama, kaçma, kovalama, tırmanma, dokunma, vurma, çizme, yazma, çukura (çizime) oyun aracı sokma, oyun aracı saklama-bulma, oyun aracı fırlatma- ters çevirme, tutma, yuvarlama, söyleşme, söyleme" (2006: 251). Şanlıurfa çocuk oyunlarında bu sıralamanın tamamı mevcuttur.

Çocuğun gelişiminde önemli bir yere sahip olan oyun (Şenol 2006: 50)., günümüzde teknolojik değişimler ve gelişimlerden etkilenmeye başlamıştır. Modernleşmeyle beraber çocukların oyun anlayışları, oyun icrası, gerekli araç ve gereçler, oyuncuların kişi sayısı ile oyun ortamları da hızlı bir değişim süreci geçirmektedir. Bu süreç geleneksel oyunların giderek unutulmasına yol açmaktadır. Bu nedenle kuşaktan kuşağa aktarılan oyunların korunma altına alınması gerekmektedir.

Çalışmanın Yöntemi

Şanlıurfa çocuk oyunları üzerine yapılan derleme faaliyetleri altı aylık süre içerisinde, Şanlıurfa merkez ilçe başta olmak üzere Akçakale, Birecik, Ceylanpınar, Eyyübiye, Halfeti, Haliliye, Harran, Hilvan, Karaköprü, Siverek, Suruç,Viranşehir ilçelerinde, 9 ile 68 yaşları arasında değişen ve ilkokuldan yüksek okul eğitimlileri ve çeşitli meslek gruplarından kişilerle yüz yüze ve uygulamalı olarak gerçekleştirilmiştir. Derlemede sesli ve görüntülü kayıt alınmıştır. Kaynak kişilerin seçimi mahalle muhtarları, öğretmenler ve halk eğitim merkezlerindeki uzmanların yardım ve destekleriyle yapılmıştır. Her oyun metni sonunda kaynak kişilerin adları verilmiştir.

SAYIŞMACALAR

Şanlıurfa çocuk oyunlarına bir sayışmaca ile başlanır. Bu sayışmaca sözlü olduğu gibi vücut hareketleri (el, ayak) ile de yapılabilir.

İNNE MİNNE KİRAZI: Bir kişi elini ağzına götürerek "Oooooo" dedikten sonra, elini tek tek oyunculara vurarak:

"İnne minne kirazı

Emisi kata bi tazı

İt osurdu bit osurdu

Yuvarlandı, yere düştü

Tam, tut, dümbelek fıs."

PORTAKALI SOYDUM:

Portakalı soydum

Baş ucuma koydum

Ben bir yalan uydurdum

Duma duma dum

Kırmızı mum

Dolapta pekmez

Yala yala bitmez

Ayşecik cik cik

Fatmacık cık cık

Sen bu oyundan çık

O PETİ PETİ:

O peti peti

Karamela sepeti

Terazi lastik jimnastik

Biz size geldik, bitlendik

Hamama gittik temizlendik

Dik dik dik Te-miz-len-dik.

İĞNE BATTI :

İğne battı

Canımı yaktı

Tombul kuş

Arabaya koş

Arabanın tekeri

Urfa'nın fıstığı

Hop hop altın top

Bundan başka oyun yok

EVELEME GEVELEME:

Eveleme geveleme

Deve kuşu kovalama

Alçık balçık

Sen bu oyundan çık

FAL VEYA HAREKETLERLE BELİRLENENLER

YAŞ MI KURU MU?: Oyuna önce kimin başlayacağını bulmak için yassı bir taşın bir yüzünü tükürükle ıslatırlar. Taşın diğer yüzü kuru bırakılır. Oyuncular taş havaya atılmadan önce hangi yüzü seçtiğini söylerler. Hangi oyuncunun seçtiği yüz gelirse o oyuncu kazanmış sayılır ve oyuna ilk önce başlamaya hak kazanır.

AY-MAY-KUMAY: Bütün oyuncular daire şeklinde dizilirler. Oyuncular bir elini yatay ve açık şekilde düz tutarken, diğer elini "ay-may-kumay" derken açık olan elinin içinde bir sağa bir sola doğru sallar ve tekerleme bitince ya elinin avuç içi kısmını elinin üstüne(açık) kor ya da elinin üst yüzeyini(kapalı) kor. Tekerleme sonunda herkesin eli açık birinin eli kapalı gelirse oyuna ilk o başlar ya da eli açık olanlar bir gruba, eli kapalı olanlar diğer gruba dâhil olur.

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

KISA MI UZUN MU?: Oyuncular biri eline bir uzun bir de kısa olmak üzere iki kibrit çöpü gizler. Bu kibrit çöplerinin ikisini uç kısmı eşit şekilde dışarıdan gösterilir. Doğru cevabı veren kazanır.

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

ADIM SAYMACA: İki oyuncu aralarında belirli bir mesafe koyarak karşılıklı gelir ve bir ayağını diğer ayağına değdirecek şekilde öne doğru adım atarak sırayla ilerlemeye başlarlar. Hangi oyuncunun ayağı diğer oyuncunun ayağının üzerine denk gelirse o oyuncu kazanır ve oyuna ilk önc başlama hakkına sahip olur.

SAYI SAYMACA: Oyuncular büyük bir sayı belirlerler. Örneğin; 35-40-55 gibi. İlk oyuncudan başlarlar saymaya. En son sayı bitiminde hangi oyuncuya denk gelirse o oyuncu ebe olur ya da oyuna ilk başlayacak kişi olur.

GÜNÜMÜZDE OYNANAN ÇOCUK OYUNLARI

ALETSİZ OYUNLAR

A. AÇIL KİLİDİM AÇIL: Oyun genellikle 2 kişi ile oynanır. Oyuncular karşılıklı otururlar. Oyunculardan biri iki elini yumruk haline getirip, üst üste koyar. Diğer oyuncu yumrukların arasına şahadet parmağını sokarak "Açıl kilidim açıl" der ve yumrukları açar. Daha sonra yumruğun sahibi ile yumrukları açan oyuncu, aşağıdaki şekilde birbirleriyle konuşurlar:

- Hani bunun kilidi?

- Kuyuya düştü.

- Kuyu ne oldu?

- İnek içti.

- İnek ne oldu?

- Dağa kaçtı.

- Dağ ne oldu?

- Yandı bitti kül oldu.

Oyun bu şekilde devam eder **(Mehmet SALİK).**

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

SOBİ (SAKLAMBAÇ): Oyun genellikle 8-12 kişiyle oynanır. Sayışmaca ile ebe olacak oyuncu belirlenir. Ebe olan oyuncu bir ağaca veya duvara yüzünü dönerek 1'den 20' ye kadar sayar. Ebe sayma işlemini gerçekleştirirken oyuncular, ebenin onları bulamayacağı yerlere saklanmaya çalışırlar. Ebe sayma işlemini bitirdikten sonra: "öğümdeki, ardımdaki, sağımdaki, solumdaki sobe" diyerek yüzünü döner. Saklanan oyuncuları aramaya başlar. Birisini bulunca ondan önce koşarak gözünü yumduğu yere kadar gelir ve elini duvara vurarak sobe der. Böylece ebenin sobelediği oyuncu ölür Sonra tekrar dönerek diğer oyuncuları aramaya başlar. Kendisi diğerlerini ararken saklanan oyuncular gizlendikleri yerden çıkarak ebeye görünmeden ebenin gözünü yumduğu yere ellerini vurmaya çalışırlar. Elini vuran sobi der ve kurtulur. Ebe kimi görüp sobelerse o oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder **(Mehmet Ali KILIÇ).**

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

Mavili mavili mor çiçek

Mavili buradan geçecek

Öp babamın elini

Beni sana verecek

Demir kapı aralık

Kızlar binbir paralık

Erkeklere gelince

Pis mis kokan balık." **(Hanifi DÜŞMEZ).**

ELİM SENDE: Oyun genellikle 8-12 kişiyle oynanır. Oyunculardan birinin diğer bir oyuncuya "Elim Sende" diyerek oyunu başlatır. El ile vurulan oyuncu oyunun ebesi olur. Diğer oyuncular ebeye yakalanmamak için kaçarlar. Ebe, bir oyuncuya "Elim Sende" diyerek dokunur ve ebeliği diğer oyuncuya geçer **(Murat GÜZEL).**

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

İğne miğne kirazı

Büyükçe bir tazı

İt ıksırdı

Bit tıksırdı

Yuvarlandı

Yola düştü

Dam düm dümbelek fıssss **(Şilan ATEŞ).**

ELİM DUVARDA: Oyun genellikle 7 kişiyle oynanır. Oyun alanı olarak duvar kenarı seçilir. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe seçilir. Ebe iki duvar arasında orta bir yerde durur. Oyuncular elleri duvarda olacak şekilde dururlar ve oyun başlar. Oyuncular bir duvardan diğerine yer değiştirmeye çalışırlar. Bu sırada ebenin eli kime değerse o ebe olur. Oyun böyle devam eder **(Devran ÇEKER).**

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

Yağmur yağıyor

Seller akıyor

Arap kızı

Camdan bakıyor **(Devran ÇEKER).**

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

Çat pat kaynana

Çatır patır kaynana

Biz olalım yan yana

Sen dışarı kaynana

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

Kaynana geliverse

Şu sarmayı sarıverse

Yemeden içmeden

Şıp diye ölüverse

Akan sular buz gibi

Kaynana domuz gibi

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

ÇÖM ÇÖM ÇÖMELEK: Oyun en az 5 kişiyle oynanan bir oyundur. Oyunculardan ikisi sayışmaca ile ebe olarak seçilir. Seçilen iki ebe "Çöm Çöm Çömelek" deyip karşılıklı şekilde el ele tutuşarak otururlar. Oyunculardan biri birim bir diyerek oyuncuların elleri üzerinden hoplar ve hopladığı yerde durur. İkinci oyuncu ikiyim iki deyip atlar ve o da atladığı yerde durur. Diğer oyuncu üçüm üç der ve atlar o da atladığı yerde durur. Daha sonra oyuncular durdukları mesafeden oyuncuların elleri üzerinden atlamaya çalışır. Atlayamayan oyuncu yanar ve yerde oturan ebelerden biriyle yer değiştirir. Durdukları mesafeden atlayabilen oyunculardan en uzak mesafeden atlayan oyuncu oyunun kazananı olur ve oyun böyle devam eder **(Yekbun KAYA).**

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

Menekşe mendilin düşe

Sizden bize kim düşe?

Bunun üzerine diğer takımın kaptanı grubundan birini göstererek:

Fatma diye cevap verir

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

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

Sarı çiçeğim

Ben öleceğim

Cuma akşamı

Can vereceğim

Örtün üstümü

Sinek konmasın

Uçan melekler

Benden korkmasın

Oyun sırasında şaşıran oyuncu oyunu kaybeder **(İrem MULA).**

UZUN EŞŞEK: Oyun 4-8 kişiyle oynanır. Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe seçilir. Seçilen ebe yere doğru eğilir ve ellerini hafifçe dizlerine koyar. Oyuncular sırayla atlamaya başlar. Oyuncular ilk aşamayı bitirdikten sonra ebe biraz daha yükselir. Oyuncular yine aynı şekilde atlamaya devam ederler. Ebe üçüncü aşamada biraz daha yükselir. Oyuncular aşamalar arttıkça ebenin yükselmesiyle atlamakta zorlanırlar. Atlayamayan oyuncu ya da atlarken düşen oyuncu yanar ve ebeyle yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder **(Fırat AK).**

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

BİLMECE SORMACA: Oyun en az 2 kişiyle oynanır. Sayışmaca ile oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Oyuna ilk başlayacak olan oyuncu rakibine bir bilmece sorar. Rakibi bilirse bu sefer bilmece sorma hakkı ona geçer. Bilemezse soran kişi sormaya devam eder. Oyun sonunda kim en çok bilmece bilmişse o, oyunu kazanır. Bilmecenin cevabını öğrenmek için bilemeyen oyuncu soruyu sorana bir mükafat vererek öğrenir. Bu mükafat genellikle soyut unsurlardır. Sorulan bilmeceler şöyledir:

Ben giderim Bilmece

O gider Bildirmece

Dil üstünde kaydırmaca (Cevap: Dondurma)

Kolumda

Tık tık eder (Cevap: Saat)

Çarşıdan aldım

Bir tane

Eve geldim

Bin tane (Cevap: Nar) **(Melike GÜNEŞ).**

EHLEM SEHLEM: Oyun 6-10 kişiyle oynanır. Sayışmaca ile oyunculardan biri ebe olarak seçilir. Ebe oyuncuların durduğu yerden 3 metre kadar uzağa gider ve oyunculara sırtını dönerek aşağıdaki tekerlemeyi söyler:

Ehlem sehlem

Sulu sulu elma

Gel beni yolla

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

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

EBELEME: Oyun 8-12 kişiyle oynanır. Oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe duvarın önünde dururken diğer oyuncular 15 metre kadar arkasında dururlar. Oyun başladığında ebe gözlerini kapatıp 3'e kadar sayar. Bu sırada oyuncular koşarak duvara yaklaşmaya çalışırlar. Ebe, sayma işlemi bitince gözlerini açtığında herkes olduğu yerde donup, kalır. Bu sefer ebe, oyuncuları güldürerek kımıldatmaya çalışır. Gülen veya kımıldayan oyuncu ölür. Oyun bu şekilde devam eder **(Tülay KARATAY).**

LAL OYUNU: Oyun 7 kişiyle oynanır. Oyunculardan biri ebe seçilir. Diğerleri ebenin etrafında halka oluşturur ve yere çömelirler. Ebenin, hiç konuşmadan sadece yüz mimiklerini kullanarak oyunculardan birini güldürmesi gerekir. Gülen oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder. Oyun süresince hiç gülmeyen oyuncu oyunu kazanır **(Saadet YAPICI).**

ÇUVALDA YÜRÜME: Oyun 8-12 kişiyle oynanır. Oyuncu sayısı kadar çuval gereklidir. Oyuncular çuvalları giyerler. Başlama çizgisi belirlenir. Başlama çizgisinden 10 metre uzağına bitiş çizgisi belirlenir. Bütün oyuncular başlama çizgisinde yer alırlar. Başlama komutunun verilmesiyle oyuncular, çuvalın içerisinde seke seke ilerlerler. Yere düşen oyuncu ölür. Belirlenen çizgiye düşmeden en önce varan oyuncu, oyunu kazanır **(Saadet YAPICI).**

EL KIZARTMACA: Oyun 2 veya daha fazla kişiyle oynanır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular karşılıklı olarak otururlar. Ebe, iki elini açar diğer oyuncu ellerini ebenin ellerinin üstüne gelecek şekilde düz bırakır. Ebe eliyle oyuncunun eline vurmaya çalışır. Ebe oyuncunun eline vurursa oyunu kazanır ve diğer oyuncu ebe olur. Ebe, oyuncunun eline vuramazsa eğer ebe olmaya devam eder **(Muhammed SÖKE).**

AKŞAM EBESİ: Oyun 8-12 kişiyle oynanır. Oyun akşamları karanlık çöktüğü zamanda oynanır. Oyuncular oyun alanına toplaşırlar. Oyunculardan biri aniden diğerinin koluna vurarak "akşam ebesi, akşam ebesi" diyerek oyunu başlatır. Oyun başlayınca bütün oyuncular ebeden kaçarlar. Ebe onları kovalamaya başlar. Yakaladığı oyuncu oyunun yeni ebesi olur. Oyun bu şekilde devam eder **(Hasan SÖKE).**

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

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

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

SOĞUK-SICAK: Bu oyun genellikle 6-10 kişiyle oynanır. Sayışmaca ile ebe belirlenir.

Saklanacak küçük bir eşya bulunur. Ebe, odanın dışına çıkarılır. Diğer oyuncular saat, kumanda, kolye ve yüzük gibi herhangi bir eşyayı odanın gizli bir yerine saklarlar. Daha sonra ebe odaya çağrılır ve saklanan eşyayı bulması istenilir. Diğer oyuncular, eşyayı arayan ebe eşyanın saklandığı yerden uzaklaşırsa "soğuk", yaklaşırsa "sıcak" diye hep bir ağızdan seslenirler. Ebe eşyayı bulursa, yeni ebe seçilir ve oyuna devam edilir **(Dilara ÖNAL).**

BILDIR BIP: Oyun genellikle 10-12 kişiyle oynanır. Sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular ebenin etrafında daire şeklinde dizilerek otururlar. Ebe "bıldır" dediğinde oyuncular kafalarını öne eğerler, "bıp" dediğinde yukarı kaldırırlar. Ebe oyuncuları şaşırtacak komutlar verebilir. Bu sırada şaşıran oyuncu oyundan çıkar ve en sona kalan oyuncu oyunu kazanır **(Dilara ÖNAL).**

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

Çiftçi tarlaya geldi,

Tarlasını suladı

Mahsulleri topladı.

Çiftçi hanımını aldı

Hanım çocuğunu aldı

Haydi, ninna ninna

Haydi, ninna ninna

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

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

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

Çat pat kaynana

Çatır patır kaynana

Kaynana biye gelse

Şu sarmayı sarsa

Biz olalım yan yana

Sen dşarı kaynana

Akarsular buz gibi

Şu kaynana domuz gibi

Kaynana biye gelseŞuracıkta bir ölse… **(Sevim YOLDAŞ).**

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

El el epenek

Elden çıkan kepenek

Kepeneğin yarısı

Yumurtanın sarısı

Nenem yoğurt getirdi

Pisik (kedi) burnunu batırdı

Pisiğin burnu ezile

Minareden asıla

Minare bucak bucak

İçinde demir ocak

Demir ocağın kilidi

Bize gelen kim idi? **(Selim ÇİÇEK).**

DAĞLAR KIZI REYHAN: Oyun 2 kişi ile oynanır. Oyuncular karşılıklı şekilde, yüzleri birbirlerine bakar vaziyette ve sağ elleri içinde sol, sol elleri içinde sağ el olacak şekilde durur ve oyuna başlarlar. Tekerleme eşliğinde önce ellerini birbirlerine paralel, sonra ellerini birbirlerine dikey şekilde vurarak, aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Dağlar kızı Reyhan Reyhan

Bir oğlanı sevdi sevdi sevdi

Büyük baba duydu duydu duydu

Başını duvara vurdu vurdu vurdu

Adını Melek koydu koydu koydu **(Saniye ORAK).**

GOŞTEK (ET) OYUNU: Oyun 3 kişiyle oynanır. Geniş ve düz bir sahanın içinde oynanır. Oyun keçi kılından yapılmış 3-4 metre uzunluğunda kalınca bir şeritle oynanır. Oyuncular arasından biri çok zayıf diğeri güçlü iki kişi seçilir. Zayıf olan oyuncunun adı "goşt", diğer kuvvetli oyuncu da onun sahibi ve koruyucusu olur. Oyunda bir canlıya yırtıcı hayvanlar ve onu korumaya çalışan sahibi temsil edilmek istenir. Keçi kılından yapılan kalınca şerit goştek adı verilen

oyuncunun ayağına bağlanılır. Sahibi düğümlü olan ucu elinde tutar. Goştek denilen oyuncu sahanın ortasına oturtulur. Goşteğin sahibi ise şeridin düğümlü olan ucunu elinde tutarak goşteğin etrafında dolanır. Goşteği diğer oyuncuların saldırılarından korumaya çalışır. Goşteğe saldıranlar akbabaların bir leşe saldırdığı gibi yaklaştıklarında çimdik atarlar. Adeta vücundundan et koparıyormuş gibi hareketler yaparlar. Canını acıtmaya çalışırlar. Goşteğin sahibi elindeki ucu düğümlü şeritle goşteki korumaya çalışır. İpin ucu düğümlü olduğu için kime isabet ederse vücudunda morarma olur. Dışardan saldıranlar, hem kendilerini korurlar, hemde goşteke çimdik attıklarında "oh be ne güzel et", diye seslenirler. Oyuncular bir taraftan goşteke saldırırlar, bir taraftan da kendilerini darbelerden korurlarken goşetekin sahibini yakalamaya çalışırlar. Çünkü o daha önce onların canını çok acıtmıştır. Goştek sahibi ipi onların elinden kurtarmaya çalışır. Bu arada ipi birbirlerinin elinden çektikleri zaman goştek yerde sürüklenir. Bu çok tehlikeli bir durumdur. İp goştekin ayağına bağlı olduğu için sakatlanma ihtimali bile vardır. Fakat goştek hızlı davranır ipi hemen ayağından çözerse kurtulur. Saldıran oyuncular ipi alırlarsa iple goştek sahibini iyice döverler. Goştek sahibi kurtulursa kaçar **(Hanifi DÜŞMEZ).**

PEÇİÇ OYUNU: Peçiç oyunu genellikle 2 kişi ile oynanır. Bazen iki grup arasında da oynanabilir. Oyunun özel bir bezi vardır. Kenarları 15 ile 20 santimetre uzunluğunda dört adet bez bulunmaktadır. Ortadaki kare bez, sadedir. Kenarlarındaki dört adet kol bezlerin her biri ise üç sıra halinde beşer kareye bölünmüş on beş kare bulunmaktadır. Bir de bu oyunun oynanması için halk arasında "kespik" denilen iri bir kayısı çekirdeği büyüklüğündeki deniz kabuğu kullanılır. Bu deniz kabuğunun bir tarafı çukur bir tarafı da düzdür. Oyuncular kespiğin düz tarafını 4 sayı sayarlar, çukur tarafını 2 sayı sayarlar. Peçiç bezi, iki oyuncunun arasına yere serilir. Ayrıca her oyuncunun elinde, kareleri ilerlemek için de ayrı bir değişik renkte kespik, düğme, para veya bunlara benzer bir şey bulunur. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. İlk oyuncu kespiki havaya atar ve hangi tarafı yere gelirse, kendi tarafındaki bez kolundaki kenar karelerden o kadar sayı ilerler. İkinci oyuncu da aynı şekilde kespiki atarak gelen sayı kadar kenar karelerden ilerler. Kespiki atan oyuncu, kendi sayısınca karelerden ilerlerken önceki oyuncunun bulunduğu kareye denk gelirse, o oyuncunun ilerlediği bütün kareleri yanarak iptal olur ve baştaki kareye geçerek yeniden başlar. Diğer oyuncu ise bulunduğu kareden devam eder ama aynı durum onun için de geçerlidir. Diğer bir kural ise, kespiki atan oyuncu bir önceki oyuncunun ilerisindeki kareye denk gelip geçerse bu defa geride kalan oyuncunun ilerlemiş olduğu tüm kareler yanarak iptal olur ve o oyuncu yeniden en baştaki kareye geçerek yeniden ilerler. Oyuncular bezin etrafındaki dört kolun içindeki üç sıralı karelerin sadece kenar karelerinden ilerleyebilirler. Orta sıradaki kareye ise oyunun son safhasında geçebilirler ve oyunu bitirirler. İlk önce bütün kareleri geçen ve en son kolun orta sıralarındaki

kareleri de geçip bezin ortasındaki büyük kareye ulaşan oyuncu oyunu kazanır **(Hanifi DÜŞMEZ).**

AKLAÇ PAKLAÇ: Bu oyun en az 5 kişiyle oynanır. Oyuncular kendi aralarında, ebe seçerler. Ebe bir yerde oturur ve diğer oyuncular onun karşısına otururlar. Ebe, diğer oyunculardan gizli bir nesne (kâğıt, bez, tahta veya teneke) eline alarak, iki avucunu birbirine yapıştırır. Diğer oyuncular ise iki avuçlarını dua eder gibi açarak ebenin önünde tutarlar. Ebe, gizli nesnenin bulunduğu avucunu, diğer oyuncuların avuçlarına koyarak "aklaç paklaç al da bunu kurtul kaç" tekerlemesini söyler. Bu tekerlemeyi söylerken, gizli nesnenin bulunduğu avucunu, "aklaç" derken birinci oyuncunun, "paklaç" derken ikinci oyuncunun, "al da" derken üçüncü oyuncunun, "bunu" derken dördüncü oyuncunun, "kur" derken beşinci oyuncunun, avucundan geçirir. Eğer oyuncular yediden az ise tekerleme ve ellerini avuçtan geçirme baştaki oyuncudan yeniden başlar. Bazen de ebe, bu tekerlemeyi söyleyerek birkaç devir de devam edebilir. Ama bu arada gizli nesneyi herhangi bir oyuncunun avucuna bırakmış olabilir. Diğer oyuncuların çakmaması için ebe "kaçın" işaretini vermez. Ebenin işareti, son hece olan "kaç" hecesinin yüksek sesle söylemesidir. Bunu söyleyince, eline gizli nesne bırakılan oyuncu zaten önceden hazırdır ve bir ok gibi fırlayarak önceden belirlenen karşıdaki noktaya ulaşıp elini değdirerek ve geri dönüp oyuncu başını "coş" etmeye (elini değdirmeye) diğer oyuncular ise onu yakalamaya çalışır. Eğer ebe oyuncu yakalanırsa, diğer oyuncuları sırtına alarak ebe oyuncuya kadar taşır. Yakalanmadan ebeyi "coş" ederse (elini değdirirse) diğer oyuncuları taşımaktan kurtulur. Oyun, oyuncular yoruluncaya kadar devam eder **(Hanifi DÜŞMEZ).**

KOLÇI (kolcu) KAÇAKÇI: Oyun 8-12 kişiyle oynanır. Oyuncular Kolçı ve Kaçakçı olmak üzere iki gruba ayrılırlar. Kaçakçılar, kaçıp saklananlar grubu olur, kolçılar da kaçakçıları arayıp bulan ve oyun dışı olan gruptur. Kolçılar arayıp buldukları kaçakçılara elini vurup yandırması gerek. El vurmazlarsa o oyuncu yanmaz ta ki kolçılar, bütün kaçakçılara el vurup onları oyun dışı bırakıncaya kadar. Bu oyun günlerce sürebiliyor. Kaçakçı oyuncu da olabilir ama kolçı oyuncu da evde, işte veya herhangi bir yerde olabilir, ama onu hep takip eder ve oyun dışı bırakmaya çalışır. Tüm oyuncular oyun dışı kalınca oyun, oyuncuların müsait olduğu zaman içinde yeniden başlar **(Hanifi DÜŞMEZ).**

BİRRE OYUNU: Oyun 7'şer kişiden oluşan iki grup arasında oluşur. Sayışmaca ile oyunculardan biri hakem seçilir. Oyun alanı olarak 80x100 m. Genişliğinde bir çim sahası seçilir. Bu sahanın tam ortasında 1,5 m. Çapında bir daire çizilir ve bu daireye "Kom" adı verilir. Oyunculardan bir grup orta dairenin hemen etrafında, daireyi arkalarına alarak ve yüzlerini diğer gruba çevirerek yerlerini alırlar. Diğer grup ise 4-5 metre aralıkla birinci grubun etrafında, yüzleri daire

etrafındaki gruba dönük olarak dizilirler. Grupların yerlerini hakem kura ile tespit ettikten sonra gruplar yerlerini alırlar. Hakemin verdiği komutla oyun başlar. Dıştaki oyunculardan biri içteki oyunculara yakalanmadan, içteki bir oyuncu ile daire arasına girerse o oyuncu oyun dışı olur. İçteki grup ise hem dıştaki grubun "Kom" denilen daireye girmemesini sağlar hem de kendi grubundaki arkadaşlarının yanmaması için uğraşır. İçteki gruptan biri, elini dıştaki oyuncuya değdirirse, o oyuncu yanarak oyun dışı kalır. Dıştaki gruptan bir oyuncu içerdeki oyuncuların koruduğu "kom" denen dairenin içerisine yakalanmadan girebilirse tüm oyunu dıştaki oyuncular kazanmış olurlar **(Hanifi DÜŞMEZ).**

KESEYİM Mİ? YAZIK OYUNU:Oyun 9-12 kişiyle oynanır. Oyuncular ikişer ikişer gruplara ayrılarak sıraya dizilirler. Oyunculardan biri sayışmaca ile hakem olarak belirlenir. Sayışmaca ile oyuna hangi grubun ilk olarak başlayacağı belirlenir. Oyuna başlayacak olan grup karşılıklı şekilde el ele tutuşurlar ve hakem bu oyuncuların yanına gelerek elini yatay hale getirerek oyuncuların ellerinin üzerine vurarak oyunculara "Keseyim mi?" diye sorar. Oyunculara da "Yazık" diye cevap verirler. Üç kere bu işlem tamamlandıktan sonra elleri kesilen oyuncular hızlıca koşarlar. Bir tur atıp daha sonra hakemin yanına doğru koşarlar. Hakemin yanına ilk gelmeyi başaran oyuncu grubundaki oyuncuyu yener. Sırayla aynı işlem diğer oyuncular için de tekrarlanır **(Ekim URUÇ).**

Sonuç

Şanlıurfa çok eski tarihlerden beri bir yerleşim merkezidir. Bu yerleşim merkezi çeşitli medeniyet ve etnik kimliklere de merkezlik etmiş zengin bir yerleşim yeridir. Şanlıurfa'daki çocuk oyunları da buna paralel olarak zenginlik göstermektedir.

Şanlıurfa'daki bazı çocuk oyunları çağdaş dünyanın bilgi ve birikimlerinden faydalanırken bazıları da kökü çok eskilere dayanmaktadır. Şanlıurfa çocuk oyunlarının sayısını ve şekillerini buradakilerle sınırlı tutmak gerçeği yansıtmaz. Örgün eğitim sayesinde her yeni gün bir başka oyun ve sayışma ortaya çıkmaktadır. Nitekim burada yer alan oyunların bazılarının sınıflarda, okul sıralarında oynandığı ortadadır. Öğrenilen yeni oyunlar eskiden oynanan oyunların zaman ve çağdaş teknikler sayesinde unutulduğunu da belirtmeliyiz. Bu yazımızda sadece Şanlıurfa çocuk oyunlarından aletsiz oynanan oyunları aldık. Aletle oynanan oyunları ise bir başka yazıya bıraktık.

Şanlıurfa çocuk oyunları yalnız kızların, yalnız erkeklerin veya kız ve erkeklerin birlikte oynadığı oyunlar olarak oyuncu açısından; tek ve gruplar halinde oynanan oyunlar olarak oyun

açısından; aletli veya aletsiz oyunlar olarak oyuncak açısından; içeri mekân veya dışarı mekân olarak oyun alanı açısından birbirinden ayrılabilir.

Şanlıurfa çocuk oyunlarının fonksiyon olarak çocuğun dengede durmasını, topluluk oluşturmasını ve toplu hareket bilinci kazanmasını, hız ve hareket kabiliyetini geliştirmesini, kendine güven duygusu aşılamasını, alet ve eşya kullanma becerisi elde etmesini bütün bunları kazanırken hoşça vakit geçirmesini sağladığı görülür.Oyun için hazırlanan oyuncak yapımı da çocuğun üretim ve zekâ gelişimine katkı sağladığı, herhangi bir oyun için çevre imkanlardan faydalanma becerisi kazandırdığını da söyleyebiliriz.Çocuk oyunlarındaki sayışmacaların (tekerlemelerin) çocuğun dil gelişimine de katkı sağladığı, seci ve aliterasyonlarla ahenk unsuru kazandırdığı da ortadadır.

Günümüz teknolojik gelişmeleri doğrultusunda dijital dünyanın çocukları da etkilediği, sosyalleşme ve grup oluşturmadan, bedensel gelişimden ve enerjilerini boşaltmaktan uzakta olduğu ortadadır. Mahalli çocuk oyunlarının ana okulundan itibaren okullarda uygulamalı olarak öğretilmesi çocuğun sosyal, fiziksel ve duygusal gelişimine katkı sağlayacaktır.

Kaynakça

Boratav, P. N., (1994). *100 soruda Türk folkloru*. İstanbul, Gerçek.

Düşmez, H. (2000). *Şanlıurfa mahalli çocuk oyunları*. Şanlıurfa, Kaluri.

Gürün, O. A. (1984). *Çocuğumuzu tanıyalım*. İstanbul, İnkılap Kitabevi.

Huizinga, J. – Ludens, H. (1994). *Kültür olgusu olarak oyunun doğası ve anlamı*.

İstanbul, Yapı Kredi.

Mangır, M. – Selleli, F. N., (1987). *Çocuk ve oyun.* Ankara, Ankara Üniversitesi.

Onur, B. (2000). *Oyuncaklı dünya*. Ankara, Dost Kitabevi.

Özdemir, N. (2005). *Türk çocuk oyunları*. Ankara, Akçağ.

Şenol, S., (2006). *Çocuk ve gençlik ruh sağlığı*. İstanbul, HYB.

Kaynak Şahıslar Listesi

Adı Soyadı, Doğum yılı, Doğum yeri, Öğrenim Durumu, Mesleği,

Devran ÇEKER, 2008 / 10, Şanlıurfa / Birecik, İlkokul.

Devrim BÜYÜKTUNA, 2000/18, Şanlıurfa / Birecik, Lise

Dilara ÖNAL, 2000 / 18, Şanlıurfa / Merkez, Öğrenci

Dilek YAĞMUR, 1998 / 20, Şanlıurfa / Birecik, Üniversite, Öğrenci

Ekim URUÇ, 2008 / 10, Şanlıurfa / Merkez, İlkokul, Öğrenci

Elif KIZARTICI, 2005 / 13, Şanlıurfa / Merkez, Ortaokul, Öğrenci

Erdi EKİCİ, 2010 / 8, Şanlıurfa / Siverek, İlkokul, Öğrenci

Fırat AK, 1991 / 27, Şanlıurfa / Merkez, Üniversite, Öğretmen

Hasan SÖKE, 2007 / 12, Şanlıurfa / Suruç, Ortaokul, Öğrenci

İrem MULA, 2006 / 13, Şanlıurfa / Merkez, Ortaokul, Öğrenci

Mehmet Ali KILIÇ, 1999 / 19, Şanlıurfa / Halfeti, Lise, Öğrenci

Mehmet BÜYÜKGÖZ, 2000 / 18, Şanlıurfa / Karaköprü, Lise, Öğrenci

Mehmet SALİK, 1986/32, Şanlıurfa / Merkez, Lise, Esnaf

Melike GÜNEŞ, 2003 / 13, Şanlıurfa / Halfeti, Ortaokul, Öğrenci

Melike SÖKE, 2009 / 9, Şanlıurfa / Suruç, İlkokul, Öğrenci

Muhammed SÖKE, 2006 / 12, Şanlıurfa / Suruç, Ortaokul, Öğrenci

Murat GÜZEL, 2006 / 12, Şanlıurfa / Ceylanpınar, Ortaokul, Öğrenci

Nihat DURAK, 1982 / 36, Şanlıurfa / Merkez, Üniversite, Bankacı

Saadet YAPICI, 2000/ 18, Şanlıurfa / Merkez, Lise, Öğrenci **Saadettin**

YAMACI, 2006 / 12, Şanlıurfa/ Ceylanpınar, Ortaokul, Öğrenci **Saniye**

ORAK, 1975 / 43, Şanlıurfa / Siverek, İlkokul, Ev Hanımı

Selim ÇİÇEK, 2003 / 15, Şanlıurfa / Suruç, Lise, Öğrenci

Sema YİĞİT, 1975/ 43, Şanlıurfa/ Viranşehir, Lise, Ev Hanımı

Sevda GÜMÜŞ, 2007 / 11, Şanlıurfa / Karaköprü, Ortaokul, Öğrenci

Sevda ŞENER, 1982/ 36, Şanlıurfa / Haliliye, Üniversite, Hemşire

Sevim YOLDAŞ, 2008 / 10, Şanlıurfa/ Ceylanpınar, İlkokul,Öğrenci

Seyfettin DAĞ, 1978 / 40, Şanlıurfa / Harran, İlkokul, Bekçi

Süleyman SAKA, 1970/ 48, Şanlıurfa/ Merkez, Üniversite, Öğretmen

Şahin YAĞMUR, 2006/ 12, Şanlıurfa / Akçakale, Ortaokul, Öğrenci

Şilan ATEŞ, 1960 / 58, Şanlıurfa / Karaköprü, Ortaokul, Ev Hanımı

Tülay KARATAY, 1986/32, Şanlıurfa / Eyyübiye, İlkokul, Ev Hanımı

Yekbun KAYA, 1998 / 20, Şanlıurfa / Hilvan, Üniversite, Öğrenci

Yücel KUT, 2003 / 15, Şanlıurfa / Karaköprü, Ortaokul, Öğrenci

FİNANS: Bu çalışmanın yürütülmesinde herhangi bir finansal destek alınmamıştır.
ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYANI: Yazarlar, bu çalışmayı etkileyebilecek finansal çıkarlar veya kişisel ilişkiler olmadığını beyan eder.
YAZAR KATKILARI: Yazarlar, makaleye %50 'şer oranda bireysel katkıda bulunmuşlardır.
ETİK ONAY BEYANI: Bu çalışmada Yerel Etik Kurul Onayına gerek duyulmamıştır.
VERİ KULLANILABİLİRLİK BEYANI: Bu çalışmada kullanılan verilere yazardan talep üzerine erişilebilir.

FINANCE: No financial support was received for the conduct of this study.
CONFLICT OF INTEREST STATEMENT: The authors declare that there are no financial interests or personal relationships that may influence this study.
AUTHOR CONTRIBUTIONS: The authors contributed 50% each to the article individually.
ETHICAL APPROVAL STATEMENT: Local Ethics Committee Approval was not required for this study.
DATA AVAILABILITY STATEMENT: The data used in this study are available upon request from the author.



Bu eser Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
(This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License)