

# ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVLERİ: SARIKEÇİLİ YÖRÜK ÇOCUK OYUNLARI

## The Functions of Children's Games: Sarikeçili Nomads' Children's Games

Hüseyin AKSOY\*

ÖZ

Bu makalede, Sarıkeçili Yörükleri arasında oynanan geleneksel çocuk oyunlarının bireyleri hayata hazırlamadaki rolü Sarıkeçili Yörüklerinin çocuk oyunları çerçevesinde incelenmiştir. İncelemizde, konargöçer hayatı sürdüren ve hane sayısı 150-170 civarında bulunan Sarıkeçili Yörüklerinden, "Katılımcı Gözlem" ve "Görüşme" yöntemleriyle derlediğimiz oyunların, Yörüklerin hayatındaki önemi ve işlevleri tartışılmıştır. Bu anlamda Yörüklerin yaşamlarında oyunların ne derece etkili ve işlevsel olduğunu ifade edebilmek için, öncelikle Sarıkeçililer ve yaşadıkları coğrafya hakkında kısaca bilgi verildikten sonra oyun kavramı üzerinde durulmuştur. Makalenin devamında, Sarıkeçili Yörüklerinden derlenen oyunlar ve alandaki gözlem yöntemiyle elde edilen veriler kaynak kişilerin anlatımına göre sunulmuş ve bu oyunların Yörüklerin hayatındaki işlevleri ele alınmıştır. Makalenin kapsamını Mersin, Karaman ve Konya sınırlarında hâlihazırda göçer durumdaki Sarıkeçili Yörükleri oluşturmaktadır. Dağınık yapıları, sürekli hareket halinde olmaları ve ulaşılması güç noktalara konmaları sebebiyle çalışmaya örneklem olarak bu topluluğun yaşadığı 3 bölge içindeki 17 çadırlık bir grup seçilmiştir. Bu çadırlarda yaşayan farklı yaş grupları ve cinsiyetten 15 kaynak kişiden 17 farklı geleneksel oyun 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 edilmiş ve oyun oynayarak kazanılan becerilerin hangi oyunda ne ölçüde kazanıldığı ve bu kazanımların Yörükleri konargöçer yaşama hangi derecede hazırladığı çalışmanın sonunda vurgulanmıştır.

### Anahtar Kelimeler

Konargöçer yaşam, Sarıkeçili Yörükleri, geleneksel çocuk oyunları, beceri kazanma, işlevsel kurum.

### ABSTRACT

In this article, the role of the games about preparation people to the real life in frame of Sarikeceli Yoruks children games, which have been played by Sarikeceli Yoruks. Within this study, the importance and function of the games those were collected from Sarikeceli Yoruks (who still live their life in nomadic ways also who lives in about total 150-170 residences) by "Participant Observation" and "Interview" methods, were discussed. Right before explain and define the level of impacts of the games on nomads and nomadic life, it is better to give some information about Sarikeceli Yoruks and the environment that they live in. Later on, I will try to ascertain the functions of those games in nomads' life by giving examples by benefiting from reference people's statements. The scope of the study is Sarikeceli nomads who are already wandering on borders of the some cities; Konya, Karaman and Mersin. Because of their desultory texture, constant movements and hard-to-reach regions for non-nomadic people, the samples of this study is made of only 17 tents from 3 different regions. 17 different traditional games were collected from 15 nomadic reference people who live in those tents from different ages and genders. It is emphasized that the games help children learn about life, communication, language, leadership, problem-solving and self-control. And more over it will be stressed at the end of the study, about which game helps to improve which skills in which level, for the nomadic life.

### Key Words

Nomadic life, Sarıkeçili Yoruks, traditional children's games, acquiring skills, functional theory.

\* Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı Araştırma Görevlisi, akshuseyin@gmail.com.

## Giriş

Sarıkeçili Yörükleri, konar-göçer/ göçebe bir hayat sürdürdüklerinden onların geleneksel yaşamını daha iyi anlayabilmek için öncelikle göç, göçebe ve göçerlik kavramlarının tanımlanması faydalı olacaktır.

Göç, konar-göçerlik penceresinden bakıldığında kışla, yayla ve güzle<sup>1</sup> arasında, aşiret halkının hayvanlarına mera temin etmek ve kendilerini de iklim şartlarına uydurmak için, bütün hayvanlarıyla birlikte düzenli bir şekilde yaptığı hareket olarak tanımlanmaktadır (Eröz 1991: 86). Göç-oba ya da Farsça göç-âve'den geldiği söylenen (Ögel 1978: 5) göçebe ise, genel olarak sözlüklere bakıldığında, değişik şartlara bağlı olarak belli bir yöre içinde çadır, hayvan ve öteki araçlarla yer değiştiren, yerleşik olmayan kişi veya topluluklara verilen isim olarak tanımlanmaktadır (Doğan 2008: 591; Türkçe Sözlük 2009: 1718; Derleme Sözlüğü 2009: 2121).

Göçebelik, *Türkçe Sözlük*'te sosyolojik bir kavram olarak; *"bir toplumsal birliğin, yaşamak için gerekli kaynakları elde edebilmek üzere düzenli aralıklarla yer değiştirme gelenek veya alışkanlığında olması"* şeklinde açıklanır (Türkçe Sözlük 2011: 955). Köy İşleri Bakanlığı tarafından 1971'de yapılan *Göçebe ve Gezgin Nüfusun Uzun Vadeli İskân Planlaması* adlı çalışmada göçebelik, sabit bir konuta bağlı olmadan daimi bir çadır hayatına sahip, ekip-biçme, bitki ve ağaç yetiştirme gibi faaliyetlerin dışında kalmış, umumiyetle hayvancılıkla uğraşan, mevsimlerin durumuna göre yayla, ova ve stepler arasında göçen, kapalı ekonomiye sahip, üyeleri arasında soy-sop münasebeti kuvvetli olan homojen, geleneksel insan grubu-

nun faaliyetleri olarak tanımlanmakta, bu gruptaki insanlara da göçebe denilmektedir (KİB 1971: 1).

Bir geleneğe bağlı olarak tarihsel dönemlerden beri göçer yaşamı sürdüren göçebe topluluklar -Yörükler ve Türkmenler- (Çingene, Bedevi, Abdal vb. topluluklar hariç) "göçer ev, göçer evli, konar-göçer, göçer-yörük ve konar-göçer yörük" kavramlarıyla da anılmaktadır. Aynı anlamda kullanılan bu ifadelerin tümüne, arşiv belgelerinde rastlamak mümkündür.<sup>2</sup>

Konar-göçer olarak yaşamlarını sürdüren Sarıkeçili Yörükleri de, yazın ve kışın geçici olarak birkaç ay kondukları yurtlar dışında hayatlarını sürekli olarak hareket halinde geçirmektedirler. Sarıkeçililer, yazları Konya'nın Seydişehir, Beyşehir ovaları ve Hadim ile Taşkent yaylalarında; kışları ise Mersin'in Mut, Erdemli, Gülnar ve Aydincik ilçe sınırlarında konaklayarak geçirmektedirler. Yaşam tarzı bakımından "gerçek göçebelik/ göçebe çobanlık"<sup>3</sup> grubuna giren Sarıkeçili Yörükleri, bu hayat tarzına uygun olarak kışları "manar" (baraka) adı verilen geçici yapılar kurmakla birlikte yaşamlarını yıl boyu çadır içerisinde geçirmekte ve geçimlerini hayvancılıkla sağlamaktadırlar.



Harita 1. Sarıkeçili Yörüklerinin göç güzergâhı.

Konar-göçerlik, Sarıkeçili Yörüklerinin hayatlarını şekillendiren en önemli unsurdur. Yörüklerin geleneksel yaşamları ve yarattıkları halk bilgisi ürünleri de göçlerine göre şekillenmektedir. Sarıkeçililerin kullandıkları eşyalar, hareket tarzları ve hatta inançlarında yer alan pek çok şey göçerliğe uygun biçimdedir. Yörükler, geçmişte 6-7 çadır aileden oluşan obalar halinde göçerlerken, daralan göç sahaları ve göçe devam edebildikleri sahanın coğrafi özellikleri sebebiyle artık obalar halinde göçemeyip tek bir çadır aile veya en fazla 2 çadır halinde göçlerine ve hayatlarına devam etmektedirler. Bu sebeple Yörükler, birlikte yapılan geleneksel birçok uygulamayı ve ritüeli bırakmak zorunda kalmıştır.

Bu anlamda geleneksel hayatlarında, göç alanlarının daralması sebebiyle zorunlu olarak yoğun bir değişim geçiren ve birçok geleneksel uygulama ve ritüelin yapılmadığı bir mekânda yaşamlarını devam ettiren Yörükler arasında yapılacak derlemelerin önemi büyüktür.

Bu noktadan bakıldığında, konar-göçer yaşamdan yerleşik yaşama geçmekte olan ve göç sahalarının daralmasıyla birlikte başka kültürlerle çok daha fazla iletişime giren Sarıkeçili Yörüklerinin kültürel birikimlerinin derlenmesi, bu bilgi birikimin ve yaşam şeklinin gelecek nesillere aktarılabilmesi açısından önem arz etmektedir. Derlenen malzemeler, bu kültürel yapı üzerine daha sağlıklı ve bilimsel yorumlar yapılmasını sağlaması açısından da kayda değerdir.

Bu makalede Yörüklerin geleneksel çocuk oyunları ve bunların işlevleri ele alınmıştır. Çocuk folkloru için, kadın uygulamaları ve cenaze ritüellerinden sonra kültürün en zor deği-

şen üçüncü alanını oluşturduğu ifade edilmektedir (Oğuz ve Ersoy 2011: 7). Bu nedenle, kültürel unsurları en fazla muhafaza eden halk bilgisi ürünlerinden geleneksel çocuk oyunlarının derlenmesi ve incelenmesi, Yörükler tarafından yapılan bazı davranışların, durumlar karşısında takınılan tavırların ve birçok ritüelin yapılma nedenini öğrenmemizi ve bu davranışları daha doğru anlayıp yorumlamamızı sağlayacaktır.

Makale; Mersin, Karaman ve Konya arasındaki bölgede hâlâ göçer durumda yaşayan yaklaşık 150 çadırılık Sarıkeçili Yörüklerini kapsamaktadır. Ulaşılması güç noktalara konan bu grubun dağınık yapıları ve sürekli hareket halinde oluşları sebebiyle sadece 17 çadır çalışmanın örneklemini seçilmiştir. Bu çadırlarda yaşayan farklı yaş grupları ve cinsiyetten 15 kaynak kişiden 17 farklı geleneksel oyun derlenmiştir. Derlenen oyunların; çocuga yaşam, iletişim, dil, liderlik, problem çözme ve öz yönetim becerileri kazandırmadaki işlevlerinin incelendiği makalede, öncelikle oyun kavramı ve çocuk oyunu tanımını üzerinde durulmuş, oyunun ne olduğu ve çocuğun gelişimindeki işlevleri belirlenmiş daha sonra derlenen oyunlar hakkında bilgi verilerek bu oyunların işlevleri tartışılmıştır.

### 1. Oyun Kavramı, Çocuk Oyunları ve İşlevleri

Dilimizde birçok farklı anlamı bulunan oyun, Türkçe Sözlük'te; "*yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence*" olarak tanımlanmaktadır (TS 2011: 1830).

Johan Huizinga'ya göre oyun; "*Özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde ger-*

çekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile 'alışılmış hayat'tan 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyetir" (Huizinga 2006: 50).

Pertev Naili Boratav oyunu; "Çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin-günlük geçim didinmelerinden ayırdıkları boş zamanlarında- herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitlen bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylem" şeklinde tanımlar (Boratav 1999: 232).

Türk çocuk oyunları üzerine önemli çalışmaları olan Nebi Özdemir, çocuk oyunlarını iletişimin özel bir tarzı ve sürekli olarak değişerek gelişen yaratmaları olarak değerlendirmektedir. Özdemir, geleneğin taşıyıcısı olan çocuk oyunları ile ilgili olarak ayrıca; "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) şeklindeki yorumuyla, oyunların kültürel birikimin tanınıp aktarılmasındaki önemine vurgu yapar.

Çocuk oyunları, Türk insanının ortak kültürel değerlerinden biridir. Bu yönüyle oyunların toplumda birleştirici bir etki yarattığını belirten Özdemir; çocuk oyunlarını, ideolojik ayrımcılığa karşı da en etkili araçlardan biri olarak görür: "Türkiye'nin hemen her yerinde küçük farklılıklara rağmen aynı türden oyunların oynandığı tes-

pit edilmiştir. Bu aynılığın oynanma biçimlerinin yanında oyunların sözel unsurları olan oyun terimleri ve oyun formüllerine dek uzanması anlamlıdır. (...) Bu bakımdan aynı kültürel dokuya ve motiflere sahip olan toplumda, çocuk oyunlarının birleştirici niteliğinin varlığı yadsınamaz" (Özdemir 2006: 456).

Oyun ve drama arasındaki ilişkiye dikkat çeken Tacettin Şimşek, oyunun insan hayatında doğumu izleyen günlerden sonra çocukluktan itibaren oldukça önemli bir yere sahip olduğunu belirtmektedir: "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 olur" (Şimşek 2005: 175).

Yukarıdaki araştırmacıların tanımlarından ve kendi gözlemlerimizden hareketle çocuk oyunlarının el becerisi kazandırdığı, dürüst olmayı bellettiği, lider olma bilinci aşıladığı, çevresindeki malzemeleri oyuna dönüştürmeyi öğrettiği, birlikte yaşamaya ve ekip çalışmalarına alıştırdığı, ayrıca yaratıldıkları ve oynandıkları kültürün izlerini yoğun bir şekilde taşıdığı ve o topluluğu şekillendirmede önemli bir işleve sahip olduğu söylenebilir.

## 2. Sarıkeçili Yörüklerinin Oyunları

### 2.1. Çelik Oyunu (1)

Oyun için 70 cm uzunluğunda bir değnek ve 25 cm uzunluğunda bir çe-

lik (kısa değnek) hazırlanır. Oyunun oynanacağı alan ve atışın yapılacağı “mandak taşı” (büyük, yuvarlak bir taş) belirlendikten sonra sırayla oyuncular mandak taşının yanından sopayla çeliğe vurup çelik yerden havalanınca tekrar vurarak karşısına aldığı rakip oyunculara doğru savurur. Diğer oyuncular, havadayken çeliğe vurmaya çalışır. Çelik havadayken vurabilen kişi, bir sayı alır. Rakip oyuncular çeliğe vuramadıklarında, ebe oyuncu vurduğu çeliğin gittiği yerden mandak taşına doğru çeliği fırlatıp çelikte taşı vurmaya çalışır. Rakip yine atışı engellemeye çalışır. Oyuncu çeliği taşa vurabilirse, attığı yerden taşa doğru çeliğin boyu ölçüsünde dokuz defa sayar. Dokuzdan sonra “dokuz-dıkız” denilir ve bir puan alınır. Çelik oyununda puanlı atışlar olarak geçen “artistik vuruşlu” atışlar da yapılmaktadır. Atışın zorluk derecesini arttıran bu atış şekli ile oynayan yarışmacı, atışı yapabilirse bir puan fazladan almaktadır (K.1, K.3).

### 2.2. Çelik Oyunu (2)

Çelik oyununun farklı bir versiyonu olan bu oyun en az 3, en fazla 5 kişi ile oynanmaktadır. Oyunda her bireyin kendisine belirlediği dar bir dairesel alan vardır. İlk olarak oyunu başlatacak kişi, elindeki çeliği diğer oyunculara doğru atar. Kendilerine doğru gelen çeliğe oyunculardan herhangi biri vurabilirse, hemen çeliği atanın alanını kazmaya başlarlar. Yolladığı çeliğe vurulan kişi, çeliğin gittiği yere doğru koşarak en hızlı şekilde diğer yarışanlardan birisinin alanına doğru çeliği geri fırlatır. Yolladığı çelik yarışmacılardan birinin alanına girerse kazmayı bırakırlar ve bu sefer alanına çelik giren kişi diğer oyunculara atar. Oyun sonunda, alanında en az çukur kazılan kişi oyunu kazanır. En

fazla çukur açılmış olan kişi ise oyunu kaybeder (K.3).

### 2.3. Çelik Oyunu (3) (Karanı-Karanlık Çeliği)

Adından da anlaşılacağı üzere karanlıkta oynanan bir oyun olan karanı çeliği, yazın güneş battıktan sonra oba gençleri arasında oynanmaktadır. Oyun, merkez olarak kabul edilen mandak (büyükçe bir kayadan seçilir) ve ağaçtan yapılan çelik ile oynanmaktadır. Hava kararınca başlanılan oyun, mandağın yanından çelik ile vurulan ufak sopanın (Yörükler çomak kelimesini kullanmıyorlar) gittiği yerden bulunmasına dayanır. Oyun, oyuncuların cesaretini sınamakta ve karanlıkta hareket edebilme kabiliyetini geliştirmektedir (K.8, K.12, K.13, K.14).

### 2.4. Pelit/ Yüsük Oyunu

Anadolu’da “yüsük-yüzük oyunu” olarak bilinen bu oyun, Yörükler arasında pelit oyunu olarak adlandırılmaktadır. 8 adet pelit (palamut) kabuğuyla oynan bu oyunda oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrıldıktan sonra, yazı tura atılarak oyuna başlayacak taraf belirlenir. Kabuklardan birinin altına rakibe göstermeden ufak bir taş konur. Saklanan taşı bulmak için rakip oyuncuların üç hakkı vardır. Oyuncular üç hakkında da taşı bulamazsa, bulamayan tarafa ceza verilir. Bu ceza, kaybeden tarafa üç farklı şekilde sunulur. Bunlar “Kömür mü süseceksin?”, “Tıraş mı olacaksın?”, “Bizleri hop mu edeceksin?” dir.

Birinci seçenekte kömür, yemek kaşığı yardımıyla ibriğin üzerine konulur ve cezaya düşen kişi bu kömürü burnuyla düşürmeye çalışır. İkinci seçenek tercih edildiğinde, eşiğin semerinin altına koydukları keçeyi oyuncunun boynuna bağlarlar. Çam pürüğü (dikenli yaprak), ardıç dalı, süpürge, ot vb. gibi

sivri bitki parçalarından oluşturdukları bir demedi suya batırıp oyuncunun suratına sürerler. Jilet olarak da taha-ta kullanırlar. Bu şekilde oyuncuya bir acı verilmiş olur. Üçüncü seçenekte ise kaybeden oyuncu, diğer oyuncuları belirli bir mesafeye kadar sırtında taşır. Bu oyunda verilen cezanın şekli abartıldığına husumetler çıkabilmektedir (K.4, K.5, K.8, K.10, K.14, K.15).

### 2.5. Tura Oyunu (1)

Bu oyun, hızlı hareket edebilme kabiliyeti isteyen bir oyundur. Aksi takdirde -oyun kuralları içerisinde olmak şartıyla- rakip oyuncudan, sürekli darbe alınmaktadır. Rakibe vurmak için kullanılan başörtüsü, kıvrılarak kayış şekline getirilmiş olup çözülmemesi için uç kısmına bir de düğüm atılmıştır. Bazen rakibin canını daha fazla acıtmak için, bu kısma ufak bir taş yerleştirildiği de olur.

Karşılıklı 3'er kişi ile oynanan bu oyunda, oyuna hangi tarafın başlayacağı yazı-tura atılarak belirlenir. Yazı-turayı kazanan taraf, rakibi sinama hakkını kazanır. Rakip oyuncular, ufak bir taşı karşı tarafa göstermeden ellerinde saklarlar. Oyuncu sayısına göre tahmin hakkı bulunan bu sınamada, -örneğin 3'er oyuncu ile oynanıyorsa 3 seferde taşı bulmalı- taşı bulabilirlerse vurmaya yazı-turayı kazanan takım, bulamazlar ise diğer takım başlar. Her bir oyuncunun eline 3 defa vurulur. Eğer oyuncu elini açmazsa, kaba etine ya da sırtına da vurulabilir. Eline vurulurken kayışı tutabilirse vurma hakkını rakibinin elinden alır. Oyuncular yorulana kadar bu oyun devam eder (K.4, K.5, K.8, K.10, K.14, K.15).

### 2.6. Tura Oyunu (2)

"Yağ satarım, bal satarım" oyununa benzeyen bu oyun, mendil yeri-

ne yuvarlanıp rulo haline getirilmiş "tura" ile oynandığından Yörükler arasında *tura oyunu* adıyla anılmaktadır. Halka şeklinde oturan oyuncuların arkasına, ebe tarafından eldeki *tura* bırakılır. Arkasına *tura* bırakılan kişi, ebe bir tur atmadan ebeyi yakalamaya çalışır. Yakalayamazsa ebeyi sırtında bir tur taşıma cezasına çarptırılır. Yakalayabilirse bu sefer ebe, kendisini yakalayan oyuncuyu sırtına alıp daire şeklinde oturan oyuncular etrafında bir tur taşır (K.4, K.5, K.8, K.10, K.14, K.15).

### 2.7. Saklambaç

Bu oyunda ebe, yaşı ya da kabiliyetiyle öne çıkan bir oyuncunun avucunda sakladığı taşı bulanlardan seçilir. Ardından bir taş/ ağaç belirlenir ve ebe burada genellikle 20'ye kadar sayarak diğer oyuncuların saklanmasını bekler. Daha sonra saklanan oyuncuları bulmaya çalışır ve gördüğü oyuncudan önce belirlenen taş/ ağaca değerek o oyuncuyu söbeler. Bütün oyuncular sobelendikten sonra ebeye yakalanmadan taş dokunup sobelenmekten kurtulanlar bir kenara ayrılır. Sobelenenler ebenin görmediği bir yerde, şahit tuttıkları birinin parmaklarını seçerler. Her bir oyuncu farklı bir parmağı seçer. Ebe için de bir parmak belirlenir. Şahit, ebenin yanına gelerek seçilen parmaklardan birini göstermesini ister. Ebenin gösterdiği parmak kime aitse, yeni oyunda ebe o kişi olur. Ebe kendine ayrılan parmağı seçerse, yeniden başlayan oyunda ebe yine kendisi olur (K.4, K.5, K.8, K.10, K.14, K.15).

### 2.8. Körebe

Çocukların çokça oynadığı oyunlardan biri olan körebe oyununda, önce bir ebe seçilir. Ardından ebenin gözü çember adı verilen bir yazmayla sıkıca bağ-

lanır. Belirli bir mesafe içinde, genellikle düz bir alanda oynanan bu oyunda ebeye yakalanmadan etrafında dolanılır ve ufak darbelerle ebeye vurulur. Ebe kendisine vuranlardan birisini yakalamaya çalışır. Yakaladığı kişi ebeye dönüşür. Oyun, ebeyi komik durumlara düşürme üzerine kuruludur (K.3, K.4, K.5, K.7, K.8, K.10, K.14, K.15).

### 2.9. Kayış Kızdı

Saklambaç oyununun biraz farklı bir çeşidi olan *kayış kızdı* oyununda ebe seçimi yapıldıktan sonra bir taş belirlenir. Ebe, bu taşa yumularak yirmiyeye kadar sayar. Bu sırada diğer oyuncular etrafta saklanırlar. Bu oyunun saklambaçtan farkı, ebenin elinde bir kayış ya da palaska ile oyuncularını araması ve bulduğu yerden taşın bulunduğu noktaya kadar kırbaçlamasıdır. Burada oyuncular, dayak yemediye taşa ulaşmaya çalışırlar. Taşı elledikten sonra, ebe dayağı keser. En son oyuncuya kadar devam eden bu süreç, son oyuncunun da taşa ulaşmasıyla sona erer. Son kalan kişi ebeye dönüşmektedir (K.3, K.4, K.5, K.7, K.8, K.10, K.14, K.15).

### 2.10. Kızgın Taş

Bu oyun ateşte ısıtılan avuç içi büyüklüğünde bir taş ile oynanır. Oyuna katılan bireyler eşit sayıda iki gruba ayrıldıktan sonra ateşte ısıtılan taş, oyuncular görmeyecek şekilde bekletilirken uzak bir noktaya atılır. Sonra oyuncular taşları teker teker kontrol ederek ısıtılmış taşı bulmaya çalışırlar. Taşı bulan kişi, taşı belirlenen bir noktaya doğru rakip oyunculara kaptırmadan getirmeye çalışır. Rakip oyuncular taşı bulamı fark edip taşı elinden alırlarsa oyunu onlar kazanır. Taş belirlenen noktaya getirildikten sonra “sobe” denir ve sobe diyen takım bir puan alır. Oyuncular

yorulana/ sıkılana kadar oyun devam eder (K.1, K.3, K.4, K.5, K.6, K.7, K.8, K.10, K.11, K.12, K.14, K.15).

### 2.11. Deve Kurdu

7-25 yaş arasındaki herkesin oynayabileceği bir oyun olan deve kurdu oyunu, hayvan taklidine dayanan ve develer ile göçen Yörüklerin göçünün teatral bir şekilde sahnelenmesine olanak sağlayan bir oyundur. En az 6-7 kişi ile oynanan bu oyunda oyuncuların bürünecekleri karakterler özel bir seçimle belirlenmeyip herkese bir görev verilir. Bir kişi çoban, bir kişi eşek, bir kişi kurt, geri kalanlar ise deve olur. En önde eşek, ardından develer gelecek şekilde sıralanan oyuncuları çoban çeker. Kurt ise serbesttir ve develeri teker teker sürüden kopararak kurda dönüştürmeye çalışır. Burada amaç çobanın kurdu develerden mümkün olduğunca uzun süre uzak tutmasıdır. Kurdu dokunmasıyla develer sürüden koparak kurda dönüşmektedir. Kurt dokunduktan sonra sürüden henüz kopmadan develere çoban tarafından dokunulabilirse, develer kurda dönüşmez ve sürü eksilmemiş olur. Develer bittikten sonra en son eşek de kurda dönüştürülür ve bütün kurtlar çobanın üzerine çullanarak oyunu bitirirler (K.1, K.3, K.4, K.5, K.6, K.7, K.8, K.10, K.11, K.12, K.14, K.15).

### 2.12. Uzun Atlama

Bu oyun, oynayanların becerikli olmasını gerektiren, aynı zamanda oynayan kişilerde atlama becerisini geliştiren oyunlardan biridir. Bu oyun, oyunun zorluk derecesine göre arttırılabilen bir mesafeden, ellerini dizlerine dayayıp öne doğru eğilen oyuncunun üzerinden atlanarak oynanır. Eğilen oyuncu, başını atlama sırasında gelebilecek diz darbelerinden, kollarıyla da koruyabilmektedir.

Atlama çizgisini geçerek atlayan ya da atlarken eğilen oyuncuya değen kişiler, oyunda “yanmış” olur. En uzak mesafeye atlayan kişi oyunu kazanır (K.1, K.3, K.4, K.5, K.6, K.7, K.8, K.10, K.11, K.12, K.14, K.15).

### 2.13. Mandak Daşı

Yörüklerin en sevdiği oyunlardan biri *mandak daşı* oyunudur. Bu oyunda, belirlenmiş bir atış mesafesinden, 20-30 metre kadar uzağa dikilen taşlar düşürülmeye çalışılmaktadır. Her oyuncu için en az bir taş, hedef olarak atış çizgisinin karşısına dizilir. Burada amaç, diğer oyuncuların taşını düşürebilmektir. Rakiplerden birinin taşını düşüren kişi, ödül olarak taşını düşürdüğü kişinin sırtına biner. Taşı düşürülen kişi, ceza olarak atış çizgisinden hedefin bulunduğu yere kadar sırtındaki oyuncuyu taşır (K.1, K.3, K.4, K.5, K.6, K.7, K.8, K.10, K.11, K.12, K.14, K.15).

### 2.14. Kibrit Oyunu

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. 3-4 kişi ile oynanabilen bu oyunda amaç, havaya atılıp yere düşürülen kibrit kutusunun üst yüzeyine hırsız denk getirmeden oynamaktır (K.2, K.3, K.4, K.14, K.15).

### 2.15. Üç Taş

İki kişi ile oynanan bu oyunda, oyuncular 3'er adet taşa sahiptir. Oyun düz bir yüzeye ya da kaya üzerine çizilen karenin dikey ve yatay şekilde bölünmesiyle oluşan karelerin keşişim noktalarına taşların konulma-

sıyla oynanır. Oyuna başlayan oyuncular sırayla taşlarını köşelere birer birer koyarlar. Burada rakipler avantajlı duruma geçecek şekilde hamlelerle taşlarını yerleştirirler. Daha sonra oyun başlar ve oyuncular birer hamle yaparak taşları bir çizgi haline getirmeye çalışırlar. Taşlarını düz bir çizgi haline ilk getiren oyuncu, oyunu kazanır (K.2, K.3, K.4, K.14, K.15).

### 2.16. Dokuz Taş

Üç taş oyunuyla aynı kurallara sahip olan bu oyunun üç taştan farkı, taş sayısının her oyuncu için 9'ar adet olması ve oyunun oynandığı çizgi sahasının bir kare daha büyük olmasıdır. Oyuncular 3'er taşla oyuna başlayıp her düz çizgi safhasına geldiklerinde kenarda bekleyen 6 taştan birini eksiltmiş olurlar. Kenarda bekleyen 6 taş ilk hangi oyuncuda biterse, oyunu o oyuncu kazanmış olur (K.2, K.3, K.4, K.14, K.15).

### 2.17. Çit Kap (Çift Kap)

Genellikle kız çocukları arasında oynanan bir oyun olan “çit kap” oyunu, karşılıklı 2 kişi tarafından oynanmaktadır. 15'er adet ufak ve düzgün taşa sahip olan taraflar, yerden avuçlarına aldıkları taşları önce havaya atıp ellerinin tersinde tutmaya çalışırlar. Elin tersinde tutulan taş sayısı 2'den fazla olmak şartıyla tekrar havaya fırlatılıp düşürmeden elin içiyle tutulmaya çalışılır. Tutulan taş sayısınca karşı taraftan taş alınır. Taşı biten oyuncu, etraftan taş toplamaya gider. Buna “taş dilendirmek” denilmektedir. Oyunun isminin “çit kap/ çift kap” olma sebebi, oyunun ana kuralının elin ters yüzünde en az iki taş durdurabilmek olmasındandır (K.9).

## 3. Sarıkeçililer Arasında Oynanan Oyunların İşlev Özellikleri

Çocuk, yaşamla ilgili pek çok deneyimi oyun aracılığıyla kazanmakta-



dır. Fiziksel, bilişsel, duygusal, sosyal ve dil gelişimini bu yolla destekleyen çocuğun, hayata hazırlanmasında oyunun önemi büyüktür. Bu nedenle gerçek yaşamın bir parçası olan oyun, etkili bir öğrenme sürecidir. Eskişehir çocuk oyunlarının yaşam becerisi kazandırmadaki rolünü inceleyen Pınar Girmen'in özetlediği şekliyle; *“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”* (Girmen 2012: 263).

Halk edebiyatı yaratmalarının işlevleri konusundaki araştırmalarından yola çıkarak bir model oluşturan William R. Bascom'un belirlediği bu işlevleri, Metin Ekici ana hatlarıyla 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).

Yörüklerden derlenen çocuk oyunları, işlevsel olarak incelendiğinde oynanan oyunların genel anlamda Bascom'un sözünü ettiği işlevlere sahip olduğu görülmektedir. Oyunun tanımında da yer aldığı gibi oyunun

en önemli işlevi eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirmedir. Her oyun, temelde bu işlevi barındırır. Oyunu oynayan çocuklar, eğlenmek ve hoşça vakit geçirmek amacı taşırlar. Oyun oynanırken mekânda izleyici olarak bulunan kişilerin oyun sayesinde eğlenmesi de çocuk oyunlarının işlevlerindedir. Bu anlamda derlenen oyunların hepsinde bu ilk işlevi bulmak mümkündür. Oyunlar incelendiğinde hemen her oyunun kendine has kuralları olduğu görülmektedir. Oyunun oynanabilmesi ancak oyuncuların bu kurallara uyması ile gerçekleşecektir. Bu sebeple oyun sırasında kişiler kurallara uymayı öğrenmekte, uymadıkları takdirde bir yaptırım veya ceza ile karşılaşacağını bellemektedir. Dolayısıyla oyunlar, “toplumsal kurallara ve törenlere destek verme” işlevini de yerine getirmektedir. Oyunlar, içine doğulan ve yaşanan toplumda, yaş olarak daha küçük bireylere kendilerinden yaşça büyük bireyler tarafından öğretilmektedir. Bu öğrenme ve öğretme süreci çoğu zaman kendiliğinden -görev- gerçekleşmekte, kimi zaman da yetişkinler tarafından -gösterilerek- gerçekleştirilmektedir. Oyunların kültürel değerlerle bezeli alanlar olduğu düşünüldüğünde, bireylerin oyun sayesinde kültürel bir eğitim sürecinden geçtiği söylenebilir. Bu sayede “eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması işlevi” de sağlanmış olmaktadır. Bascom'un sözünü ettiği dört işlevden sonuncusu olan “toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi” de oyunlarla birlikte yerine getirilmektedir. Oyun, kendi zamanı, mekânı ve kuralları olan geçici özgürlük alanlarıdır. Normal hayatta yapılamayacak pek çok hareketin, söylenemeyecek sözün ve davranış biçimi-

minin oyunlarda yer aldığı görülmektedir. Tüm bununla birlikte, derlenen oyunların çocuğu, topluma hazırlayacak ve yaşanılan hayatın fiziki, sosyal ve psikolojik ortamına donanımlı hale gelmesini sağlayacak özel işlevlerinden söz edilebilir.

İnceleme konusu ettiğimiz oyunlar, çocuğa tüm yaşamını şekillendirecek birtakım beceriler kazandırması açısından işlevsel olarak incelenecek olursa; bu oyunların bir birey olarak çocuğa yaşam becerisi, iletişim, dil, liderlik, problem çözme ve öz yönetim becerileri kazandırdığını söyleyebiliriz. İnceleme kapsamımıza giren ve ayrıntılı olarak tanıttığımız oyunları belirttiğimiz bu işlevler açısından değerlendirmek uygun olacaktır.

Oyunlar ilk olarak “yaşam becerisi” açısından incelendiğinde, oyunların çocuğu içinde yaşayacağı zorlu göç koşullarına hazırlayacak hareketler ve kurallar içerdiği görülmektedir. Çelik oyununda çocuk alet kullanmayı, dengeli hareket etmeyi ve hızlı olmayı öğrenir. Yine “Karanı Çeliği” akşam karanlığında oynadığından oyuncular görme ve algılama yetilerini geliştiren bir oyun oynamış olurlar. Bu oyun sayesinde çocuk gece karanlığında yolunu bulmayı, düşmemeyi ve karanlıktan korkmamayı öğrenir. Hayatlarını, çevre aydınlatma araçlarının bulunmadığı dağlık bölgelerde geçiren Yörüklerin bu oyun sayesinde ileriki yaşamlarında gerek duyacakları vasıfları kazandıkları söylenebilir. “Uzun Atlama” oyunu tamamen fiziksel beceriye dayalı bir oyundur. Zorluk derecesi oynayanların tercihine göre arttırılabilen bu oyun sayesinde oyuncular fiziki olarak gelişmektedir. Yaşamları Toroslarda, sarp dağlık, kayalık ve ağaçlık bölgelerde geçen bu

topluluk için çevik ve atılgan olmanın önemi büyüktür. Bu anlamda uzun atlama oyunu, çocukları henüz küçük yaşlarda yaşayacakları doğa şartlarına uyumlu hale getirmektedir. Yörüklerin çok sevdiği oyunlardan olan “mandak taşı” oyunu da işlevsel açıdan son derece önemli olan isabetli taş atış meziyetlerinin gelişmesini sağlamaktadır. Hayatlarını hayvancılıkla geçindiren Yörüklerin usta oldukları iş çobanlıktır. Hayvanların kontrolünü sağlayabilmek için belirli mesafelere taş atmaları gereken çobanların “mandak taşı” oyunuyla henüz küçük yaşlarda bu meziyetlerini geliştirdikleri görülmektedir. Genellikle kızların oynadığı “çit kap/çift kap” oyunuyla ise çocuklar el becerisi ve tutma yakalama becerisi kazanmaktadırlar.

“İletişim becerisi” açısından incelendiğinde “deve kurdu” oyunu hem birlikte hareket etmeyi hem de iletişim becerilerinin gelişmesini sağlamaktadır. Yörükler arasından derlenen oyunlarda oyun tekerlemelerinin pek hatırlanmadığı, unutulduğu ya da oyunlarda tekerlemenin bulunmadığı gözlenmiştir. Buna sebep olarak artık Yörüklerin birlikte göç etmiyor olmaları gösterilebilir. Kalabalık halde bulunamayan Yörüklerin iletişim becerisini geliştirecek oyunlara yönelmedikleri, bu tarzda içinde tekerlemeler bulunan oyunları pek oynamadıkları gözlenmiştir. Aynı husus dil becerisinin gelişmesi için de söz konusudur. Genel olarak toplumdan uzakta, homojen bir hayat süren Yörüklerin pek fazla kelimeye ihtiyaç duymadıkları, bu sebeple az sayıda kelimeyle konuştukları gözlenmiştir. Bu durum çocuk oyunlarına, daha az söze veya oyun tekerlemesine sahip oyunların oynanması şeklinde yansımaktadır.

Yörüklerin yakın geçmişe kadar bir oba beyinin yönetiminde yaşadıkları, karar mekanizması olarak bir beyin oba üzerinde söz sahibi olduğu belirtilirken, son 20-30 yıllık süreçte bu beylik sisteminin olmadığı veya işlemediği, her ailenin kendi reisi konumunda olduğu belirtilmektedir. Bu anlamda Yörükler arasında ihtiyaç duyulan lider vasıflı kişilerin yetişmesi için çocuk oyunlarındaki ebeğin işlevi önem arz etmektedir. Oyunlarda ebe konumunda olan kişi oyunu yönlendiren, problemi çözen kişidir. Bu sayede çocuk hem yönetici olma hem de karşılaşılan problemlerde problemi çözen kişi olabilme vasfına erişebilmektedir.

Oyunların bir diğer önemli işlevi ise çocuklarda yaratıcı düşüncüyü ve beceriyi geliştirmesidir. “Kibrit Oyunu” bu anlamda örnek gösterilecek olursa çocuklar herhangi bir eşyayı oyun aracı olarak kullanarak ileriki yaşlarında her eşyayı azami ölçüde değerlendirmek zorunluluğu olan bir hayat koşuluna hazırlanmış olduğu söylenilebilir. “Üç Taş” isimli bir nevi damaya benzeyen oyunla da çocuklar rakibinin hamlelerine göre hamle belirlemede, bu sayede yaratıcı düşünmeyi öğrenmektedirler.

### **Sonuç**

Bu araştırmada, Yörüklerden pasif katılımlı gözlem ve görüşme yöntemleriyle derlenen 17 geleneksel çocuk oyununun Yörükleri, yaşadıkları doğal koşullara hazırlamada ne denli etkili ve önemli olduğu incelenip ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, derlenen oyunlar çocuğa tüm yaşamını şekillendirecek bir takım beceriler kazandırması açı-

şından işlevsel olarak incelenmiştir. Çocuğa kazandırdığı yaşam becerisi, iletişim, dil, liderlik, problem çözme ve öz yönetim becerilerinin, oyunlardaki hareketlerle ilişkili olduğu, çocukların bu oyunlar sayesinde gelecekte karşılaştıkları hayat şartlarına daha kolay hazırlandığı görülmüştür. Başka bir ifadeyle çocukların oynadığı oyunların, Yörüklerin sahip olduğu konar-göçer yaşama ve bu doğal çevreye alışmada önemli bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

Oyunlar, eğlence ihtiyacını, bireysel ve grup içerisinde karşılaşması yanında bireye iletişim, liderlik, sorunları çözme ve öz yönetim becerileri de kazandırmaktadır. Diğer taraftan Sarıkeçili Yörükleri tarafından oynanan bu oyunların her geçen gün azaldığı ve bazı oyunların artık oynanamaz hale geldiği de araştırma sırasında tespitlerdendir.

Geleneksel göç güzergâhlarının daralması sebebiyle oyunların oynandığı çevrelerin ortadan kalkması, birlikte göçülemediği için de oyun oynayacak sayıda çocuğun bir araya gelmesi mümkün olmamaktadır. Kültürel unsurları muhafaza etmesiyle uygulayıcıların bu kültürü öğrenmesini sağlayan ve çocukları, günümüzde yaşadıkları ve gelecekte yaşayacakları fiziki koşullara hazırlamada son derece işlevsel olan oyunların artık oynanamıyor oluşu, günümüz Yörük çocuk ve gençlerinin geleneksel bilgiden yoksun kalmasına sebep olmaktadır. Bu durumun, artık göçer yaşam için yeterli donanıma sahip olamayan genç neslin göçe isteksizleşmesine ve yaşanan hayatta zorlanmasına neden olmaktadır.

## NOTLAR

- <sup>1</sup> Güzle: Yörüklerin en son oturdukları, daha az serin ve köye yakın olan yayla (Derleme Sözlüğü 2009: 2243).
- <sup>2</sup> Yörük ve Türkmenlerin yaşam şekline göndermede bulunan ve bu toplulukları ifade etmede kullanılan “göçer ev, göçer evli, konar-göçer, göçer-yörük ve konar-göçer yörük” tabirleri ile ilgili bilgi için bakınız: Taşdelen 1997; Şahin 1997: 254-255; Ögel 1978.
- <sup>3</sup> Göçebelik türleri ile ilgili ayrıntılı bilgi ve tasnifler için bakınız: Eröz 1991: 71-72; Bakır 1995: 101; Kutlu 1987: 28.

## KAYNAK KİŞİLER LİSTESİ

- Oyunların derlendiği kaynak kişiler metinde kısaca “K” harfiyle ifade edilmiştir. Kaynak kişiler, ad-soyad sırasına göre dizilmiş ve haklarında verilen bilgiler şu sıralamayla verilmiştir: Adı, Soyadı (varsa lakabı), Doğum yılı, Medeni Hali, Eğitimi, Derlemenin Yapıldığı Yer ve Tarih.
- K.1: Adem Candan, 1989, Bekâr, Ortaokul mezunu, Mersin/ Aydınçık Ocak-Şubat 2011
- K.2: Ali Bacak, 1983, Evli, Okuryazar değil, Konya/ Seydişehir-Mersin/ Bozyazı, Eylül 2010-Nisan 2011
- K.3: Emrah Candan, 1993, Bekâr, İlköğretim, Mersin/ Aydınçık Kocaalan mevkii, Ağustos 2011-Nisan 2012.
- K.4: Emrah Karadayı, 1993, Bekâr, İlköğretim, Mersin/ Aydınçık, Ocak 2011.
- K.5: Hacı Ali Gök, 1980, Evli, Okuma yazması var, Mersin/ Gülnar, Çukurasma, Ağustos 2011-Nisan 2012.
- K.6: İbrahim Gök (Köpekçi), 1972, Evli, Okuma yazması var, Mersin/ Aydınçık Kocaalan mevkisi, Ağustos 2011.
- K.7: Mahmut Uçar (Hoca), 1988, Evli, İlkokul mezunu, Mersin/ Gülnar- Karaman/ Ermenek, Nisan-Mayıs 2011
- K.8: Mehmet Gök, 1953, Evli, Okuma yazması var, Mersin/ Aydınçık/ Kapız mevkii, Ağustos 2011-Nisan 2012.
- K.9: Meryem Gök, 1959, Evli, Okuma yazması yok, Aydınçık/ Kapız mevkii, Ağustos 2011-Nisan 2012.
- K.10: Mesut Bacak, 1994, Bekâr, İlkokul mezunu, Konya/ Seydişehir, Eylül 2010
- K.11: Mesut Gök, 1989, Evli, İlköğretim, Mersin/ Enişdibi mevkii, Nisan 2012.
- K.12: Musa Candan, 1981, Bekâr, İlkokul mezunu, Mersin/ Aydınçık, Ocak-Şubat 2011
- K.13: Ramazan Candan, 1980, Evli, Okuma yazma biliyor, Mersin/ Gülnar Çukurasma Köyü, Ocak-Şubat 2011.
- K.14: Salim Gök (Deli Fişek), 1984, Bekâr, İlkokul mezunu, Mersin/ Aydınçık-Konya/ Hadim, Ağustos 2011-Nisan 2012.
- K.15: Yusuf Karalı, 1983, Bekâr, Okuma yazması var, Mersin/ Gülnar, Nisan 2011.

## KAYNAKLAR

- Bakır, İbrahim. “Batı Toroslarda Göçerlerin Yerleşme ve Mekân Sorunlarının Çözümü Üzerine Bir Deneme”. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Mimarlık Bölümü, 1995.
- Bascom, William R. “Folklorun Dört İşlevi”. (çev. Ferya Çahş). *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*. Haz: Oğuz, M. Öcal ve diğer. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 2005, s. 125-152.
- Boratav, Pertev Naili. *100 Soruda Türk Folkloru (İnanışlar, Töre ve Törenler, Oyunlar)*. İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1999.
- Derleme Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 2009.
- Doğan, Mehmet. *Büyük Türkçe Sözlük*. İstanbul: Pınar Yayıncılık, 2008.
- Ekici, Metin. *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 2011.
- Eröz, Mehmet. *Yörükler*. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı, 1991.
- Girmen, Pınar. “Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadığı Rolü”. *Millî Folklor* 95 (Güz 2012): 263-273.
- Göçebe ve Gezgin Nüfusun Uzun Vadeli İskân Planlaması*. Ankara: T.C. Köy İşleri Bak. Toprak ve İskân İşleri Genel Müd. Araştırma ve Planlama Dairesi, 1971.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006.
- Kutlu, M. Muhtar. *Şavaklı Türkmenlerde Göçer Hayvancılık*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı, 1987.
- Oğuz, M. Öcal - Petek Ersoy. *1960'lardan Günümüze Türk Sinemasının Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları, 2011.
- Ögel, Bahaeddin. *Türk Kültür Tarihine Giriş I*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları, 1978.
- Özdemir, Nebi. *Türk Çocuk Oyunları I-II*. Ankara: Akçağ Yayınları, 2006.
- Şahin, İlhan. “XVI. Yüzyılda Osmanlı Anadolu’su Göçebelerinin İdari ve Sosyal Yapısı”. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tarih Enstitüsü Dergisi (15), 1997: 253-265.
- Şimşek, Tacettin. *Çocuk Edebiyatı*. Konya: Suna Yayınları, 2005.
- Taşdelen, H. Musa. *Göçerlerin Şehirleşmesi (Beritanlı Aşireti Örneği)*. İstanbul: Turan Yayıncılık, 1997.
- Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 2011.