

UKDE

1

UKDE KİTAPLIĞI: 80
MARAŞ KÜLTÜRÜ EDEBİYAT SERİSİ: 15

Editör:

Yaşar ALPARSLAN
Serdar YAKAR

Baskı – Cilt:

Kapak Tasarım:

Selahattin YAKAR

Baskı Tarihi :

Şubat 2010

Yazışma Adresi:

Vefa Kitap Kırtasiye
İsmetpaşa Mah. Borsa Cad.
Buket Sitesi Altı No 17/C
Tel: 0.344.225 13 00
mahmutseyyithan@hotmail.com
KAHRAMANMARAŞ

**KAHRAMANMARAŞ'TA
ÇOCUK
OYUNLARI**

**Hazırlayan:
Hacı Ali ÖZTURAN**

**KAHRAMANMARAŞ
2010**

Hacı Ali ÖZTURAN

1947 yılında Kahramanmaraş'ta doğdu. İlkokul ve orta öğrenimini doğduğu kentte tamamladı. Yüksek öğrenimini İ.Ü. Kimya Fakültesinde yaparak Kimya Yüksek Mühendisliği dalından mezun oldu. İş hayatına Afşin-Elbistan Termik Santralinin yapımında başladı. Daha sonra Kahramanmaraş Devlet Su İşleri XX. Bölge Müdürlüğünde çalıştı, Kalite Kontrol ve Laboratuvar Şube Müdürü iken kendi isteği ile emekli oldu.

Seksenli yılların başından bu yana Türk Edebiyatı, Küçük Dergi, Erciyes, Doğu Edebiyat, Dolunay, Alkış gibi ulusal alanda sesini duyuran önemli dergilerde öyküler yazdı.

Kahramanmaraş'taki yerel gazetelerden Doğu, Aksu ve Yorum'da köşe yazarlığı yaptı.

Öykü ve köşe yazarlığının dışında şiir ve derleme dallarında da çalışmalar yaptı.

Yazarın Maraş Mutfağı ve Maraş Çocuk Oyunları derlemeleri basıma hazırlanmaktadır.

Evli ve iki çocuk babasıdır.

Basılmış Eserleri;

- 1-Kahramanmaraş'ın Kurtuluş Öyküleri (2009),
- 2-Maraş Ağzı Köroğlu (2009),
- 3-Maraş Merkez Ağzı (2009)'dır.

İÇİNDEKİLER

Takdim.....	9
Çocuk Oyunları Hakkında Birkaç Söz.....	17
Ebelik Tekerlemeleri ve Oyuna Başlangıç.....	21

1.BÖLÜM

MALZEME GEREKTİRMEYEN OYUNLAR

A. Oda Oyunları

Elim Elim Öpelek	25
Mesten Mesten.....	25
İnek İçti.....	27
Sayı Tutma.....	28
Sağa Bak! Sola Bak! Havaya Bak! Avanak!.....	29
Bilek Güreşi.....	29
Basak Basma.....	29

B. Bahçe Oyunları

Kutu Kutu Pense.....	30
El Sende.....	31
Göz Yummaç.....	31
Çingilim Çıktı.....	32
Eş Diriltmeç.....	34
Birdir Bir.....	35
Çokurdum.....	39
Uzun Eşek.....	40
Longur Longur.....	40
Eşler-Lebbik (Lebbeyk).....	41

Kale Benim Kaltak Senin.....	42
Uzun Atlama.....	43
Atlambaç	43
Tıp	43
Fır Atma.....	44

2.BÖLÜM

KOLAY BULUNAN MALZEMELERLE OYNANAN OYUNLAR

A.Oda Oyunları

Beş Taş (Yuvarlak Taşlarla).....	45
Beştaş (Yassı Taşlarla).....	53
Dama.....	54
Dokurcum.....	56
Dağ-Şehir-İsim-Eşya.....	57
İple Bihçi (Testere) Yapma.....	58
At Kuyruğundan Çevirmeç.....	60
Yüsük (Yüzük) Saklama.....	61
Uçak.....	63
Kayık Yüzdürme.....	64
Fırıştak (Rüzgar Gülü).....	64
Testere.....	65
Kibrit.....	66
Hırsız Polis.....	67
Kibrit Çöpü Kırma Oyunu.....	68
Söğüt Dalından Düdük Yapma.....	69
Buğday Sapından Düdük Yapma.....	69
Kamıştan Tüfek Yapma.....	69
Pazuda İp Kırma.....	70
Portakal Kabuğundan Deveme (Topaç).....	70
Yumurta Tokuşturma.....	70
Ceviz Kabuğundan Gemi Yüzdürmeç.....	71
Bitraktan Sepet Yapma.....	71

B.Bahçe Oyunları

Körebe.....	71
İsim Söyleme.....	72
İstop.....	74
Çelik Deynek (Çelik Çomak).....	75
Kız Çelik Deyneği.....	77
Sülenke.....	78
Lök Lök.....	79
Yakan Topu.....	79
Mendil Atma.....	81
Mendil Kapmaç.....	82
Tura Kazık.....	83
Küsküç.....	85
Gazoz Kapağı.....	86
Morik.....	87
Duvara Vurmaç.....	87
Portakal Yuvarlamaç.....	88
Teker Yuvarlamaç.....	89
Tombala.....	89
Çizgi.....	90
Salıncak.....	94
İp Atlama.....	94
İp Çekme (Çek Çek).....	96
Kale Yapmak.....	97
Kar Topu.....	97
Kardan Adam.....	97
Tuzak Kurmak.....	98
Hedef Vurmak.....	99
Sıçan Uçurtma.....	99
Kayısı Çekirdeğinden Düdük Yapma.....	100
Suda Taş Sektirme.....	100
Mendil Paraşüt.....	101
Ebcik.....	101

3.BÖLÜM

ÖZEL MALZEMELERLE OYNANAN OYUNLAR

A.Oda Oyunları

Mangala.....	103
--------------	-----

B.Bahçe Oyunları

Deveme (Topaç).....	104
Gülle.....	106
Aşık.....	108
Uçurtma.....	110
Tahta Araba.....	112
Kızak Kaymak.....	112
Ok Yay.....	112
Çember Sürme.....	113
Lastik Çember Sürme.....	113
Hula Hop.....	113
Gıcirtmaç.....	113
Sapan Dövüşü.....	114
Çomçalı Gelin.....	115
Hatmi Çiçeği İle Horoz Olmak.....	116

TAKDİM

Zannediyorum altmış metrekare gibi bir evimiz vardı. Mağıl usulü yapılmış bir evin son halkasıydı. Başa doğru aynı mağla bağlı iki üç ev daha vardı.

Eski Maraş evleri genelde mağıl usulüydü. Ortada kalın bir duvar olurdu. Kenar duvarlar onun yarısı gibi bir kalınlıkta olurdu. Bu mağıldan kaç ev çıkartılırsa ona göre iç kapı ona göre de ocak konurdu. Buna göre mağılın kapıyla girilen kısmı tam kapalı ön kısmı yarı açık yarı kapalı olurdu. Üstü de dam olurdu. Maraş coğrafyasında başka çare de yoktu.

Tam kapalı kısım arkadan bir daha bölünür, bölünürken içinden yüklük çıkartılırdı. Sabah kalkıldığında ortalıktan her şey toplanır yüklüğe konur, ihtiyaç olan yerinden alınarak kullanılırdı. İhtiyaç olmadan hiçbir şey yerinden alınmazdı. Kullanılmayan malzemelerin ortalıkta boşuna yer işgal etmesine izin verilmezdi. Sabit olan tek şey anamızın konsoluydu. Onun da içi ince işlerle dolu olurdu. Ortalık bomboş olur, ayağa dolaşan bir şey olmazdı. Olursa analarımız müthiş huylanırdı.

Böyle olunca o altmış metrekare ev şimdiki yüz altmış metrekare evden daha büyük, daha geniş gibi olurdu.

Kış oldu mu geceler uzar vakit geçme bilmezdi. Vakti doldurmak için ne yapacağımızı şaşırırdık. Abim sağdan soldan eski yazı kitap bulur getirir biraz onlardan okurdu. Yine vakit geçmez. Bilenler biraz masal anlatır dinlenilir, biraz da bu masalları dinleyerek vakit geçirirdik. Yine vakit geçmez. Bu defa nasıl olsa rahmetli babam eve gelirken leblebi, leblebişeker alırdı. Koyardık bunu ortaya.

Rahmetli babam önce bunları bölüştürürdü. Arkasından gülleler çıkardı. Gülleler öyle cıncıktan değil, taştan olurdu. Şu Antep'ten gelen yumuşak taştan... Tabii taştan olunca biraz büyük olurdu.

Herkes eline göre güllesini alırdı. Kaç kişi oldu? Üç kişi, beş kişi. Biri evel olur, diğeri kaval olur gülleler dizilir. Önce evel atardı. Diyelim öndekini vurdu. Vurulan aradan çıkardı. Vurana da bir leblebi verirdi. Kaç attı vurdu? Vurduğu müddetçe atardı. Vuramadı, güllesini olduğu yerde bırakırdı. Ondan sonra kim kaval, o atardı. Vurdu... Vurduğunun leblebisini alır devam eder. Vuramadı... Güllesini olduğu yerde bırakırdı. Böyle böyle vurulan çıkar, geriye tek kişi kalırdı.

Oyunun kanunu elini oynatmadan atmaktı. Elini oynatırsan nizah çıkardı. Dük vurursan çok iyi demektir. Atışta ustalığını gösterirdi.

Gece boyu böyle böyle devam eder. Nihayetinde leblebi biter. Oyun da biterdi. Biterdi ama beraberinde gece de epeyce biterdi. Uyuduğun zaman yatacak kadar bir vakit kalırdı. Onu da uyudun mu sabahın ucunda bulurdun.

Zaten sabahtan sonra yatması ayıptı. Kısmet darlığına sebep bilinirdi. Okuması olan okumaya işi olan işe giderdi. Sabah yemeği olan çorbalarsa arkadan iş yerine gönderilirdi.

Eskiden neydi ki geçim?

Koca memlekette tek gelir kapısı ziraattı. Geçimler daha çok buna bakardı. Mevsiminde zahrasını tutan orta halliydi, tutamayan fuhare. Tutup da üztüne zekât veren zengin.

Zahrayı tuttun, üstünü başını da ayarladın mı işin iş demektir. Ağa da sendin bey de sendin. Böyle olunca her kış için zaman bol olurdu. İşini bitiren bir oyuna başlar, oyun oynardı. Oyun önce çocuğun hakkı olmakla beraber yaşı yoktu. Oyun oynayan da kınanmazdı.

Eskiden yıkık çok olurdu. Toprak evler çabuk eskir, çabuk yıkılırdı. Yıkılan evlerin eskiyen çürüyen ahşapları yakılır, sağlamları yeniden kullanılırdı. Taşları çekilirdi. Temeller yerinde kalırken temeller arası boşluklar oluşurdu.

İşte bu boşluklar mutlaka değerlendirilirdi. Kusküç oynanırdı. Bunun yazı kışı olmazdı. Kışın bunun çamurunu yağmur yağ yaparken yazın bir satır su döker, siz yapardınız.

Bu oynanan tek oyun muydu? Hayır! Bu en fazla oynananlardan biri. Bir diğeri gülle... Bir diğeri saklambaç... Bu böyle böyle uzar giderdi.

Bu oyunların zararsız, tehlikesi olmayanı olduğu gibi zararlı ve tehlikesi olanları da vardı.

Çellik deynek oynadık mı biz korkardık. Analarımız da görürse yürekleri düşer, oradan bağırırlardı. Aman ha oğlum, kızım her neyse dikkatli olun. Gözüne çakılmasın, yüzüne değmesin. Başına uğramasın.

Memlekette bu oyundan sakatlanmış gözünden arızalanmış, yüzünde yara izi kalmış insanlar olurdu. Yaralansa kız çocuğudur, evde kalırdı. Oğlan çocuğudur, ele bakımlı olurdu.

Bir de sapan dövüşü adeti vardı. Memlekette erkek çocuğu olur da sapanı olmayan olur muydu? Bazen mahallenin delikanlıları aralarında anlaşırđı. Bir topluluk olurdu. Sapanlar alınırđı, mahalleler arası dövüş yapılan mıntıklar vardı, oralara gidilirdi. Diyelim Şeker Deresi gibi.

Bir mahalle derenin bir tarafına bir diğeri mahalle derenin öteki tarafına geçerdi. Başlardı her iki taraf birbirine taş atmaya. Bir taraf taş attı, öbür taraf o taşı takip ederdi. Değmesin için tedbirini alırdı. Taşın gelişine göre kendini bir tarafa çekerdi. Taş boşa düşerdi. Tedbirli davranamazsan taş sana isabet ederdi. O da felaket getirirdi. Bundan sakat olanlar olurdu. Hattâ ölenlerin olduğu bile rivayet edilirdi.

Babam derdi, amcamın birinin tek bir oğlu vardı. Bir sapan dövüşünde bir taş isabet etti, öldü. Başka çocuğu da yoktu. Züriyetsiz kaldı. Adı sanı unutuldu.

Biz buradan öte fazla uzun saymayalım. Onu kitap içinde sayıyoruz, açıyoruz, anlatıyoruz. Bunların hepsi Maraş oyunu.

Tabii bu oyunlar başka yörede de oynanabilir. Sebep? Bir kabile iskân veya başka sebeplerle buradan gider. Giderken

oyunu da götürür. Veya başka yerden buraya gelir. Gelirken oyununu da beraber getirir. Burada yaşatır. Burada benimser. Hattâ burada yeni bir şekil alır. Böylece oyun olur bir de buralı. Artık diyemezsiniz ki bu şurda oynanıyor. Bu dünyanın her tarafında içtimâî kânundur.

Bazı oyunlar da vardı ki onları sadece kız çocukları oynardı. Onları evlerde kendi aralarında oynardı. Bazı oyunlar da var onu kızlar da oğlanlar da oynardı.

Bazı kadınların oynadığı kumara yakın oyunlar da var ki biz onları kitaba almıyoruz. Hattâ tesbit bile etmiyoruz.

Yaz geldi mi Maraş büyük nisbette boşalırdı. Bağlara bahçelere gidilirdi. Şehirde sivrisinek çok olur, ondan gidilirdi. Şire yapmak en büyük ihtiyacı. Ondan gidilirdi. Şire her evin şeker ihtiyacını da, katık ihtiyacını da karşılardı. Kışın insanı sıcak tutardı.

Bağların oyunu şehirden farklı olurdu. Çok bağlarda şehirdeki oyunlar oynanmazdı. Çünkü bağların coğrafi yapısı buna müsait değildi. Mesela bir saklambaç bağlarda oynanmazdı. Oynanmayı bırak, zaten oynanamazdı. Ama bir oyun var ki bağlarda mutlaka oynanırdı. O oyun yaylada yerleşimin sembolüydü. O da gıcirtmaçtı.

Önce gidilirdi, uzunca bir kavak bulunurdu. Kavak en az 5-6 metre uzunlukta olurdu. Bunun çok altına inilmezdi. kavak kurduğunda çok hafif olduğu için hasseten seçilirdi. Tercih edilirdi.

Önce kavağın orta yeri bulunurdu. Oraya yumruk girecek bir çukur yapılırdı. Sonra da ortaya kalınca bir deynek dikilirdi. Dikilen deyneğin ucu oyulan kavağa göre ayarlanırdı. Uçlara oturacak yer bırakılırdı. Bu 20-30 cm gibi bir mesafe olurdu. Hemen ondan sonra çapraz bir deynek çakılırdı. Kavağın ucuna binen, oradan eliyle tutarak dengesini sağlardı. Kavak, yere dikilen deyneğe geçirilir, iki ucuna birer kişi binerdi. Dön ha babam dön edilirdi.

Fazla uzatmayalım. Şehirde ol yaylada ol evlerde çok az eşya olurdu. Olan da yerden kaldırılır, yerine konurdu. Böyle olunca da en küçük ev en büyük ev gibi olurdu. Toplum daha

sanayi toplumu olmadığı için ürün de eşya da zaten az olur. O da elde yapma olurdu. Tabii pahalı da olurdu. Zaruret miktarı olurdu.

Zaten çok öyle servet de yoktu. Onun için bir şey çok şey için kullanılırdı. Kaç maksada hizmet eder o kadar maksat için kullanılırdı. Herkes herkesin eşyasını kullanırdı. Bir gedikte bir mahsere kazanı olsa yeterdi. Mübarek ev ev dolaşır-
dı.

O mağıllı evlere çok yerde enikli bir kapı ile girilirdi. Evlerin aşağı katları ahır olurdu. Oraya kaba eşyalar konur, varsa hayvanlara tahsis olunur, hayvan beslenirdi. Yukarı kat insanlar içindi. Ön tarafta evlerin işgâl ettiği kadar boş alan olurdu. Olursa da içinde tut veya incir ağacı olurdu. Çocuklar bu alanda dilediğince oynardı. Yaz gelince tutlar yeter, incirler onu takiben olgunlaşır çocuklar başından eksik olmazdı.

Çocuklar bol bol oynar enerjisini oynayarak harcar bitirirdi. Kendi aralarında oynarlarken sosyalleşirlerdi. Konuşa konuşa konuşma, şakalaşa şakalaşa şakalaşma bellerlerdi. Derken dengeli şakalaşmayı ve konuşmayı öğrenirlerdi. Birbirinin huyuna girerlerdi. Aralarında arkadaşlıklar doğar, dostluklar gelişirdi. Kardeşiniz biriken beşiken arkadaşınız onlar olurdu.

Kimse sıkıntıdan aklını bozmaz sinirini bozmazdı. Çünkü oyun seyirle değil el dil vücut katılımıyla oynanırdı. Oyun bolluğu yanında şakalaşma ruhları gençleştirir zindeleştirirdi. Kafada düşünce, kalpte gam kasavet bırakmazdı.

Şehirde insana karşı güven olduğu gibi bağlarda da vardı. Bağların sâde yola bakan tarafında siyeç olurdu. O da hayvan geçişini engellemek içindi. Ama yine de aralarından geçilirdi. Bağlar geçilerek bağlar tepelenerek bir yerden bir yere gidilirdi. Bağlar tel örgü içine alınmaz etrafına duvar yapılmazdı. Herkes birbirinin bağına girer çıkardı.

Bunlar da alan genişliğine yol açar o alan genişliği de kişide hürriyet duygusunu beslerdi. Hür karakterli insanın yetişmesine vesile olurdu. İçine kapanan insan yerine dışına yalaz insanı ortaya çıkarırdı. Bu da içi dışı bir insan demekti.

Yalan söylemeye tenezzül etmeyen sözünü esirgemeyen insan demektir.

Şimdi ne oldu? Evler müstakilleşti. Kişiler müstakilleşti. Evler apartman oldu. İçi eşya doldu. Kişiler eşyaperest oldu. Evlerde insana tahsis edilen yer az, eşyaya tahsis edilen yer çok oldu. Merasim alanına döndü. Labirente dönüştü. Oyun alanı kalmadı. Koridorlar küçüldü. Çocuk koşsa aşağıdan duyulur oldu. Koşsa ana baba huylanır oldu. Bu da anaların çocuklarına baş sözü:

“Oğlum koşma komşu duyar. Kızım koşma sehpa devrilir. Çocuklar boğuşmayın çekyat kırılır. Oğlum rahat dur, orda cıncık dolabı var”, oldu.

Evde yaşamak askerlik gibi dikkat isteyen ruh sıkı bir şey oldu. Evler eşya teşhir mekânı oldu. Çocuklar evde sıkılır, dışarı çıkmak için çare arar oldu. Evler merasim alanına döndü. Evler otele döndü.

Böyle olunca n’olur? Çocuk gün geçmez evde sıkılır. Ana bir yere gider, ben sıkıldım der. Ananın onu götüreceği yer başkasının evi değildir. Çünkü başkasının evi de eşya doludur. Çocuğu götürse nasıl olsa bir eşya kıracaktır. Bu kendisinin eşyasının kırılması gibi değildir. Kırılrsa şor olacaktır. Zaten misafirlere çocuksuz gitme dönemi başlamıştır.

Geriye bir yer kalır. O da çocuk parkıdır. Ancak orda da sade oyuncaklar vardır. Çocuk o mekâna uygun oynamalıdır. Siypecekte siypecektir veya salıncakta sallanacaktır. Veya bir iki daha başka şey demektir. Ama çok yoktur. Arkadaş yoktur. Karşılıklı değildir.

Bu şartlarda kendi kurguladığın oyun kaybolur. İnsan insana oynadığın oyun yok olur. Beşerî münasebetler buharlaşır. Sosyalleşme azalır.

Biz de bunun için dedik, dünya bu olmuşken, dönüşü de yokken en iyisi vakit geçirmeden Hacı Ali Beyin derlediği Maraş Çocuk Oyunlarını basalım. Basımına vesile olalım. Daha yaptığı çalışmalarını geliştiresin, içine girmeyen kalmasın, kitaplaştıralım. Sokakta, evde ölse de çocuk oyunları kitapta yaşasın.

Netice, yüz yıl evvel üstümüz akıyordu ama içimiz ferahtı. Eşya bizi esir almamıştı. Aşkımız dirlik düzendi, insandı, eşya değildi. Daha tüketim çılgını değildik. Ruh sağlığımız yerindeydi. Dostumuz çoktu. Uyumlu toplumduk. Dirlik düzenimiz vardı. Geçinirdik.

Şimdi üstümüz akıyor ama içimiz gam kasavet dolu. Evler otel, insan içinde merasim bölüğü. Artık denileni yapıyoruz. İstedığımızı yapmayı bırak, istediğimizi düşünmeyi bile unuttuk.

Ney hayırlıydı bilmiyorum ama şunu biliyorum bütün zamanlar insan tabiata bu kadar hükmedemedi. Keşke insan tabiata hükmederken kendini ekonomiye yem etmeseydi. Yarattığı ekonominin anaforuna kapılmasaydı. Kendini korusaydı. İnsan eksenli bir medeniyet kursaydı. Çevre yaratsaydı.

İnsan istese bunu yapardı. Halbiki kendi de görüyor, insanın içi çürüyünce dışı daha çabuk çürüyor.

Ama ruhen dinç insanın dışı pek o kadar çabuk çürümüyor.

Eskiden çocuğa “oyun çocuğu” derlerdi, “bırak oynasın. Yarın oynamaya fırsatı olmaz” derlerdi. Şimdi “oyun da ne, çalışsın üniversite kazansın” diyorlar. Eskiden çok yaşlanan unutturdu. Şimdi delikanlılar daha hayata atılmadan unutuyor. Mektep kazanmanın yorgunluğu ile erkenden çöküyorlar. Demirperde insanına dönüyorlar. Üniversite bitireni gördün mü buzbaba görmüşe dönüyorsun. Donuyor kalıyorsun.

Zor işimiz vesselam. Acep nasıl çıkarız bu işlerin içinden? Nasıl bir ortayol buluruz bilmem.

Yaşar ALPARSLAN

ÇOCUK OYUNLARI HAKKINDA BİRKAÇ SÖZ

“Hiç şüphe yok ki milletlerin en önemli zenginlikleri, akıllı ve çalışkan çocuklardır.”

Kitapta 1950’li yıllarda Maraş’ta oynanan çocuk oyunlarını bulacaksınız.

Çocuk oyunlarında yüzlerce, belki binlerce yıl değişiklik olmamışken, ülkemizde bilgisayarların gelişmesi ve beton ağırlıklı kentleşmenin yaygınlaşmasıyla köklü değişiklikler olmuştur.

Kılıçlı kalkanlı bir samuray filminde “küsküç” denilen çocuk oyunumuzu izlemiştim. Demek Japonlarla komşu iken bizden onlara, (zayıf bir ihtimâlle) onlardan bize geçmiş bir oyunmuş. Yâni en azından bin yıllık bir oyun. Islak toprakta oynanan bu oyun asfalt ve betonlaşmanın yaygınlaşmasıyla öteki çocuk oyunları gibi artık tarihe karışmıştır.

Aşık oyununun Dede Korkut’un Boğaç Han hikâyesinde de geçtiğini okuduğumuzda kökü ne kadar eskiye dayanan bir oyun olduğunu anlarız.

Derlediğimiz oyunlar çocuklara el becerisi kazandıran, çocukların zekâ düzeylerini artıran, çocukları birlikte yaşamaya ve ekip çalışmalarına alıştıran, doğru ve dürüst olmayı belleten, onları lider olmaya yönlendiren, çevresindeki malzemeleri oyuna dönüştürmeyi bilen, kendi oyuncağını kendi yapabilen çocuklar haline getirmektedir.

Fırıştak, el testeresi, uçurtma gibi kâğıttan kartondan yapılan oyun aletleri çocuklara el becerisi kazandıran oyunlara örnektir. Küsküç, morik, gazoz kapağı, portakal yuvarlamaç, ip atlama, beştaş gibi oyunlar çocukların çevresinde bulunan

malzemeleri oyuna dönüştürme yeteneklerinin ürünüdür. Eş diriltmeç, longur longur, kale senin kaltak benim, çingilim çıktı gibi oyunlar çocukları ekip çalışmasına yönlendiren oyunlardır.

Çocuk oyunlarında iki üç yaş çocuklardan on sekiz, yirmi yaş çocuklara kadar değişik yaş guruplarına hitab eden oyunlar bulunmaktadır. Büyük çocuklar içerisinde bu oyunların bir kısmını kumar amaçlı kullananlar da olabilmekteydi ama bu gerçek o oyunların mutlaka kumar şeklinde oynanacağı anlamına gelmemelidir. Bu nedenle de o oyunları kitap dışı bırakmayı düşünmedik. Bütün oyunlar istenirse kumar olarak oynanabilir. Herhangi bir oyunda yenilen şu kadar para ödeyecek denebilir ama bunu çocuklar yapmaz. Onun yerine yenilenin sırtına binmeyi tercih ederler.

Çocuk oyunları en ince ayrıntılarına kadar kurallara bağlanmıştır. Kurallar açık ve nettir. Her çocuk bu kurallara uymak zorundadır. Zaman zaman mızıkçılar, aldatmaca yapanlar çıksa da ebe ve öteki oyuncular bunlara kuralları uygulamakta geri kalmaz.

Çocuk oyunlarını sıraya dizerken bir kısmının malzemesiz oynadığını, bir kısmının kolay bulunan malzemelerle oynadığını, bir kısmının da özel malzemelerle oynadığını tespit ettik. Ayrıca bir kısım oyunların oda gibi kapalı mekânlarda oynanabildiğini, bir kısım oyunların da bahçe gibi açık alanlarda oynanma zorunluluğu olduğunu tespit ettik. Ancak oda oyunları bahçede oynanmaz diye bir kural yoktur. Oda oyunları bahçede de oynanabilir ama bahçe oyunları odada oynanamaz. Çocuk oyunlarının bu özelliklerini göz önünde bulundurarak sıralama yapmayı uygun bulduk.

Kahramanmaraş'ın çocuk oyunları derlenmesi bir hayli gecikmiş bir çalışmaydı. Yaşar ALPARSLAN Hocamın gayretleri ile bunu da bir araya getirerek sizlerle paylaşmaya çalıştık. Çocuk Oyunları çalışmamızda eksiklerimiz olabilir ama bu çalışmamız bundan böyle bir kaynaktır. Bu kaynak belki ilerde daha da genişletilebilir, daha hacımlı bir çalışma yapılabilir. Ama biz o zamanı bekleyemedik çünkü beton-

laşmanın, asfaltlaşmanın yaygınlaştığı; elektronik (bilgisayar gibi) aletlerin Türkiye’de yerini aldığı günümüzde bin yıldır süregelen çocuk oyunlarımız kaybolmak üzeredir. Bâzı oyunlar artık oynanmadığı gibi, o oyunları tarif edecekler bile azalmış durumdadır. Bu çalışma, çocuk oyunlarımızı yeniden hayata geçirmekten çok, kayıt altına almak amacıyla yapılmıştır.

Kahramanmaraş’ta Çocuk Oyunları çalışmamız hiç kuşku yok ki bir boşluğu doldurmaktadır. Doğduğumuz kentin kültür değerlerini bir bir açığa çıkarmayı ve sizlerle paylaşmayı ilke edinmiş olan UKDE kitaplığı hızla yoluna devam etmekte olup katkıda bulunanlara teşekkür etmektedir. Eksiklerimizin hoş görüleceği, hatalarımızın affolacağı umuduyla Yaşar ALPARSLAN Hocama ve Serdar YAKAR Beye Maraş kültürüne verdikleri destekten dolayı sonsuz teşekkür ediyorum.

EBELİK TEKERLEMELERİ VE OYUNA BAŞLANGIÇ

Çocuk oyunlarında kurallar her şeyin önünde gelir. Kurallara uyulmadığında oyun bozulur. Kurallara uymayan oyuncu yanar. Çocuk oyunlarında kimin ebe olacağı, gurupların nasıl eşleşecekleri, hangi gurubun oyuna önce başlayacağı kurallarla belirlenir.

Ebenin (ya da ebelerin) belirlenmesi:

Kimi oyuncular hırslıdır, ebe olmak isterler. Kimi oyuncular da “Hep ben ebe olmayayım. Başka çocuklar da ebe olsun.” şeklinde düşünür. Ebe hem oyunu yönlendirir hem anlaşmazlıkları çözümler hem de oyunda heyecan yaratır. Bu nedenle oyunu iyi bilmeyen, oyunun hareketlerini iyi yapamayan ebe olamaz. “Ebelik güç...” sözü gerçekten doğrudur.

Oyunların kiminde bir ebe olduğu gibi kimi oyunlarda da birden çok ebe olması gerekmektedir. Bir ebe olması gereken oyunlarda ebelik için adaylar öne sürülür. Eğer tek aday varsa ebe o olur. Birden çok aday varsa taş tutma ya da benzer bir usulle ebenin kim olacağı belirlenir.

İki gurup olarak oynanan oyunlarda ebenin de iki tâne olması gerekir. Bu durumda ebe adayları çok olur. Genellikle aynı oyuncular ebe olduğu için hemen o oyuncular öne sürülür. Bütün oyuncular iki oyuncunun ebeliğini kabul ederse ebeler göreve başlar. Karşı çıkılırsa taş tutma ya da benzer bir usulle birkaç adaydan hangisinin ebe olacağı belirlenir.

Taş tutma:

Bir oyuncu, ötekilere göstermeden avucunun birinin içine bir küçük taş alır. Ellerini yumruk yaptıktan sonra iki ya-

na açarak oyuncuya hangisini seçeceğini sorar. O oyuncu taşın hangi elde olduğunu bilirse (mesela) ebe olur; ya da o oyuncu oyuna önce başlar... gibi.

Çöp tutma:

Taş tutmaya benzer ama tek taş yerine biri kısa biri uzun iki çöp bulunur. Çöp tutan oyuncu baş ve işaret parmaklarının arasına çöpleri o şekilde sıkıştırır ki, karşıdaki oyuncu çöpün hangisinin uzun, hangisinin kısa olduğunu bilemez. Birini seçer. Kısa olanı seçmişse bilmiş sayılır, istediği olur; uzun olanı seçmişse bilememiş sayılır, istediği olmaz.

Adımlama:

Mesela, çocuklar iki guruba ayrılacaktır. Bunun için kendi aralarında iki ebe seçilmiştir. Her ebe, çocuklardan, mesela beş tânesini kendi gurubuna alacaktır. Doğal olarak her ebe en yetenekli çocukları kendi gurubuna seçmek isteyecektir, ama bu da oyundaki dengeyi bozacaktır. Bir gurupta çok yetenekli çocuklar, öteki gurupta daha zayıf çocuklar olduğu zaman oyunun tadı olmaz. Bu dengeyi sağlamak için ebeler sırayla oyuncu alır. İlk oyuncuyu seçmek için kimi zaman taş tutma, çöp tutma yöntemini kullanırlar; kimi zaman da adımlama yaparlar.

İki ebe birbirlerinden 5-6 metre uzağa giderek yüzlerini birbirlerine döner. Sonra içlerinden biri, örneğin sol ayağındaki ayakkabısını, sağ ayağındaki ayakkabısının burnuna getirerek bir adım atmış olur. (Bu adımlar serbest ve uzun adım olmayıp kısa ve bitişik adımlardır.) Sonra karşıdaki ebe bir adım atar. Daha sonra öteki ebe bir adım atar, derken sıra son adıma gelir. Son adımda bir ayaklık yer kalmayıp, ayakkabısı öteki ebenin ayakkabısının üzerine binen kazanmış sayılır ve ilk oyuncuyu seçer ya da hangi konuda adımlama yapılmışsa, o konuda onun dediği olur. Oyuncu seçme sırası öteki ebeye geçer ve bir o, bir öteki ebe oyuncu oyuncuları paylaşırlar.

Yazı tura atma:

Bir konuyu belirlemek için en kestirme yöntemlerden biri de yazı tura atmaktır. Buna fir atmak da denir. Bir kişi fir atar, para havadayken oyunculardan biri, mesela “Yazı!” der; öteki oyuncu da “Tura!” demek durumunda kalır. Demese bile, demiş sayılır. Yazı gelirse yazı diyenin, tura gelirse tura diyenin isteği yerine getirilir. Bazan para dikey olarak konar. Buna “oma” denir. Oma geldiğinde atış yenilenir.

Kimi oyunlarda birden çok çocuktan biri kalıncaya kadar ötekileri oyundan çıkarmak, ya da isteklileri elemek gerekir. Bu gibi durumlarda ebelik tekerlemeleri işe yarar. Ebelik tekerlemeleri aşağıdaki gibidir:

-Ooo, iğnem düştü yakamdan, kolera geliyor arkamdan, gelme kolera gelme, annem bakıyor bal-kon-dan!

-Sülenke, sümbüldike, nallı horoz, çullu teke, nal nalambaç, kundura biç, on üç.

-Kutu kutu pense, elmayı yense, koskoca (mesela) Ahmet, arkasını dönse!

1.BÖLÜM MALZEME GEREKTİRMEYEN OYUNLAR

A. ODA OYUNLARI:

ELİM ELİM ÖPELEK

Küçük çocukların oynadığı bir oyundur. 4-5 çocukla oynanır. Bir kişi ebe olur. Ebenin dışındaki oyuncular birer ellerini avuçları açık olarak bir sehpanın ya da masanın üzerine koyar. Ebe, ebelik tekerlemesi söyleyerek ve bu sırada tekerlemenin her durağında bir oyuncunun eline parmağıyla dokunarak gezinir. Ebelik tekerlemesi en son kimin elinin üzerinde kalmışsa o çocuk oyundan çıkar. En sona kalan yenilmiş sayılır. Ebelik tekerlemesi şu şekildedir:

-Elim elim öpelek,
Yer toz topalak,
Topalağın yarısı,
Cikcikenin karısı,
Ördek sudan gelmeden,
Kanadını kırmadan,
Hal-bur (kalbur), hul-bur,
Şunu şurdan öp-de-kal-dır.

MESTEN MESTEN

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Bu oyunu iki çocuk oynayabildiği gibi bir dede ile ya da bir nine ile torunu oynayabilir.

Bu oyunda bir kişi yatan, bir kişi de vuran oyuncu olur. Ebelik tekerlemesiyle yatan oyuncu belirlenir. Yatan oyuncu

elinin birini avuç içi yere gelecek şekilde masaya ya da seh-paya ya da halıya koyar. Vuran oyuncu ise eliyle yatan oyuncunun elini bilekten parmak ucuna dek sıvazlamaya başlar. Bu sırada “Mesteen, mesteen...” diye yatan oyuncuyu gevşeten sesler çıkarır. Fırsatını bulduğu zaman mestenleme yâni sıvazlama yerine yatan oyuncunun elinin üzerine şap diye vurur.

Ama yatan oyuncu da bu vuruş için tetikte beklemektedir. Vuran oyuncudan daha atik davranıp elini çekerse vuran oyuncunun eli boşa çıkar ve masaya değer. Bu durumda vuran oyuncu yanar ve yatan oyuncu olur.

Vuran oyuncu mestenlemeden sonra yatan oyuncuyu gevşetip onun eline vurmaya başlırsa vuran oyuncu olarak oyuna devam eder.



Yatan oyuncu gözlerini vuran oyuncunun gözlerine dikerek beklemelidir. Çünkü gözler her şeyi anlatır. Vuracak mı, vurmayacak mı, gözler belli eder. Bir de, vuracak zaman el biraz daha havaya kalkar. İşte o zaman vuracak demektir.

İNEK İÇTİ

Üç dört kişiyle oynanan bir oyundur.

Taş tutma ya da benzer bir usulle bir kişi ebe seçilir. Öteki oyuncular sağ ellerini yumruk yaparak üst üste koyar. Yumruklar, baş ve işaret parmakları yukarı olacak şekilde tutulmalıdır.

Ebe en üstteki yumruğu, kendi işaret parmağı ile açmaya çalışır. Yumruğun sahibi oyuncu:

-Kim o? Der. Ebe de:

-Aç! Der. Ve aralarında şöyle bir konuşma olur:

-Anahtar yok!

-Anahtar nerde?

-Suya düştü!

-Su nerde?

-İnek içti!

-İnek nerde?

-Dağa kaçtı!

-Dağ nerde?

-Yandı kül oldu!



Yumruğun sahibi olan oyuncu “Yandı kül oldu!” deyince parmaklarını gevşetir ve ebe de kilidi açmış olur. Sonra bir alttaki yumruktan kilidi açmaya çalışır. Her yumruğu açmak için o yumruğun sahibi oyuncu ile aynı konuşmaları yapar. Sonunda bütün oyuncuların yumruklarını açınca oyun sona erer. İstenirse yeniden ebe seçilerek yeni bir oyuna geçilir.

SAYI TUTMA

İki kişiyle oynanan, oyun aleti gerektirmeyen bir oyundur.

Oyunculardan biri diğerine:

-Aklından bir sayı tut, der.

Öteki oyuncu aklından bir sayı tutar. (Mesela 30):

-Tuttum, der.

-Tuttuğun kadar da (mesela) Mustafa'dan al, der.

Öteki oyuncu şöyle düşünür: Ben 30 tuttum. Otuz da Mustafa'dan aldım. Toplamı 60 oldu:

-Aldım, der.

“Aklından bir sayı tut!” diyen oyuncu bu defa da, (mesela) 20 de benden al, der.

Öteki oyuncu yine düşünür, 60 vardı, 20 daha ekledik, toplam 80 oldu:

-Aldım, der.

Oyuncu:

-Yarisını suya at! Der.

Öteki oyuncu 80'in yarısını bulur ve suya atmış kabul eder. Geriye 40 kaldığını bilir:

-Attım, der.

-Mustafa'dan aldığını geri ver!

Soru sorulan oyuncu şöyle düşünür: Geriye 40 kalmıştı. Mustafa'dan aldığım 30'u geri veririm 10 kalır:

-Verdim, der

Soran oyuncu:

-Geriye 10 kaldı, değil mi? Diyerek öteki oyuncuyu hayrette bırakır.

Bu oyundaki incelik, öteki oyuncu hangi rakamı aklında tutarsa tutsun, “Şu kadar da benden al!” dediği rakamın yarısı en son kalan rakamdır. Yani soran oyuncu, benden de 50 al, demişse geriye 25 kalır. Çok insan bunu bilemediği için, soran oyuncunun geriye kalan rakamı nasıl bildiğine şaşırır kalır.

SAĞA BAK! SOLA BAK! HAVAYA BAK! AVANAK!

Bu oyun, bu oyunu bilmeyen saf çocuklara oynanabilir. Oyunu bilenler bu numaraya düşmez.

Oyunu bilmeyen biri bulunduğu anda:

-Sağa bak! Denir. Oyuncu da saf saf sağa bakar. Sonra:

-Sola bak! Denir. Oyuncu da sola bakar. Daha sonra:

-Havaya bak! Denir. Saf oyuncu havaya bakınca gıdığına fiske ile vurulur ve:

-Avanak! Denir.

BİLEK GÜREŞİ

Karşılıklı iki oyuncu bir masaya dirseklerini koyar ve elleriyle birbirlerinin elini sıkıca tutarak karşı oyuncunun bileğini masaya yatırmaya çalışır.

BASAK BASMA

İki ya da daha çok oyuncuyla odada veya bahçede oynanabilir.

Oyunculardan biri elinde tuttuğu bir metal parayı fırlatma dediğimiz şekilde, baş ve işaret parmakları arasından havaya

atarak döndürür ve yere düşmeden aynı eliyle kaparak düz bir yere avucunu basar. Avucu yere dümdüz yapışmıştır ve avcunun içinde metal para gizlenmektedir. Karşı oyuncu mesela (Yazı.) der. Basak basan oyuncu elini kaldırır. Eğer para yazı konumundaysa karşı oyuncu kazanır yoksa basak basan oyuncu kazanır.

B. BAHÇE OYUNLARI

KUTU KUTU PENSE

En az 5-6 oyuncuyla oynanır.

Oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluşturur. Oyuncuların yönü halkanın içine doğru olmalıdır. Halkayı oluşturan oyuncular bir yönde, dairesel bir şekilde yan yan yürür. Bir taraftan da tekerleme söylenir:

-Kutu kutu pense, elmayı yense, arkadaşım (mesela) Ahmet, arkasını dönse!



Fotoğraf 1=Kutu kutu pense

Adı Ahmet olan oyuncu arkasını dönerek yine halkadaki arkadaşlarıyla birlikte aynı yöne doğru yan yan yürür.

Sonra oyuncular aynı tekerlemeyi söyler ve bu defa da başka bir isim söyler. İsmi söylenen oyuncu arkasını dönerek halkadaki dönmesine devam eder. Böylece halkadaki bütün oyuncuların isimleri tek tek söylenir. Halkadaki bütün oyuncuların ismi okunup, hepsi de arkasını dönünce oyun sona erer ve oyuncular yeni bir oyuna başlar.

EL SENDE

En az üç kişiyle oynanır. Önce bir ebe seçilir. Oyun başladığında öteki oyuncular kaçır, ebe onları kovalar, yakalamaya çalışır.

Kural: Ebe öteki oyunculardan birine dokunduğunda ebelik ötekine geçer.

Ama ebenin de dokunur dokunmaz kaçması gerekir. Eğer kaçmazsa öteki oyuncu kendisine dokunur ve ebelik yeniden kendisine geçer.

Bu oyunda ebeden kaçmak için uzaklara gidilmez. Oyunun tadını kaçırmamak için genişçe bir bahçe ya da küçük ve boş bir arsa yeterlidir.

GÖZ YUMMAÇ

Kimi yörelerde bu oyuna “saklambaç” da denir.

Ortalama beş altı kişiyle oynanır. Önce bir ebe seçilir. Ebe belli bir yere, mesela bir duvara yüzünü döner. Elleriyle gözlerini kapatır ve yüze kadar sesli olarak sayar. Sonra:

-Önüm, ardım, sağım, solum sobe! diye bağırır ve gözlerini açar.

Öteki oyuncuların her biri bir yere saklanmıştır.

Kural: Oyuncuları bulmak için, ebenin mutlaka dokunmasına gerek yoktur; görmesi yeterlidir.

Ebe oyuncuların her birini gördüğünde adını bağırır ve koşarak ebe yerine gider, gözlerini kapayarak yüze kadar saydığı duvara eliyle dokunarak:

-Sobe! der.

O görülen ve sobe edilen oyuncu yanmıştır. Duvarın önüne dizilir ve öteki oyuncuların da yanarak yeni oyuna başlanmasını bekler.

Saklananlardan biri görünmeden ebe yerine gelip sobe yaparsa ya da görüldüğünde ebeden hızlı koşarak ebeyi sobe yaparsa, oyuna yeniden başlanır. Aynı ebe gözlerini yumar ve öteki oyuncular saklanır. Yâni daha önce yanan oyuncular da oyuna katılır.

Eğer ebe bütün saklananları sobe ederse ebelikten kurtulur. Yeni bir ebe seçilerek oyuna yeniden başlanır.

ÇINGILIM ÇIKTI

Bu oyun gündüz de oynanır ama genellikle akşamdan sonra oynanır.

Çıngı ise kıvılcım anlamınadır.

Oyuncular arasında eşleşme yapılarak iki guruba bölünürler. Her gurup birer ebe seçer.

Kural: Her gurup en az dört kişi olmalıdır.

Çıngılım çıktı bir saklama-bulma oyunudur. Bir gurup saklanır, ikinci gurup bulmaya çalışır. Çıngılım çıktı gibi oyunlar, savaş taktiklerinin alt yapısıdır, denilebilir.

Oyunun başlangıcı: Taş tutma ya da benzer bir usulle hangi ebenin arkadaşlarını saklayacağı belirlenir. Oyuncularını saklayacak olan ebeye, örneğin 1.ebe diyelim. Saklananları bulacak olan gurubun ebesine de 2.ebe diyelim.

Birinci ebe oyuncularını bir sokak öteye götürerek orada bir duvarın ya da ağacın, çalının, otomobilin arkasına gizler. Ebe oyuncularına sessiz olmalarını öğütler. "Çıngılım çıktı!" demeden yerinizden kımıldamayın diye tembih eder. Sonra 2.ebenin yanına döner. 2.ebe, "Sakladın mı?" diye sorar. Bi-

rinci ebe, "Sakladım!" der. Sonra da her iki ebe yan yana; 2.ebenin gurubu hemen iki adım arkalarında, saklama yerine doğru yürümeye başlarlar.

Kural: Saklananlar, kendilerini bulmaya gelenleri pusuya düşürerek, yakaladıklarına oyun merkezine kadar biner.

Kural: 1.ve 2.ebe yan yana yürümelidir. 2.ebenin arkadaşları geride olmamalı, ebelerden yalnızca iki adım geride bulunmalıdır. Aksi halde yakalanmaları güç olur.

Yürüyüş sırasında 2.ebe, yâni saklanan oyuncuları arayanların ebesi, şüphelendiği yeri işaret ederek 1.ebeye sorar:

-Şurası yansın mı?

Bu şu demektir: Burada mı saklanıyorlar? Buradan korkusuzca geçebilir miyiz? Çocuk oyunlarında kurallar kesindir ve yalan söylenmez. Oyuncuları saklayan ebe, "Şurası yansın mı?" sorusuna hemen cevap vermez:

-Yanına varalım da... Hem arkadaşların geride kalmasın, der.

Şüphe edilen yere 4-5 adım kalıncaya kadar yaklaşılır. Arkadaki oyuncular kaçmak için tetiktedir. İyice yaklaşıncaya ve orada saklanan yoksa, 1.ebe:

-Yansın! der.

Yâni orada saklanan yok demektir. Eğer orada saklanan varsa yenilmeyi kabul ediyorum, demektir. İlerleme sürdürülür.

1.ebe, yâni saklananların ebesi, öteki oyuncuları saklananlara iyice yaklaştırmak isteyecek ki kendi arkadaşları onları yakalasın. (Bu oyunda ebeler birbirlerine binmez.)

Çıngılım çıktı bir tür pusuya düşürme oyunu olduğu için 1.ebe ötekileri pusuya düşürmek amacıyla onların yerini belli etmez. 2. ebe de "Şurası yansın mı?" diyerek arkadaşlarını pusuya düşürmemeye çalışır. Saklananların ebesi, "Yanına varalım da..." diyerek onları her defasında oyalar ve aldatır.

Diyelim ki saklananların olduğu yere geldiler:

2.ebe, "Şurası yansın mı?" diye sorar. Birinci ebe, "Yaklaşalım da..." der. "Arkadaşların geride kaldı, yaklaşsınlar." der. Saklananlara 4-5 adım kala birinci ebe, saklanan oyuncu-

lara “Çingilim çıktı!” diye bağıır. Bu komutu duyan ve her an tetikte bekleyen saklanan oyuncular fırladıkları gibi öteki oyuncuları yakalamaya çalışır. Ötekiler kaçır, saklananlar koşır. Saklanan oyuncular, yakaladıklarının sırtına merkeze kadar biner.

Sonra guruplar yer deęiştirir ve ikinci oyuna geçilir.

EŞ DİRİLTMEÇ

Bu oyunu erkek çocuklar ayrı, kız çocuklar ayrı oynamalıdır, çünkü erkekler daha hızlı koşır.

Yaklaşık olarak on kişiyle oynanır. Önce iki ya da üç tâne ebe seçilir. Geriye kalan yedi sekiz oyuncu kaçır. Böylece oyun başlar. Oyuncular kaçır, ebeler yakalamaya çalışır. Ebeler yakaladıklarını, ebe yeri ya da kale denilen bir duvarın dibine dizer. Başlarına bir ya da iki ebeyi nöbetçi koyarlar.

Kural: Ebe parmağının ucuyla bile dokunsa, dokunduğu oyuncu yanar ve duvarın dibine gider.

Kural: Yanan oyuncular el ele tutuşur. Kendilerini kurtarmaya gelen arkadaşları yanar oyunculardan birine dokunduğunda “Ceylan geçti!” derler ve hepsi birden kurtulmuş olur.

Diriltme: Ebe yerinde el ele tutuşarak diriltilmeyi bekleyen yanar oyunculara bir kişi dokunduğunda dirilmiş olur. Dirilen oyuncular kaçmaya başlar. Ebeler de onları yakalamaya çalışır.

Bütün oyuncular yakalandığında oyun biter. Yeniden taş tutma ya da benzer bir yöntemle ebeler seçilir ve oyuna yeniden başlanır.



Fotoğraf 2= Eş diriltmeç

BİRDİR BİR

En az dört oyuncuyla oynanır ve erkek çocuklar içindir. Yedi, sekiz oyuncuyla oynanması daha iyidir.

Önce taş tutma ya da benzer bir yöntemle yatan oyuncu belirlenir. Taş tutan oyuncu ebedir. Bu oyunda ebelik güçtür. Ebe oyunu çok iyi bilmelidir. Ayrıca oyundaki anlaşmazlıkları çözümlleyen bir hakemdir.

Yatan oyuncu, ellerini dizlerine koyarak namazdaki gibi durur. Kafasını yukarıya kaldırdığında üzerinden atlayanlara güçlük çıkarmış olacağından, kafa kaldırmak yasaktır. Kafasını kaldırırsa atlayan oyuncular:

-Kafanı küllük tut! (eğik tut) diye ikaz eder.

Yatan oyuncunun dik durması da yasaktır. Ama avuç içleri tam dizlerinde olmak koşuluyla istediği kadar dik durabilirler. Böylece oyun başlar.

Önce ebe:

-Birdir bir!

Diyerek yatan oyuncunun üzerinden atlar. Atlamak için sırada bekleyenlerin en arkasına geçer. Sonra öteki oyuncular sırayla “Birdir bir!” diyerek atlar ve sıranın en arkasına geçer.



Fotoğraf 3=Birdirbir oynayan çocuklar.

Kural: Oyuncular atlarken yatan oyuncuya bir adım kala iki el oyuncunun sırtına konarak sıçranır ve öte yana atlanır. Atlama sırasında yatan oyuncuya hafif sürtünmeler oyuncunun yanmasına neden olmaz ama hızlıca değdiğinde, yatan oyuncunun dengesi iyice bozulduğunda atlayan oyuncu yanar ve kendisi yatar. Oyun da yeniden başlar.

Atlayan oyuncu atlarken öte yana geçemezse yanar. Ya da atladıktan sonra dengesi bozulur da yere düşerse yine yanar.

Böylece oyunun birinci bölümüne geçilir:

Birinci Bölüm:

Bu bölümde ebe her defasında değişik bir cümle söyleyerek yatan oyuncunun üzerinden atlar. Karşıya düştüğünde iki ayağı üzerinde, kımıldamadan bir saniye durur, sonra sıradaki oyuncuların en arkasına geçer. Daha sonra sırayla öteki oyuncular aynı cümleyi tekrarlar ve aynı şekilde atlar.

Kural: Bu sözleri yanlış söyleyenler, unutanlar, söyleyemeyenler yanar. Oyun yeniden başlar.

Bu sözler sıra ile şöyledir:

- 1-Birdir bir.
- 2-İkidir iki.
- 3-Üçtür üç.
- 4-Dörttür dört.
- 5-Beştir beş.
- 6-Altıdır altı.
- 7-Yedim yemek tek el.

Yedinci atlayış tek elle yapılacaktır. Bunun için sol el ile sağ elin bileği tutulur. Sağ elin avuç içi yatan oyuncunun sırtına konarak atlanır.

8-Sekizim sek sek.

Atlayan oyuncu karşı tarafa düştüğünde tek ayak üzerine düşecek ve öteki ayağını yere basmadan, tek ayağıyla zıplayarak en arkaya geçecektir. Bu oyuncu tek ayağı üzerine duramazsa yanar. Ya da sekteleyerek giderken öteki ayağı yere değerse yanar.

9-Dokuzum durak.

Atlayan her oyuncu öte yana düştüğünde kımıldamadan, adım atmadan durur. Adım atarsa yanar. Kendisinden önce atlayanlara değerse yanar. Onun için önce atlayanlar, kendilerinden sonrakilere yer ayırmak için uzağa atlar. Atlayan oyuncular burada yanlamasına da atlayabilir. Yâni oyuncu nerede boşluk varsa oraya atlayabilir.

10-Onum orak.

Atlayanlar böyle söyleyerek kollarını yana açarlar. Sağ kollarını sol omuzlarına, sol kollarını sağ omuzlarına makas

gibi birkaç kez açıp kapadıktan sonra atlarlar. Bu oraklamayı yapmayan yanar.

11-On birim yağlı çörek. Denip bir daha atlanır.

12-On ikim ballı börek. Denip bir daha atlanır.

13-Bir top kendir. Denip bir daha atlanır.

14-Vur da dibine indir.

Bu atlayışta atlayan oyuncu, kalçasıyla yatan oyuncunun sırtına kuvvetle vurabilir. Hattâ yatan oyuncunun dengesini bozabilir. Yeter ki kendisi atlayışını kurallara uygun yapabilsin. Atlayan oyuncu kalçasıyla vuramazsa yanar. Atlayan oyuncu karşı tarafa geçtikten sonra bir saniye hareketsiz kalmadan düşerse yanar.

15-İllengeç. (Yengeç) Denip bir daha atlanır.

16-Sildirmeden geç.

Bu atlayışta atlayan oyuncu yatan oyuncuya hiç değmemelidir. Hafifçe değenler bile yanar. Dokundu, dokunmadı gibi anlaşmazlıklarda karar ebenindir.

17-İndim kuyu dibine, sildim, süpürdüm, silkindim çıktım yer yüzüne, denip atlanır.

Bu tekerlemeyi yanlış söyleyen yanar. Bu oyunda bütün tekerlemeleri yanlış söyleyen yanar. Bir oyuncu yanarsa yanan oyuncu yatar ve oyun yeniden başlar.

18-(Ebe) Mendil sallamaç!der.

Yatan oyuncu kalkar. Yatan oyuncu kenara çekilerek oyunun ikinci bölümünü izler.

İkinci bölüm:

Ebe buldukları yere düz bir başlangıç çizgisi çizer. Bu çizgiye paralel ikinci bir çizgi çeker. İki çizginin arasındaki uzaklık iki metre kadar olmalıdır.

Ebe bir mendilin ucuna ceviz büyüklüğünde bir taş düğümler. Mendilin düğümsüz ucunu ağzına alır, birinci ve ikinci çizgi arasına şınav yapar gibi gerilir, elleri ve ayak parmakları üzerinde yaylanarak ağzındaki mendili ileri geri hareket ettirir. Böylece hız verdiği mendili dişlerini gevşeterek ikinci çizginin dışına fırlatmaya çalışır. Mendili ikinci

çizginin ötesine atamayan yanar. Sonra bu mendil atmayı öteki oyuncular sırayla yapar. Ayak parmakları tam birinci çizginin üzerinde olmalıdır.

Üçüncü bölüm:

Oyunun son bölümünde ebe oyuncuları (yatan oyuncu hariç) toplar:

-Kurbağa kurruk!der.

Yatan oyuncu öteki oyuncuların kendi aralarında anlaşmalarını önlemek için onların yanından ayrılmaz. Ebe ve öteki oyuncular çevreye dağılarak çevrelerindeki nesnelere örnekler toplar. Örneğin ot, taş, kibrit çöpü, çivi, dal parçası, kâğıt gibi.

Biraz sonra ebe oyuncuları başına toplar:

-Şundan var mı?

Diye az önce topladıklarını tek tek gösterir. Ebenin topladıklarının aynılarını toplamak zordur. Ama ebenin topladıklarının çoğunu toplayanlar yanmamış sayılır. Ebenin topladıklarının çok azını toplayan yanmış sayılır ve ikinci oyunda yatan oyuncu olur.

ÇOKURDUM

Bu oyun erkek çocuk oyunudur.

Oyun dörder ya da beşer kişilik iki grup oyuncuyla oynanır.

Önce bu gruplar belirlenir.

Birinci grup oyuncular; ayakta, kafaları birbirine değecek şekilde, yüzleri içe dönük, (+) işareti gibi dururlar.

İkinci grup oyunculara sırayla sıçrayarak öteki oyuncuların sırtlarına oturmaya, tutunmaya çalışır. Tutunamayan yanar ve her iki grup oyuncuları durum değiştirir. Yani yatanlar atlayan olur, atlayanlar yatan olur.

UZUN EŐEK

Bu oyun erkek çocuklar tarafından oynanır.

Bu oyun dörder ya da beşer kişilik iki gurupla oynanır. Önce yatan gurupla atlayan gurup belirlenir. Yatan guruptan biri sırtını duvar ya da bir ağaca yaslar. Bu aynı zamanda kendi gurubunun gözcüsüdür ve ebedir. Aynı gurubun ikinci oyuncusu namazdaymış gibi eğilerek kafasını ebenin karnına dayar. Üçüncü oyuncu da aynı şekilde eğilerek kafasını ikinci oyuncunun bacaklarının arasına gizler. Böylece ebe dik öteki oyuncular eğik, tren vagonları gibi birbirlerine ekli olarak dururlar.

İkinci gurup oyuncular, yani atlayan gurup ebeden başlamak üzere sırayla yatan oyuncuların üzerine binecek şekilde atlar. Yere düşen yanar ve yatan oyuncular atlayan oyuncu olarak oyuna yeniden başlanır.

Ebe olabildiğince ileriye doğru atlar ki, öteki arkadaşlarına yer kalsın. Atlayan oyuncuya yer kalmadığı zaman atlayanlar yanarlar.

LONGUR LONGUR

Yedi sekiz oyuncuyla oynanan bir oyundur.

Taş tutma ya da benzer bir usulle çoban da denilen bir ebe seçilir. Bir kişi de kurt olur. Öteki oyuncular ebenin arkasına sıra verdiği dizilir. Kurt bu oyuncuları kapmaya, ebe de korumaya çalışacaktır. Bu oyunda ebe ile kurdun yetenekleri, becerileri denk olmalıdır.

Kurt ebenin arkasındaki oyuncuları kapmak için sağdan soldan ataklar geliştirir. Bu sırada ebenin arkasındaki oyuncular “Longur longur longur!” diye bağırır ve her biri bir öndekinin sırtından sıkıca tutar. (Longur longur sesleri, kuzuların boğazındaki longurdak, çingirak denen ve kuzular kaybolduğunda bulunmasını kolaylaştıran çanın sesi olarak kabul

edilir.) Kurt, yakaladığı oyuncuyu ebenin arkasından kopararak bir kenara bırakır. O oyuncu oyun bitene kadar orada duracaktır. Sonra kurt ikinci oyuncuyu kapmaya çalışır. Ebe engel olmaya çalışır ama sonunda kurt sıra ile bütün oyuncuları kapar ve oyun sona erer.



Fotoğraf 4=Longur longur

EŞLER-LEBBİK (Lebbeyk)

En az sekiz kişiyle oynanır. Kız ve erkek çocukların birlikte oynayacakları bir oyundur. Oyuncular kendi aralarında anlaşarak iki guruba ayrılır. Her gurup birer ebe seçer. Bu guruplar iki ayrı küme şeklinde oturur. Onların karşısına da yan yana iki ebe oturur ya da ayakta durur.

İki ebe fısıldaşarak o semtin ünlü konaklarından, minarelerinden, câmilerinden birini seçer. Bu seçimi oyuncular duymaz. Bir ebe kendi oyuncularına seslenir:

-Eşler!

O ebenin oyuncuları cevap verir:

-Lebbik! (lebbeyk)
(Lebbeyk; Arapça “Emrediniz, buyurun, ne emredersiniz?...” anlamındadır.)

Ebe sorar, mesela:

-Minarelerden?

Oyuncular kendi aralarında hangi câminin minaresinin sorulmuş olabileceğini tartışır. Aralarında bir sözcü seçerek cevap verirler:

-Mağralı câmiinin minâresi.

Eğer minâreyi bilmişlerse ebe:

-Çökün!

Der ve bilen oyuncular öteki oyunculara biner. Onların oldukları yerden kendi yerlerine kadar binerek gelirler. Sonra oyun devam eder.

Eğer sorulan minâreyi bilememişlerse bu kez öteki ebe kendi oyuncularına sorar:

-Eşler!

-Lebbik!

-Minârelerden?

Örneğin:

-Bayazıtlı câmi minâresi!

Oyun böylece sürer.

KALE BENİM KALTAK SENİN

Eşit sayıda iki gurup oyuncuyla oynan bir oyundur.

Ebelik tekerlemesi veya taş tutma gibi bir usulle önce iki ebe belirlenir. Ebeler birer birer oyuncu beğenir. Ebeler mümkün olduğu kadar güçlü kuvvetli oyuncuları kendi gurubuna almaya çalışır. Sonra hangi oyuncu gurubunun kaleye çıkacağı ebelik tekerlemesi veya başka bir usulle belirlenir. Belirlenen gurup, yerden biraz yüksekçe, kale gibi bir tümseğin üzerine çıkar. Karşı gurup ise onları oradan atmaya, kendileri oraya yerleşmeye çalışır. Karşı gurup oyuncuları kaleyi ele geçirirse kale onların olur. Bundan sonra onlar kaleyi sa-

vunur, öteki gurup kaleyi yeniden ele geçirmeye çalışır. Oyun boyunca oyuncular “Kale benim kaltak senin!” diye bağırır.

UZUN ATLAMA

Yere çizilen bir çizgiden öteye geçmemek kaydıyla hızla koşarak en uzağa düşme yarışıdır. En uzağa düşen oyuncu oyunu kazanmış sayılır.

ATLAMBAÇ

Beş altı oyuncuyla oynanan bir oyundur. Ebelik tekerlemesi veya taş tutma gibi bir usulle yere oturacak iki oyuncu belirlenir. Sonra öteki oyuncuların oyun sırası evel, evelardı, dipçik, kaval olarak seçilir. İki oyuncu karşılıklı olarak yere oturur. Ellerini yumruk yaparak üst üste koyarlar. (Veya ayaklarını üst üste koyarlar.) Öteki oyuncular sıra ile bu yumrukların üzerinden atlar. Ayağı yumruklara değen oyuncu yanar. İlk atlayışta hiçbir oyuncunun ayağı yumruklara değmemişse karşılıklı olarak yerde oturan oyuncular yumruklarını yükseltir ve atlayan oyunculara zorluk çıkarır. Atlayan oyuncular yine yanmadan atlamışsa, oturan çocuklar yumruklarını biraz daha yükseğe kaldırır. Oyun böylece devam ederken bu sırada bazı oyuncular fazla yüksek atlayamadıkları için yanar. Bütün oyuncular yandıktan sonra yeni bir oyuna geçilir.

TIP

Ortalama 5-6 oyuncuyla oynanır.

Önce ebe seçilir. Ebe seçilen oyuncu sabit bir yerde duruken öteki oyuncular sürekli hareket halinde olmalıdır. Onlar hareket ederken mesela yer değiştirirken ebe:

-Tıp!

Diye bağıır. O anda, yaklaşık 5-10 saniye bütün oyuncular hareketsiz olarak, bir heykel gibi durur. Duramayan oyuncu yanar ve oyundan çıkar. 5-10 saniye sonra oyuncular gene hareket eder ve hareketlerin en üst düzeyde olduđu sırada ebe:

-Tıp! Diye bağıır.

Oyun böylece devam eder. Bütün oyuncular yanınca oyun biter. Yeniden ebe seçilerek ikinci oyuna geçilir.

FIR ATMA

Fır atma çocuklar arasında para karşılığı veya düğme karşılığı oynanan bir oyundur. Bir oyuncu fır atar, öteki oyuncu ile kazanıp kaybetme oynarlar.

Fır atan oyuncu bir metal parayı orta parmağı ile baş parmağının arasına sıkıştırır ve baş parmağının tırnağı ile parayı döndürerek havaya atar. Öteki oyuncu paranın yazı veya tura geleceğı tahmini yapar. Tahmini tutarsa kazanmış, tutmazsa kaybetmiş sayılır. Kazanan oyuncu ödülü alır ve atış sırası kendisine geçer.

Kural: Para yere düştüğünde dikey olarak kalırsa buna “oma” denir ve atış tekrarlanır.

2.BÖLÜM

KOLAY BULUNAN MALZEMELERLE OYNANAN OYUNLAR

A.ODA OYUNLARI

BEŞTAŞ (YUVARLAK TAŞLARLA)

Oyun malzemesi, cam bilya büyüklüğünde beş tane yuvarlak taştır.

Oyun iki ya da daha çok oyuncuyla oynanabilir.

Ebelik tekerlemesi ile en önce oyuna başlayacak olan oyuncu belirlenir. Oyuncu beş taşı alarak yere bırakır. Sonra içlerinden bir taşı alarak havaya atar. Taş yere düşmeden yerdeki taşlardan birini alır ve aynı eliyle, havadan yere düşmekte olan taşı tutar. Sonra ikinci taşı, daha sonra üçüncü ve dördüncü taşı sıra ile aynı şekilde yerden toplar. Bunları yapamazsa yanar ve oyun sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

Kural: Yerdeki taşı birinci atışta yapamamışsa iki atış hakkı daha vardır.

Oyuncu yanmamışsa beş taşı avcuna alır, içlerinden birini havaya atar, taş yere düşmeden avcundaki dört taşı yere bırakır ve havadan düşmekte olan taşı yine aynı eliyle yakalar. Taşı havaya atarken “Altın top!”, taşı tutarken de “Gel bize bir lop!” der. Bunları yapamayan oyuncu yanar, oyun sırası bir sonraki oyuncuya geçer. Yanmamışsa oyuna devam eder. Şimdi, yerde dört taş bulunmaktadır. Oyuncu elindeki ebe taşı havaya atar, bir taraftan “Bir madik!” derken oyunda kullandığı elinin işaret parmağını yere sürer ve taş yere düşmeden havada tutar. Sonra ebe taşını havaya atarken “İki madik!” der ve yine aynı elinin işaret parmağını yere sürer ve taşı havada yakalar. Sonra ebe taşını havaya atar ve “Üç ma-

dik!” derken yine parmağını yere sürer, taşı yakalar. Daha sonra ebe taşını havaya atarken “Dört madik!” der ve yine parmağını yere sürer, taşı tutar. Sonra ebe taşını havaya atarken “Taş madik!” der ve yerdeki dört taşı avucuna alır, sonra havadaki taşı tutar. Böylece avucunda beş taş birikmiş olur. Ebe taşını havaya atarken “Düş madik!” der ve avucundaki dört taşı yere bırakır. Sonra havadaki taşı tutar. Bunları yapamayan oyuncu yanar.

Yanmamışsa oyunun bir sonraki bölümüne geçer.



Fotoğraf 5= Kare oluşturma

Oyuncu beş taştan birini ebe seçer ve avcuna alır. Öteki dört taşı bir kare oluşturacak şekilde yere koyar.

Sonra ebe taşını havaya atıp tutarken her atıp tutmasında aşağıdaki tekerlemenin bir kısmını söyler:

- Tık tık.
- Kim o?
- Bekçi.
- Ne ister?

-Para.

Taşı havaya atıp tutarken de her defasında oyunda kullandığı elinin işaret parmağını yere dokundurur.

Böylece beş kere ebe taşını havaya atıp tuttuktan ve tekerlemeleri şaşırmadan söyledikten sonra altıncı defa taşı havaya atarken “Annem evde yok!” der ve yerdeki taşlardan birini kapar, havadan düşmekte olan taşı da tutar. Kaptığı taşı yere bıraktıktan sonra ebe taşını yine beş defa havaya atıp tutar ve tekerlemeleri söyleyerek parmağını yere dokundurur. Sonra “Annem evde yok!” deyip yerden bir taş daha kapar. Daha sonra aynı şekilde yerdeki üçüncü ve sonra dördüncü taşı kapar ve oyunun bu bölümünü de tamamlamış olur.

Oyuncu elindeki beş taşı yere saçar ve içlerinden birini ebe seçerek avcuna alır. Öteki elini göğüs hizasında ve avuç içi yukarı gelecek şekilde, çukur olarak tutar. Aşağıdaki tekerlemeleri söyleyerek her taşı atıp tutmasında yerden bir taş alır, havadan düşmekte olan taşı aynı eliyle tutar ve göğüs hizasındaki öteki eline bırakır:

-Fukara.

-Fındık fukara.

-Delğine kaçmış.

-O küçücük fukara.

Son tekerlemeyi söyleyerek yerdeki ve havadaki taşı kapar ve yerdeki taşı öteki eline bırakır. Böylece oyunun bu bölümü de tamamlanmış olur.

Oyuncu bu bölümde sol eline dört tane taş alır. Bu taşlardan birine karşı oyuncu işaret koyar. Mesela, “Beyaz taşı tuttum.” der. Oyuncu içinde dört taş olan avucunu kapatarak yumruk yapar. Oyun sırasında tavuğun yumurtladığı gibi her tekerlemede bir taş bırakacaktır. Oyuncu ebe taşını havaya atar ve “Gıt gıt gıdak!” der, havaya attığı taşı tutar. Sonra taşı havaya atar ve “Yumurtam sıcak!” der, havaya attığı taşı tutar. Taşı tekrar havaya atar ve “Annem beşik, ben kundak!” der ve havadaki taşı tutar. Taşı bir daha atar ve “İnanmazsan gel de bak!” der, havadaki taşı tutar. Sonra sol elinin içindeki dört taştan birini tavuğun yumurtladığı gibi, avcunu gevşete-

rek bırakır. Bu taş, karşı oyuncunun kalbinden veya açıktan işaret koyduğu taşta oyuncu yanar. Değilse aynı taş atıp tutmalar ve aynı tekerlemelerle oyuna devam eder. “İnanmazsan gel de bak!” deyince sol avucundaki ikinci taşı da bırakır. Bu taş da karşı oyuncunun işaret koyduğu taş değilse oyuna devam eder. Aynı taş atıp tutmalar ve tekerleme söylemelerden sonra sol avucundaki üçüncü taşı bırakır. Bu taş da karşı oyuncunun tuttuğu taş değilse oyuna devam eder. Aynı taş atıp tutmalar ve tekerlenelerden sonra sol avucundaki dördüncü taşı da burakarak bu bölümü tamamlamış olur.

Bu bölümde dört taşı yere o şekilde koyar ki bir kare oluşur. Elindeki ebe taşını havaya atıp tutarken her defasında biri olmak üzere aşağıdaki tekerlemeyi söyler:

- Hamam.
- Kubbesi tamam.
- İçinde bir gelin oturur.
- Babası imam.

Her defasında taş yere düşmeden, sıra ile avcunu kubbe yaparak bir taşta dokundurur. “Babası imam.” deyince havadaki taş yere düşmeden yerdeki taşlardan birini kapar, sonra havadaki taşı tutar.

Yerden aldığı taşı bir köşeye bıraktıktan sonra ikinci taşı almak için yine ebe taşını havaya atıp tutar ve tutarken de yukarıdaki tekerlemeleri sıra ile söyler. Sonra avcunu kubbe gibi yaparak yerdeki taşların üzerine kapatır. Yine “Babası imam.” deyince yerden ikinci taşı kapar. Oyuncu yanmamışsa oyuna devam eder, yine taşı atıp tutarken tekerlemeleri söyler ve tekerlemenin sonunda üçüncü taşı kapar. Oyuncu yanmamışsa oyuna aynı şekilde devam eder ve dördüncü taşı da kaparak oyunun bu bölümünü tamamlar.

Oyuncu sol elinin baş ve işaret parmaklarını köprü gibi yaparak yere koyar. Sağ eline beş taşı alır, sol elinin altından geçirdikten sonra sol elinin önüne bırakır. Köprü gibi parmakların önüne düşen taşlardan birin ebe taşı seçerek eline alır. Karşı oyuncu ise yerdeki dört taştan birini seçer. Karşı

oyuncunun seçtiği taş köprüden en son girmelidir ve bu taşta el değmemelidir. Bu taşta el değerse oynayan oyuncu yanar.

Oyuncu ebe taşını havaya atar, taş yere düşmeden, yerdeki dört taştan birini köprüden öteki tarafa geçirmeye çalışır. Oyuncunun her taş için üç atış hakkı vardır. Aynı taşı üçüncü atışta da köprüden geçiremeyen oyuncu yanar.

Oyuncu yerdeki üç taş da köprüden geçirdikten sonra karşı oyuncunun işaret koyduğu taşı da köprüden geçirerek bu bölümü tamamalar.

Bu bölümde oyuncu sol elinin işaret ve orta parmaklarını yere dikerek üçgen bir kapı yapar.



Fotoğraf 6=İki parmakla kapı yapılışı.

Beş taş yere saçar ve içinden birini ebe taşı seçerek eline alır. Karşı oyuncu da en tehlikeli yerdeki taşta işaret koyarak söyler. Oyuncu ebe taşını havaya atıp tutarken yerdeki taşlardan birini kapıdan geçirmeye çalışır. Her taş için üç atış hakkı vardır. Sıra ile taşları kapıdan geçirir, en sona karşı oyuncunun taşını geçirir ve bu bölümü de tamamlamış olur.

Sol elin baş ve işaret parmaklarının uçları birleştirilerek yuvarlak yapılır. Beş taş yere saçılır ve oyuncu birini ebe seçer. Karşı oyuncu da dört taştan birini seçer. Oyuncu ebe taşını havaya atar ve yerdeki taşlardan birini kaparak sol elinin baş ve işaret parmaklarından oluşan halkadan aşağıya bırakır, sonra havadaki taşı yakalar. Sonra ikinci, üçüncü ve en sonra da karşı oyuncunun seçtiği taşı halkadan içeriye bırakır.

Sonra sol elinin baş ve orta parmağı ile halka yapar ve biraz önceki gibi yerdeki dört taşı da sıra ile bu halkadan aşağıya bırakır.

Sonra sol elinin baş ve yüzük parmaları ile halka yapar ve oyunun bu bölümünü tekrarlar.



Fotoğraf 7=Baş ve işaret parmakla halka yapmak.

Sonra sol elinin baş ve serçe parmağı ile halka yapar ve oyuna devam eder. Bu bölümü de yanmadan bitiren oyuncu oyuna devam eder.

Sol elin işaret parmağı, orta parmağın üzerine konur ve baş parmakla birlikte kapı yapılır.

Oyuncu ebe taşını seçer, karşı oyuncu da en tehlikeli yerdeki taşa işaret koyar. Oyuncu ebe taşını havaya atar ve yerdeki taşlardan birini, karşı oyuncunun işaret koyduğu taşa dokunmadan, kapıdan geçirir ve havadaki taşı yakalar. Sonra ikinci, üçüncü ve dördüncü taşı aynı şekilde kapıdan geçirir.



Fotoğraf 8=Baş ve işaret parmakla yapılan kapı.

Oyunun bu bölümünde sol el örümcek gibi, parmaklar açık bir şekilde yere konur ve dört tane kapı yapılmış olur. Taşlar yere saçıldıktan sonra oyuncu içlerinden birini ebe taşı seçerek eline alır. Taşı havaya atıp tutarken yerdeki taşları da süpürerek her birini bir kapının önüne getirir. Sonra taşı havaya her atıp tutuş arasında yerdeki taşlardan birini kapıdan içeri atar. Böylece bu bölümü de tamamlamış olur.



Fotoğraf 9=Parmaklarla dört kapı yapma.

Oyunun bu bölümünde sol el, avuç içi yukarı bakacak şekilde tutulur. Baş ve serçe parmak birleştirilerek bir halka oluşturulur. Beş taş yere saçılır. Oyuncu ebe taşını havaya atıp tutarken yerdeki taşlardan birini alır ve halkadan bırakır. Yerdeki dört taşı da bıraktıktan sonra sol elinin baş ve yüzük parmaklarını halka yapar ve aynı oyunu bir daha oynar. Sonra sol elinin baş ve orta parmakları ile halka yapar ve ebe taşını havaya atıp tutarken yerdeki taşları sıra ile bu halkadan geçirir. Son olarak sol elinin baş ve işaret parmakları ile halka yapar ve taş atıp tutarken yerdeki taşları sıra ile bu halkadan geçirir.



Fotoğraf 10=Avuç içi yukarda halka yapmak.

BEŞTAŞ (YASSI TAŞLARLA)

Oyuna hangi oyuncunun başlayacağını belirlemek için her oyuncu beş yassı taşı avcuna alır, hafifçe havaya atar ve elinin sırtına kondurmaya çalışır. Elinin sırtına en çok taşı konduran oyuncu oyuna başlar.

Oyuncu beş taşı avcuna alır ve havaya atarak elinin sırtına kondurmaya çalışır. Mesela elinin sırtına iki tane taş konmuş olsun. Elinin sırtındaki taşları düşürmeden, baş parmağı ve öteki parmaklarından birini kıskaç gibi kullanarak yerdeki üç taşı sıra ile alır ve bir kenara koyar. Sonra elinin sırtındaki taşları havaya atar ve elini döndürerek havadaki taşları avcuna alır. Böylece oyunu tamamlamış olur.

Kural: Elinin sırtına taş konduramayan oyuncu sırasını kaybeder, oyuna başka oyuncu devam eder.

Kural: Elinin sırtındaki taşları düşüren oyuncu yanar.

Kural: Elinin sırtındaki taşları havaya attıktan sonra tutamayan oyuncu yanar.



Fotoğraf 11=Yassı taşlarla beştaş

DAMA

İki kişiyle oynanan oyunlardandır. Oyunculardan biri 16 tâne küçük beyaz taş; öteki de 16 tâne küçük siyah taş toplar.

Oyun alanı satrancın aynıdır. Sekizerden 64 kare vardır. Oyuncular karşılıklı olarak ikişer sıra taş dizer. Her iki oyuncu için de ilk sekiz kare, dama kareleridir. Dama karelerine taş konmaz. İki sıra taş ikinci ve üçüncü sıralara konur. Sonra oyuna geçilir.

Kural: Öteki oyuncunun taşını almaya “yeme” denir. Oyunda amaç, öteki oyuncunun taşlarını almaktır (yemektir).

Kural: Taşlar geriye oynanmaz. Sağa, sola ve ileriye oynanır. Taş yerken de aynı şekilde hareket edilir.

Kural: Taş yeme; örneğin siyah taşın sağındaki, solundaki ya da önündeki hâneye beyaz bir taş yanaşsın. Siyah taş onun üzerinden atlayarak bir sonraki hâneye konar ve üye-

rinden atladiğı taşı yemiş olur. Oyuncu o taşı alarak kenara bırakır. Eğer taşın bulunduğu hânenin yanında yine beyaz bir taş varsa, onu da alır. Böylece en son hâneye, yâni damaya çıkmaya çalışır. 1. ve 8. hâneler dama sırası olduğu için, bir oyuncu taşını ilerleterek damaya çıkarsa o taşın hareket yeteneği sınırsız olur. (Dama çapraz gidemez.) Dama doğrusal olarak hareket eder ve önüne çıkan taşları yer. Dama olmayan taş yalnızca tek hâne hareket edebilir.

Şekilde b5'deki beyaz taş, b4'teki siyah taşı yiyemez. Çünkü ikisinin birden üzerinden atlayamaz. Ama b4'teki siyah taş, önce b6'ya, sonra b8'e sıçrayarak önündeki iki beyaz taşı yer ve dama olur. Ya da b4'teki siyah taş b6'ya, oradan da d6'ya, oradan da d8'e sıçrayabilir. Böylece üç taş yemiş ve damaya çıkmış olur.

a8'deki siyah dama a5'deki beyaz taşı yiyerek a1 ,a2, a3, a4 hânelerinden istediğine konabilir. Dama bu oyunda çok hareketlidir.

8								
7		b		b				
6			b					
5	b	b						
4		s						
3		s						
2								
1			b			b		
	a	b	c	d	e	f	g	h

Şekil 1= Dama oyunu

DOKURCUM

İki kişilik oyunlardandır. Dokuz taş da denir. Oyun alanı bir kitap sayfası büyüklüğünde olup, iç içe geçmiş üç kareden oluşmuştur. Karelerin köşeleri birer çizgiyle birleştirilmiş, kenar ortaları da yine birer çizgiyle birleştirilmiştir.

Oyunculardan biri, nohut büyüklüğünde 9 tâne beyaz taş; öteki oyuncu da bir o kadar siyah taş toplar.

Oyuncular taş tutma ya da başka bir usulle taşları önce kimin yerleştireceğini belirler. Buna taş düşme denir. Önce-likli oyuncu taşlarından birini çizgilerin kesişme yerlerinden birine koyar. Sıra öteki oyuncudadır. O da bir yere taşını ko-yar. Sonra sıra yeniden öteki oyuncuya geçer. Böylelikle, dönüşümlü olarak her oyuncu kendi dokuz taşını da kesişme köşelerine yerleştirir. Geriye 6 tâne boş köşe kalır.

Kural: Oyunda aynı doğrultuda üç taşı yan yana geti-ren, öteki oyuncunun taşlarından birini alır. Bu yüzden taş düşülürken üçlemeye çalışılır. Üçlü taş alınmaz.

Taş düşerken bir oyuncu üçleme amacıyla yan yana iki taş koyduğunda öteki oyuncu bu ikilemeyi engelleyecek şe-kilde kendi taşını araya düşer. Taş düşme tamamlandıktan sonra da oyuncular oyun boyunca taşlarını üçlemeye çalışır.

İtimilli: Dokurcum ya da dokuz taş oyununda en büyük hedef, itimilli kurmaktır.

İtimillide, aynı renk beş taştan birinin her hareketinde bir üçleme oluşturmasıdır. Örneğin şekildeki gibi, 3 numaralı taş 4 numaraya getirildiğinde 2, 4, 6 üçlemesi tamamlanmış olur ve öteki oyuncunun bir taşını alır. Sonra karşı oyuncu oynar. Sıra yine itimilliyi kurana gelir ve 4 numaradaki taşını eski yerine yâni 3 numaraya götürdüğünde bu kez 1, 3, 5 üçleme-sini yapmış olur ve karşı oyuncunun bir taşını daha alır. Böy-lece bu oyuncu ortadaki, taşı her oynatmasında karşı oyuncu-nun bir taşını alır. Buna itimilliyeye düşürme denir.

İtimilli çok değişik şekillerde kurulabilir. Örneğin; 5, 7, 8 ve 9, 10, 11 üçlemelerinde 8 numaradaki taşı 9 numaraya götürüp getirmekle itimilli kurulmuş olur.

Kural: Bir oyuncunun aynı doğrultuda dizilmiş üçlü taşından herhangi birini karşı oyuncu alamaz. İkili ve tek taşları alabilir. Örneğin şekildeki gibi karşı oyuncu 1, 3, 5 numaralı taşları alamaz. Ama fırsat bulursa 2 ya da 6 numaradaki taşları alarak itimilliyi bozabilir.

Oyun, oyunculardan birinin taşı iki tâne kalıncaya kadar sürer. İki taşla üçleme yapılamayacağı için oyun biter.

DAĞ-ŞEHİR-İSİM-EŞYA

İsim oyunu ya da coğrafya oyunu da denir. En az üç kişiyle oynanır. 6-7 kişiyle oynamak en iyisidir. Oyun malzemesi birer kâğıt ve birer kalemdir.

Kâğıtlar yukarıdan aşağıya doğru yedi sütuna ayırarak şekilde çizilir. Her sütun başlangıcına dağ, şehir, isim, bitki, hayvan, eşya, toplam yazılır.

Yatay olarak da ikişer cm ara ile 8-10 çizgi çizilir.

Sıra ile oyunculardan biri bir harf söyler ve oyun başlar. Örneğin G harfi söylenmiş olsun. Her oyuncu kendi kâğıdına, baş harfi G olan bir dağ, bir şehir, bir isim, bir bitki, bir hayvan ve bir eşya yazar.

DAĞ	ŞEHİR	İSİM	BİTKİ	HAYVAN	EŞYA	TOPLAM
Gâvur Dağı 10	Giresun 10	Güler 10	Gül 5	Goril 10	Gemi 5	50
Hasan Dağı 10	Hakkâri 5	Haluk 10	Havuç 10	10	Havlu 10	45
Köroğlu D. 5	K.Maraş 5	Kemâl 10	Kekik 5	Kumru 5	Koltuk 5	35
						130

Şekil 3= Dağ, şehir, isim oyunu.

G harfinden sonra H, daha sonra K söylenmiş olsun. Yukarıda görüldüğü gibi, aynı harflerle yazılan isimler yan yana yazılır.

Kural: İsimlerin hepsini kendi kâğıdına en erken yazan oyuncu, öteki oyunculara 100'e kadar sayarak zaman verir. Bu zamanın bitiminde, yâni oyuncu "Yüz!" dediğinde öteki oyuncular artık isim yazamaz. Yazsalar da yazdıkları geçersiz sayılır.

Sonra puanlamaya geçilir:

Zaman dolunca kâğıtlar indirilir. Oyuncunun biri örneğin Gâvur Dağı yazmış olsun. Öteki oyunculardan aynı dağı yazanlar varsa, aynı dağı yazanlara 5'er sayı verilir. Değişik dağ isimleri yazanlara 10'ar sayı verilir.

Mesela G harfinden bitki ismi Gül'ü bir kişi daha yazmışsa ikisine de 5'er sayı verilir.

Sonra alınan sayılar yan yana toplanır. Şekildeki oyuncu G'den 50, H'den 45, K'den 35 sayı almıştır. Sonra öteki harflerden kaç sayı almışsa toplam hânesine yazılır ve oyun bitince alt alta toplanır. En çok sayıyı alan birinci olur. Sonra yeni bir oyuna geçilir.

İPLE BIHÇI (Testere) YAPMA

İki kişi ile oynanan bir oyundur.

Bir metre kadar uzunlukta bir mefele ipinin iki ucu düğümlenir. Oyunculardan biri iki elinin avuç içleri birbirine bakacak şekilde tutar ve ipten halkayı elinin dış tarafına gelecek şekilde gerdirir. Bu durumda iki ucu düğümlenmiş ip oyuncunun elinin arka tarafından gerdirilmiş, ipin uzun kısmı da birbirine paralel olarak durmaktadır. Oyuncu önce bir elinin dört parmağını alttaki ipe dolar, sonra da öteki elini üstteki ipe dolar ve yeniden gerdirir. Bu durumda her elin dört parmağına ip dolanmış olur. Sonra bir elin orta parmağı öteki elin orta parmağının iç tarafından ipin altına girer, öteki elle de aynı işlem yapıldıktan sonra ip tekrar gerilir. Bu durumda (Fotoğ-

raf 12) ellerin alt ve üst kısmında birbiriyle çapraz kesişen ikişer ip, kesişmeyip düz giden birer ip bulunmaktadır.



Fotoğraf 12= İple testere yapılırken

Oyuncu kesişmeyip düz giden iplerden yukarda olanını dişleri ile tutar. Yardımcı oyuncu da alttan giden düz ipi parmağı ile tutar. Oyuncu orta parmaklarındaki ipi yine orta parmakları ile bırakmadan tutar ve ipin öteki kısımlarını bırakır. Böylece sağ ve sol elinin orta parmaklarında, diğer taraftan da bir ucu oyuncunun dişleri arasında öteki ucu yardımcı oyuncunun parmağında olan bir düzenek ortaya çıkar. Oyuncu ellerinin arasını açtığı zaman dişleri ile yardımcı oyuncunun parmağı birbirine yaklaşır; dişleri ile yardımcı oyuncunun parmağının arası açıldığında oyuncunun elleri birbirine yaklaşır. İp tıpkı testere gibi iner çıkar. Yani oyuncu ellerini açar, sonra da dişleri ile yardımcı oyuncu ters yönlerde ipi çekerler ve bu işlem sürekli devam eder. Oyun da böylece uzar gider.



Fotoğraf 13= İple testere yapma

AT KUYRUĞUNDAN ÇEVİRMEÇ

Atların kuyruğundan bir kıl çekilir. Bu kılın uzunluğu 60 cm kadardır. Bu kılın bir ucuna ceviz büyüklüğünde bir taş sıkıca bağlanır. Kılın öteki ucu bir dal parçasına çok sıkı olmayacak şekilde bağlanır. Sonra kılın ucundaki taşın ağırlık, sopanın ekseninde havada döndürülür. Bu sırada kalın bir “vızzz!” sesi duyulur. Oyuncu bu sesteki keyif alır.

YÜSÜK (YÜZÜK) SAKLAMA

Oyuncular üçer dörder kişilik iki gurup olarak eşleşir. Her iki gurubun da birer ebesi olu. Ebeler aynı zamanda gurup sözcüleridir.

Bu oyunda bir yüzük, beş altı tâne fincan ve bir tepsi gerekir.

Taş tutma ya da benzer bir yöntemle yüzüğü önce hangi gurubun saklayacağı belirlenir. Yüzüğü saklayacak olan gurup ya öteki odaya geçer, ya da buldukları odanın bir ucuna gidip, arkalarını öteki oyunculara dönerek fincanlardan birinin içine yüzüğü koyar; ama bütün fincanlar fal bakılacakmış gibi ters konduğu için yüzüğün hangi fincanın içinde olduğu belli olmaz.

Yüzük saklanırken gurup kendi arasında danışır. Öteki gurup oyuncuların huyları ve düşünceleri dikkate alınarak yüzük saklanır. Bir defasında tepsinin bir ucundaki fincana saklanmışsa, bir sonrakinde öteki oyuncuları yanıltacak kadar değişik bir yere saklamak gerekir. Belki aynı fincanın altına koymak da öteki oyuncuları yanıltabilir.

Öte yandan saklı yüzüğü bulmak kolay değildir. Yalnızca kafadan atmakla fincan bulmak zor olur. Saklayan oyuncuların düşüncelerini okumaya çalışmak gerekir.

İçinde fincanların olduğu tepsi, öteki gurubun önüne getirilir. Öteki gurup oyuncuları gurup arkadaşlarıyla gizli ya da açık danışarak yüzüğün hangi fincanın altında olabileceğini kararlaştırır. Kesin karar verildikten sonra gurup sözcüsü olan ebe kararını açıklar:

-Yüzük şu fincanın altında! der.

Yüzüğün yerini doğru olarak bilmişse, ebe saklayan oyunculara birer cezâ verir. Bu cezâlar genellikle oyuncuların avuçlarına bir kemerle birer kez vurmaktır. Yüzüğün yerini doğru olarak bilen gurup, bu kez yüzüğü kendileri saklar.

Yüzüğün yerini bilememişlerse bu kez saklayan oyuncuların ebesi kemerle ötekilerin avuçlarına birer kez vurur.

Bu oyun eskiden ev hanımlarının dikiş yüksüklerini çok kullandığı yıllarda, yâni dikiş yüksüklerinin bol olduğu yıllarda fincan yerine dikiş yüksükleri; yüzük yerine nohut gibi küçük şeyler kullanılarak da oynanmış. Bu nedenle kimi insanlar “yüksük oyunu” demektedir.

Yüzük oyununu hanımlar olsun, beyler olsun, büyükler de oynamaktadır. Ancak verilen cezalar hep kemerle vurmak değil, kimi zaman çay pişirmek, kimi zaman pasta yapmak da olabilmektedir.



Fotoğraf 14= Yüzük saklama.

UÇAK

Bir dosya kağıdı külah yapıldıktan sonra yassılanır. Sonra uzunlamasına ikiye katlanır. İki ucu tekrar geriye katlanarak uçak şekline getirilir. Baş ve işaret parmakları arasında tutularak havaya atılır. Uçak havada ne kadar uzun kalırsa, oyuncu o kadar başarılı kabul edilir. Uçağın havada süzülerek yere inmesi oyunculara keyif verir.



Fotoğraf 15= Uçak.

KAYIK YÜZDÜRME

Bir kağıt kare şekline getirildikten sonra ikiye katlanır. Sonra bir daha ikiye katlanır. Sonra bir katı bir tarafa, üç katı öteki tarafa katlanarak üçgen haline getirilir. Üçgenden kare şekline getirildikten sonra kenarları indirilerek kayık haline getirilir. Kayık küçük havuzlarda ya da su birikintilerinde yüzdürülür.



Fotoğraf 16= Kayık yüzdürme.

FIRIŞTAK (Rüzgar gülü)

Bir kağıt kare haline getirildikten sonra köşeleri merkeze iki santim kalana kadar kesilir. Kesilen uçlar, bir yapıştırıcı ile merkezde birleştirilir. Bir toplu iğne yardımı ile fıriştak bir sopaya tutturulur. Sonra rüzgara tutularak ya da rüzgara doğru koşularak fıriştakın dönmesi sağlanır.



Fotoęraf 17= Fırıřtak (rüzgar gülü)

TESTERE

Tek kiřilik bir oyundur. Oyuncu kendi kendine oynayabileceęi gibi iki üç arkadař birlikte de oynayabilir.

Oyun malzemesi olarak 8-10 cm apında bir kartonun ortasına iki ivi delięi aılır. Kenarları da makasla testere aęzı yapılır. Ortasındaki iki delięe 4-5 karıř uzunluęunda kalınca bir ip geirilerek düğümlenir. İpin iki ucu aynı oyuncunun ellerinin orta parmaklarına geirilir. Sonra testere havada sallanarak ipin evresine sarılır ve ip gerilip gevřetilmek suretiyle testereye dönme hızı verilir. Birka kez hızlıca yapılan bu hareketten sonra ip hafif gerilip bırakılarak testere döndürülür.

Bu sırada oyuncunun bir arkadařı ince bir kâğıdı testerenin önüne yaklařtırır, oyuncu testeresiyle kâğıdı keser.

Bu oyunda testere tenekeden de yapılabilir ama o zaman tehlikeli olabilir.



Fotoğraf 18= Testere

KİBRİT

İki ya da daha çok oyuncuyla oynanabilir.

Önce bir kibritin yüzeylerine isimler yazılır.

Dikey olarak konmuş bir kibrit düşünülüğünde onu bu durumda durdurmak güç olur. İşte bu alt ve üst yüzeylere 1. ve 2. yüzeyler diyelim. Kibrit yakılması için kimyasal maddeler sürülmüş yüzeylerine 3. ve 4. yüzeyler diyelim. Geniş yüzeylere ise 5. ve 6. yüzeyler diyelim.

Dikkat edilirse kibrit havaya atıldığında en çok 5. ve 6. yüzeyler yukarıya bakacak şekilde oturur. Sık sık 3. ve 4. yüzeylerin oturduğu da görülür. 1. ve 2. yüzeyler ise çok seyrek oturur.

Bu yüzeylere şöyle isim yazılır:

1. Yüzey-Hâkim
2. Yüzey-Savcı

3. Yüzey-Polis
4. Yüzey-Bekçi
5. Yüzey-Yankesici
6. Yüzey-Hırsız

Kibritin üzerine bunlar yazıldıktan sonra oyuna geçilir:

Önce taş tutma ya da benzer bir yöntemle oyuncuların hangi sırayla kibrit atacakları belirlenir. Sonra ilk oyuncu kibriti baş ve işaret parmaklarının arasına alarak havaya atar. Olabildiğince 1. ve 2. yüzeyleri kondurmaya çalışır. Ama hangi yüzey gelmişse o okunur. Örneğin savcı gelmişse ona savcı denir. Savcılık kötü bir şey olmadığı için oyuncu karşı çıkmaz. Ama yankesici ya da hırsız çıkmışsa karşı çıkarak bir atış hakkı daha kullanır. İkinci atışta da yankesici ya da hırsız çıkarsa, üçüncü ve son atış hakkını kullanır. Buna “El oğlu üçte!” diye, kimse karşı çıkmaz, ama oyuncu üçüncü hakkını da kullanırken öteki oyuncular hep bir ağızdan, “Olup olacağı!” diye bağırır. Yine (örneğin) hırsız oturursa, öteki oyuncular yine hep bir ağızdan, “Olup olacağı... Hırsız!” diye bağırır. Sonra sıradaki oyuncu kibrit atmaya başlar.

Bütün oyuncular birer isim aldıkları zaman oyun sona erer ve yeni oyuna geçilir.

HIRSIZ POLİS

Bu oyun bir kağıt kaplama sanatı oyunudur.

Kare şeklindeki bir kağıtın uçları merkezde birleştirilir. Sonra ters çevrilir ve köşeler bir daha merkezde birleştirilir. Sonra; önce bir eksenden ikiye katlanır, daha sonra öteki eksenden ikiye katlanır ve şekildeki hale getirilir.

Düzenegin içine sekiz tane meslek yazılır. Mesela; hakim, savcı, hırsız, polis, yankesici gibi. Oyun düzenegi parmaklara giydirilir. Karşı oyuncuya:

-Hangisi? Diye sorulur.

Karşı oyuncu, parmaklarında düzenek olan oyuncunun bir parmağına dokunarak:

-Şu... der.

Düzenegi kullanan oyuncu:

-Kaç kere? Diye sorar.

Karşı oyuncu, mesela:

-Beş... der.

Bunun üzerine parmaklarında düzenek olan oyuncu parmaklarını beş kere açıp kapatır ve oradaki yazıyı okur. Mesela:

-Savcı! Der.

Oyun bu şekilde devam eder.



Fotoğraf 19=Hırsız polis

KİBRİT ÇÖPÜ KIRMA OYUNU

Çakmakların bu kadar yaygın olmadığı, çöp toplamının bu kadar güzel olmadığı devirlerde her çocuk birkaç dakika içerisinde beş on tane kibrit çöpü toplayabilirdi.

Oyunculardan biri ebe seçilir ve baş parmağı ile işaret parmağı arasına bir kibrit çöpünü sıkıştırır. Öteki oyuncular sıra ile kendi ellerinde baş ve işaret parmakları arasında tuttukları kibrit çöpü ile ebenin parmakları arasındaki kibrit çöpünü kırmaya çalışır. Kibrit çöpü kırılan, sıra yeniden kendisine gelene kadar bekler. Kibrit çöpü kırılmayan ebe olur. Böylece bütün kibrit çöpleri kırılana kadar oyun devam eder.

SÖĞÜT DALINDAN DÜDÜK YAPMA

Taze sürgün bir söğüt dalı çakı ile bir karış uzunluğunda kesilir. Kavaldaki gibi üflenecek yer açılır. Dalın kabuğu birkaç santim uzunluğunda kesildikten sonra sıvazlanarak gevşetilir ve çıkarılır. Üfleme ucundan hava gitmesi için bir kanal açılır ve çıkarılan kabuk aynı yere takılır. Sonra üflenerek kaval gibi öttürülür.

BUĞDAY SAPINDAN DÜDÜK YAPMA

Buğday sapı kartlaşmaya başlayınca boğum yerinden kesilir. Üç beş santimlik yeri bir çakı ile ortadan dilinir ama düşürülmez. Bu kısım ağza alınarak üflenir ve bir ses elde edilir.

KAMIŞTAN TÜFEK YAPMA

Bir kamış parçası kesilerek boğumdan itibaren üst kısmı kesilir ve yay gibi yapılır. Bu yay yine kamıştan bir tetik yerleştirilir. Yay gibi yapılan parçanın altına tetik yerleştirilerek yay kurulmuş olur. Tetik çekildiğinde tak diye bir ses duyulur.

PAZUDA İP KIRMA

Erkek çocuklar pazularına melefe ipi dediğimiz kalınca ipten sıkıca bağlar ve pazularını şişirerek ipi kırmaya çalışır.

PORTAKAL KABUĞUNDAN DEVEME (TOPAÇ)

Kalın kabuklu portakallar bu işe daha uygun olur.

Soyulan portakalın kabuğundan bir küçük parça, en küçük metal para büyüklüğünde yuvarlanır. Ortasına bir kibrit çöpü geçirilir. Kibrit çöpünün kısa tarafı portakal kabuğunun beyaz kısmı tarafında, uzun kısmı turuncu tarafında olacak şekilde ayarlanır. Sonra kibrit çöpünün uzun kısmından baş ve işaret parmaklarıyla tutularak hızla kıvrılır ve yerde dönmesi sağlanır. Dönen oyuncağın sadece turuncu kısmı görülecektir.

Bu çocuk oyununda yenme yenilme, oyundan çıkma gibi kurallar bulunmamaktadır. Her çocuk kendi oyuncağı ile ne kadar başarılı döndürme yaparsa bundan o kadar keyif alır.

YUMURTA TOKUŞTURMAK

Pişmiş yumurtaların tokuşturulması esasına dayalı bir oyundur.

Oyun malzemeleri suda pişirilmiş yumurtadır.

Ebelik tekerlemesiyle ya da tatş tutma gibi bir usulle kimin yatan oyuncu, kimlerin vuran oyuncu olacağı belirlenir. Yatan oyuncu yumurtasını avucunun içine alır. Yumurtanın sivri ucu, oyuncunun baş ve işaret parmaklarının oluşturduğu halkadan zar zor görünür olmalıdır ki yumurta kolay kırılmasın. Öteki oyuncu kendi yumurtasının sivri ucu ile yatan oyuncunun yumurtasına vurur. Tokuşan yumurtalardan biri kırılır. Kırılan yumurta, kıran oyuncunun olur.

Böylece oyun sürer gider. Bütün yumurtalar kırıldığında oyun sona erer.

Genellikle oyunun sonunda kırılan yumurtaların kabukları soyularak ekmek arası yapılır, üzerine kırmızı biber ve tuz atıldıktan sonara ortaklaşa yenir.

CEVİZ KABUĞUNDAN GEMİ YÜZDÜRMEÇ

Bütün ceviz ikiye ayrılır. Bir tarafının içi boşalttırdıktan sonra içine, su ile karıştırılmış kül veya çamur konarak yüzeyi düzeltilir. Üç tane kibrit çöpüne kağıttan yelkenler yapılarak yapıştırılır ve bunlar yarım cevizin içine seren direkleri gibi dikilir. Böylece tamamlanan gemi durgun suya konarak yüzmesi seyredilir.

BITIRAKTAN SEPET YAPMA

Bu tür oyunlar, çocukların el becerilerini geliştirir. Tarla kenarlarında kendiliğinden yetişen bıtıraklar toplanır ve bunlar birbirine yapıştırılarak minyatür sepet v.s. gibi eşyalar yapılır.

B.BAHÇE OYUNLARI

KÖREBE

Beş altı ya da daha çok oyuncuyla oynanır. Önce bir ebe seçilir. Ebenin gözleri bir mendille bağlanır. Ebe artık körebedir. Körebe el yordamıyla öteki oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Onlardan birine dokunduğunda ebelik o oyuncuya geçer. Bu kez de o oyuncunun gözleri bağlanır.



Fotoğraf 20=Körebeye oynayan çocuklar

Doğal olarak gözü bağlı bir ebe, öteki çocukları yakalayamaz. Oyuncular uzak durduklarında oyunun tadı kaçır. Oyunu renklendirmek için öteki oyuncular ebenin yakınına gelir, kimi zaman hafifçe dokunarak ya da konuşarak ebeyi üzerlerine çekerler.

Körebeye düz bir alanda, yâni ebenin ayağına takılıp onu düşürecek bir engel olmayan yerlerde oynanmalıdır.

İSİM SÖYLEME

Kız erkek karışık ya da ayrı ayrı oynanabilir. En az üç dört kişiyle, en iyisi yedi sekiz kişiyle oynanır. Oyun malzemesi olarak büyükçe bir top yeterlidir.

Ebelik tekerlemesiyle topu kimin havaya atıp isim söyleyeceği belirlenir. Topu atacak oyuncu, topu havaya doğru atarken oyunculardan birinin adını bağırır. Örneğin, “Ahmet!” diye bağırır. Topu atan oyuncu ve öteki oyuncular ka-

çışırken Ahmet havadaki topu yere düşmeden yakalamaya çalışır. Topu yere düşmeden yakalarsa kendisi bir isim bağıırır. Mesela, “Burcu!” diye bağırdığında Burcu topu yakalamaya, ötekiler kaçmaya çalışır. Burcu topu yere düşmeden yakalayamazsa, hemen topu tutar. Topu yakaladığı an öteki oyuncular hareketsiz kalır. Burcu topu kendisine yakın olanlardan birine atar. Attığı oyuncu topu havada tutarsa yanmaz, topu havaya atarak isim söyleme sırası kendisine geçer. Ama top kendisine değer de yere düşerse yanar. Yanan oyuncu oyundan çıkar. Onu yakan oyuncu da yine topu havaya atarak başka bir oyuncunun adını bağıırır.

Kural: Oyunculardan birini yakmak için top atan oyuncu, eğer vuramazsa kendisi yanar ve oyundan çıkar. Topu kime atıp da vuramamışsa top atma sırası o oyuncuya geçer.



Fotoğraf 21=İsim söyleme

İSTOP

Beş altı oyuncuyla oynanan bir oyundur.

Oyun malzemesi olarak bir top yeterlidir.

Oyunculardan biri taş tutma veya başka bir usulle ebe seçilir. Ebe topu havaya atar ve oyunculardan birinin adını söyler. O oyuncu topu havada yakalar veya yere düşünce çabucak yakalar. Bu sırada ebe ve öteki oyuncuların her biri bir yöne doğru kaçar. Topu yakalayan oyuncu topu eline alır almaz “İstop!” diye bağırır. Bu sesi duyan kaçan oyuncular, yönleri oyun merkezinde olmak üzere oldukları yerde durur.

Kural: İstop sesini duyduğu halde kaçmasına devam eden oyuncu yanar.

Topu tutan oyuncu kendisine en yakın oyuncuya topu fırlatır. Onu vurursa o oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Kendisi de ebe olarak oyuna devam eder. Yani topu hayava atar ve bir isim söyleyerek kaçar.



Fotoğraf 22=İstop

Kural: Kendisine top atılan oyuncu, atılan topu havada yakalarsa yanmaz. Ebelik kendisine geçer. Oyun böylece devam eder. En sonunda iki kişi kalır. Bu iki kişi arasında istop oyunu devam eder. İçlerinden biri yenildiğinde oyun sona erer.

ÇELLİK DEYNEK (Çelik Çomak)

“Çellik” çelinecek şey anlamındadır. Üzerinize atılan bir şeyi, örneğin bir deynekle çelersiniz.

Kimi yörelerde bu oyuna çelik-çomak da denmektedir. Buradaki çelik, su verilmiş demir anlamına olmayıp, bitkisel anlamda ağaçtan kesilmiş bir dal parçasıdır.

Bu oyun erkek çocuklar içindir. Kızlar için ayrıca çellik deynek oyunu vardır.

Oyuncular iki guruba ayrılır. Taş tutma ya da benzer bir yöntemle hangi gurubun çeleceği belirlenir. Çelinen çelliği yakalamaya çalışanlara da yelen gurup denir.

Oyun malzemeleri: Bir karış uzunluğunda bir dal parçası olan çellik, üç karış uzunluğunda bir dal parçası olan deynek. Kale ise iki tane parke taşının yan yana konmasıyla oluşturulur.

Bu oyun boş arsa ya da kırsal alanda oynanır. Yol kenarlarında ya da evlerin yakınında oynanması tehlikeli olur.

Kale taşları, yelen gurup baktığında tek taşmış gibi görünecek şekilde ve üzerine çellik konacak kadar aralıklı konur. Kale üzerine konan çellik, deyneğin birinci darbesiyle havalandırılır, ikinci darbesiyle olabildiğince uzağa çelinir.

1.Vuruş: Deynek çelliğin altına sokulur. Küçük bir vuruşla baş hizasına dek havalandırılır.

2.Vuruş: Havalanan çelliğe deynekle o kadar kuvvetle vurulur ki çellik yere düşmeden yeniden havalanır ve uzaklara düşer.

Kural: Oyuncu 1. ve 2. vuruşları yaparken çelliğe vuramazsa “El oğlu üçte!” denerek atış yenilenir. Üç kez üst üste vuramazsa yanar. (ölür) Sıra öteki arkadaşına gelir.

Kural: Ölen eşi diriltmek için ona dokuz sayı vermek gerekir.

Kural: İkinci vuruşta deynek hafifçe çelliğe değse bile atış geçerli sayılır ve oyuncu yanar. Ölen oyuncuya dokuz sayı verildiğinde oyuncu yanmamış gibi olur ve atış için sırasını bekler.

İyi bir atışla çellik uzağa düşer. Ama yelen gurubun oyuncularını çelliğin düşeceği yerde beklemektedir. Havadan süzülerek gelen çelliği havada yakalarlarsa buna hora tutmak denir. Hora tutulduğunda yelen gurup, çelen gurup olur ve oyuna yeniden başlanır.

Kural: Çellik yere düştüğünde, yelen guruptan biri çelliği alır. Aldığı noktadan dikkatle atarak kale taşlarını vurmaya çalışır. Deynek de kale taşlarının arasında bulunmalıdır. Çellik deyneğe ya da kale taşlarına değerse çelen oyuncu yanar. Çelme sırası aynı guruptaki ikinci oyuncuya geçer.

Kural: Çelen guruptakilerin hepsi de yandığında çelme sırası öteki guruba geçer.

Kural: Yelen oyuncular hora tutmak için ceketlerini ters çevirerek kollarını giyer ve önlük gibi kullanır. Yâni çelliği elleriyle tutacaklarına ceketleriyle tutarlar. Böylece ellerinin acımalarını önlemiş olurlar.

Yelen oyuncu çellikle kaleyi vuramadığı zaman çelen oyuncu deyneği sağ eline alır (solak değilse), çelliği sol eliyle havadan bırakarak deynekle çelliği birkaç kez havaya zıplatır ve sayar. Usta oyuncular 8-10 kez sayabilir.

Kural: Hiç sayamayan ölür.

Kural: Her oyuncu saydığı sayının birini kendisine ayırır, öteki sayıları, diriltmek için ölen arkadaşlarına, ya da doğurtmak için karşı tarafın oyuncularına verir. Ya da bir kısmını kendi arkadaşlarına, kalanını yelen oyuncuları doğurtmaya verir.

Kural: Yelen oyuncuya dokuz sayı verildiğinde oyuncu doğurur ve doğan çocuğa çelen gurup aşağılayıcı isimler tatar: Ayran çiğnemez; kalede sandık, yine yine usandık... gibi.

Yelen gurup oyuncusuna örneğin 7 sayı verilmiş olsun. Doğurmasına iki sayı kala çelen oyuncuların tamamı ölmüş ve oyuncular yer değiştirerek ikinci oyuna başlanmış olsun. O oyuncu 7 aylık borçludur. Yeniden çelme sırası değiştiğinde o oyuncuya 2 sayı daha verildiğinde o oyuncu doğurur ve çocuğuna aşağılayıcı bir isim takılır.

Dikkat: Aman çocuklar dikkatli oynayın. Özellikle çelliği hora tutmaya çalışırken dikkat edin. Hora tutarken çellik gözüne değerek gözlerini kaybeden çocuklar olmuştur. Baktınız ki çellik hızlı geliyor, hemen arkanızı dönün ve kafanızı eğerek koruyun. Ama çellik süzüle süzüle geliyorsa bu fırsatı da kaçırmayın.

KIZ ÇELLİK DEYNEĞİ

Erkek çocukların oynadığı çellik deynek oyununda kale taşlarının duruşu şöyledir:

Yelen oyuncular kale taşlarının yalnızca birini görecektir şekilde taşlar arkalı önlü konur. Kız çellik deyneğindeyse taşlar yan yana konur. Yelen oyuncular baktığında iki taşı da görür.

Çellik ve deynek ölçüleri erkek çocukların oynadıklarının aynıdır.

Kural: Kız oyuncular deyneğin bir ucunu kale taşlarının üzerine konan çelliğin altına, yere dayar. Bir tek hareketle çelliği uzağa fırlatmaya çalışırlar. Oysa erkek çocuklar çelliği önce havalandırıyor, sonra yere düşmeden ikinci bir vuruşla uzağa çeliyordu.

Bu iki ayrıntının dışında öteki kurallar her iki oyunda da aynıdır.

SÜLENKE

Uygun bir yere çay bardağına benzeyen bir taş, dikey olarak dikilir. Buna kale denir. Kalenin dikildiği yerin 5-6 metre uzağına bir başlangıç çizgisi çizilir. Oyuncular başlangıç çizgisinin gerisinde durur. Taş tutma ya da ebelik tekerlemesiyle bir ebe (ya da bekçi) seçilir. Ebe kaleyi bekler.

Her oyuncunun el büyüklüğünde yassı bir taş olmalıdır. Her oyuncu sırayla elindeki yassı taş kaleye atarak kaleyi yıkmaya, hem de uzağına düşürmeye çalışır.

Kural: Oyuncu atışını yaparken çizgiyi aşmamalıdır.

Kural: Oyuncunun taş kaleye değmemişse, oyuncu bulunduğu yerde kalır. Atış sırası bir sonraki oyuncuya geçer. Bu kez bir sonraki oyuncu kaleyi devirerek uzaklara düşürmeye çalışır.

Kural: Kale devrilmiş, örneğin birkaç metre uzağına düşmüş olsun. Kale bekçisi hemen kaleyi alarak yerine dikmelidir. Oyuncularsa taşın devrilmesinden yerine dikilmesine kadar geçen zaman içerisinde kalenin yanına düşen kendi yassı taşlarını kaparak başlangıç çizgisine dönmeye çalışır. Dönemeyenler en azından kendi taşlarının üzerine basar. Kendi taşının üzerine basan oyuncuya ebe dokunamaz.

Kural: Ebe, kale taşını diktikten sonra başlangıç çizgisinden kaleye doğru gelmiş olan oyunculara el ucuyla dokunmaya çalışır. Dokunduğu oyuncu yanar. Kendi yassı taşına ayağıyla basmakta olan oyuncuya dokunamaz. Ama aynı oyuncu taşını eline aldığı anda yakalayabilir.

Kural: Kale devrikken ebe kimseyi yakalayamaz.

Kural: Yanan oyuncu ebe olur ve oyun yeniden başlar.

Kural: Ebenin kovaladıkları başlangıç çizgisinin ötesine kaçar. Başlangıç çizgisinin ötesindekileri ebe yakalayamaz.

LÖK LÖK

5-6 kişiyle oynanan bir oyundur.

Önce bir başlangıç çizgisi çizilir. Çizginin 4-5 metre ilerisine yuvarlak, yumruktan daha küçük bir taş dikilir. Her oyuncunun elinde el büyüklüğünde birer yassı taş bulunur. Oyuncular sıralamaya gerek duymadan birer atış yapar. Bu atışın amacı ve yapılışı şöyledir:

Her oyuncu bir atış yapar. Bu atışta yuvarlak taştan kaleye vurulmaz. Ama her oyuncu yassı taşını bu kaleye en yakına kondurmak isteyecektir. En uzak düşüren ebe olur.

Bir ebe belirlendikten sonra ilk atış yapan oyuncu kendi yassı taşıyla yuvarlak kaleye öyle bir atış yapar ki kale çok uzaklara fırlar. Ebe kaleyi alıp eski yerine getirecektir ama bu sırada öteki oyuncuların her biri bir yere gizlenecektir. Ebe gizlenen oyuncuları gördüğünde yuvarlak kale taşını bir iki kez yere vurarak "Lök lök!" der. Lök lök edilen oyuncu yanmıştır. Bütün oyuncular lök lök edildiğinde oyun biter ve yeni oyuna geçilir.

YAKAN TOPU

Altı, sekiz, on ya da on iki oyuncuyla oynanır. Oyuncular ikiye bölünerek iki gurup olur. Oyun alanı voleybol sahasının biraz daha küçüğüdür. Yalnız voleyboldaki file yerine yakan topunda bir çizgi bulunmaktadır.

Taş tutma ya da benzer bir yöntemle önce hangi gurubun başlayacağı belirlenir.

Mesela beşer kişilik iki gurup olsun. Beş kişinin dördü kendi oyun alanında durur, biri ise kaleci gibi, öteki gurup oyuncuların arkasında durur. Bu oyuncu oyun alanına giremez. Her gurubun böyle bir kalecisi bulunur. Öteki oyunculara oyun alanının içinde olur.

Başlayan gurubun kalecisiyle oyuncuları uzaktan uzağa paslaşırlar. Öteki gurubun oyuncuları şu hareketi yapar:

Top kaleciye geldiğinde, kaleci topu kendilerine vurmamasın diye oyun alanının orta çizgisine koşarlar; top oyunculara geldiğinde oyuncu kendilerine vurmamasın diye kalecinin yanına koşarlar.

Topla paslaşan gurup, öteki gurubun oyuncularını topa vurmaya (yakalamaya) çalışır.

Öteki gurup oyunculara vurulmamak için bir o yana bir bu yana kaçar.

Kural: Herhangi bir yerine top değen oyuncu yanar ve oyundan çıkar. (Burada yanmak yerel bir kelime olup, oyunda devre dışı kalmayı anlatır.)

Kural: Topu havada yakalayan oyuncu yanmaz. Topla oynama sırası kendilerine geçer. Ama topu tuttuğunda kazara elinden düşürürse yanar.

Kural: Oyuncular karşı sahaya girerse, ya da yan çizgilerden dışarıya, oyun alanının dışına çıkarsa yanar.



Fotoğraf 23=Yakan topu

Kural: İlk yanan oyuncuyla kaleci yer deęiřtirir. İlk yanan kaleci olur, eski kaleciyse oyuna katılır.

Kural: İkinci ve daha sonra yanan oyuncular kendi kalecilerinin yanında bekler.

Kural: Top karřı sahadan taca ıkarsa, top atıřını öteki gurup yapar.

Kural: Top birine deęip yakmıřsa, o topu atanlar yine atmaya devam eder.

Kural: Bir guruptaki son oyuncu da yandıęında oyun sona erer. Bu defa oyun alanları deęiřtirilerek yeni oyuna başlanır. Oyun böylece devam eder gider.

MENDİL ATMA

Bu oyun en az yedi kiřiyle oynanır. Kız erkek karıřık da oynanabilir. Ya da kızlar ayrı, erkekler ayrı da oynanabilir. On, on beř kiři olursa daha iyi olur.

Önce bir ebe seçilir. Öteki oyunculara eřit aralıklarla, ember řeklinde yere ömelir. ömelenlerin yüzleri emberin iine bakacak řekilde olmalıdır. Ebe ise emberin dıřında durur. Ebenin elinde bir mendil bulunmaktadır.

Kural: Ebe dairenin dıřında dolařarak elindeki mendili gizlice, ömelenlerden birinin arkasına bırakır. Ve dolařmasını sürdürür. Dolařırken de:

Yaę satarım, bal satarım

Ustam ölmüş, ben satarım

Diye řarkı söyler. Mendili bıraktıktan sonra řarkı söyleyerek bir tur atan ebe, mendili bıraktıęı oyuncunun arkasına gelince (oyuncu mendilin arkasında olduęunun farkına varmamıřsa) řarkısını şöyle tamamlar:

Yaę satarım, bal satarım

Ustam ölmüş ben satarım

Yaę gibi kaymak gibi

Dayak atarım, dayak atarım

Diyerek arkasında mendil olan oyuncunun sırtına birkaç şaplak vurur. O zaman dayak yiyen oyuncu mendilin kendi arkasında olduğunu anlar, mendili alarak ebe olur. Kendisinden boşalan yere, az önceki ebe oturur.

Kural: Ebe mendili attıktan sonra, mendil atılan oyuncu erken farkına varırsa koşarak ebeyi yakalamaya çalışır. Eğer ebeyi kendisinden boşalan yere oturmadan yakalarsa ebe ebeliğine devam eder. Yakalayamazsa ebelik yeni oyuncuya geçer.

MENDİL KAPMAÇ

Oyuncular iki eşit guruba ayrılarak aralarından birer ebe seçer. Oyun alanının bir ucuna bir gurup, öteki ucuna öteki gurup yerleşir. Her iki gurup için de başlangıç çizgileri çizilir. Bu iki paralel çizginin arası on metre kadar olmalıdır. Bu iki çizginin tam ortasına, futboldaki santra noktası gibi bir yere bir sopa dikilir. Sopaın üzerine bir mendil konur. Sopa yoksa bir oyuncu yere çömelir ve mendil kafasına konur.

Her guruptan birer oyuncu seçilir. Her ikisi de kendi başlangıç çizgilerinde ve tetikte bekler. Ebelerden birinin, mesele el çırpma ya da ıslık çalma ya da sözlü olarak “Başla!” komutuyla oyuncular koşarak mendili alıp başlangıç çizgisine dönmeye çalışır. Önce giden mendili alıp kaçır. Ama ikisi de birlikte gelmişse mendili alıp kaçmak için fırsat kollamaya başlarlar. Her ikisi de mendilin çevresinde dönerek öteki oyuncuyu uyutmaya çalışır.

Kural: Bir oyuncu mendili alıp başlangıç çizgisine kadar kaçarsa, karşısındaki oyuncu yanar.

Kural: Bir oyuncu mendili alıp kaçarken, başlangıç çizgisine varmadan önce öteki oyuncu ona dokunursa yanar.

Kural: Yakalanmadan mendili alıp kaçırın oyuncu isterse karşıdan çıkan ikinci oyuncuyla oynayabilir. İstemezse onun yerine başka bir oyuncu çıkar.

Kural: Bir gruptaki ebe dahil bütün oyuncular yandı-
ğında oyun biter, yeni oyuna başlanır



Fotoğraf 24=Mendil kapmaç

TURA KAZIK

En az yedi sekiz oyuncuyla oynanır. Daha çok oyuncuyla daha iyi olur.

Oyuncular, yaklaşık altı metre çapında bir çember oluşturacak şekilde ve yüzleri çemberin merkezine olacak şekilde çömelerek oturur. Çömelenlerin arkasında, yâni çemberin dışında bir kaçan oyuncu vardır. Çemberin içindeyse bir ebe vardır.

Ebe, beş metre kadar uzunlukta kalın bir ipin (kendir) bir ucuna orta büyüklükte bir minder bağlar. Öteki ucunu sol eliyle tutar, sağ eliyle ipin ucundaki minder kement salları gibi havada çemberler çizdirerek salları ve kaçan oyuncuya vurmaları için fırsat kollar. Fırsatı bulunca minderleri fırlatarak

kaçan oyuncuya “Paat!” diye vurur. Kimi zaman kaçan oyuncunun yere kapaklandığı bile olur. Ebe ipin öteki ucunu elinden bırakmaz.

Kaçan oyuncu bu darbelerden kurtulmak için çömelenlerin arkasına saklanmaya çalışır. Ama hep aynı kişinin arkasına saklanamaz. Siperden sipere sıçrayan asker gibi, bir o oyuncunun arkasına, bir öteki oyuncunun arkasına saklanır.

Oyunda çömelen oyuncular da boş durmaz. İki oyuncu kendi aralarında işaretle anlaşarak aynı anda ayağa kalkar ve biri ötekinin yerine çömelir. Bu sırada kaçan oyuncu bunlardan birinden boşalan yere öteki oyuncudan daha önce oturursa kaçmaktan kurtulur, onun yerine ayakta kalan oyuncu kaçmaya başlar.

Tura-kazık oyununda ebelik gerçekten güçtür. O minderi havada hiç yorulmadan dakikalarca sallamak kolay değildir. Onun için bu oyunda herkes ebelik yapamaz. Ebelik yapabilecekler sırayla turayı alarak çemberin merkezine geçer.

Bu oyunda ip ve ucundaki ağırlığa “tura” denir. “Kazık” kelimesi de ebenin dairenin merkezinde kazık gibi, hiç ayrılmadan durmasından gelmektedir.

(1) Bu oyun, yetmişli yılların sonunda Mağralı Mahallesinde bir düğünde oynanırken derlenmiştir. Oyuncuların yaş ortalaması 30’dur. Turayı eline alan, palabıyıklı, 40 yaşlarında bir at arabacısıydı. Bu oyuncular o kadar seviyeli bir oyun oynadılar ki, unutmak mümkün değil.

KÜSKÜÇ

4-5 kişiyle oynanır. Erkek çocuk oyunudur. Genellikle boş arsa gibi yerlerde oynanır, çünkü oyun alanı katı çamur hâlindeki toprak zeminlerdir. Ya da 1-2 m çapındaki bir toprak parçası sulanarak küsküç saplanacak kıvama getirilebilir.

Oyun malzemeleri iki karış uzunluğunda küsküç denilen dal parçalarıdır. Bu dalların bir ucu kurşun kalem gibi sivriltilir, öteki ucunun da yalnızca kabukları soyulur. Küskücün kabukları soyulan taraftan tutularak sivri ucu sert bir şekilde çamura saplanmaya çalışılır.

Her oyuncunun 5-6 küskücü olmalıdır.

Taş tutma ya da benzer yöntemlerden biriyle evel, evel ardı, dipçik, kaval gibi oyuncuların oynama sıraları belirlendikten sonra 1. oyuncu (yâni evel) küskücünü hızla ve olabildiğince dik olarak yere saplar. İkinci oyuncu kendi küskücüyle hem küskücünü yere sağlamca saplamaya hem de bir önceki küskücü devirmeye çalışır. Devirdiği küsküç kendisinin olur. Sonra aynı şekilde öteki oyuncular atış yapar. Amaçları saplanmış küsküçleri devirerek almaktır. Başlangıç atışlarında bir oyuncu başka bir oyuncunun küskücünü alsa bile, oyuna devam etmez.

Başlangıç atışları bittikten sonra sıra ilk atışı yapana gelir. Oyun böylece sürer.

Kural: Başlangıç atışlarından sonra başka bir oyuncunun küskücünü deviren, bir daha atış yapar. Yine devirirse bir atış daha yapar. Deviremezse atış sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

Bir oyuncu küskücünü yere saplayamaz da yere yatar duruma düşürürse, "tar" denir. Bu olaya da tara düştü denir.

Kural: Tara düşen küsküce şu şekilde atış yapılır: Kendi küskücünüzle o şekilde bir atış yapın ki, küskücünüz çamura başkasının deviremeyeceği kadar sağlam saplansın ve tardaki küskücü de bulunduğu yerden en az bir karış uzağa fırlatsın. Bir karıştan daha uzağa fırlatırsa küskücü alır. Daha az uzağa

götürmüşse alamaz ve oyun sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

Bazan küsgüç yere devrilir ama sivri ucu çamurdan çıkmamış olur. Devirmeye çalışan oyuncu küskücü almaya çalışırsa da, küskücün sahibi “Burnu boktan çıkmadı.” diyerek karşı çıkar, haklı olarak küskücünü yerinden oynatmaz.

GAZUZ KAPAĞI

Bu oyun bir erkek çocuk oyunudur.

Oyun malzemeleri: Her oyuncunun el büyüklüğünde birer yassı taşı ve beş-on tâne (metal) gazoz kapağı olmalıdır.

Beton ya da daha iyisi toprak bir zemin üzerinde önce bir başlangıç çizgisi çizilir. Başlangıç çizgisinden 5-6 m ileriye 1 m çapında bir daire çizilir. Bu dairenin merkezine her oyuncu birer gazoz kapağı koyar. Gazoz kapakları kule gibi üst üste dizilir. Sonra oyun başlar.

Oyunda ilk atışı yapana evel denir. İkinci atışı yapana evel ardı, üçüncü atışı yapana dipçik, dördüncü atışı yapana kaval denir. Bir el sonraki oyunda evel evel ardı olur, dipçik kaval olur, kaval evel olur.

Önce evel atış yapar. Elindeki yassı taşla kule gibi üst üste dizilen gazoz kapaklarını devirerek onları dairenin dışına çıkarmaya çalışır. Dairenin dışına çıkan gazoz kapaklarını atışı yapan oyuncu alır. Başlangıç atışlarında atış yapan oyuncu dairenin dışına kapak çıkarsa bile oyuna devam edemez ama kapağı alır. Bir sonraki oyuncu atışa başlar.

Ancak bütün oyuncular başlangıç atışı yaptıktan sonraki atışlarda bir oyuncu daireden gazoz kapağı çıkarmışsa atışa devam eder. Daireden kapak çıkaramayan oyuncu sırasını yitirir, tekrar atış yapabilmek için sırasını bekler.

Bütün gazoz kapakları daireden çıktıktan sonra oyun biter ve yeni bir oyuna geçilir.

Atışlar sırasında kapak tam daire çizgisinin üzerinde olursa, yâni ne dairenin içinde ne de dışında değilse buna

“karalüllü” denir, bu kapak dairenin merkezine konur ve oyuncu sırasını yitirmiş olur.

MORİK

Gazoz kapağı oyununun aynıdır. Tek fark gazoz kapakları yerine sigara paketlerinin kartonlarıyla oynanmasıdır.

60’lı, 70’li yıllarda sigara paketlerinin çoğu kartondu. Bahar, yenice, harman, sipahi, kulüp, gelincik gibi sigaraların paketleri kartondu. İşte gazoz kapakları yerine bunlarla oynanırdı. Bu sigara paketlerinin kartonları 50’lik, 100’lük, 200’lük, 500’lük, 1000’lik gibi sınıflara ayrılırdı. Bu ayrımlar değişik semtlerde değişik olabilirdi. Her konuda olduğu gibi az bulunanlar 1000’lik, çok bulunanlar 50’likti.

DUVARA VURMAÇ

Bu oyun parayla oynandığı için bir tür kumar sayılırdı ve onun için çok az çocuk tarafından oynanırdı. Her çocuk bu oyunu oynamazdı.

Bu oyun taş duvarların dibinde oynanır. Duvarda, göğüs hizasındaki büyük bir taş ebe taşı olarak belirlenir. Sonra oyuncular atış sıralarını belirler. İlk oyuncu elindeki metal parayı duvardaki ebe taşına hızla vurarak geriye sektirir. Para sıçrar ve belli bir yerde durur. Sonra evel ardı atış yaparak yerdeki paraya yaklaştırmaya çalışır. Kendi parasıyla yerdeki paranın arasını karışlar. Eğer bir karış mesafeden daha azsa kazanır, yoksa sırasını bekler.

Parayı duvara vurmanın da ustalığı ve incelikleri vardır. Eğer yerdeki para duvara yakınsa paranın düz tarafı istenilen yavaşlıkta veya sertlikte taşa çarptırılır. Bu şekilde vurulduğunda para yakına düşer. Eğer yerdeki para uzaktaysa paranın kenarı taşa hızla çarptırılır. Yerdeki para yana doğru ise, oyuncu parayı açılı bir şekilde taşa vurur.

Kural: Yerdeki paraya kendi parasını bir karıştan daha az yaklaştıran, yerdeki parayı alır.

Kural: Başlangıç atışı yapanlar yerdeki parayı alsa bile yeni atış yapamaz.

Kural: Başlangıç atışlarından sonraki atışlarda atış yapan oyuncu yerdeki paralardan birine bir karıştan daha az olacak şekilde kendi parasını yaklaştırırsa parayı alır ve yeni bir atışa geçer. Eğer yeni atışta kendi parası başka bir paraya bir karıştan daha uzak düşerse atış hakkı bir sonraki oyuncuya geçer. Parasını kaybeden oyuncu, oyun sırası kendisine geldiğinde başka bir para çıkararak oyuna devam edebilir.

PORTAKAL YUVARLAMAÇ

Bu oyunda her oyuncunun 5-6 tâne portakalı olmalıdır ve oyun alanı da toprak olmalıdır.

Bu oyunda önce evel, evel ardı, dipçik, kaval belirlenir. Sonra evel ilk atışı yapar ve portakalını iniş aşağı bırakır.

Kural: Portakal yavaşça bırakılır. Hızla yuvarlamak yasaktır.

Bırakılan portakal ağır ağır yol alır ve biraz ilerde durur. Sonra evel ardı atış yapar. Eğer kendi portakalıyla evelin portakalını vurursa onu alır, kendi portakalı orada kalır. Sonra atış sırası üçüncü oyuncuya yâni dipçiğe gelir. Böylece devam eder.

Kural: Başlangıç atışlarında bir oyuncu başka bir oyuncunun portakalını vurursa onu alır ama atışa devam edemez. Başlangıç atışlarından sonra yapılan atışlarda bir oyuncu başka bir oyuncunun portakalını vurursa alır ve atışa devam eder. Vuramazsa atış sırası bir sonrakine geçer.

Portakalı vurulan oyuncu, oynama sırası kendisine geldiğinde başka bir portakalla oyuna devam eder.

TEKER YUVARLAMAÇ

Bu oyunu tek kişi kendi kendine oynayabildiği gibi, 4-5 kişi birlikte de oynayabilir.

Oyun malzemesi her oyuncunun çamurdan yaptığı birer küçük tekerlektir. Önce çamurdan tekerlek yapılır, sonra güneşte kurutularak sertleştirilir.

Her oyuncu kendi tekerleğini sıra ile yokuştan aşağı bırakır. Kimin tekerleği daha uzağa gitmişse oyunu o kazanır. Sonra oyuna yeniden başlanır.

Dikkat çocuklar; iyi bir oyuncu çamurla oynarken elbisesini kirletmez. Oyuncunun yalnızca elleri çamur olur ve ellerini de hemen yıkar.

TOMBALA

Oyuncular taş tutma ya da bezer bir usulle aralarından 2 ya da 3 tâne ebe seçer. Öteki 5-6 oyuncuya atış yapan oyuncular denir. Bu oyunda yumruk büyüklüğünde bir top ve el büyüklüğünde 7-8 yassı taş gerekmektedir.

Önce bir başlangıç çizgisi çizilir. Başlangıç çizgisinin 5-6 m ilerisine yassı taşlar üst üste dizilerek kale yapılır. Atış yapan oyuncular küçük topla bu kaleyi devirmek için birer atış yapar.

Kural: Topla kaleyi vuramayan oyuncu atış hakkını kaybeder.

Topla kale vurulduğunda kale devrilir. Üzerinden birkaç taş düşer. Top ise biraz uzağa gitmiştir. Kale bekçisi olarak seçilen 2-3 ebe topa doğru koşar. Atan oyunculara yıktıkları taşları üst üste yeniden dizerek başlangıç çizgisinin gerisine kaçmaya çalışır ama bu sırada ebelerin atacağı topla vurulmamalıdır. Kimi zaman yıkılan bütün taşları dikemeyenler; birini ya da ikisini diktikten sonra başlangıç çizgisinin gerisine kaçarak toptan korunur.

Kural: Atış yapan oyuncular taşları dikmeye çalışırken ebeler topu alır ve topu aldıkları yerde çivi gibi çakılarak topla taşları dikmeye çalışan oyuncuları vurmaya çalışırlar. Vurulan oyuncu yanar ve oyundan çıkar.

Kural: Topu yakalayan ebe adım atamaz. Vuracağı oyuncu kendisine uzak ama öteki ebeye yakınsa, öteki ebeye pas atar, o da taş dikmeye çalışan oyuncuyu vurur.

Yıkılan taşların hepsini de üst üste diktikleri zaman, diken oyuncu “Tombala!” diye bağırır. Bundan sonra ebeler, yâni bekçiler topla kimseyi vuramaz. Tombala yapan gurubun oyuncuları, yine atan gurup olarak yeni oyuna başlar.

ÇİZGİ

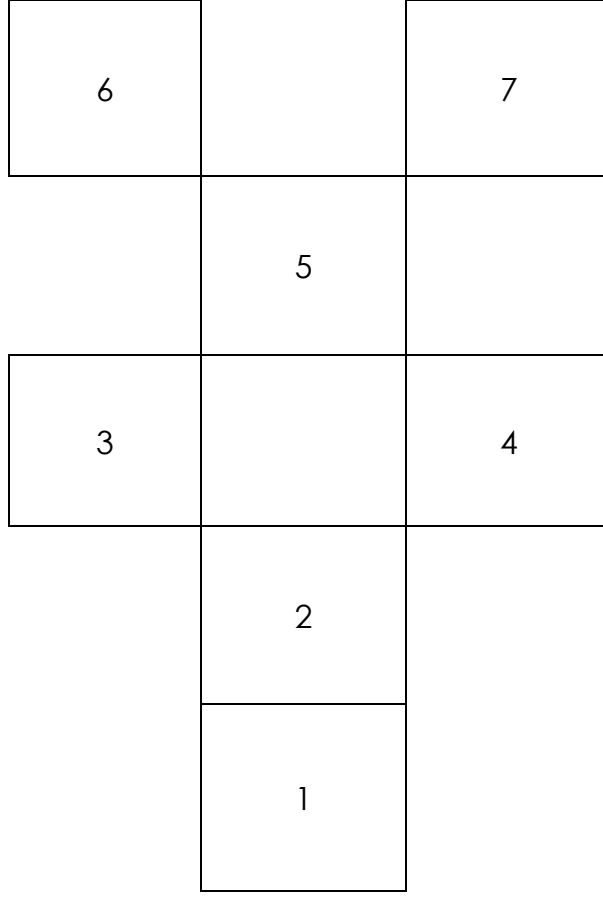
İki çeşit çizgi oyunu vardır: Birincisi taşsız oynanan, ikincisi taş sürerek oynanan. Taşsız oynanan aşağıdaki gibidir:

Düzgün bir yere, her hücre büyüğü içine iki ayak sığacak şekilde aşağıdaki gibi bir çizgi çizilir.

Ebelik tekerlemesi ya da taş tutma gibi bir usuller oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Oyun alanı olan çizgiye beş altı adım uzaklığa bir başlangıç çizgisi çizilir. Oyuna başlayacak oyuncu el büyüğündeki yassı bir taşla atış yaparak 1 veya 2 numaralı hücreye kondurmaya çalışır.

Kural: Taş hücrenin dışına düşerse oyuncu hakkını kaybeder ve en arkaya geçer.

Kural: Taş çizginin üzerinde kalırsa oyuncu bir atış daha yapar.



Şekil 4= Çizgi oyun alanı.

Oyuncunun attığı taş mesela 1 nolu hücreye konmuş olsun. Oyuncu içinde taş olan hücreye basmaz, hücrenin üzerinden atlayarak 2 numaralı hücreye, tek ayağı ile konar. Buradan zıplayarak, eş zamanlı olarak sol ayağıyla 3, sağ ayağıyla 4 numaralı hücreye konar. Sonra sıçrayarak tek ayağı ile 5 numaralı hücreye konar. Buradan da zıplayarak sol ayağı 6, sağ ayağı 7 numaralı hücreye konar.

Sonra oyuncu zıplayarak tam ters tarafa döner, sol ayağı 7, sağ ayağı 6 numaralı hücreye basar. Daha sonra oyuncu zıplayarak tek ayağı üzerine 5 numaralı hücreye basar. Buradan da zıplayarak sol ayağı 4, sağ ayağı 3 numaralı hücreye basar. Sonra zıplar ve tek ayağı üzerine 2 numaralı hücreye basar. Burada, oyuna başlarken 1 numaralı hücredeki taşı alır ve sekerek tek ayağı üzerine 1 numaralı hücreye gelir. Buradan da zıplayarak, elinde taşı olduğu halde iki ayağı üzerine, çizgi dışına çıkar ve oyunu tamamlamış olur.

Kural: Oyuncu hücreden hücreye zıplarken hücre çizgisine basarsa veya hücrenin dışına basarsa yanar.



Fotoğraf 25=Çizgi

Taşla oynanan çizgi ise aşağıdaki gibidir:
Oyun için yassı bir taş gerekir. Şekildeki, gibi bir oyun alanı çizilir.

6	5
7	4
8	3
9	2
10	1

Şekil 5: Çizgi oyun alanı

Oyun için el büyüklüğünde ve yassı bir taş gerekmektedir.

Oyuncular aralarında taş tutma, adımlama ya da benzer bir yöntemle oyuna önce kimin başlayacağını belirler. Oyun başlayacak olan oyuncu yassı taşı, çizgi alanının mesela sağındaki 1 numaralı hücreye koyar. Sonra bir ayağının üzerine sekteleyerek hücrenin içindeki yassı taşı ayakkabısının burnu ile vurarak 2 numaralı hücreye götürür. Bu sırada taş çizgi üzerine gelmemelidir. Çizgi üzerine gelirse oyuncu yanar ve bir sonraki oyuncu oyuna başlar. Yanan oyuncu sıranın kendisine gelmesi için en arkada bekler. Yeni oyuncu taşı 1 numaralı hücreye koyar ve bir ayağı üzerinde sekerek ayakkabısının burnu ile taşı 2, sonra 3 numaralı hücreye götürür. Yanmazsa bir sonraki hücreye götürür. Böylece sağdan başlayıp sola doğru dönerek bütün hücrelere taşı tek tek götürür ve sonra oyun alanından dışarı çıkarır. Bütün bunları yapmadan yapan oyuncu diğer arkadaşlarından takdir alır. Sonra oyun sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

SALINCAK

Salıncak uzun ve sağlam bir kendirle yapılmalıdır.

İki şekilde yapılır. **Birincisi**, birbirinden uzak iki ağacın yaklaşık 1.5 m yukarısından sarkık olarak kendir bağlanır. İki sıra kendirin arasına iki tane tahta parçası konur. Tam ortada oluşturulan bu boşluğa bir minder konarak oyunculardan biri buraya oturur. Öteki oyunculardan biri de onu sallar.

Bu oyunda yenme yenilme yoktur.

Bu tür salıncaklarda bebekler de uyutulur.

İkincisi; yine uzun ve sağlam bir kendir, yüksek bir ağacın dalına bağlanır. Yerden 50 cm kadar yükseklikte kendirin uçları düğümlendikten sonra arası açılarak kalınca bir minder yerleştirilir. Bir kişi buraya oturur, başka bir oyuncu da hızlı bir şekilde salıncağı sallar.

İP ATLAMA

İp atlama iki şekilde oynanır:

A) Tek kişilik ip atlama:

İki üç metre uzunluğunda kalınca bir ipi bir oyuncu, birer eliyle iki ucundan tutarak atlamaya başlar. Hangi oyuncu daha çok atlamışsa o oyuncu kazanır.

Bu oyunda ip atlayan oyuncu bazen ipi bir sallayıştta kendisi iki defa atlar. Veya ipi düz sallayabildiği gibi, ipi arada bir çapraz da sallayabilir.

İp oyunu, çeşitlendirmeye elverişli bir oyundur.



Fotoğraf 26= Tek kişilik ip atlama

B) Gurup olarak ip atlama:

Bu oyunda daha uzun ve daha kalın bir ipi (kendir) iki oyuncu birer ucundan tutar ve havada döndürmeye başlar. Üçüncü oyuncu da birden altına girerek zıplamaya başlar. Sonra ipin altından çıkar ve bir sonraki oyuncu ipin altına girerek zıplamaya başlar. Böylece bir oyuncu yanıncaya kadar oyun sürer. Bir oyuncu yandığında, yani ipe dolaştığında ipin bir ucundan kendisi tutar ve az önce ipi tutan oyuncu, ip atlayan oyuncuların arasına katılır.

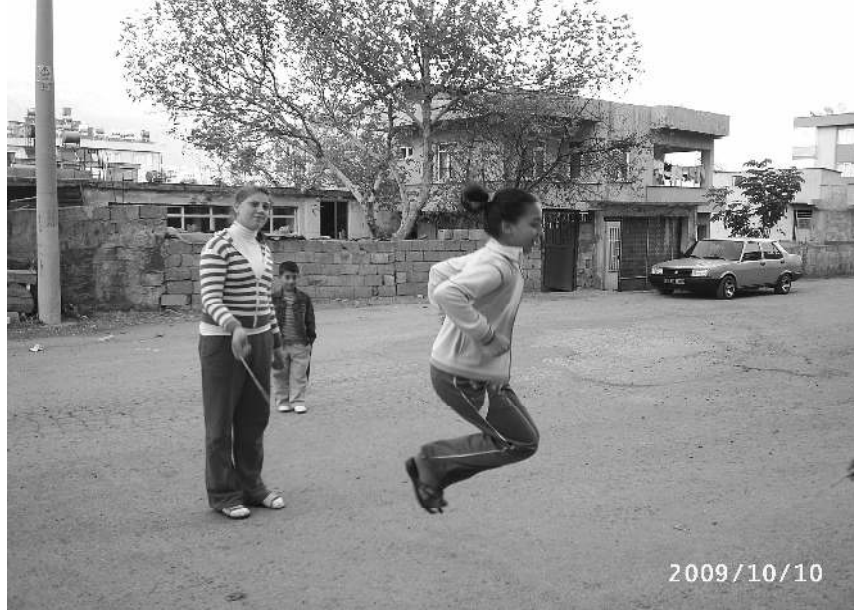
Bu oyun daha çok oyuncuyla da oynanabilir.

C) İki iple ip atlama;

İp tutan oyuncular bu oyunda çok uzun bir ipin iki ucunu düğümler. Sora karşı karşıya geçerler ve birer elleriyle ipi tutarlar iki oyuncu arasında birbirine paralel duran iki ip görünür.

İp tutan oyuncular ellerindeki ipin önce birini, sonra ötekini sallayarak oyuncunun atlamasını bekler. Oyuncu bu

oyunda daha fazla ve daha sık aralıklarla zıplar. İp ayağına dolaşan oyuncu yanar ve ip tutan oyuncuyla yer değiştirir.



Fotoğraf 27= Çok oyuncuyla ip atlama

İP ÇEKME (Çek Çek)

Kalın bir kendir hazırlayan çocuklar taş tutma, adımlama ya da benzer bir yöntemle eşleşir. Bir kişi ebe olur. Ortaya bir çizgi çizilir. Böylece iki guruba ayrılan çocukların bir kısmı ipin bir ucundan, ötekiler de ipin öteki ucundan tutarak bir ebe gözetiminde her gurup kendi tarafına doğru çekmeye başlar. Hangi gurup daha kuvvetli çekerek öteki gurubu çizginin öteki yanına kadar çekerse oyunu kazanmış olur ve örneğin ötekilerin sırtına binmeyi hak etmiş olurlar.

KALE YAPMAK

Genelde ramazanlarda ve akşam ezanına doğru yapılır.

Çocukların yardımlaşarak oynadıkları bir oyundur. Küçük taşları duvar örer gibi örer, dairesel ve 50 cm kadar yüksekliğinde, kale burcu görünüşünde bir kale yapılır. Müezzin akşam ezanına çıktığında en önce davranan çocuk elinde beklediği yumruk büyüklüğünde bir taşı uzaktan atarak kaleyi yıkar. Sonra bir oyuncu:

-Çağla!

Herkes evine dağıla!

Diye bağırarak, iftar etmeye evlerine dağılırlar.

KAR TOPU

Kar topu oynamak için oyuncular iki guruba ayrılır. Sonra her guruptaki oyuncular yerden kar alıp, avuçlarında hem yuvarlayıp hem de sıkıştırdıktan sonra karşı oyunculara atar. Oyundaki amaç, karşı oyuncuları geriletmektir.

Kar topu oyununda kurallar yoktur ama kimi oyuncular kar topunun içine küçük taşlar koyarlar, bu yasaktır.

KARDAN ADAM

Kar yağdığında birkaç çocuk bir araya gelir ve yardımlaşarak kardan adam yapar.

Bir çocuk bir avuç karı top gibi avucunda sıkıştırır. Sonra yerde yuvarlayarak kar topunun büyümesini sağlar. Kar topu iyice büyüyünce onu kardan adamın gövdesi yaparlar. Gerekirse gövde kısmı iki, üç kat olabilir.

Bir başka çocuk da biraz küçük bir kar topu yaparak kardan adamın kafasını yapar.

Kardan adamın burnuna bir havuç, gözlerine birer tane kömür, ağzına yine bir iki parça kömür konur. Kimi zaman kardan adamın eline bir sopa verildiği olur. Ya da boynuna bir atkı dolandığı da olur.

Kardan adamda yenme yenilme yoktur, tam tersine bir yardımlaşma, bir ekip çalışması oyunudur.



Fotoğraf 28=Kardan adam

TUZAK KURMAK

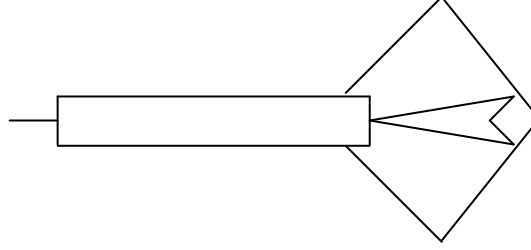
Genellikle yumuşak topraklı ya da kum yığınlarının düzelmiş yerlerinde büyükçe bir tencere büyüklüğünde ve derinliğinde düzgün bir çukur açılır. Çukurun üzerine dal parçaları sıralanır. Onun üzerine yaprak, kâğıt gibi şeyler örtülür. Onun üzerine de toprak ya da kum serilerek doğal bir görünüm kazandırılır. Tuzaktan haberi olmayan çocuklar oyalanarak oraya getirilir ve tuzaka düşürülmeye çalışılır. Çocuk

tuzğa düřtüğünde gülüşölür. Sonra o çocuđu da aralarına alarak, başka çocuklar için yeni tuzaklar hazırlanır.

HEDEF VURMAK

15 cm kadar uzunlukta ve parmak kalınlığında bir dal parçasının bir ucuna dikey olarak ince bir çivi çakılır. Çivinin baş kısmı bir eye ile kesildikten sonra sivriltilir.

Dalın öteki ucuna (+) işareti şeklinde derinlemesine kesik açılır ve bir kâğıt parçası (+) şekline getirilerek buraya yerleştirilir.



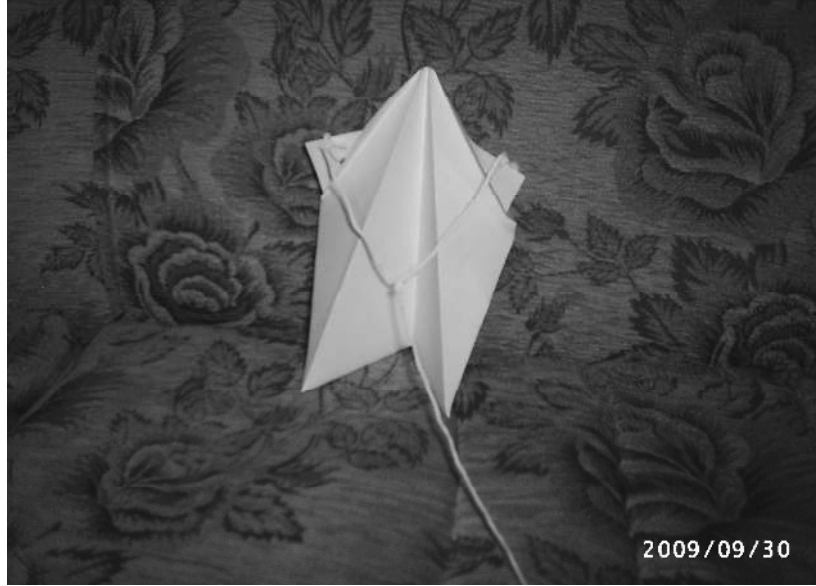
Şekil 6= Hedef oyunu.

Böylece yukarıdaki gibi bir oyun malzemesi ortaya çıkar. Ön taraftaki sivri uçlu çivi saplanmaya yarar, arka taraftaki kâğıt ise okun düzgün gitmesine yarar.

Oyuncular bir tahtaya hedef daireleri çizerek 1'den 12'ye kadar numaralandırır. Sonra yeteri kadar uzaktan hedefe sıra ile atış yaparak kimin daha iyi atış yaptığı konusunda yarışır-lar.

SIÇAN UÇURTMA

Bir dosya kağıdının şekildeki gibi katlanması ve ipele bağlanmasıyla elde edilen ve rüzgara karşı uçurulan bir uçurtma oyunudur.



Fotoğraf 29= Sıçan uçurtma

KAYISI ÇEKİRDEĞİNDEN DÜDÜK YAPMA

Bir kayısı çekirdeğinin yassı tarafları taşa veya betona sürülerek aşındırılır. İçindeki çekirdek iki taraftan da görünür olunca bir çivi yardımı ile çekirdek ufalanır ve dışarı çıkarılır. Çekirdek yıkandıktan sonra ağza alınarak düdük gibi öttürülmeye çalışılır.

SUDA TAŞ SEKTİRME

Göl ve akarsu kenarlarında oynanan bu oyunda yassı ve hafif taşlar toplanarak suya yatay bir şekilde fırlatılır. Bu taşların su yüzeyine çarparak birkaç defa sekmesi ve mümkün olduğu kadar uzağa gitmesi ana hedeftir. Kim en çok sektirir ve taşı su yüzeyinde daha uzağa götürürse o en iyi taş sektiren oyuncu olur.

MENDİL PARAŞÜT

Bir mendilin dört ucuna birer iplik bağlanır. İpliklerin ucu bir merkezde birleştirilir ve en uca da bir taş bağlanarak ağırlık yapılır. Böylece yapılan paraşüt havaya atılır ve paraşüt gibi süzülerek yere düşmesi seyredilir.

EBCİK

Bu oyunda çocuklar el büyüklüğündeki yassı taşlarla bahçede ev yapar. Yapılan evler, bir ya da iki sıra olur. Ev planında odalar, salon, mutfak v.s. olur. Bu oyunda yenme yenilme yoktur. tam tersine bir yardımlaşma vardır.

3.BÖLÜM

ÖZEL MALZEMELERLE OYNANAN OYUNLAR

A.ODA OYUNLARI

MANGALA

Mangala toprağa oyuklar açılarak oynanabilirse de esas olanı okey tahtası gibi bir tahtaya avuç içinden biraz daha küçük iki sıra oyuklar açılan bir oyun malzemesiyle oynanmaktadır. Bu oyuklar iki sıra ve her sırada yedi tane olur. Toplam on dört oyuk olur. Mangala tahtası ceviz veya çınardan yapılır.

Oyun malzemesi olarak doksan dokuz deve boncuğu kullanılır. (Kaynak kişiler boncuk sayısını doksan dokuz olarak hatırladı ama tam emin olmayıp, tereddütlü konuştular.)

Mangala iki kişi tarafından oynanır.

Oyuna kimin başlayacağını belirlemek için oyunculardan biri eline bir avuç boncuk alır ve avucunu kapayarak elindeki boncuğun tek mi çift mi olduğunu sorar. Öteki oyuncu mesele “Tek!” der. Boncuk sayılır, eğer tekse bilen oyuncu oyuna başlar, bilememişse boncuk tutan oyuncu oyuna başlar.

Oyuna başlayan oyuncu masanın kenarında duran boncuklardan bir avuç alır ve mangala tahtasının üzerindeki oyuklara sıra ile beşer onar tane koyar. Sonra geriye kalan boncukları alır ve boncukların tamamını oyuklara dağıtır. Her oyukta rastgele sayıda boncuk bulunmaktadır. Oyuncu herhangi bir oyuktaki boncukları alır ve boşalan oyuğun sağındaki oyuktan başlamak üzere sıra ile her oyuğa bir boncuk

bırakır. Son bıraktığı oyuktaki boncuk sayısı çiftse hem o oyuktaki hem de karşısındaki boncukları alır ve kazandığı bu boncukları masanın bir kenarına koyar. Sonra boşalttığı oyugu bir sağındaki, orası da boşsa bir ilerdeki oyukta bulunan boncukları alarak yine her oyuga bir boncuk bırakmaya başlar. Son boncuğu bıraktığı oyukta çift boncuk varsa hem o oyuktaki hem de karşı oyuktaki boncukları kazanım olarak alır. Eğer son bıraktığı oyuktaki boncuklar tek sayı ise oyun sırası karşı oyuncuya geçer. Bu defa da karşı oyuncu istediği oyuktaki boncukları alarak sıra ile her oyuga birer tane bırakmaya başlar. Son bıraktığı boncuğun olduğu oyukta çift boncuk varsa hem o oyuktaki hem de karşısındaki oyuktaki boncukları alır ve masanın kenarında biriktirir.

Oyun bu şekilde devam eder.

Kural: En çok boncuğu kim biriktirmişse oyunu o oyuncu kazanır ve buna “Elden geçti” denir. Oyunu kazanan oyuncu bir sonraki ele kendisi başlar.

Kural: Bir oyuncu oyun henüz bitmeden bütün boncukların yarısından fazlasını aldığı anda elden geçti olur ve oyunun devamına gidilmeden oyunu kazanmış sayılır. Çünkü öteki oyuncu bundan sonraki bütün boncukları alsaydı bile boncuk sayısının yarısından az edeceğinden yenilmiş olacaktır.

B.BAHÇE OYUNLARI

DEVEME (Topaç)

Bu oyuna başka yerlerde topaç da denir. Deveme armuta benzer şekilde olup ince tarafına dömeyi sağlayabilecek sivri bir çivi çakılmıştır. Deveme ipele döndürülür. Bu ip 80cm kadar uzunlukta kalınca bir köşker ipidir. İpin bir ucu oyuncunun sağ elinin orta parmağına ilmeklenmiştir. Öteki ucuna bir düğüm atılmış, düğümün uç kısmı lif lif ayrılarak püskül gibi yapılmıştır. Bu püskül hafifçe ıslatıldıktan sonra

devemenin çivisi etrafında sarılarak giderek genişletilir. Sonra deveme hızla yere atılarak çivi merkezinde döndürülür.



Fotoğraf 30= Deveme ve ipi.

Oyun en az üç kişiyle oynanır. En iyisi 4-5 kişiyle oynamaktır. Her oyuncunun bir devemesi olmalıdır. Deveme top-rakta oynanır. Asfaltta ya da betonda oynanmaz.

Ortalık bir yere avuç içi büyüklüğünde bir yalak açılır. Önce yatan oyuncu belirlenir. Bu şu şekilde olur: Yere küçük bir çakıl taşı konur. Oyuncular sırayla bu taşın atış yapar. Taşın vuramayan tek kişiye yatan oyuncu olur. Mesela üç kişi taşın vuramamışsa aynı taşın bu üç oyuncu yeniden atış yapar: Vuramayan yatan oyuncu olur.

Yatan oyuncu devemesini yalağın bir metre kadar uzağına koyar. Öteki oyuncular yatan oyuncunun devemesini deveme atışlarıyla yalağa girdirmeye çalışır.

Kural: Devemesi dönmeyen yanar ve yatan oyuncu kendisi olur.

Kural: Yatan devemeyi kendi devemesiyle vuramayan yazar. Kendi devemesi yatar. (Önceden belirlenmişse bu kural şöyle uygulanabilir: Bir oyuncu kendi devemesiyle, yatan oyuncunun devemesini vuramazsa dönmekte olan devemesini yüzük parmağı ile orta parmağının arasından avcunun içine alır ve döner halde yatan devemenin üstüne bırakır. Böylece yanmaktan kurtulur.)

Kural: Deveme yalağa girdiğinde her oyuncu (anlaşmaya göre) beşer ya da onar kök vurur. Kök vurma şu şekilde olur: Yatan oyuncunun devemesi duvardaki bir kovuğa, çivisi kovuğun içine girecek şekilde yerleştirilir. Kök vuracak oyuncular sırayla kendi devemelerinin çivisiyle yatan oyuncunun devemesine kuvvetle vurur. Buna kök vurma denir. Kimi zaman yatan oyuncunun devemesi bu vuruşlara dayanamaz ve kırılır. Kök vurma tamamlandıktan sonra aynı deveme yine yalağın 1m kadar uzağına bırakılarak, oyuna yeniden başlanır.

Usta devemeciler kendi kendilerine deveme döndürürken devemeyi havaya atıp avucunu altına tutar ve avucunda deveme dönderir.

GÜLLE

Kimi yörelerde bilya ya da misket de denir. Erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Oyun 4-5 kişiyle oynanır.

Oyun malzemeleri: Her oyuncunun birkaç güllesi, 5-6 tâne de pantolon, ceket ya da palto düğmesi olmalıdır. (Çocuklar sakın kendi elbisenizin düğmesini koparmayın, hem zararlıdır hem ayıptır. Bu oyunu kullanılmayan düğmelerle oynayın.)

Gülle atışları sağ elin (solak değilse) orta parmağı ucu gülleye degecek şekilde yere konur. Tırnak uçları üst üste gelecek şekilde işaret parmağı üzerine konur. Sonra gerilerek orta parmak boşandırılır ve bu vurmayla gülle atılır.

(Ellili yılların Maraş'ında güz gelip de Adana'ya sakallığa gidenler döndüğünde eğlence olarak parasına ya da öylesine gülle oynardı. Gülleleri bizim oynadığımız gibi cam güller değil, her biri kabuklu ceviz büyüklüğünde taş güllerdi. Câmi yapımında kullanılan dekoratif yumuşak taşları sert bir yere sürerek yusyuvarlak yaparlar, onunla da gülle oynarlardı.)

Oyun toprak zeminde oynanır. Önce bir başlangıç çizgisi çizilir. Yaklaşık olarak 1m ilerisine oyunculardan biri düğmesini dikey olarak diker. Onun 1m kadar ilerisine ikinci oyuncu düğmesini diker. Sonra öteki oyuncular...

Bu düğmeler eski, düşmüş, kullanımdan kalkmış düğmeler olur. Yani teltik düğmeler olur. Adına çakkimi denir. Bir düğme ne kadar büyükse o kadar değerlidir. Düğmeler küçükten büyüğe doğru ikilik, dörtlük, altılık, sekizlik şeklinde değerlendirilir. Palto düğmeleri sekizlik olur pantolon düğmeleri ikilik olur. Ceket düğmeleri büyüklüğüne göre dörtlük ya da altılık olur.

Düğmeler dikildikten sonra kim önce "Evelim!" derse oyuna önce o başlar. Öteki oyuncular da "Evel ardıyım!" , "Dipçğim!" , "Kavalım!" şeklinde bağırarak sıralarını kapar. Bu sıra kapmada en iyisi evel olmaktır. Ondan sonra en iyisi evel ardı ya da kaval olmaktır. Kaval olan, bir sonraki oyunda evel olur. Evel de evel ardı olur. Evel ardı ise dipçik; dipçik de kaval olur. Başka oyuncular da varsa bunların arasına yerleşir. Örneğin: Evel ardının ardı, gibi...

Her oyuncu bu sıraya uygun olarak birer başlama atışı yapar. Başlama atışlarından ilkinin yapan evel, "İkili birli, tekli buçuklu!" diyerek atışını yapar. Bu tekerlemeyi unutursa ve bu atışta iki düğmeyi birden vurursa, ikinci vurduğunu alamaz.

Evelden sonra atış yapanlar "Enekli gülleli!" demelidir. Bu tekerlemeyi söylemeden atış yapanlar "enek (yâni sermaye)" denilen düğmeyi alır ama aynı atışta güllerden birini de vurmuşlarsa alamazlar. Başlangıç atışlarında bu tekerlemelere dikkat edilmelidir.

Kural: Bařlangıç atıřlarında düğme de gülle de vurulsa, oyuncu düğme ya da gülleyi alır ama atıřına devam edemez.

Bařlangıç atıřları tamamlandıktan sonra sırayla, evelden bařlamak üzere gülle atıřları sürdürülür. Bu atıřlarda oyuncu düğme ya da gülle vuramaz oluncaya kadar atıřlarını sürdürür. Yerde dikili düğme kalmayıncaya kadar oyun sürer. Bu oyunda bir oyuncu kendi güllesinin dıřındaki bütün gülleleri ve düğmeleri vurarak almaya çalıřır.

AŐIK

Çift tırnaklı hayvanların arka ayaklarının diz eklemine bulunan ve adına “ařık kemiđi” denilen, kibrit kutusunun yarısı kadar olan iki adet kemikle oynanan bir oyundur. Ařık oyununda oynanan ařık kemiđinin en yassı yüzeyi arkalı önlü iki adet olup bunlardan biri çukur, diđer düze yakın olur. Bu yüzeylere “tök” denir. (Fotoğrafta soldaki kemiđin duruđu.) Bu yüzeylerden çukur olana “alçı”, düz gibi olana “öret” denir.

Ařık kemiđinin (kibrit kutusunda olduđu gibi) yan yüzeyleri de iki adet olup bu yüzeylere “tepe” adı verilir. Tepe yüzeylerinden biri çukur (alçı), diđer düze yakın (öret) olur. (Fotoğrafta sađdaki kemiđin duruđu.)Ařık kemiđinin tepe denilen konumundaki düz yüzeyi düzgün bir tařa uzun süre sürülerek iyice düzeltilir ki zemine düzgün otursun.

Ařık kemiđinin en dar yüzeyinin dik olarak konmasına “oma” denir.

Yani ařık kemiđinin yüzeyleri en geniřinden en dara dođru tök, tepe ve oma’dır. Bunlardan ilk ikisinin her birinin bir yüzü çukur diđer yüzü düzdür. Ařık oyununda oma dikkate alınmaz.

Ařık oyunu çocukların düğmesine ya da eđlencesine oynadıkları bir oyundur ama bu oyunu büyüklerin kumar olarak oynadıklarını da biliyoruz. Oyunumuzun tarifi sırasında alır, verir gibi ifadeler kullanacađız, bu ifadelerde almak ötmek,

yenmek anlamındadır; vermek ise yenilmek, kaybetmek anlamındadır.



Fotoğraf = Aşık kemikleri

Aşık oynanacak zemin mermer gibi düz bir zemin olmalıdır. Toprakta oynanıyorsa toprak sulanıp sıkıştırılarak düz bir zemin hazırlanır. Masa sehpa gibi yerlerde oynanabilirse de aslolan toprakta oynamaktır.

Aşık atacak oyuncu iki adet aşık kemiğini bir eline alır, tepe konumunda ve çukur, yani alçı tarafı üstte olacak şekilde tutar ve elini içe döndürerek yüksekten aşık kemiklerini bırakır. Karşı oyuncu, aşık atanın yerden atmaması için elini oyun alanına koyar ve “Aşır!” diyerek üzerinden aşırarak atmasını söyler.

Karşı oyuncu masaya bir miktar para (veya düğme) koyar. Bu paranın kendinden tarafına da aynı miktarda ya da daha az para koyar. İlk konan paraya “posta”, ikinci konan paraya “bohu” denir. Aşık atan oyuncunun aşığı kondurmasına göre aşık atan bu paralardan postayı ya da hem postayı

hem de bohunu alır veya kaybederse onlar kadar para verir. Aşık kemiğinin konuşuna göre aşık atan oyuncu karşı oyuncunun postasını alır veya o kadar para öder. Buna önünü almak veya önünü vermek denir. Aşık kemiğinin konuşuna göre aşık atan oyuncu karşıdakinin hem postasını hem bohunu alabilir veya o kadar verir. Buna arkasını da önünü de almak denir. Kemiklerin konuş şekillderine göre oyun kuralları aşağıdaki gibi olup, alıcının çukur, öretin tümsek olduğu göz önünde tutulmalıdır:

Tepe alçı, tepe alçı konmuşsa çit denir ve hem arkayı hem önü alır.

Tepe alçı, tepe öret gelmişse zırt denir ve hem öndekini hem de arkadakini verir. Atış sırası karşıdakine geçer.

Tepe öret, tepe öret gelmişse ön arka alır. Yani hem öndeki postayı hem arkadaki bohu alır.

Tepe alçı, tük alçı konmuşsa öndekini alır.

Tepe alçı, tük öret gelmişse öndeki kadar verir. Atış sırası karşıdakine geçer.

Tepe öret, tük öret konmuşsa önünü alır.

Tepe öret, tük alçı konmuşsa önünü verir ve atış sırası karşıdaki oyuncuya geçer.

Tük öret, tük öret konmuşsa atış tekrarlanır.

Tük alçı, tük alçı konmuşsa atış tekrarlanır.

Tük alçı, tük öret konmuşsa atış tekrarlanır.

Seyrek de olsa kemiklerden birinin veya ikisinin oma konumunda olması durumunda atış tekrarlanır.

UÇURTMA

Yaklaşık olarak 80 cm boyunda üç tane ince çıta ya da ince karnış ortalarından bağlanır. Sonra altıgen şekline getirilerek kenarlarından ipe bağlanır. Oluşan altıgen yüzeye dayanıklı bir kâğıt gerilerek kenarları altıgenin kenarlarına yapıştırılır.

Böylece oluşturulan uçurtmaya uzunca bir ip ve ipe bağlanmış çok sayıda kâğıt ya da kumaş parçalarıyla kuyruk yapılır.

Altıgen yüzeyle uçurtmanın ortasına, kuyruğa dik açı oluşturacak şekilde bir ip gerilir. Bu ipe beşi bir yerde gibi kâğıtlar yapıştırılır. Uçurtma uçarken bu kâğıtlar ses çıkartmaktadır.

Uçurtmanın ipi uzun olmalı ve kısa bir sopaya sarılmalıdır.

Bir kişi ipi tutarken, arkadaşı da uçurtmanın havalanmasına yardımcı olmalıdır.

Uçurtma uçarken ipe bir kâğıt takılır. Rüzgârın etkisiyle bu kâğıt uçurtmaya kadar gider. Buna “mektup gönderme...” denir.



Fotoğraf 31= Uçurtma uçuran çocuklar.

TAHTA ARABA

Uzunca bir tahtaya ikisi hareketsiz, ikisi direksiyonla dönebilen dört teker yapılarak bir araba yapılır. Tekerlekler tahtadır. Ancak esnek olsun diye üzerlerine lastik çakılır. Bu arabalarla viraj alınabilir.

Arabası olan çocuklar arabalarını alarak rampa yukarı çıkar. Kotu yüksek olan bir yerden aşağı doğru arabalarını vitesden sallanmış gibi sallayarak en uzağa hangi arabanın gideceği gibi bir yarışa girerler. Arabaların daha hızlı gidebilmesi için mil kısımları yağlanır. (Babası sanayi esnafından olan çocukların arabaları bilyalı olurdu ve hızlı giderlerdi.)

Her çocuğun arabası olmaz. Arabası olanlar arkalarına bir ya da iki çocuk alır. Yokuş yukarı çıkarken arabayı bu çocuklar çıkarır, aşağı doğru inilirken direksiyona arabanın sahibi olan çocuk oturur, yardım eden arkadaşlarını da terkin alır.

KIZAK KAYMAK

Kışın kar yağdığında, bir köşeye atılan portatif bir sandalye bozulur ve iki parçasıyla kızak yapılır. Kızağın üzerine oturularak karlı bir yamaçtan aşağı doğru kayılır.

OK YAY

İki üç çocukla bile oynanabilir. Her çocuk uzunca bir dal parçasına bir ip bağlayıp gerdirerek yay yapar. İnce bir dal parçasını da ok yapar.

Sonra çocuklar kendi aralarında seçtikleri bir hedefe ok atarak kimin daha iyi vurduğunu belirlemeye çalışır.

ÇEMBER SÜRME

Otomobil lastiklerinden çıkarılan çembere ucu halka yapılan bir metal çubuk geçirilir. Bu çubukla çember sürülür.

LASTİK ÇEMBER SÜRME

Otomobil lastiklerinin içinden çıkarılan lastik çember, kısa bir sopa yardımı ile döndürülerek sürülür.

HULA HOP

Çapı bir metre kadar olan, hafif bir malzemedan yapılan ve hula hop denen çember şeklindeki oyun malzemesini oyuncu tepeden ya da ayaktan girdirerek bel hizasına getirir. Kalçasını çevirerek belindeki hula hopu yere düşürmeden belinde döndürür.

Kural: Hula hopu belinden düşüren oyuncu yanar ve oyun sırası bir sonraki oyuncuya geçer.

GICIRTMAÇ

Gıcirtmaç, büyüklerin küçükler için bağlarda yaptığı bir oyun aracıdır. Bunun için 150 cm ve 4 metre kadar uzunlukta iki ağaç gerekir. Kısa ağacın düzgün tarafı bıçak gibi bir malzemeyle yontularak başparmak gibi ama çok daha kalın hale getirilir ve öteki tarafı yarım metre kadar toprağa, dik olarak gömülerek iyice sıkıştırılır.

Uzun ağacın ağırlık merkezi açısından tam ortasına, kısa ağacın çıkıntısı girecek şekilde bir yuva açılır. Öyle ki, uzun ağacın yuvası, kısa ağacın çıkıntısına girdiği zaman uzun ağaç terazi gibi dengede olmalıdır. Uzun ağacın her iki ucuna

da, oturanların elle tutunarak dengelerini sağlayacağı birer dal parçası çakılırdı.

Sonra bu yuvaya gazyıyla karılmış kömür konur. Kimi insanlar da iç ceviz koyar. Bunlar sayesinde gıcirtmaçtan gıcır gıcır sesler gelir.

İki oyuncu karşılıklı olarak gıcirtmaca biner. Ayaklarını kullanarak kısa ağacın etrafında daireler çizmeye başlarlar. Bu sırada her oyuncu havaya yükselip tekrar yere inmekte, bir yandan da daireler çizmektedir.

Gıcirtmaçta yenme yenilme yoktur ama düşmeden dönen oyuncular, iyi oyuncu olarak kabul edilir.

SAPAN DÖVÜŞÜ

Maraş'ta "cücük lastiği" dediğimiz, kimi yerlerde adı sapan olarak geçen, lastikli taş atma malzemesi ile, gerçek sapan birbirlerine hiç benzemez. Tek ortak yönleri taş atmalarıdır.

Sapan, açıldığında 120 cm kadar olur. Orta kısmında iri taşları alabilecek çukur ve geniş bir yuva bulunur. Yuvaya taş konduktan sonra sapanın kolları toplanır. Kolun biri bileğe bağlıdır. Sapanı kullanan, sapanı havada birkaç kez döndürerek hızlandırır. Sonra avucunun içinde sımsıkı tuttuğu öteki ucu bırakarak taşı istediği yere ve uzaklığa atar. Bu sırada sapanın püskülü "Şaap!" diye bir ses çıkarır.

Çocukluğumuzda köşker ipleriyle kendi sapanlarımızı kendimiz örerdik.

Hız Davut sapanı en iyi kullanan insandır. Golyat'ı sapan taşıyla öldürmüştür.

Yarım yüzyıl öncenin Maraş'ında semtler arasında korkusuzluk yarışı olurdu. Delikanlılık çağındaki insanlar bir araya geldiklerinde sapan dövüşü kavgası için birbirlerine gün verirdi. Mesela, pazar günü Mağralı mahallesiyle Akçakoyunlu mahallesinin sapan dövüşü var, denirdi. O gün uzaktan uzağa izlemek için pek çok izleyici de gelirdi.

Sapan dövüşü tehlikeli bir oyundur. Buna oyun denebilir mi diye çok düşündüm ama kitaba almadan da edemedim.

Sapan dövüşü bir mahallenin öteki mahalleyi püskürtüp kovalamasına kadar sürer. Bu sırada, özellikle kafasına taş değenler hastaneye kaldırılır, içlerinde ölenler bile olur.

ÇOMÇALI GELİN

Kimi günler olur ki çiftçiler yağmur bekler. Bu amaçla yağmur duasına çıkarlar. Yağmur duası müslüman toplumların tamamında vardır. Belki başka dinlerde de vardır.

Beklenen yağmur bir türlü yağmadığında çocuklar yönlendirilerek dua amacıyla “çomçalı gelin” yaptırılır.

Ahşap bir çomçanın kepçe kısmı çomçalı gelinin baş kısmı olur. Sap kısmı da çomçalı gelinin ayağı olur. Çomçanın ortadan biraz yukarısına kol yerini tutacak bir çubuk bağlanır. Sonra çomçalı geline elbise giydirilir.

Maraş’ın içinde genellikle çomçalı gelin yapıldığında yemek olarak kısır köftesi yapılır. Kimi köylerde başka yemeklerin de yapıldığını duymaktayız.

İki çocuk çomçalı gelinin birer kolundan tutar; öteki çocuklar da arkalarında olarak evlerin kapılarını vururlar. Kapıyı açan ev hanımına, kısır köftesi için ne gerekiyorsa ondan isterler. Bir ev hanımı kısırın bütün malzemelerini verse, olmaz. Çünkü çomçalı gelin olayına ne kadar çok kişi katılırsa o kadar iyi olur. Çünkü yüce Allah bu çok sayıdaki insanlardan birinin duasını kabul edebilir.

Ev sahibi hanım çocuklardan ne istediklerini sorunca, çocuklar hep bir ağızdan tekerlemeye başlar:

Çomçalı gelin neee ister
Bir tabak bulguuur ister
Bulgur yoksa yaaağ olsun
Benim gönlüm saaağ olsun

Tekerlemenin ikinci dizesi sürekli olarak değişir ve çocuklar neye ihtiyaç duyuyorsa tekerlemeye onu katar:

“İki domatees ister.” ya da “Bir kaşık bibeeer ister.” ya da “Bir tâne soğaaan ister.” gibi.

Ev hanımı istenilenlerden, evinde olanlardan verir. Bir tas da su getirerek, su gibi yağmur yağsın duasıyla, çomçalı gelinin kafasından aşağıya döker. Çocuklar da:

Teknede hamur, tarlada çamur

Ver Allahım ver yağmur

Diye temiz kalpleriyle dua eder.

Sonra çocuklar başka bir kapıya gider.

Böylece her gittikleri kapıda bir dua ederek köfte malzemelerini toplarlar. Uygun bir yerde, kimi zaman ev hanımlarının da yardımlarıyla çocuklar köfte yaparak yer.

Çomçalı gelinden sonra yağmur yağdığı çok kişi tarafından söylenmektedir.

HATMI ÇİÇEĞİ İLE HOROZ OLMAK

Kırlarda yetişen hatmi çiçeklerinin pembe, beyaz yaprakları sap kısmına bitiştiği yerden koparılır. Saptan koparılan kısım tırnaklar yardımıyla ikiye açılır. Hatmi yaprağının burasında yapışkan bir sıvı bulunur. Her yaprağın bu yapışkan kısmı yüzün bir yerine, mesela burna, çeneye, alna, yanaklara, kulaklara yapıştırılır ve çocuklar horoz gibi olur. Bir müddet böyle dolaşarak yaptıkları oyundan keyif alırlar.

UKDE KİTAPLIĞI:

YAŞAR ALPARSLAN – SERDAR YAKAR’IN EDİTÖRLÜĞÜNDE ÇIKAN YAYINLARIMIZ

MARAŞ TARİHİ SERİSİ:

1. Dulkadir Beyliği Araştırmaları I (2008) / *Hazırlayanlar: Yaşar ALPARSLAN, Mehmet KARATAŞ, Serdar YAKAR*
2. Dulkadir Beyliği Araştırmaları II (2008) / *Hazırlayanlar: Yaşar ALPARSLAN, Mehmet KARATAŞ, Serdar YAKAR*
3. İstiklâl Savaşında Maraş (2008) / *Yaşar ALPARSLAN – Serdar YAKAR*
4. Maraş Tarihi ve Coğrafyası (2008) / *Besim ATALAY*
5. Maraş Yollarında (2008) / *Hasan Reşit TANKUT*
6. Aşiretlerin İskanları (2008) / *Bekir Sami BAYAZIT*
7. Maraş Emîrleri (2008) / *Editörler: İlyas GÖKHAN / Selim KAYA*
8. Maraş’ta Misyoner Faâliyetleri ve Misyoner Okulları (2008) / *Mustafa ÇABUK*
9. Zeytun ve Çevresindeki Ermeni İsyanları (2008) / *A. Latif DİNÇASLAN*
10. İlkçağdan Dulkadirliilere Kadar Maraş (2008) / *Yrd. Doç. Dr. İlyas GÖKHAN, Yrd. Doç. Dr. Selim KAYA*
11. Dulkadir Eyâletinin Kuruluşu ve Gelişmesi (2009) / *Dr. İsmail ALTINÖZ*
12. İlâveli Esmârü’t-tevârih Maa Zeyl (2009) / *Mehmed Şemî Efendi, Hazırlayan: Dr. Mehmet KARATAŞ*
13. 100. Yılında 1909 Maraş’ta Ermeni Olayları (2009) / *Yrd. Doç. Dr. Nejla GÜNAY*

14. Seyâhatnâme, Şehir Târîhi ve Coğrafya Kitaplarına Göre Maraş (2009) / *Hazırlayanlar: Yaşar ALPARSLAN - Serdar YAKAR*
15. Maraş'ta Saçaklızâdeler ve Eski Maraş Âlimleri (2009) / *Osman SANDALOĞLU, Hazırlayan: Yaşar ALPARSLAN*
16. Yakın Çağda Kahramanmaraş (2009) / *Prof. Dr. Ahmet EYİCİL*
17. Eshab-ı Kehf Vukûu Şuyûu (2010) / *Hazırlayan: Yaşar ALPARSLAN*

MARAŞ KÜLTÜR VE EDEBİYATI SERİSİ:

1. Âşık Durdu Mehmet Yoksul (Âşık Mahfuzî) Hayatı ve Şiirleri (2008) / *Hazırlayanlar: Yaşar ALPARSLAN - Serdar YAKAR*
2. Âşık Mustafa Zülkadiroğlu Hayatı ve Şiirleri (2008) / *Hazırlayanlar: Yaşar ALPARSLAN - Serdar YAKAR*
3. Muhammet Kâmil Ağdaş (Bahçeci Hoca) Hayatı ve Şiirleri (2009) / *Hazırlayanlar: Yaşar ALPARSLAN - Serdar YAKAR*
4. Maraş Merkez Ağzı (2008) / *Mine KILIÇ*
5. Mevlid / *Mar'aşî Kurâ-zâde Nâdiri* (2009) / *Hazırlayan Gülcan Tanıdır ALICI*
6. Maraş'ta Divanından Parça Kalmış Halk Şairleri (2009) / *Hazırlayanlar: Yaşar ALPARSLAN - Serdar YAKAR*
7. Türk Edebiyatında Maraşlılar (2009) / *Yaşar ALPARSLAN, Yard. Doç. Dr. Lütü ALICI, Serdar YAKAR*
8. Maraş Bibliyografyası (2009) / *Cavit POLAT*
9. Büyük Hiciv Şâiri Âşık Mısdılı (Mustafa Hartlap'ın) Hayatı ve Şiirleri (2009) / *Hazırlayan: Yaşar ALPARSLAN*
10. Maraş Ağzı Köroğlu (2009) / *Hacı Ali ÖZTURAN*
11. Maraş Merkez Ağzı Kelimeler Deyimler (2009) / *Hacı Ali ÖZTURAN*
12. Muhtelif Cönklerden Maraş Halk Şâirlerine Âit Şiirler (2009) / *Hazırlayanlar: Yaşar ALPARSLAN - Serdar YAKAR*

13. Tertîbü'l-Ulûm (2009) / *Saçaklızâde (Eş-Şeyh Muhammed B. Ebî Bekr El Mer'aşî) - Çeviri: Doç.Dr. Zekeriya PAK - Yrd.Doç.Dr. M. Akif ÖZDOĞAN*
14. Divan-ı Hâfız-ı Mar'aşî (2010) / *Hazırlayan: Yrd. Doç. Dr. Lütfi ALICI*

**KAHRAMANMARAŞ VALİLİĞİNCE YAYINLANAN
ESERİMİZ**

1. Maraş Meşhurları (2009) / *Hazırlayanlar: Yaşar ALPARSLAN - Serdar YAKAR*