

**T.C.**  
**NIĐDE ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI**

**ADANA GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hazırlayan**

**Mehmet ÇOLAK**

**Danışman**

**Doç. Dr. Nedim BAKIRCI**

**Niğde**

**Haziran, 2015**

## YEMİN SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum 'Adana Geleneksel Çocuk Oyunları' başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ve akademik kurallar çerçevesinde tez yazım kılavuzuna uygun olarak tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiđi ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım 25/06/2015



Mehmet ÇOLAK

## ONAY SAYFASI

Doç. Dr. Nedim BAKIRCI danışmanlığında Mehmet ÇOLAK tarafından hazırlanan "Adana Geleneksel Çocuk Oyunları" adlı bu çalışma jürimiz tarafından Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

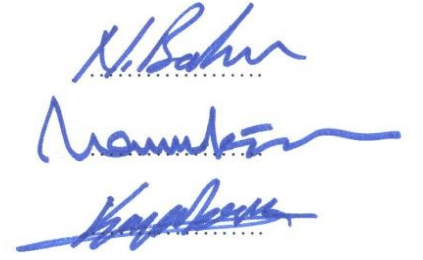
Tarih: 25/06/2015

### JÜRİ :

Danışman : Doç. Dr. Nedim BAKIRCI

Üye : Yrd. Doç. Dr. Namık ASLAN

Üye : Yrd. Doç. Dr. Onur Alp KAYABAŞI



### ONAY :

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulu'nun ..... Tarih ve ..... sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Doç. Dr. Ömer İSKENDEROĞLU  
Enstitü Müdürü

## ÖN SÖZ

Oyun, çocuk için vazgeçilmezdir. Oyunsuz bir çocukluk düşünülemez. Yanında oynayacağı kimse olmasa bile çocuğun kendi kendine oynadığına, kendine bir oyun icat ettiğine hepimiz şahit olmuşuzdur. Ancak çocuk için hayatın esas zevkli tarafı arkadaşlarıyla oynadığı ve geçirdiği zamandır.

Halk biliminin önemli çalışma alanlarından biri de çocuk oyunlarıdır. Çocuk oyunları, halk kültürünün birçok unsurunu ya doğrudan ya da kendi içinde oyun davranışları olarak ortaya koyar. Çocuklarımız da, halk kültürünün aktarılmasında önemli bir rol üstlenirler.

Çalışmamız sırasında Adana'da oynanan çocuk oyunlarının önemli bir kısmının Türkiye'nin her yerinde oynandığını ve bazı oyunların Türk dünyasında da var olduğunu gördük. Bu halk kültürünün durağan değil, hareketli olduğunun göstergesidir.

Çocuk oyunları kültürün önemli bir göstergesidir. Çünkü çocuk oyunları, içinde yaşatıldıkları toplumların tarihî, kültürel unsurlarını yansıtmakla birlikte toplumun inaçla ilgili birçok unsurunu da bünyesinde barındırır. Dolayısıyla çocuk oyunları, halk bilimi açısından çok önemli bir yere sahiptir.

Çocuklarımızın ve gençlerimizin toplumumuza yabancılaşmasını hiçbirimiz istemeyiz. Ancak günümüzde televizyon ve bilgisayar başında sosyal ortamdan izole olarak yaşamaya mahkûm olan birçok çocuğumuzun, gelecekte ne gibi sorunlarla karşılaşacağı; bunun yanında anti sosyal hayat tarzının toplumlar için nasıl tehlikelere gebe olduğu, araştırmacıların üzerinde dikkatle durdukları konulardan biridir.

Adana Geleneksel Çocuk Oyunları ismini taşıyan çalışmamızın konusunu, Adana'da oynanan çocuk oyunları oluşturmaktadır. Bu çalışmada Adana çocuk oyunlarını derleyerek bu oyunları halk bilimi açısından incelemeye çalıştık.

Bu çalışmadaki amacımız, unutulmaya yüz tutan çocuk oyunlarımızın yazıya aktararak kalıcı hale getirmek ve Adana özelinde millî kültürümüze katkı sağlamaktır.

Çalışmamız Giriş, Üç Bölüm, Sonuç, Kaynak Kişiler ve Kaynaklar kısmından oluşmaktadır.

Giriş kısmında Adana'nın tarihi, coğrafi ve sosyal durumu ele alınmıştır. Birinci bölümde Oyun kavramı ve çocuk oyunlarının sınıflandırmalarına yer verilmiştir. İkinci bölümde Adana çocuk oyunlarının yapı özellikleri değerlendirilmiş, Adana çocuk

oyunlarının işlevleri üzerinde durulmuştur. Üçüncü Bölümde ise Adana Çocuk oyunları metinlerine yer verilmiştir.

Bu çalışmanın hazırlanması sırasında katkı veren kaynak kişilere, kaynakçada yer alan kitap ve makalelerinden faydalandığım tüm araştırmacılara, birçok oyunu bana hatırlatan ve uygulamalı olarak bana gösteren öğrencilerime, çalışmalarım sırasında desteğini esirgemeyen ve beni teşvik eden saygıdeğer hocam Doç. Dr. Nedim BAKIRCI'ya sonsuz teşekkürü bir borç bilirim.

Ayrıca çalışma boyunca bana rahat bir ortam oluşturan eşim Makbule ÇOLAK'a ve çocuklarım Mehmet Kasım, Muzaffer Selim ve Salih Emin'e de minnettarım.

**Niğde, 2015**

**Mehmet ÇOLAK**

## ÖZET

**Yüksek Lisans Tezi**

**ADANA GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI**

**ÇOLAK, Mehmet**

**Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı**

**Tez Danışmanı: Doç. Dr. Nedim BAKIRCI**

**Haziran 2015, 243 Sayfa**

Halk biliminin en önemli inceleme konularından biri çocuk oyunlarıdır. Çünkü çocuklar, kadınlarla birlikte en önemli kültür taşıyıcıları olarak kabul edilmektedir. Çocuk oyunlarımız, geçmişten günümüze getirdiğimiz kültürümüzün birçok ögesini üzerinde barındırmaktadır.

Tarihi ve coğrafyasıyla zengin bir kültüre sahip olan Adana'da oynanan çocuk oyunları, tarihî bir derinliğin yanında, Adana'nın kültür yaşantısından derin izler barındırmaktadır.

Çalışmamızın Giriş kısmında, Adana'nın tarihî, coğrafi ve sosyal yapısı ortaya konulmuştur. Birinci bölümde oyun kavramı açıklanmış, çocuk ve oyun ilişkisi üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde Adana çocuk oyunları halk kültürüne bağlı olarak incelenmiştir. Üçüncü bölümde Adana çocuk oyunları metinlerine yer verilmiştir.

Günümüzde teknoloji çok hızlı bir gelişim içerisindedir. Teknoloji hayatımızı kolaylaştırırken sosyal yönümüzü maalesef zayıflatmaktadır. Teknolojik cihaz kullanımının çok küçük yaşlara kadar düşmesi sonucunda sosyal, fiziki ve ruhi yönden olumsuz olarak çocuklarımız da bundan nasibini almaktadır. Günden güne unutilan ve yok olmaya yüz tutan çocuk oyunlarımızın incelenmesi, bu sebeple önem arz etmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Adana, oyun, çocuk oyunu, halk bilimi.

## **ABSTRACT**

**Master Degree Thesis**

**TRADITIONAL CHILDREN GAMES OF ADANA**

**ÇOLAK, Mehmet**

**Department of Turkish Language and Literature**

**Supervisor: Associate Professor Nedim BAKIRCI**

**June 2015, 243 Page**

One of the most important examination subjects of folklore is children's games. Because children –as well as women- are regarded as the most important culture carriers. Our “children's games” contain many elements of our culture that we have brought over from the past.

Children's games which are played in Adana, which has a rich culture with its geographical and historical features, contain traces of cultural life of Adana with its historical depth.

In the Entry part of our study, Adana's history, its geographical and social features have been given. In the First part, the concept of “game” has been explained, and the relation between game and child has been emphasized. In the Second part, Adana children games have been examined related to folk culture. In the Third part, how these children games are played and their rules have been clarified.

Today, technology is in the process of a very rapid development. While facilitating our lives in many ways, technology –unfortunately- undermines our social relations. As a result of the fact that our children start using technological devices at a very young age, they are affected negatively in terms of social, physical and spritual aspects. For this reason, it is essential to examine our “childern's games” which are getting forgotten day by day or in danger of disappearance.

**Key Words:** Adana, play, children game, folk sciences.

## İÇİNDEKİLER

YEMİN SAYFASI .....	2
ONAY SAYFASI .....	3
ÖN SÖZ .....	4
ÖZET .....	6
ABSTRACT .....	7
KISALTMALAR .....	17
GİRİŞ .....	18
1. ADANA İLE İLGİLİ BİLGİLER .....	18
1.1. Adana'nın Tarihi .....	18
1.2. Adana'nın Coğrafi Yapısı .....	23
1.2.1. Dağlar ve Tepeler .....	24
1.2.2. Ovalar .....	24
1.2.3. Nehirler, Barajlar ve Göller .....	25
1.2.4. İklim .....	26
1.2.5. Bitki Örtüsü .....	26
1.3. Adana'nın Sosyal Yapısı .....	27
2. ARAŞTIRMADA KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER .....	28
2.1. Tezin Amacı .....	28
2.2. Konu ve Kapsam .....	29
2.3. Yöntem .....	29
BİRİNCİ BÖLÜM .....	31
1. OYUN KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ .....	31
1.1. Oyun ve Çocuk Oyunu Kavramı .....	31
1.2. Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması .....	36
2. ADANA ÇOCUK OYUNLARI ÜZERİNE ÇALIŞMALAR .....	41
2.1. Kitaplar .....	41
2.2. Makaleler .....	42
2.3. Lisans Tezleri .....	42
2.4. Yüksek Lisans Tezleri .....	43
İKİNCİ BÖLÜM .....	45
1. ADANA ÇOCUK OYUNLARININ İNCELENMESİ .....	45
1.1. Adana Çocuk Oyunlarının Yapı Özellikleri .....	45
1.1.1. Oyunların Adı .....	45

1.1.1.1. Oyun Aracıyla İlgili Adlandırmalar.....	45
1.1.1.2. Oyunun Sözlü Formülü ile Yapılan Adlandırmalar.....	46
1.1.1.3. Oyun Terimiyle İlgili Adlandırma.....	46
1.1.1.4. Oyun Hareketiyle İlgili Adlandırma.....	46
1.1.1.5. Oyun Sahasıyla İlgili Adlandırmalar.....	47
1.1.1.6. Oyun Rolüyle İlgili Adlandırma.....	47
1.1.1.7. Oyun Aracı ve Hareketiyle İlgili Adlandırma.....	47
1.1.1.8. Oyun Rolü ve Oyunun Sözlü Formülüyle İlgili Adlandırma.....	47
1.1.1.9. Oyun Sahası ve Hareketiyle İlgili Adlandırma.....	48
1.1.1.10. Oyun Sözü ve Hareketiyle İlgili Adlandırma.....	48
1.1.2. Oyuncu.....	48
1.1.2.1. Oyuncu Sayısı.....	48
1.1.2.2. Oyuncunun Cinsiyeti.....	50
1.1.2.3. Oyuncunun Yaşı.....	51
1.1.2.4. Oyun Rolü.....	52
1.1.3. Oyun Aracı.....	55
1.1.3.1. Asıl Oyun Araçları.....	55
1.1.3.2. İkincil Oyun Araçları.....	56
1.1.4. Oyun Sahası.....	56
1.1.4.1. Açık Mekân.....	56
1.1.4.2. Kapalı Mekânda Oynanan Oyunlar.....	57
1.1.4.3. Açık-Kapalı Mekân.....	57
1.1.5. Oyun Zamanı ve Süresi.....	57
1.1.5.1. Kışın Oynanan Oyunlar.....	58
1.1.5.2. Diğer Mevsimlerde Oynanan Çocuk Oyunları.....	58
1.1.5.3. Belirli Günlerde Oynanan Oyunlar.....	58
1.1.5.4. Gün İçi Vakitler.....	58
1.1.6. Oyun Rollerinin Dağıtılması ve Atış Sırasının Belirlenmesi.....	59
1.1.6.1. Sayışma Yöntemi.....	60
1.1.6.2. Atışma Yöntemi.....	60
1.1.6.3. Kura Yöntemi (Yaş Kuru/Yazı Tura/Elde Nesne Saklama/ Kâğıt Çekme) .....	61
1.1.6.4. Sektirme Yöntemi.....	61
1.1.6.5. Taşa Basma Yöntemi.....	61

1.1.6.6. Koşu Yarışı Yöntemi .....	62
1.1.6.7. Ayak Sayma/Adımlaşma .....	62
1.1.6.8. Sıra Yöntemi .....	62
1.1.6.9. Gönüllülük Yöntemi .....	62
1.1.6.10. Yer Kapma Yöntemi .....	62
1.1.6.11. Sözel Formül Yöntemi .....	63
1.1.7. Sözlü Oyun Formülü (Oyun Tekerlemeleri) .....	63
1.1.7.1. Kısa Sözlü Oyun Formülleri .....	63
1.1.7.2. Oyun İçinde Yer Alan Tekerlemeler.....	66
1.1.7.3 Sayışmaca Tekerlemeleri .....	72
1.1.8. Adana Çocuk Oyunlarının Oyun Ortamıyla İlişkileri .....	78
1.1.8.1. Fizikî Ortam .....	79
1.1.8.2. Tarihî ve Kültürel Ortam .....	81
1.1.8.3. Teknolojik Ortamın Çocuk Oyunlarına Etkisi .....	97
<b>1.2. Adana Çocuk Oyunlarının İşlevleri .....</b>	<b>100</b>
<b>ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....</b>	<b>109</b>
<b>1. ADANA GELEKSEL ÇOCUK OYUNLARI.....</b>	<b>109</b>
<b>1.1. Taş ile Oynanan Oyunlar .....</b>	<b>109</b>
1.1.1. Dokurcun .....	109
1.1.2. Cırtcak (9 Taş).....	110
1.1.3. Hopbik (7 Kule).....	110
1.1.4. Taş Vurmaç (Kuka) .....	111
1.1.5. Gıç Gıç Kondura Biç .....	112
1.1.6. Kızgın Taş.....	113
1.1.7. Taş Oyunu.....	113
1.1.8. Para Taşlama.....	114
1.1.9. Kale Devirmeç .....	115
1.1.10. Çalı Oyunu.....	116
1.1.11. Beş Taş .....	116
1.1.12. Altı Taş .....	118
1.1.13. Kös.....	118
1.1.14. Molgidi .....	119
1.1.15. Eşim Eşim.....	120
1.1.16. Seksek.....	121

<b>1.2. Değnek ile Oynanan Oyunlar</b> .....	<b>123</b>
1.2.1 Çelik Çomak.....	123
1.2.2. Gıncırak (Cızzık, Cızdan).....	126
1.2.3 Kuyu Kazmanı.....	126
1.2.4 Ağaç Vurma.....	127
1.2.5. Çellik .....	127
1.2.6. Çolli (Çorlu) .....	128
1.2.7. Kösküç.....	129
1.2.8. Mere Çelik.....	129
1.2.9. Hollek (Gıncırık, Gıdı Gıdı).....	130
1.2.10. Cirit Oyunu .....	130
1.2.11. Atçılık .....	131
1.2.12. Çetenari.....	132
<b>1.3. Mendil vb. Araçlarla Oynanan Oyunlar</b> .....	<b>132</b>
1.3.1. Körebe Oyunu.....	132
1.3.2 Yağ Satarım Bal Satarım .....	133
1.3.3. Mendil Kapmaca.....	134
1.3.4. Tura Oyunu.....	135
1.3.5. Birlimbir (Tuzcu).....	136
<b>1.4. Top ile Oynanan Oyunlar</b> .....	<b>138</b>
1.4.1. Top Yetiştirme.....	138
1.4.2. İstop .....	138
1.4.3. Tur Yapmaç .....	139
1.4.4. Lök Lök .....	140
1.4.5. Altın Top.....	140
1.4.6. On Pas.....	141
1.4.7. Dokuz Aylık veya 21 Aylık.....	142
1.4.8. Pantol Patlatmaç .....	143
1.4.9 Yakan Top .....	143
1.4.10. Sıçratan Top.....	144
<b>1.5. Ceviz, Bilye vb. ile Oynanan Oyunlar</b> .....	<b>145</b>
1.5.1. Beş Yalak.....	145
1.5.2. Baş Oyunu .....	145
1.5.3 Çukur Oyunu .....	146

1.5.4. Üçgen Oyunu.....	147
1.5.5. Vuruş Karış.....	147
1.5.6. Tuvalet.....	148
1.5.7. Kaynar .....	149
1.5.8 Ceviz Oyunu .....	150
1.5.9. Ceviz Vurma.....	150
1.5.10 Mısır Tanesini Bul.....	151
1.5.11 Eneğin Hani .....	151
1.5.12. Düğme .....	152
1.5.13. Tek mi, Çift mi?.....	153
<b>1.6. Aşık ile Oynanan Oyunlar.....</b>	<b>153</b>
1.6.1. Kemik .....	153
1.6.2. Sopaya Sülük .....	154
<b>1.7. Kâğıt Kalem ile Oynanan Oyunlar.....</b>	<b>156</b>
1.7.1. Sopacı .....	156
1.7.2. Dedektif .....	157
1.7.3. Hımbıl.....	157
1.7.4. Hafıza Oyunu.....	158
1.7.5. Sos Oyunu.....	158
1.7.6. İsim Şehir.....	159
1.7.7. Tren Oyunu.....	160
<b>1.8. İp ile Oynanan Oyunlar.....</b>	<b>160</b>
1.8.1. Arabir.....	160
1.8.2. Yüzük Kaçırma.....	161
1.8.3. İp Çekme.....	162
1.8.4. İplikçi.....	162
1.8.5. Lâleli.....	163
<b>1.9. Terlik ve Ayakkabı ile Oynanan Oyunlar .....</b>	<b>164</b>
1.9.1. Terlik Saklamaç.....	165
1.9.2. Ayakkabı Kaçırma.....	165
<b>1.10. Çivi Tığ Gibi Nesnelere Oynanan Oyunlar .....</b>	<b>166</b>
1.10.1. Ağ, Tuzak veya Yılan.....	166
1.10.2. Çivileme.....	167
<b>1.11.Oyuncak Bebek ile Oynanan Oyunlar .....</b>	<b>167</b>

1.11.1. Çomçalı Gelin.....	167
1.11.2. Bodi Bostan .....	168
<b>1.12. Sapan ile Oynanan Oyunlar .....</b>	<b>170</b>
1.12.1. Kızıl Elma-Kızartmaca .....	170
1.12.2.Çatal Kırmaç.....	171
<b>1.13. Oyun Mekânında Bulunan Nesnelere ile Oynanan Oyunlar .....</b>	<b>171</b>
1.13.1. Patlangaç.....	171
1.13.2. Yılan Oyunu .....	172
1.13.3. Halı Çekmeç .....	172
1.13.4. Kaya Üstüne Basma.....	173
1.13.5. Kukalı Saklambaç.....	174
1.13.6. Mullahara.....	175
1.13.7. Evcilik Oyunu.....	175
1.13.8. İskemle Kapma .....	176
1.13.9. Kedi ile Fare .....	177
1.13.10. Hırsız Polis .....	177
<b>1.14. Diğer Oyun Araçlarıyla Oynanan Oyunlar .....</b>	<b>178</b>
1.14.1. Topaç 1 .....	178
1.14.2 Topaç 2 .....	179
1.14.3. Tapa Oyunu .....	180
1.14.4. Laglagı.....	181
1.14.5. Kırk Bir Çubuk Oyunu .....	181
1.14.6. Kibrit Oyunu.....	182
1.14.7. Çuval Yarışı.....	182
1.14.8. Yüzük Bulmaç .....	183
1.14.9. Hulahup .....	183
1.14.10 Taso .....	184
1.14.11. Paket .....	185
1.14.12. Loğ Taşında Yürüme .....	185
1.14.13. Kemer Saklama.....	186
<b>1.15. Araç kullanmadan Oynanan Oyunlar .....</b>	<b>186</b>
1.15.1. Köşe Kapmaca.....	187
1.15.2. Renk Renk Yumurta .....	187
1.15.3. Onbirlik.....	188

1.15.4. Menekşe.....	189
1.15.5. Zumba.....	189
1.15.6. Kara Cadı.....	190
1.15.7. Üşüdüm.....	191
1.15.8. Esir Almaca .....	192
1.15.9. Ateşim Oyunu.....	192
1.15.10. Alkuç Balkuç .....	193
1.15.11. Aspirin .....	193
1.15.12. Tek Elma.....	194
1.15.13. Gölge Yakalama .....	195
1.15.14. Kara Kedi.....	195
1.15.15. Sinsini .....	196
1.15.16. Don Oyunu .....	196
1.15.17. El Tut Kurtul.....	197
1.15.18. Tazı ile Tavşan.....	197
1.15.19. Hayvanat Bahçesi .....	198
1.15.20. Elim Sende.....	198
1.15.21. Balık Ağı.....	199
1.15.22. Tribom .....	199
1.15.23. Kaç Kurtul .....	200
1.15.24. Gâvur Göğür .....	200
1.15.25. Koca Çayır.....	201
1.15.26. Gözümbaç.....	202
1.15.27. Saklambaç.....	202
1.15.28. Dansa Davet.....	204
1.15.29. Çıtır Çıtır Melengiç .....	204
1.15.30. Hayvan İsmi Söylemece .....	205
1.15.31. El Üstünde Kimin Eli .....	206
1.15.32. Nesi Var?.....	207
1.15.33. Birdirbir 1. ....	207
1.15.34. Birdirbir 2. ....	208
1.15.35. Karış Atlama.....	209
1.15.36. Tazeledik .....	210
1.15.37. Uzun Eşek.....	211

1.15.38. Kız Kaçırma.....	211
1.15.39. Bacaksızlar Yarışı.....	212
1.15.40. Eski Minder .....	212
1.15.41. Pembe Nine.....	213
1.15.42. El El Epenek .....	214
1.15.43. Ağam Koyun Kaçırdı.....	215
1.15.44. Güvercin Taklası.....	216
1.15.45. Renk Oyunu .....	216
1.15.46. Kurt Kuzu (Kuyruk Koparma) .....	217
1.15.47. Aç Kapıyı Bezirgân Başlı.....	217
1.15.48. Tavşan Yuvada .....	218
1.15.49. İsim Ebesi .....	219
1.15.50. Teyzem Çarşıya Gitti.....	219
1.15.51. Babam Çin'den Geldi .....	220
1.15.52. Çağırışım Oyunu.....	220
1.15.53. Bom .....	221
1.15.54. Hece Oyunu .....	221
1.15.55. Hortlak .....	222
1.15.56. Estepeta.....	222
1.15.57. Yattı Kalktı .....	223
1.15.58. Aliler Aliler Çingene Aliler .....	223
1.15.59. Sıcak-Soğuk.....	224
1.15.60. Tıp.....	225
1.15.61. El Arabası .....	225
1.15.62. Şeytan Oyunu .....	226
1.15.63. Mesel Oyunu.....	227
1.15.64 Simit.....	227
1.15.65 El Kızartmaç .....	228
1.15.66. Tısnık Oyunu .....	228
1.15.67. Amella (Şaşırın Eşek) .....	229
<b>SONUÇ .....</b>	<b>231</b>
<b>KAYNAK KİŞİLER.....</b>	<b>234</b>
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>238</b>
<b>EK .....</b>	<b>243</b>

<b>EK-1 OYUNLAR DERLENIRKEN KAYNAK KIŞİLERE SORULAN</b>	
<b>SORULAR .....</b>	<b>243</b>
<b>ÖZ GEÇMİŞ .....</b>	<b>244</b>

## KISALTMALAR

- C.** : Cilt  
**çev.** : Çeviren  
**cm** : Santimetre  
**DLT** : Dîvânu Lugâti't-Türk  
**hızl.** : Hazırlayan  
**KK.** : Kaynak Kişi  
**km** : Kilometre  
**m** : Metre  
**MÖ** : Milattan önce  
**MS** : Milattan sonra  
**s.** : Sayfa  
**TDK** : Türk Dil Kurumu  
**TTK** : Türk Tarih Kurumu  
**TÜİK** : Türkiye İstatistik Kurumu  
**vb.** : Ve benzeri  
**vd.** : Ve diğerleri  
**vs.** : Vesaire  
**YÖK** : Yükseköğretim Kurulu

## GİRİŞ

### 1. ADANA İLE İLGİLİ BİLGİLER

#### 1.1. Adana'nın Tarihi

Akdeniz bölgesinin birinci, Türkiye'nin beşinci büyük şehridir. Seyhan nehrinin Toroslardan Çukurova'ya indiği yerde deniz seviyesinden 23 m. yükseklikte kurulmuştur. Büyük ve canlı kesimi Seyhan'ın sağ (batı) kıyısında bulunursa da sonraki gelişmelerle nehrin sol kıyısına da taşarak sahasını genişletmiştir.

İslam Öncesi Adana. Coğrafi şartlar bakımından yerleşmeye uygun bir bölgede ve özellikle Anadolu'nun güney kapısı sayılan Gülek Boğazı'na yakın mesafede kurulmuş olması, şehrin tarihinin çok eskilere gitmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Nitekim çivi yazılı Hitit tabletlerinden, milâttan önce II. binyılda Kizzuvvatna'daki (Kilikya) büyük Samri (Saros, Seyhan) nehrinin kıyısında, içinde bulunduğu bölgeye adını verecek kadar önemli bir Adaniya veya Ataniya şehrinin mevcut olduğu öğrenilmektedir (Sargun, 1988: 348, 349).

Boğazköy metinleri olarak bilinen MÖ 1650 yıllara tarihlenen bu konuda sadece bu tablet dikkate alınacak olsa bile Adana ismi en az 3640 yıllık bir geçmişe sahiptir

Eski çağlarda Seyhan Nehri kıyılarının bol miktarda söğüt ağacı ile kaplı olması ve bu ağacın Mezopotamya kavimlerinde And ağacı olarak tanınması da yöre isminin oluşumunda etkili olduğu kanaatini ortaya çıkarmaktadır.

Sırası ile bu bölgeye gelen her kavim, devlet ve gelişen her uygarlık kendi kültür anlayışı ve değerleri içerisinde beldelere isim vermiş ve isimlerin anlamını açıklamıştır. Homer'in İlyada'sında bu bölgeye Adana denilmiştir (Adana İl Yılığ, 1991: 24).

İslamî kaynaklarda Erdene, Edene, Ezene, Azana ve Batana şekillerinde geçen, ilk İslam akınları Halife Ömer devrinde başlamıştır. Ancak geçici türden olan bu akınlar, Muâviye zamanında da devam etmesine rağmen bir sonuç vermemiş ve bölgenin asıl fethi, Emevî Halifesi Abdülmelik döneminde olmuştur. Türk-İslam toplulukları tarafından iskâna açılması ise Abbâsîler zamanında Hârûnürreşîd döneminde Horasanlı kumandan Ebü Süleym et-Türkî tarafından gerçekleştirilmiştir (Halacoğlu, 1988: 349).

Horasanlı Türklerden Faraçlı Süleyman Taşköprü ve Adana Kalesini tamir ederek, Adana'nın gelişmesini sağladı (Yurtsever, 2011: 5).

Adana X. yüzyılda Rumlar'ın, XI. yüzyıl sonlarında Selçuklular'ın ve bir müddet de Haçlılar'ın eline geçmiş, XII. yüzyılda bir ara Konya Selçuklular'ının idaresine girmiş ise de bu hâkimiyet uzun sürmeyerek tekrar Bizans İmparatorluğu ile Kilikya Ermenileri arasında el değiştirmiştir. Bundan sonra Adana, XIV. yüzyıl ortalarından itibaren Memlükler'in ve bunlara bağlı olarak 1378-1562 yılları arasında Türkmenler'in Üçok koluna mensup Yüregir boyu beylerinden Ramazan Bey'e ve ailesine intikal etmiştir. 1432'de Adana'dan geçen Bertrandon de la Broquiere, şehrin Hârûnürreşîd zamanında Ebû Süleyman adında bir Türkmen kölesi tarafından tahkim edildiğini ve halkının Türkmen olduğunu kaydetmektedir. Adana uzun müddet Memlüklerle Osmanlıların nüfuz mücadelesine sahne olmuş, nihayet Çukurova bölgesi ile birlikte Yavuz Sultan Selim'in Mısır seferi esnasında Osmanlı topraklarına katılmıştır. Bununla beraber uzun bir müddet daha Ramazanoğulları vasıtasıyla idare edilmiştir. Şehrin Osmanlı yönetimine geçmesinden sonra Adana'ya uğrayan Arap seyyahı Bedreddin el-Gazzî, buranın bahçelik bir yer olduğunu ve Seyhan nehri üzerine kurulmuş su dolaplarıyla sulama yapıldığını ifade etmektedir.

Osmanlı hâkimiyetindeki Adana, zaman zaman Halep eyaletine bağlı bir sancak olarak bazen da müstakil bir eyalet halinde Osmanlı İdarî teşkilâtında yer almıştır. Nitekim 1608-1833 yılları arasında mütesellimlik şeklinde idare edilen Adana, 1867'de Kozan, Cebelibereket ve İçil sancaklarının birleştirilmesiyle bir eyalet haline getirilmiştir. 1833-1840 yıllarında Mısır Valisi Kavalalı Mehmed Ali Paşa'nın isyanı ile başlayan harekât sonunda, Mehmed Ali Paşa'nın oğlu İbrâhim Paşa'nın eline geçmiş, Londra Antlaşması ile de 1841 'de tekrar Osmanlı Devleti'ne bağlanmıştır. 1865-1866 yıllarında ise, Ahmed Cevdet ve Derviş paşalar başkanlığında teşkil edilen Fırka-i Islâhiyye, birer derebeyi gibi hareket eden bölgedeki beyleri ve onlara bağlı aşiretleri itaat altına alarak devlet otoritesini yeniden kurmuştur. I. Dünya Savaşı sonunda 24 Aralık 1918'de Fransızlar tarafından işgal edilen Adana, halkın şiddetli mukavemeti neticesinde iki yıllık bir Fransız hâkimiyetinden sonra, 1921'de Ankara İtilâfînamesi ile Türkiye'ye teslim edilmiş ve 5 Ocak 1922'de Fransızlar, şehri, kendilerine yardımcı olan Ermeniler'le birlikte terk etmişlerdir. Bu tarih bugün Adana'nın kurtuluş günü olarak kutlanmaktadır.

İlk çağlardan Osmanlı dönemine kadar kesin bir nüfus kaydına rastlanmayan Adana'ya ilk Türk-İslam unsurlarının yerleştirilmesi, Abbâsîler zamanında 809'da Ebû Süleyman et-Türkî tarafından gerçekleştirilmiştir. Adana'nın Türkler tarafından fethinden

sonraki nüfusu hakkında ise ancak Osmanlılar döneminde sağlam bilgilere rastlanmaktadır. Bununla birlikte Osmanlı öncesinde, 1071'den itibaren Çukurova'ya Oğuzlardan Kayıhan, Bayat, Döğer, Yazır, Dodurga, Avşar, Beydili, Bayındır, Salur, Peçenek, Çepni, Yapar, İğdir, Kınık ve Yüregir kollarına mensup topluluk ve aşiretlerin yerleştirildiği kaynaklarda zikredilmektedir. Nitekim Osmanlı fethinden hemen sonra 1519'da yapılan tahrir de bu gruplara bağlı cemaatlerin bölgede bulunduğu görülmektedir. Bu tahrirden Adana'nın Halep'e bağlı bir sancak olduğu anlaşılıyor.

1671'de Hicaz'a giderken Adana'dan geçen Evliya Çelebi, şehir hakkında şu bilgileri veriyor.- Adana'nın dört köşeli, 500 adım çevresi olan, yedi kuleli ve iki kapılı bir kalesi vardır. Kale doğu tarafından nehirle, diğer üç taraftan da hendeklerle çevrilmiştir. Kale içinde otuz yedi, kale dışında ise 8.700 ev bulunuyor. Ayrıca şehirde beşi büyük yetmiş cami, 130 dükkân, on yedi han ve bir kapalıçarşı vardır. Adana'nın mahsulleri arasında limon, turunç, zeytin, incir, nar, şeker kamışı ve pamuk sayılmaktadır. Bu arada, halkın Türkmenlerden oluştuğu, ayrıca az miktarda Arap, Rum, Ermeni ve yahudi bulunduğu da kaydedilmektedir. 1872 yılında ise 11.825 hanenin mevcut olduğu ve toplam 30.024 kişinin yaşadığı bu şehirde yedi fabrika, otuz beş sıbyan mektebi, otuz beş medrese, altı tekke, doksan mağaza, 1978 dükkân, elli beş değirmen, dört hamam, yirmi yedi han, beş kilise, otuz sekiz mescid ve yirmi cami bulunuyordu. Aynı tarihte Adana, Kozan, Cebelibereket ve İçil sancaklarından teşekkül eden Adana vilâyetinin toplam nüfusu 157.503'e ulaşmıştı. Bu nüfusun 138.554'ü müslüman, 19.049'u da gayri müslimdi. Bu sırada vilâyette 128 mescid, seksen dokuz cami, otuz altı kilise, 226 sıbyan mektebi, seksen dokuz da medrese mevcuttu (bk. Salname, sene 1289). Kâmûsü'l- a'lâm da ise şehirde 20.000 nüfus olduğu kaydediliyor. 1890-1891 yıllarında Adana kazasında 58.049 müslüman ve 12.616 gayri müslim olmak üzere toplam 70.665; bütün vilâyette ise 341.376 müslüman, 32.989 Ermeni, Rum ve Süryâni yaşıyordu (bk. Salname, sene 1308). 1891 yılında Vital Cuinet tarafından yapılan istatistiğe göre Adana kazasında 93.955 kişi bulunuyordu. Bunun 74.878'i Türk, 19.077'si gayri müslim olarak gösterilmiştir. Aynı müellif tarafından vilâyet nüfusu 403.439 olarak tesbit edilmiş, bunun 346.308'inin Türkler'den, 51.982'sinin de Rum ve Ermeniler'den teşekkül ettiği kaydedilmiştir. 1918 yılı sonunda Fransızlar tarafından yapılan bir istatistikte ise Adana kazasında 79.099 müslüman, 23.393 gayri müslim bulunduğu ve aynı tarihte Kozan, Cebelibereket, İçil sancaklarıyla birlikte Adana vilâyetinin nüfusunun 445.725 olduğu ve bu nüfusun 372.689'unun müslümanlardan, 73.036'sının da Ermeni, Rum, yahudi ve diğer unsurlardan meydana geldiği kaydedilmiştir Bu gayri müslim nüfus, Adana ve Çukurova'nın

kurtuluşuyla sonuçlanan mücadele sonunda, birlikte hareket ettikleri Fransız kuvvetlerinin bölgeyi terk ettikleri sırada onlarla beraber gitmiş ve çeşitli ülkelere göç etmişlerdir (Halacoğlu, 1988: 349-353).

Gezici aşiretlerin zorunlu olarak 1872'den itibaren devlet zoru ile bölgeye yerleştirilmesi ve toprağa bağlanması sırasında Adana ismi "Adana" olarak resmi kayıtlarda yer almış ve tescil edilmiştir (Adana İl Yıllığı, 1991: 25).

Büyük kayıplara sebep olan I. Dünya Savaşı, siyasi ve ekonomik üstünlük için birbirleri ile mücadeleye girişen Avrupa Devletleri arasında ve Avrupa'da çıkmıştır.

Kısa zamanda mücadele bütün kıtalara yayılmış ve Osmanlı İmparatorluğu da bu savaşın içine sürüklenmiştir. Sonunda imparatorluk çökmüş, topraklar parçalanmış, anayurt bile düşman istilası altında kalmıştır.

Beş cephede birden ve pek çok devlete karşı savaşmak zorunda bırakılan Osmanlı Devleti, Mondros Ateşkes Antlaşması ile imparatorluk topraklarının pek çoğunu düşmana bırakarak çekilmiştir. İşte bu dönemde Suriye cephesinde kalan Türk Birliği, o cephede Yıldırım Orduları Komutanı olarak bulunan Mustafa Kemal idaresinde Halep'e çekilerek, tamamen yok edilmekten kurtarılmıştır.

Zamanın sadrazamı İzzet Paşa tarafından, o sırada grup komutanı Liman Von Sanders'ten (Alman komutanı) elindeki tüm grup komuta ve koordinasyon yetkisini Mustafa Kemal Paşa'ya devretmesi bildirilmiş ve bu devir-teslim işlerini gerçekleştirmek için 31 Ekim 1918'de Mustafa Kemal Paşa Adana'ya gelmiştir.

Liman Von Sanders Paşa'nın "Yenildik. .. bizim için her şey bitti" sözüne karşılık, yetkiyi teslim alan Mustafa Kemal Paşa "Savaş müttefikler için bitmiş olabilir ama bizi ilgilendiren savaş, kendi istiklalimizin savaşı, ancak şimdi başlıyor" karşılığını vermiştir.

İşte bu sözlerin özetlediği ve vurguladığı mücadele yılları 1922'ye hatta politik anlaşmaların bitimine kadar yani 1923'e kadar sürmüştür.

Mustafa Kemal Paşa 31 Ekim 1918'de geldiği Adana'da 11 gün kalmış, etrafın ve halkın durumunu inceleyerek bunu Genel Kurmay Başkanlığı'na bildirmiştir.

Bu telgraflarda sadece mevcut durum değil, ileriye dönük düşünce ve uyarılar da yer almıştır. İskenderun'a asker çıkararak işgal teşebbüsünde bulunulursa İngilizlere ateş açılacağını zamanın hükümet ve başbakanına telgrafla bildiren Mustafa Kemal Paşa, aynı zamanda kendine bağlı kumandanlara da benzer bir emir vermiştir.

Tarihi açıdan bakılacak olursa, Adana'dan verilen bu ilk emir Türk Kurtuluş Savaşı'nın ilk emridir. Nitekim 15 Mart 1923'te Adana'ya tekrar gelen Mustafa Kemal Paşa

bu durumu Őu szleriyle toplum ve tarih nnde kanıtlamıŐtı: "Bende bu vekayiin ilk hissi-teŐebbs bu memlekette, bu gzel Adana'da vcut bulmuŐtur."

Adana'dan İstanbul'a gnderilen telgrafların hiŐbir olumlu etkisi olmadıŐı gibi, kısa bir sre sonra Yıldırım Orduları Grubu ve 7. Ordu Kararghı laŐvedilmiŐ ve Mustafa Kemal Pasa İstanbul'a aŐırılmıŐtır.

Adanalılar, İstanbul Hkmetinin 23 Kasım 1918 tarihli, Adana ve dolaylarının boŐaltılmasını zorunlu kılan kararını byk tepki ile karŐılamıŐlardır. Durumu protesto eden, byle bir harektın yaratacaŐı vahim hadiseleri vurgulayan bir telgraf dnemin İŐiŐleri Bakanına yollanmıŐtır.

Kısa bir sre sonra iŐgal kuvvetleri Mersin Limanından ukurova'ya girmiŐ, tm kilit noktaları kontrol altına almıŐ ve sonra Adana'yı iŐgal etmiŐlerdir. Bu iŐgal sırasında Trklere ait btn sembol, arma, iŐaret ve levhalar yok edilmiŐ ve sistemli Őekilde Trk Halkının soykırımı yoluna gidilmiŐtir.

Fransız iŐgal kuvvetleri tarafından yine ok planlı ve kati bir Őekilde uygulanan diŐer bir iŐlem de Adana, ukurova ve civarı blgelere Ermenilerin yerleŐtirilmesi olmuŐtur. 1915 yıllarında yani I. Dnya SavaŐı sırasında Anadolu'nun DoŐu yresinde isyan eden Trk Halkını ldrp, iŐkence eden ve Ruslara yardım ederek lke iinde 5. kol olarak alıŐan Ermenilerin 1915 tarihli Tehcir Kanunu ile Suriye'ye zorunlu gleri saŐlanmıŐtır.

1918'de Adana ve ukurova'yı iŐgal eden Fransızlar kendi birlikleri iinde zellikle Ermeni askerleri getirdikleri gibi, Suriye'den 70 bin Ermeni'yi Adana'ya, 12 binini Drtyol'a, 8 binini Saimbeyli'ye yerleŐtirmiŐlerdir. Hatta Antep ve MaraŐ evresine de 50 binden fazla Ermeni getirilmiŐtir. Btn bu gayretler adeta I. Halı Seferi sırasında olduŐu gibi yine Avrupa devletlerine bu blgede "ileri karakol" grevini grecek bir Ermeni KrallıŐının yeniden oluŐturulması iindi.

1918-1919 yıllarında Adana'da tam bir terr ve cinayet dnemi yaŐanmıŐtır. Bunlar arasında AbdiaŐa iftliŐi olayları, Őehir ii cinayetleri, TaŐkpr'de Trklere armlıha geriliŐi ve kırbalanarak iŐkence yapılması gibi olaylar toplum Őuurundan ve hatırasından ıkmayacak olaylar haline gelmiŐtir. Bunca terr ve baskı arasında Adana ve yredeki Trkler, rgtlenerek Kilikya Milli Kuvvetler TeŐkilatını oluŐturmuŐlardır.

ukurova, blgelere ayrılarak, her blgeye milis kuvvetleri ve komutanı atanmıŐ ve tm yre bu milli direnme ve mcadele teŐkilatının denetimine girmiŐtir.

Őubat 1920'den itibaren milli kuvvetler dŐmana karŐı zaferler kazanmaya baŐlamıŐ ve her zafer daha iyi bir rgtlenme ve daha yksek bir moral kuvveti saŐlamıŐtır.

1920'de Toroslar'dan Fransızlara saldırı başlatılmıştır. Sonuçta 27 Mayıs 1920'de Fransız orduları komutanı Mehil, milli kuvvetler tarafından esir alınmıştır. "Karboğazi Olayı" olarak bilinen olay, Kuvay-ı Milliye'nin ilk siyasi zaferidir. Bunu takiben 28 Mayıs 1920'de Fransızlar Mersin-Adana hattına çekilmişler ve kuzey Çukurova (Kozan ve diğer dağlık bölgeler) tamamen kurtarılmıştır. Düzlük, ovalık yörelerde Ermeniler zulüm ve şiddeti arttırmışlar ve sayısız cinayetleri işlemişlerdir.

10 Temmuz 1920'de Ermeniler tarafından Türklere karşı büyük bir şiddet ve soykırım harekâtına girişilmiş ve bu harekât sonucu on binlerce Türk Toroslara doğru kaçmıştır. Dört gün süren bu hareket tarihte "Kaç Kaç" olayı olarak isimlendirilmiştir.

5 Ağustos 1920'de Mustafa Kemal Paşa, Fevzi Bey (Çakmak) ve Milletvekilleri Pozantı'ya gelmiş ve orayı il haline getirerek Pozantı Kongresini yapmışlardır. Daha büyük direnişe geçen Türkler çok büyük kayıplar vermişlerdir. Buna rağmen Kasım 1920 sonlarında Fransızları ağır yenilgiye uğratmayı başarmışlardır. Sonuç olarak Fransa, TBMM hükümetini resmen tanıyarak barış yoluna gitmiştir.

Türk-Fransız Barış Antlaşması, 20 Ekim 1921'de Ankara'da yapılmıştır. Bu antlaşma gereğince 5 Ocak 1922'de Fransızlar Çukurova'dan tamamen (getirdikleri Ermenileri de beraberinde götürerek) çekilmişlerdir. Fransızlarla gidemeyen veya yerli olan Ermeniler de bölgeden kaçmışlardır. Bunlardan 120 bini tekrar Suriye'ye, 30 bini Kıbrıs veya İstanbul'a gitmişlerdir.

5 Ocak 1922 kurtuluşunu kutlama amacı ile Büyük Saat ile Ulu Camii arasına çok büyük bir bayrak çekilmiş ve daha sonra bu bayrak çekilmesi olayı il'in kurtuluş günlerinde tekrarlanmıştır. Bayrak Adana'nın simgesi haline gelmiştir.

Adana ve Çukurova halkı milli kuvvetlere katılarak yurdun diğer cephelerinde de çarpışmış ve anavatanı düşmandan kurtarma mücadelesinde sonuna kadar yer almışlardır. (<http://www.adana.gov.tr/?act=tarih>)

## **1.2. Adana'nın Coğrafi Yapısı**

Türkiye'nin güneyinde yer alan Adana; doğuda Osmaniye, Kahramanmaraş, Gaziantep, batıda İçel, kuzeybatıda Niğde, güneydoğuda Hatay gibi illerle ve güneyde Akdeniz'e olan sınırları ile Akdeniz Bölgesinin Çukurova Bölgesinde bulunmaktadır. Tüm ova Adana Ovası olarak adlandırılır fakat güney bölümünde kalan parçaya Çukurova ve

kuzey tarafta kalan bölüm ise Yukarıova veya Anavarza denir. Şehir Seyhan Nehrinin iki yakasında 35<sup>0</sup>-38<sup>0</sup> kuzey enlemi ve 34<sup>0</sup>-36<sup>0</sup> doğu boylamında yer almaktadır.

Adana'nın yüzölçümü 14.030 km<sup>2</sup>, rakımı il merkezinde 23m'dir. Yerleşim yerlerinde rakım 2000 metrelere kadar ulaşmaktadır. İlin %49'u dağlık araziye sahiptir. Adana'nın %28'i ovalardan,% 38'i tarımsal araziden, oluşmakta ve %3'ü mera olarak kullanılmaktadır. İlimizin Akdeniz'deki kıyı uzunluğu 160 km'dir. (<http://www.adana.gov.tr/?act=cografya>)

### **1.2.1. Dağlar ve Tepeler**

Şehrin kuzeybatısı, kuzeyi ve kuzeydoğusu Orta Toroslar adı verilen dağ sistemleri ile çevrilmiştir. Şehrin doğu sınırı Toroslar dağ sisteminin bir parçası olan Amanos Dağlarına uzanmaktadır. Doğudaki sınır Orta Toroslarda üç farklı dağ dizisi olarak görülmektedir. Bunlar batıdan başlayan Bolkar Dağları, Aladağlar ve Tahtalı Dağlar'dır. Buna ek olarak, Orta Torosların kuzeydoğu uzantısını oluşturan Binboğa Dağları sınırın ötesine gider ve Kahramanmaraş'a uzanır. Önceki ismi Bulgar Dağları olan Bolkar Dağları doğuda uzun bir kanal gibidir ve yerbilimcilerinin Taşeli Platosunun içinde Ecemiş Koridoru olarak adlandırdıkları derin kanyonla sınırlıdır. Batıda küçük tepecik olarak başlayan Bolkar Dağları kuzeydoğuya gittikçe yüksek belirgin sıradağ halini alır.

Yükselti, kütleinin batısında 2.500 m'yi geçmediği halde (en yüksek tepeler 2.474 m ile Yüglük Tepesi ve 2.418 m ile Kümbet Tepe), orta kesimlerde birden 3.000 m yi aşar. (Aydos Dağı 3.480 m) Kuzeydoğuya gidildikçe, 3500 m. yi aşan dağların, en yüksek tepesi olan Medetsiz Tepesi de (3.524 m) bu kesimdedir. Dağların üzerindeki diğer önemli doruklar; Gâvur Dağı (3.337 m), Yıldız Tepe (3.314 m), Meydan Dağı (3.132 m) ve Hacıhalil Dağı'dır (3.107 m) (Adana İl Yıllığı, 1991: 40-41)

### **1.2.2. Ovalar**

Bütünüyle Adana Ovası adı verilen havzanın güneyde kalan bölümüne Çukurova, kuzeyde kalan bölümüne ise yukarı ova Anavarza denir. İki ovayı Misis Dağları ayırır. Tepe özelliği gösteren bu dağların en yüksek noktası olan Cebelinur Dağı'nın yüksekliği 770 m.' dir. Çukurova Türkiye'nin en geniş delta ovasıdır. Seyhan ve Ceyhan nehirleri ile

Berdan (Tarsus) Çayı'nın getirdiği alüvyonlardan oluşmuştur ve karışık yapılıdır. Sınırları coğrafyacılara arasında tartışma konusudur. Bazılarına göre Yukarıova ile birlikte, güneydeki ovanın ikisine birden Çukurova denir. Yörede oturanlar da Çukurova adını bu geniş anlamıyla kullanırlar. Orta Toros eteklerinden Akdeniz'e kadar uzanan ovanın bütününü Adana Ovası adıyla anmak ve daha çok sayıda ova birimlerine ayırmak mümkündür. Yüreğir, Misis, Ceyhan, Haruniye, Osmaniye ve Yumurtalık ovaları gibi. Bu ovaların en büyüğü 205.000 hektar genişliğindeki Ceyhan Ovası, diğeri ise 125.000 hektarlık Yüreğir Ovası'dır. Ceyhan Ovası'nın denizden yüksekliği 20-50 m Yüreğir Ovası'nın ise 0-50 m arasında değişmektedir. Adana ovası, il topraklarının %27'sini kaplamaktadır. (Adana İl Yıllığı, 1991: 41-42)

### **1.2.3. Nehirler, Barajlar ve Göller**

Akdeniz Bölgesinin en büyük ırmakları olan Seyhan ve Ceyhan, Adana toprakları içinden akar. Düzensiz rejime sahip olan Seyhan Nehri; Toros Dağları'ndan Zamantı adıyla çıkar, çeşitli kollardan sonra Göksu ile birleşerek Seyhan adını alır ve batıda İçel sınırında Deli Burnu'nda denize dökülür. Seyhan Nehri'nin uzunluğu 560 km.'dir. Ceyhan Nehri (509 km) Adana ve Akdeniz Bölgesi'nin ikinci büyük ırmağıdır. Elbistan'ın kuzeyindeki dağlardan doğar. Hurma suyu, Söğütlü Deresi, Göksu Çayı ile birleşerek Ceyhan Irmağı yaklaşık 2.500 yıl öncesine kadar, Seyhan gibi Karataş'ın batısında denize ulaşırken, sonradan Bebeli Boğazını yararak doğuya dönmüş ve İskenderun Körfezine dökülmeye başlamıştır. 1.935 yılında meydana gelen taşma sonucunda güneye yönelmiştir. O tarihten beri Hurma Boğazında denize dökülmektedir. Ceyhan Nehri'nin uzunluğu ise 509 km'dir.

İl'de bulunan Seyhan Barajı ve gölü, Kozan Barajı ve gölü, Nergizlik Barajı ve gölü, Çatalan Barajı ve gölü ülke genelinde de önemli barajlar arasındadır. Güneyde kıyıda denize açılan Ağyatan, Akyayan, Akyatan ve Tuzla Gölü gibi birkaç kıyı gölü ile birlikte, Aladağlar üzerinde Yedigöller adı verilen küçük buzul göllerle, Karaisalı ilçesi yakınlarındaki Barak Köyü sınırları içinde alabalığıyla ünlü Karstik Dipsiz Göl bulunmaktadır. (<http://www.adana.gov.tr/?act=cografya>)

#### **1.2.4. İklim**

Adana, Akdeniz iklim özelliklerini taşır. Yazları sıcak ve kurak, kışları ılık ve yağışlıdır. Bölgede meydana gelen yağışlar, genellikle yamaç yağışları ve gezici hava kütlelerinin karşılaşması ile oluşur. Ortalama yağış miktarı 625 mm dir. Yılın ortalama 74 günü yağışlı geçer. Yağışlar %51 kışın, %26 ilkbaharda, %18 sonbaharda, %5 yazın düşer. Yazın havanın nemle yüklü olmasına karşılık, bazı yıllarda hiç yağış düşmediği görülür. Yazın bir alçak basınç merkezi olan Çukurova'ya denizden ve Toroslar'dan hava akımı olur. Böylece dinamik nedenli bir yüksek basınç merkezi oluşur. Bir taraftan denizden gelen nemli hava, diğer taraftan barajlar ve ovanın sulanması nedeniyle nem artar. İklimin ve enlemin etkisiyle ısınan hava, birikim nedeniyle ağırlaştığı için yükselemez ve doyma noktasına ulaşamaz. Böylece yazın nem yüklü sıcak bir hava görülür. Ortalama nisbi nem % 66 olmakla beraber, yazın % 90'ın üzerine çıkar. 37 yıllık ortalama sıcaklık 18.7 C'dir. En soğuk ay Ocak, en sıcak ay Ağustos'tur. Ocak ayı ortalaması 9 C, Ağustos ayı ortalaması 28 C'dir. Ovanın sıcak olmasına karşılık, ilin topraklarında yükselti ve yüzey şekillerine göre iklim şartları çok değişir. Yağışlarda da değişme görülür. Dağlık kesimde yağışlar doğal olarak fazladır(Feke'de 930.5 mm. Saimbeyli'de 805 mm.) Ovada ender olarak görülen kar, dağlarda erken başlar ve bazan aylarca kalır. Adana'da yılın 195.6 günü yaz günüdür. Bu günlerin 134.4'ü tropik gün olarak belirlenmiştir. (Adana İl Yıllığı, 1991: 43-44)

#### **1.2.5. Bitki Örtüsü**

Adana çevresindeki bitki örtüsü, Akdeniz iklim özelliklerini taşır. 700-800 m'ye kadar bodur ağaçlardan oluşan makiler görülür. Ancak, özellikle yerleşim ve tarım alanlarının yer aldığı alçak düzlüklerde, doğal bitki örtüsü insan eliyle büyük tahribe uğramış, çoğu yerde bütünüyle ortadan kaldırılmıştır. Daha önceleri bu yerlerin doğal bitki örtüsünü, dayanıklı kızılçam ve bazı meşe ormanları oluştururken, bütün Akdeniz bölgesinde geniş yayılma gösteren maki topluluğu, ormanların yok edilmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Ormanların ortadan kaldırılmadıkları yerlerde, hemen kıyı gerisinde başlayan ve 800 m'ye çıkan maki toplulukları içinde rastlanan küçük kızılçam orman kalıntıları, bu durumun kanıtıdır. 800 m'den başlayan ormanlar, daha alçak düzeylerde yayvan yapraklı ağaçlardan (çoğunlukla meşe), daha yükseklerde ise iğne yapraklı ağaçlardan (sedir) oluşur. Yaz mevsiminin kuraklığı ve uzunluğu bitki örtüsündeki çeşitliliği azaltır. 2.800

m'den sonra yavaş yavaş seyreden sedir toplulukları, yerlerini Alp, Alp altı ve Alp tipi çayırlara bırakır. Alp tipi çayırlar sayısız çiçekleriyle bir halı görünümündedir. (Adana İl Yıllığı, 1991: 44-45)

### **1.3. Adana'nın Sosyal Yapısı**

Adana ilimizin nüfusu 2012 verilerine göre 2.125.635, 2013 verilerine göre 2.149.260'tır. İlin Km<sup>2</sup>'ye düşen insan sayısı 2012 yılında 152, 2013 yılında 153'tür. İlin kadın erkek nüfus dağılımı 2013 verilerine göre eşittir (Erkek: 1.074.778, Kadın: 1.074.482). İl büyükşehir belediyesi kapsamındadır. İlin 15 ilçesi bulunmaktadır. Bu ilçeler: Seyhan, Çukurova, Sarıçam, Yüreğir, Karaisalı, Aladağ, Ceyhan, Yumurtalık, Karataş, İmamoğlu, Kozan, Pozantı, Feke, Saimbeyli, Tufanbeyli'dir.

Adana göç alan bir İl olmasının yanı sıra göç veren İl konumuna girmiştir. TÜİK 2000 yılı genel sayım sonuçlarına ve istatistiklerine göre Adana, 1995–2000 dönemi net göç hızında hızlı bir düşüş görülmektedir. Verilen göç ile alınan göç arasındaki fark büyük olduğundan, günümüzde istatistikî anlamda Adana göç veren bir İl konumuna sahiptir.

Doğum yerine göre nüfus, göçün yorumlanmasında kullanılan göstergelerden biridir. Göç alan İllerde, doğduğu İlde yaşayanların payı azalmaktadır. Göç almayan İllerde ise doğduğu İllerde yaşayanların payı zaman içinde önemli değişim göstermemektedir 1935 yılında Adana İlindeki nüfusun % 81,2'si bu ilde doğmuştur, 2000 yılında ise Adana nüfusunun % 71,1'i bu İlde doğan kişilerden oluşmaktadır. Adana İli dışındaki İllerde doğanlar içinde en yüksek paya Şanlıurfa İli doğumlular sahiptir. Adana ilinde özellikle 1980'li yıllardaki yoğun göç nedeniyle çeşitli sorunlarla karşılaşmıştır. Bunlar:

#### **1. Altyapı Sorunları**

- Çarpık kentleşme
- Alt yapı ve konut yetersizliği

#### **2. Sosyal Sorunlar**

- Aşırı nüfus yığılması
- Sağlıksız yaşam
- Yetersiz eğitim
- Kentsel kültürün oluşamaması
- Sokak çocukları

#### **3. Ekonomik Sorunlar**

- Yetersiz istihdam ve yoğun işsizlik
- Niteliksiz iş gücü
- İşportacılık

Adana ilimizde 1975-1980 yılları arasında net göç hızı % 0.70, 1980-1985 yılları arasında % 16,40, 1985-1990 yılları arasında 15,80, 1995-200 yılları arasında %-23,97, 2010-2013 yılları arasında % -2,06 olmuştur.

Adana ilindeki köy ve şehir nüfusunun yıllara göre dağılımı aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Yıl	Şehir Nüfus Ortalaması	Köy Nüfus Ortalama
1927	% 36,02	%63,98
2000	%75,58	%24,42
2007	%80,29	%19,79
2008	%87,03	%12,97

([http://www.adana.gov.tr/?act=sosyal\\_durum](http://www.adana.gov.tr/?act=sosyal_durum))

Adana ilinde yıllara göre okuryazarlık oranı şu şekilde oluşmuştur:

1927: % 7,9

1950: % 30,6

1975: % 65,7

2007: % 86,9

2008: % 91,5

İlimizdeki okullaşma oranı ise 2008 yılı verilerine göre: Okul öncesinde % 30, İlköğretimde % 98, Genel Orta Öğretimde % 65 ve Mesleki Orta Öğretimde % 29,6. ([http://adana.meb.gov.tr/arge/dokumanlar/2010\\_14\\_Adana\\_MEM\\_Stratejik\\_Planı.pdf](http://adana.meb.gov.tr/arge/dokumanlar/2010_14_Adana_MEM_Stratejik_Planı.pdf))

## 2. ARAŞTIRMADA KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER

### 2.1. Tezin Amacı

Çalışmamızda zengin bir halk kültürüne sahip olan Adana ilimizde çocuklarımızın oynadığı oyunları incelemeyi amaçladık. Bu ürünlerin toplum içerisindeki uygulamaları ve

işlevlerinin ele alınması, karşılaştırılması bir diğer amacımızdır. Bu çalışmayla Adana'nın zengin kültürünün gelecek kuşaklara aktarılması ve unutulmaması sağlanacaktır. Ayrıca çalışmamızın daha sonra yapılacak çalışmalara kaynaklık edeceği inancını da taşımaktayız.

## **2.2. Konu ve Kapsam**

Adana geleneksel çocuk oyunları, çalışmamızın konusunu oluşturmaktadır. Adana, tarım ve sanayi bölgesidir. İlimizin jeo-stratejik konumu itibariyle Akdeniz ve Güneydoğu Anadolu bölgelerimizin kavşak noktasında bulunmaktadır. Bu nedenle Adana ilimiz özellikle Cumhuriyet döneminden beri göç alan bir konumdadır. İl merkezinde Türkiye'mizin hemen her bölgesinden insan yaşamaktadır. Dolayısıyla ülkemizin her yöresinden bu bölgede izler görmek mümkündür. Göç alan her il gibi Adana'da da şehirleşme anlamında büyük sıkıntılar yaşanmaktadır. Hızlı kentleşmenin kültürel yozlaşmayı beraberinde getirmesini bir kenara bırakırsak, ilimizde zengin bir kültür ortamı olduğunu söylemek mümkündür.

Adana il merkezinin yukarıda anlatılan coğrafi konumunun dışında Karaisalı, Aladağ, İmamoğlu, Kozan, Feke, Saimbeyli, Tufanbeyli ilçelerinin merkeze uzak olmasından dolayı göçten korunup geleneksel yaşantısını nispeten devam ettirmesi ve dış etkilerden koruması dikkate değerdir.

Çalışmamızda Adana il merkezi başta olmak üzere bütün ilçelerinde oynanan çocuk oyunlarına yer vermeye çalıştık.

## **2.3. Yöntem**

Çalışmamızda halk kültürü ürünleri ile ilgili kullanılan alan araştırması, örnek olay ve yazılı kaynaklardan yararlanma yöntemlerini kullandık. Gözlem, görüşme, anket ve çok sayıda kaynak kişiden yararlanma yöntemiyle çocuk oyunlarına ulaşmaya çalıştık.

Gözlem tekniklerinden katılımlı gözlem yoluyla, araştırılan topluluğun içerisinde zaman zaman yaşanarak, sağlıklı ve ayrıntılı bilgiler edinmeye çalıştık.

Katılımlı gözlemin yanında görüşme tekniğinden de faydalandık. Görüşme öncesinde kaynak kişilere sorulacak soruları önceden hazırlayıp, bu soruları kaynak kişileri sıkmadan, sohbet ortamında sormaya çalıştık.

Kaynak kişileri belirlerken geleneksel kültürü yaşayanlarından tespit etmeye çalıştık. Ancak çalışma konumuz gereği ilkokul, ortaokul ve lise öğrencilerinden de yararlandık. Derleme yaparken çeşitli notlar almanın yanı sıra oyunların nasıl oynandığını kaynak kişilerden ses kayıt cihazına kaydederek tespit ettik.

Yazılı kaynaklardan yararlanma yönteminde ise konuyla ilgili süreli yayınlar, kitaplar, YÖK Dokümantasyon Merkezinde bulunan tezler ile Çukurova Üniversitesinde yapılan lisans ve yüksek lisans çalışmalarını tarayarak Adana çocuk oyunlarını tespit edip çalışmada kullandık.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1. OYUN KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

#### 1.1. Oyun ve Çocuk Oyunu Kavramı

Toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütününe kültür denir (TDK, 2011: 874). Kültürümüzü oluşturan unsurlar bugüne miras olarak gelmiştir. Kültürümüzün en önemli taşıyıcı unsurlarından olan çocukların oynadıkları oyunlar, çocukların milli kültürüyle tanıştığı ilk örneklerdendir.

Çocuk oyunlarındaki dil, inanç, gelenek ve görenekler, ezgiler, değerler, tutum ve davranış biçimleri gibi unsurlar, oyunlara ulusal kimlik kazandırır. Sözlü kültür geleneğinin önemli bir parçası olan çocuk oyunları, içinde yaratıldıkları ve icra edildikleri sosyo-kültürel ortamın aynası durumundadır. Kadınlar ve yaşlılarla birlikte geleneğin en önemli taşıyıcıları çocuklardır (Özdemir, 2006: 17).

Oyun vasıtasıyla toplumun gelenek ve görenekleri, yaşam tarzları, müziği, inançları vb. gibi özellikleri gelecek nesillere aktarılır (Yücel-Gündoğdu, 2012: 1).

Bugün elimizin altında bulunan “somut olmayan kültürel miras” hem başlı başına korunması gereken bir değer olarak hem de “eğitsel amaçlı geri dönüş” için vazgeçilmez bir kaynak olarak bizlerin ilgisini beklemektedir. Geleneksel çocuk oyunlarımız “somut olmayan kültürel miras”ın önemli bir parçasıdır (Toksoy, 2010: 208).

Hollandalı tarihçi Huizinga, kültürden önce ve kültüre yol açıcı bir unsur olarak oyunları düşünür. Çünkü oyun kültürden öncedir. Başka kültürlerden çıkma ya da rastlantı olarak değil, bilakis kültürlerin doğuşuna bir etkendir (And, 1974: 13).

Oyunlar, içinde yaşanan kültürün yapısının ve özelliklerinin yorumlanabilmesini sağlayan bir pencere açtığı için kültür çözümlemeleri çalışmalarının en önemli

malzemelerindedir ve bu nedenle arařtırmacılar için bu konu özellikle arařtırmaya deęerlidir (Bařal, 2011: 13).

Ruhi Sel, ilkel topluluklarda oyunun, insanların tanrılarına yaklařabilmek için yaptıkları danslar ve birtakım mimikli hareketlerin, çeřitli ritmik hareketlerden oluřtuęunu belirtmiřtir (Sel, 1989:1).

Orta Asya Türklerinde ve eski Türklerde řaman kùltürünü dikkate aldığımızda “řaman”ın “oyun” olarak da isimlendirildięini görüyoruz. Yakutlar erkek řamana “oyun” kadın řamana “udaęan” derler. Doęu Türkistan Türkleri, Yakutlar gibi, erkek řamana “oyun” derler (İnan,1986: 74).

řamanizme baęlı kalan boylarda řamanlar iki türlü olur: 1) ak řaman, 2) kara řaman. Altaylılar” ak řaman” ve “ kara kam”; yakutlar ise “ayı oyun (iyi řaman)” ve “abası oyun (řeytanî kam)” derler. “Ayı oyun”lar, řaman cübbesi ve külahı tařımazlar. Kötü ruhlara ve karanlık tanrılarına ayin yapmazlar. Aydınlık ruhlara tören yaparlar (İnan,1986: 83).

XVIII. yüzyılda Bařkurtlar da; Altaylılar, Kırgızlar, Doęu Türkistan Türkleri gibi řaman ayinine “oyun” demiřlerdir (İnan, 1986: 113).

İnsanoęlu ortaya ilk çıktıęı çağlardan beri oyun oynamıřtır. Dilek Akbulut, Tarih içinde oyuncak üretiminin, çok eski zamanlardan beri süregeldięini, günümüzden 25.000 yıl öncesinden kaldığı tahmin edilen 5 cm uzunluęunda 4 cm yükseklięinde piřmiř topraktan yapılmıř minyatür mamut, bugün Brno’daki Moravian Museum’da bulunduęunu, aynı řekilde MÖ 2300 yılına ait koyun figürünün, British Museum’da yer aldığını söylemektedir. Akbulut, bu nesnelerin oyuncak olmaktan ziyade tapınma araçları olduęunu belirterek İsa’dan dört ya da beř binyıl öncesinde çocukların piřmiř topraktan öküz ve kurbaęalara ip takarak çektiklerinin bilindięini ifade etmiřtir. “Bebek yapımının ilk defa MÖ ikibinlerde Mısır’da bařladıęı, MS 6. yüzyılda Yunan ve sonra da Roma’da devam ettięi ve geliřtięi, ancak soyluların çocukları için ilk zanaat ürünü bebeklerin 15. yüzyılda ortaya çıktıęı bilinmektedir. Bu yüzyılın sonuna doęru Fransa’da Fransız modasını tanıtmak amacıyla yetiřkin insan oranlarında manken bebekler üretilmiřtir. Bu bebekler, giydirilip çıkartılabilen elbiseleriyle bugünkü Barbie’nin atası kabul edilebilir” (Akbulut, 2009: 183).

Metin And, Oyun ve Bùęü isimli eserinde geçmiřten günümüze intikal eden bazı tarihi eserler ve yazma eserlerle ilgili olarak çeřitli bilgiler vermiřtir. British Museum’da MÖ 800 yılının piřmiř topraktan bir heykeli iki kıızı ařıkla oynarken göstermektedir. Aslında oyun, bir beř tař türüdür. Eski Mısır’da V. Sùlale ya da Orta Krallık döneminden

duvar resimleri, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunları, sıçrama oyunlarını göstermektedir. Eski Hindistan'da gene oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunlar ve topaç çevirmeyi gösteren duvar resimleri bulunmaktadır.

Gene eski Mısır'da Ak-hor mezarından bir duvar resmi iki Mısırlı kız el vuruşma oyunu oynarken göstermektedir (And, 1974: 31).

MÖ 2600 yılında Ur ve Kalde kentlerindeki krallık mezarında bir Sümer oyun tahtası bulunmuştur. MÖ 1400 yıllarından Kurna tapınağının tahta damında bizim Dokuz Taş'a benzeyen bir oyun düzeni bulunmuştur. Gene Mısır mezarındaki duvar resminde iki kişi parmaklarıyla çift-tek oynamaktadırlar.

Dedem Korkut'un Kitabı'nda toy, av hayvan güreşi, ok yarışı ve nişan atma, düello, aşık oyunu üzerine bilgi buluruz (And, 1974: 32) .

Oxford Üniversitesinde Bodlein Kitaplığının görevlisi Profesör Thomas Hyde'in 1694 tarihli kitabının adı "De Ludis Orientalibus"tur. Şu Türk oyunlarının tanımı verilmiştir: Allı dikli oyunu, Atlanbaç oyunu, Bızdık oyunu, Çalık oyunu, Dokuztaş oyunu, Dur Tut oyunu, El oyunu, Falaka oyunu, Fırlak oyunu, Gerdan bazı, Koz veya Ceviz oyunu, Mangala oyunu, Siramana oyunu, Satranç oyunu, Sultan oyunu, Tabanca oyunu, Takla oyunu, Tavla oyunu, Tek mi çift mi oyunu, Top oyunu, Tura oyunu, Uzuneşek oyunu, Yumurta oyunu.

XVI. yüzyıl toplumsal yaşayışını ve görgü kurallarını anlatan tarihçi Gelibolulu Mustafa Âlî'nin Mevâidü'n-Nefâis Fî Kavâidi'l Mecâlis adlı kitabında çağının satranç, cirit, tavla vb. oyunları üzerine bilgi vermektedir (And, 1974: 33).

Metin Türkteş, "Divanü Lûgati't-Türk'te Yer Alan ve XI. yüzyılda Türkler Arasında Oynanan Oyunlar" isimli makalesinde, Kaşgarlı Mahmud'un Divanü Lûgati't-Türk isimli eserinde oyunlarla ilgili bilgilere rastlandığını, bu oyunların kiminin oynanış şekillerinin anlatıldığını, kimilerinin de sadece adlarının verildiğini anlatmıştır. Divan'da yer alan oyunları "Büyüklerin Oynadığı Oyunlar" ve "Küçüklerin Oynadığı Oyunlar" şeklinde iki grupta inceleyen Türkteş, büyüklerin oynadığı oyunları Çevgen, ok atma yarışı, güreş, at yarışı, yalngu (salıncak) olarak vermiştir. Küçüklerin oynadığı oyunlar ise: Müngüz Müngüz (Boynuz Boynuz), köçürme, çelik çomak, ceviz oyunu, karagun, çengli mengli'dir (Türkteş, 1999: 61-65).

Çocuk oyunları da kültürün doğal bir parçası olarak, kültürün diğer unsurlarında olduğu gibi, bir milletten başka bir milletin kültürüne geçiş gösterebilir. Mesela "Manga oyunu" Orta Asya'dan Afrika'ya geniş bir sahada bazı farklılıklar göstermekle birlikte oynanmaktadır (Salar, 2014: 15).

Anadolu'da da oyuncakçılık sektörü olarak 17. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Evliya Çelebi seyahatnamesinde Eyüp'teki 100 oyuncak dükkânından ve 105 oyuncak ustasından söz etmektedir (Akbulut, 2009: 183).

Birçok ülkede, bazı farklılıklara rağmen aynı oyunların oynandığını söyleyen Başal, zaman içinde bazı oyunların yerine başka oyunların gelmesine rağmen "Aç Kapıyı Bezirgân Baş" gibi geleneksel birçok oyunun varlığını sürdürdüğünü belirtmiştir. Günümüzde oynanan sek sek, ip çekme, körebe gibi oyunların Eski Roma döneminde de çocukların oynadığı ve sevdiği oyunlar olduğu bilinmektedir (Başal, 2011: 11).

"Oyun" kavramı karşılığı olarak Huizinga, Hint-Avrupa dil grubunda oyunu ifade eden herhangi bir ortak kelimenin bulunmadığını ve Germanik dillerde de oyun anlamında üç farklı kelimenin (Gotça – Kuzey dilleri-: Leikan; Almanca grubu diller: Spel; Anglosaksonca: plega ve plegan- günümüzde İngilizce: play-) var olduğunu belirtir (Özdemir, 2006: 27).

Nebi Özdemir, Türk Çocuk Oyunları ismini taşıyan eserinde bazı dillerdeki oyun, çocuk oyunu ve oyuncak anlamında kullanılan kelimeleri vermiştir:

Almanca: Spiel (oyun), Kinderspiel (çocuk oyunu), Kinderspielzeug (çocuk oyuncuğu); Spielzeug (oyuncak)

İngilizce : Play, Game (oyun, oyun oynamak; oyun); Toy (oyuncak)

Fransızca: Jeu (oyun), Jeu d'enfant (çocuk oyunu), Jouet (oyuncak)

İtalyanca: Giuoco, Giocare. (oyun; çocuk oyunu)

İspanyolca: Juego, Jugar (oyun; çocuk oyunu)

Portekizce: Jogo, Jogar (oyun; çocuk oyunu)

Romence: Joc, Juca (oyun; çocuk oyunu)

İsveççe: Spel, Lek (oyun); Leksak (oyuncak)

Rusça: İgra (oyun); İgruşka (oyuncak)

Farsça: Bazi (oyun); Baziçe (oyuncak)

Çince: Wan (çocuk oyunu)

Japonca: Asobi (isim: oyun); Asobu (fiil: oynamak)

Arapça: Lu'b, Mel'abe (oyun, eğlence); Lu'bet, Mel'abe-i Sıbyan (çocuk oyuncuğu) (Özdemir, 2006: 27-28).

Oyun kelimesi temelde çocuk oyunu olarak anlaşılacakla birlikte başka değişik anlamlar da kazanmıştır.

TDK oyun kavramını: 1.Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence "*Tenis, tavla, dama, çelik çomak, bale oyundur.*" 2. Tiyatro

veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi. 3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü "*Zeybek oyunu*", 4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes. 5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma "*Olimpiyat oyunları. Akdeniz oyunları.*" 6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner "*Hokkabazın oyunu. Cambazın oyunu.*" 7. Kumar. 8. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket. 9. Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç. 10. Hile, düzen, desise, entrika olarak açıklamıştır (TDK, 2011: 1008).

Şemseddin Sami: Eğlenmek, vakit geçirmek için oynanan oyun, kumar, halkı eğlendirmek için yapılan hokkabazlık, hile ile aldatma, tiyatro eseri olarak açıklamış; oyun almak: kumarda kazanmak; oyun ebesi: oyunun başı; oyun etmek: hile yapmak, oyun çıkarma: bir oyun düşünüp ortaya koymak şeklinde açıklamıştır. Aynı maddede orta oyunu ve kılıç oyunu, iskambil oyunu hakkında açıklama yapmıştır. (Şemseddin Sami, 1317: 231)

Sel, eğitici oyunu "Haz ve neşe yaratan, ona iyi alışkanlıklar ve davranışlar kazandıran (maksatlı) hareketler topluluğudur." şeklinde tarif etmiştir (Sel, 1989: 22).

Mevlüt Özhan oyun için, "Bir veya birden fazla kişinin belli kurallar içerisinde zihni, bedeni ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketler" demiş ve sonrasında "belli kurallar" kavramının olmazsa olmaz değişmez kurallar olmadığını, oyuncular tarafından bu kuralların değiştirilebileceğini, oyun oynayan çocukların oyun için ortaya koydukları kurallara uygun oynamayan çocukların "oyunbozanlık" etmiş olacağını belirtmiştir (Özhan, 1990: 3). Çocuklar, oyunlarını daha çok eğlenmek için oynarlar. Oynanan oyunlarda eğlenmenin yanı sıra kendiliğinden sosyal, zihni ve bedensel gelişim ortaya çıkar.

Pertev Naili Boratav, *100 Soruda Türk Folkloru* isimli eserinde oyunu şu şekilde tanımlamaktadır: Çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında, herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir (Boratav, 1994: 232).

Musa Baran oyunu, çocuğun yaratılışında var olan aşkın bir özlemin sevinci olarak tanımlar (Baran, 1999: 1).

Yücel ve Gündoğdu (2012: 4) oyunu: "İnsanın doğası gereği içgüdüsel bir etkinlik olarak, zihinsel ve fiziksel yeteneklerin geliştirildiği, ruhsal doyum ve sosyal uyumun sağlandığı, çocukların vazgeçilmez uğraşı ve eğlencesi" olarak görür.

Çoban ve Devecioğlu (2011: 7) oyunu, "Belli bir amaca yönelik olarak, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu, zekâ ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren etkinlikler" olarak açıklar.

Lazarus, oyunun kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olduğunu söylemiştir. Hall'e göre çocuk, oyunlarında insanlığın kültürel gelişimini yaşamaktadır. Groos oyunu, çocukluğun sonunda ulaşılan olgunluk için ön denemeler olarak görür (Özdoğan, 2014: 113).

Oyun, Türkçemizde geniş anlamlı bir deyimdir. "Oyuna getirmek", "Karaman'ın koyunu, sonra çıkar oyunu" sözlerindeki "hile", "düzen" bir yana, deyim, tiyatro, kukla, karagöz, orta oyunu gibi seyirlik gösteriler için de kullanılır. Oyunun bir de dans anlamı vardır (Boratav, 1994: 232).

Yukarıdaki oyunla ilgili tanımları dikkate aldığımızda birbirine benzeyen ve çoğu zaman da belli bir perspektiften bakılarak yapılan tanımlar olduklarını görmekteyiz. Biz de "çocuk" merkezli bir bakış açısıyla oyunu: "Çocukların hoşça vakit geçirmek için belli bir gelenekten gelen ve kuralları olan veya o anda kurallarıyla birlikte uydurulan, bireysel veya sosyal bir faaliyettir." şeklinde tanımlayabiliriz.

## **1.2. Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması**

Çocuk oyunları ile ilgili birçok tasnif çalışması yapılmış olup bu tasnif çalışmalarında kimi zaman oyunların oynandığı yerler, kimi zaman oyunları oynayan çocukların yaş grupları, kimi zaman oyunlardaki kullanılan oyun araçları... dikkate alınmıştır.

Ülkemizde çocuk oyunları ile ilgili yapılan tasnif çalışmalarını şu şekilde sıralayabiliriz:

Ülkemizde çocuk oyunları ile ilgili ilk tasnif denemelerinden birini Ferruh Asunar yapmıştır. Ferruh Asunar'ın Tasnif(ler)i

I. Türkülü oyunlar;

II. Ezgili oyunlar;

III. Düz oyunlar (Yani türküsüz ve ezgisiz oyunlar) (Asunar, 1955: 4):

Arsunar türkülü çocuk oyunlarını çocukluk çağlarına göre:

a) 5-7 yaş arasındakilerin oyunları,

- b) 8-12 yaş arasındakilerin oyunları,
  - c) 13-15 yaş arasındakilerin oyunları
- şeklinde tasnif etmiştir. (Arsunar, 1955: 5)

Arsunar'ın, cemiyet seviyelerine göre tasnifi şu şekildedir:

- I. Şehir ve kasabalardaki çocuk oyunları
- II. Köylü ve dağlıların çocuk oyunları
- III. Oymaklardaki çocuk oyunları (Arsunar, 1955: 6)

Arsunar'ın mevsimlere göre tasnifi:

- I. Kış oyunları: odada yapılırlar;
- II. İlkbahar oyunları: odada veya dışarıda;
- III. Yaz oyunları: tamamiyle dışarıda yapılırlar;
- IV. Sonbahar oyunları: tamamiyle dışarıda yapılırlar (Arsunar, 1955: 15).

Arsunar, oyunların icracılarının cinsiyetine göre de bir tasnif yapmıştır:

- I. Erkek çocuk oyunları: 6-14 yaşlarında
- II. Kız çocuk oyunları: 6-15 yaşlarında
- III. Karma oyunlar: 5-10 yaşlarında (Arsunar, 1955: 16).

Metin And, *Oyun ve Bügü* isimli eserinde oyunları şu şekilde sınıflandırmıştır:

- A. Aşık oyunları
- B. Yüzük oyunları
- C. Top oyunları
- Ç. Değnek oyunlar
- D. Taş ve gülle oyunları
- E. Koşma-kovalama-kurtarma-zor kullanma oyunları
- F. Atlama-sıçrama-oranlama oyunlar
- G. Saklama-saklanma-oranlama oyunları
- H. Dilsiz-şaşırtma-şaka oyunları
- I. Dramatik nitelikte-büyülük-törenselleştirilmiş oyunlar
- İ. Çeşitli oyunlar (And, 1974: 259-317).

Pertev Naili Boratav oyunları beş grupta değerlendirmiş ve aşağıdaki gibi tasnif etmiştir :

- I. Sadece çocuklara özgü oyunlar. (A-C)
- A. Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar;

B. Çocukların söz oyunları

C. Takım halinde, danslı, türkölü oyunlar ve basit taklit oyunları.

II. Talih kumar, fal niyet oyunları; büyüük ve törelik oyunlar. (D-G)

D. Talih oyunları,

E. Kumar oyunları,

F. Niyet ve fal oyunları

G. Törelik ve büyüük oyunları.

III. Beceri ve güç oyunları. (H-L)

H. Asıl beceri oyunları

İ. Utmalı beceri oyunları

J. Jimnastikli ve ritmik oyunlar

K. Asıl güç oyunları

L. Güç ve beceri karmaşıklı oyunlar

IV. Zekâ oyunları. (M-R)

M. Aldatmaca yutturmaca oyunları

N. Bellek gücü, düşünme çevikliği, sezinleme oyunları

O. Saklamaca ve saklambaç oyunları

P. Çizgili oyunlar

R. Başkaca zekâ oyunları. –Bu bölüme giren oyuncaklar

V. Katışımlı oyunlar. (S-T)

S. Katışımlı oyunlar.

T. Oyuncaklar. (Boratav, 1994: 236-237).

Mevlüt Özhan, Çocuk Oyunları isimli eserinde oyunları kullanılan araçlar ve oynanma şekillerini dikkate alarak şu şekilde sınıflandırmıştır:

A. Aşık oyunlar

B. Atlama sıçrama sekme oyunları

C. Değnek Oyunlar

D. Dilsiz şaşırtma oyunları

E. Dramatik oyunlar

- F. Ezgili oyunlar
- G. Koşma, kovalama kapma oyunları
- H. Saklama saklanma oyunları
- I. Taş oyunları
- İ. Top oyunları (Özhan, 1990: 9).

Handan Asude Başal, Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları ismini taşıyan eserinde: “Türk çocuk oyunları; Tekerlemeli ve Türkülü Oyunlar, Çalgılı Oyunlar ve Çalgısız Oyunlar olarak gruplandırılabilir.” demektedir(Başal, 2011: 12).

Musa Baran çocuk oyunlarını üç grupta değerlendirmiş ve aşağıdaki gibi tasnif etmiştir:

- A. Gönlü hoş eden oyunlar
  - 1. Gelişigüzel oyunlar
  - 2. Taklit oyunları;
  - 3. Donatım oyunları
  - 4. Tekerlemeli oyunlar
  - 5. Türkülü oyunlar
  - 6. Orta Oyunları
  - 7. Falımsı oyunlar;
  - 8. Vuruşmalı oyunlar
- B. Usu geliştiren oyunlar
  - 9. Şaşırtmalı oyunlar
  - 10. Bilmececi oyunlar;
  - 11. Resimli oyunlar;
  - 12. Dilsiz oyunları;
  - 13. Ütümlü oyunlar
- C. Bedeni eğiten oyunlar
  - 14. Sportif oyunlar
  - 15. Avla ilgili oyunlar (Baran, 1999: 29)

Ruhi Sel, çocuk oyunlarını; Fonksiyon Oyunları, Hayal gücünü Geliştiren Oyunlar, Taklit Oyunları, Eşli Eğlenceli Hareket ve Oyunları olmak üzere dört grupta değerlendirmiştir (Sel, 1989: 23-26).

Lale Erkal (2011: 14), “Unutturduğumuz Çocuk Oyunları” ismini taşıyan eserinde çocuk oyunlarını oynadıkları mekâna göre “Açık Hava Oyunları ve Kapalı Salon Oyunları” olmak üzere iki grupta vermiş ve Kapalı Salon Oyunlarını da “Dramatize, taş ve masa oyunları” olmak üzere gruplamıştır.

İbrahim Özbakır, “Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu’Ebe” adlı makalesinde oyunları yaş, oyuncu kadro sayısı ve oyuncak durumuna göre sınıflandırmıştır:

1. Yetişkinlerin oynadıkları oyunlar,
2. Çocukların oynadıkları oyunlar,
3. Hem yetişkin hem de çocukların oynadıkları oyunlar

veya,

1. Bireysel oynanan oyunlar,
  2. Gruplar halinde oynanan oyunlar,
- ya da;

1. Oyuncakla oynanan oyunlar,

2. Oyuncaksız oynanan oyunlar, şeklinde çok farklı başlıklar altında sınıflandırmıştır (Özbakır, 2009: 482).

Öcal Oğuz ve Petek Ersoy, 2004 yılında yayımladıkları *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları* isimli eserlerinde derlenen oyunları oyuncularına göre tasnifleyerek vermiştir. Eserde oyunlar: Aşıkla oynanan oyunlar, bez bebekle oynanan oyunlar, boncuk, düğme ve markayla oynanan oyunlar, çemberle oynanan oyunlar, çomak, ile oynanan oyunlar, demir çubukla oynanan oyunlar, tahta çubukla oynanan oyunlar, kapakla oynanan oyunlar, kayışla oynanan oyunlar, kılık değiştirerek oynanan oyunlar, kibrit çöpüyle oynanan oyunlar, küçük kare tahtalarla oynanan oyunlar, mendille oynanan oyunlar, ok ve yayla oynanan oyunlar, salıncakla oynanan oyunlar, sapanla oynanan oyunlar, suntanın üzerine çivi çakılarak oynanan oyunlar, tahtadan yapılan büyük oyuncaklar, taş fırlatan oyuncaklarla oynanan oyunlar, taşla oynanan oyunlar, tokmakla oynanan oyunlar, top ve çomakla oynanan oyunlar, topaçla oynanan oyunlar, topla oynanan oyunlar, toprakla oynanan oyunlar, yumurta ile oynanan oyunlar olmak üzere yirmi yedi başlık altında oyunlar tasnif edilerek sunulmuştur (Oğuz-Ersoy, 2004: 5-8).

Yukarıda Türk çocuk oyunları ile ilgili verilen tasnif örneklerinden anlaşılacağı üzere henüz ortak bir tasnif şekli veya metodu belirlenmiş değildir.

Çalışmamızda yukarıdaki tasnif çalışmalarını değerlendirip, oyunlarda kullanılan oyun araçlarını dikkate alarak Adana çocuk oyunları için şu tasnifi yaptık:

1. Taş ile oynanan oyunlar
2. Değnek ile oynanan oyunlar
3. Mendil vb. araçlarla oynanan oyunlar
4. Top ile oynanan oyunlar
5. Ceviz, Bilye, vb. İle Oynanan Oyunlar
6. Aşık İle Oynanan Oyunlar
7. Kâğıt Kalem İle Oynanan Oyunlar
8. İp İle Oynanan Oyunlar
9. Terlik İle Oynanan Oyunlar
10. Çivi Tığ Gibi Nesnelere Oynanan Oyunlar
11. Oyuncak Bebek İle Oynanan Oyunlar
12. Sapan İle Oynanan Oyunlar
13. Oyun Mekânında Bulunan Nesnelere İle Oynanan Oyunlar
14. Diğer Oyun Araçlarıyla Oynanan Oyunlar
15. Araç kullanmadan Oynanan Oyunlar

## **2. ADANA ÇOCUK OYUNLARI ÜZERİNE ÇALIŞMALAR**

### **2.1. Kitaplar**

Adana çocuk oyunlarından bahseden müstakil bir eser olmamakla birlikte, Adana çocuk oyunlarından örnekler veren eserler bulunmaktadır.

Nebi Özdemir, Türk Çocuk Oyunları isimli eserinin II. Cildinde Hırsız Polis, Molli/Moli, Onbir oyunu, Körebe, Bodi Bostan oyunu, Çatal Kırmaç Oyunu, Ağam Koyun Kaçırıldı oyunlarına yer vermiştir (Özdemir, 2006b: 169,195, 221, 231, 272, 297-298, 315-316) .

Metin And (1974: 277,279, 291, 295), Oyun ve Bügü eserinde “kösküç” oyununun ismini vermeye yetinir. Kötele oyununu kısaca anlatır. (Beş altı tuğla parçası üst üste

konulur, değneklerle bu yıkılmaya çalışılır.) Adana köylerinde oynanan “Arası Kesti” oyunundan bahsedilir. Yalak Çıkartmaç oyunu anlatılır. (Bu oyun daha çok büyüklerin davul zurna eşliğinde oynadıkları bir oyundur.)

M. Öcal Oğuz ve Petek Ersoy (2005: 33, 52, 116), Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları isimli eserinde Adana’dan üç oyuna yer vermiştir: Altıntop oyunu, Kızıl Elma oyunu, Kale Devirme oyunu.

Ali Rıza Yalman (2000:231), Güney illerimiz ve Toros hattında yaşayan Yörüklerin yaşantısını anlattığı Cenupta Türkmen Oymakları isimli eserinde, Kozan ve civarında oynanan Bodi Bodi (Yağmur duası) oyununa yer vermiştir.

Handan Asude Başal (2011: 99), Geçmişten günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları adlı eserinde “Ağ, tuzak ve yılan” isimli oyuna yer vermiştir.

## **2.2. Makaleler**

Bekir Onur ve Neslihan Güney’in birlikte hazırladıkları, *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Derlemeler*, ismini taşıyan eserde, Gülnaz Savran’ın Aladağ (Karsanti)’dan derlediği on yedi oyuna yer verilmiştir. Bu oyunlar: Çıtır Çıtır Melengiç, Köş, Tokurcun, Molgidi, Çorlu, Çelik, Köşük, Yedi Kule, Ara Kesmece, Yumurta, Sos, Kibrit Çekmece, Vuruş Karış, Kaynar, Tuvalet, Gallı Gulle Ve Cımbız oyunlarıdır (2002: 479-486).

Esmâ Şimşek, “Çömçeli Gelin” makalesinde bu oyunun Adana’da oynanış şekline bahsetmektedir (2003: 78-87).

## **2.3. Lisans Tezleri**

Şakir Günaltın (2014: 28, 29) hazırladığı Karaisalı-Hacılı Köyü Monografisinde; Tapa oyunu, İp oyunu, İstop oyunu ve Yedi Kule oyunlarına yer vermiştir.

Rıdvan Polat (2014: 42-46), Yüreğir- Sazak Köyü monografisinde; İstop, Yedi Taş İstop, Ortada Kedi, Yerden Yüksek, Renk oyunu, Çelik Çomak, Kovalamaca, Yağ Satarım Bal Satarım oyunlarını anlatmıştır. Yine aynı bitirme tezinde misketle oynanan; Daire (Kuyu), Baş ve Üçgen oyunlarına yer vermiştir.

Fatma Kafasibüyük, Tufanbeyli-Kayapınar monografisini hazırladığı bitirme tezinde; Kayapınar Köyünde oynanan Havlu oyunu (Eşinden Memnun musun?), Çerçöp,

Tek mi, Çift mi?, Kapak, Yüzük Kimde, Kibrit Çöpü, Aşık (Gen), Dama, Dokuztaş oyunları anlatılmıştır. Bu oyunların daha çok gençler tarafından oynandığı belirtilmiştir. Körebe, Kovalamaca, Çizgi oyunları, İstop, Yedi Kule, Çelik Çomak; Evcilik oyunlarının isimleri verilmiştir (2008: 43-46).

Mehmet Akçakoyun, Sarıçam-Kılıçlı Köyü monografisinde, Saklambaç, İp Atlama, Yedi Kule, Sinsin, Kovalamaca, Humbul, Çelik Çomak oyunlarına yer vermiştir (2010: 62-64).

Işıl İlvan, Yüreğir-Havutlu Mahallesi monografisini hazırladığı bitirme tezinde, Beştaş ve Saklambaç oyunlarını anlatmıştır. Ayrıca aynı tezde altı sayışmaca tekerlemesine yer vermiştir (2014: 43-45).

Birol Yalçinkaya, Aladağ-Başpınar Yaylası monografisini konu alan bitirme tezinde; Saklambaç, Körebe, İp Atlama, Beştaş, Altı Taş, Kovalamaca, Tıp, Köstük, Çelik Çomak ve Yakar Top oyunlarına yer vermiştir (2010: 64-66).

Doğukan Erol, Aladağ- Akören Beldesinde oynanan beş oyuna yer vermiştir. Bunlar: Taş Dikme, Saklambaç, Ortada Kedi, Köşe Kapmaca ve Körebe oyunlarıdır. Doğukan Erol Bitirme tezinde beş tane de oyun tekerlemesine yer vermiştir (2012: 39,40).

#### **2.4. Yüksek Lisans Tezleri**

Ayhan Karakaş Feke Halk Kültürü Araştırması isimli Yüksek Lisans Tezinde, dört oyun tekerlemesine yer vermiştir (2005: 204-207).

Fatma Değirmenci, *İmamoğlu İlçesi Monografisi*'ne yörede oynanan Beş Taş Oyunu, Bilye, Çelik Çomak Oyunu, İp Atlama, İstop, Körebe, Mendil Kapmaca, Pas, Saklambaç, Yakartop, Ortada Kalmaç, Yerden Yüksek oyunlarını almıştır. Çocukların yaptığı yağmur duası (Bodi Bodi) oyununa yer vermiştir. Yine aynı tez içerisinde sayışmaca tekerlemeleri de yer almıştır (2009: 118-121).

Fatmagül Yolcu, *Adana İli Ceyhan İlçesi Halk Kültürü Araştırması* isimli yüksek lisans tezinde on iki oyun tekerlemesine yer vermiştir (2008: 218-221).

Mehmet Ali Yılmaz (2005: 303-316) *Aladağ Halk Kültürü Araştırması* adını taşıyan yüksek lisans tezinde, Aladağ yöresinde söylenen otuz sekiz oyun tekerlemesine yer vermiştir.

Mısra Uğurlu (2010:164, 165) Adana İli Karataş İlçesi Halk Kültürü Araştırması isimli yüksek lisans tezine üç oyun tekerlemesini almıştır.

Özlem Üzelgök (2008: 170,171) *Adana İli Kozan İlçesi Halk Kültürü Araştırması* adını taşıyan yüksek lisans tezinde, dört oyun tekerlemesi yer almaktadır.

Suat Savur (2010:171, 174, 325-328 ) *Adana İli Tufanbeyli İlçesi Halk Kültürü Araştırması* adını taşıyan yüksek lisans tezinde, Lilliş (Topaç), Mullahara, Güvercin Taklası, Aşık Oyunu, Coda Oyunu, Kal'a, Kemik Atmaç, Sıçan Çekiştirmece, Çelik Çomak, Mesel oyunlarının oynanışlarına yer vermiştir. Ayrıca çalışmada on bir oyun ve sayışmaca tekerlemesi bulunmaktadır.

Ümit Kaldar (2008: 90-94 )ın *Adana İli Yumurtalık İlçesi Halk Kültürü ve Edebiyatı Üzerine bir İnceleme* isimli yüksek lisans tezinde üç oyun ve sekiz oyun tekerlemesi yer almıştır. Oyunlar şunlardır: Çelik Çomak, Uzun Eşek, Birdir Bir.

## İKİNCİ BÖLÜM

### 1. ADANA ÇOCUK OYUNLARININ İNCELENMESİ

#### 1.1. Adana Çocuk Oyunlarının Yapı Özellikleri

##### 1.1.1. Oyunların Adı

Adana’da oynanan çocuk oyunlarının adlandırmasında, bu oyunların çok büyük bir kısmının oyun araçları, oyun hareketleri ve oyun sözlerinden yararlandığını görüyoruz. Nebi Özdemir 2006 yılında yayımlamış olduğu *Türk Çocuk Oyunları* isimli eserinde, Türk çocuk oyunlarının aşağıdaki yapısal ögelerin biri ya da birkaçıyla isimlendirildiğini söylemiştir.

1. Oyun aracı.
2. Oyunun sözlü formülü
3. Oyunun terimi
4. Oyun hareketi
5. Oyun sahası
6. Oyun rolü
7. Oyun aracı ve hareketi
8. Oyun rolü ve sözü
9. Oyun sahası ve hareketi
10. Oyun sözü ve hareketi
11. Oyun aracı ve sahası (Özdemir, 2006a:106).

Çalışmamızda Özdemir’in bu alt başlıklarını kullanacağız.

##### 1.1.1.1. Oyun Aracıyla İlgili Adlandırmalar

Adana çocuk oyunlarının önemli bir kısmı oyunda kullanılan araç, oyuncakla adlandırılmıştır. Bu oyun araçları çoğunlukla tabiatta kendiliğinden bulunur. Derlenen;

Kemik, Sopaya Sülük, Aşık, Ceviz Oyunu, Düğme, Çelik Çomak, Gıncırak, Çellik, Çolli-Çorlu, Kösküç, Cirit, Bodi Bostan, İplikçi, Tek Elma, Tura Oyunu, Kızıl Elma, Kuka, Taş Vurmaç (Kuka), Kızgın Taş, Taş Oyunu, Para Taşlama, Beş Taş, Altıtaş, Kös, Molgidi, Altın Top, Patlangaç, Topaç, Tapa, Laglagı, 41 Çubuk, Çuval Yarışı, Kibrit, Baş(Gulle) oyunları bu grupta yer almaktadır.

#### **1.1.1.2. Oyunun Sözlü Formülü ile Yapılan Adlandırmalar**

Oyunların sözlü formülü ile ilgili adlandırmada oyunun hemen başında ya da içinde söylenen tekerlemelerin ilk kelimesi, oyun içinde oyuncuların konuşmalarında geçen kelime/kelimeler oyunlara ad olmuştur: Kaynar, Tek mi Çift mi, Ağ-Tuzak-Yılan, Arabir, Laleli, Sos, İsim Şehir, Tren oyunu, Onbirlik, Menekşe, Ateşim Oyunu, Alkuç Balkuç, Don Oyunu, Yağ Satarım Bal Satarım, Birlimbir, Çomçalı Gelin, Gavur Göğür, Hobbik (Yedi Kule), Gıç Gıç Kondurabiç, Eşim Eşim, İstop, Lök Lök, Mesel, Çıtır Çıtır Melengiç, El Üstünde Kimin Eli, Nesi Var, Birdirbir, Eski Minder, Pembe Nine, El El Epenek, Teyzem Çarşıya Gitti, Babam Çin'den Geldi, Bom, Estepeta, Aliler Aliler, Sıcak Soğuk, Simit, Tıp.

#### **1.1.1.3. Oyun Terimiyle İlgili Adlandırma**

Oyunlar içinde kullanılan terimler aynı zamanda oyunları isimlendirmiştir: Sos, Esir Almaca, Ateşim Oyunu, Gözümbaç, Hobbik (Yedi Kule), 9 Aylık, İsim Ebesi.

#### **1.1.1.4. Oyun Hareketiyle İlgili Adlandırma**

Oyunlara verilen adlarda genellikle oyun içinde yapılması gerekli olan hareketler seçilmiştir. Bazen bu isimlere bakıp oyunların nasıl oynandığıyla ilgili fikir sahibi olunabilmektedir. Adana çocuk oyunlarında oyun hareketiyle adlandırılan oyunlar şunlardır: Vuruş Karış, Eneğin Hani, Ağaç Vurma Oyunu, Gölge Yakalamaca, Kara Kedi, Sinsini, El Tut Kurtul, Elim Sende, Kaç Kurtul, Saklambaç, Mullahara, Tur Yapmaç, On Pas, Pantol Patlatmaç, Yakan Top, Dansa Davet, Karış Atlama, Tazeledik, Uzun Eşek, Bacaksızlar Yarışı, Güvercin Taklası, Kurt Kuzu, Kol Koparma, Tatma, Ne Kokuyor, Yattı Kalktı, El Arabası.

#### **1.1.1.5. Oyun Sahasıyla İlgili Adlandırmalar**

Oyun sahasındaki çizgiler, oyun sırasında açılan çukurlar, sahanın şekli veya sahanın bölümleri bu adlandırmalara sebep olarak gösterilebilir. Oyun sahasıyla ilgili adlandırılan oyunlar şunlardır: Çukur Oyunu, Üçgen Oyunu, Hollek (Gıcırık, Gıdıgıdı), Koca Çayır, Dokurcun, Cırtcak (Dokuz Taş), Yılan Oyunu.

#### **1.1.1.6. Oyun Rolüyle İlgili Adlandırma**

Oyun sırasında çeşitli roller üstlenen çocuklar, rollerinin gereğini yerine getirmek zorundadır. Oyun rolü bazen oyunun başında sayışmacayla, kurayla, bazen gönüllü olarak bazen de seçilerek belirlenir. Ancak oyuncular oyun içerisindeki kazanma ve kaybetme durumlarına göre de bazen oyun içinde çeşitli roller üstlenebilirler. Adana çocuk oyunlarında oyun rolü ile ilgili adlandırmalar şunlardır: Sopacı, Kara Cadı, Aspirin, Kara Kedi, Kedi İle Fare, Tazı İle Tavşan, Hayvanat Bahçesi, Hırsız Polis, Kurt Kardeş, Evcilik, Uzun Eşek, Ağam Koyun Kaçırıldı.

#### **1.1.1.7. Oyun Aracı ve Hareketiyle İlgili Adlandırma**

Bu tür oyun adları, oyunun adı olduğu gibi oyunda ne tür hareket yapıldığını da ifade eder. Bu oyunlar hangi araçlarla nasıl hareket edileceği hakkında fikir verirler. Bu oyun adları şunlardır: Mısır Tanesini Bul, Çivileme, Yüzük Kaçırma, İp Çekme, Kayaya Basma, Mendil Kapmaç, Yüzük Bulmaç, Kukalı Saklambaç, Çatal Kırmaç, Kale Devirmeç, Terlik Saklamaca, Top Yetiştirme, Sıçratan Top, Halı Çekmeç, İskemle Kapma.

#### **1.1.1.8. Oyun Rolü ve Oyunun Sözlü Formülüyle İlgili Adlandırma**

Oyuncunun üstlendiği rol ve bunun yanı sıra oyun içerisindeki tekerlemenin de oyuna ad verdiği oyunlardır: Tuvalet, Dedektif, Renk Renk Yumurta, Körebe, Aç Kapıyı Bezirgân Başı, Pembe Nine.

### **1.1.1.9. Oyun Sahası ve Hareketiyle İlgili Adlandırma**

Oyun sahası ve oyun hareketinin birbirini etkilediği oyunlar bu şekilde adlandırılmıştır. Oyun hareketi oyun sahasıyla ilgilidir. Adana çocuk oyunlarında bu şekilde isimlendirilen oyunlar şunlardır: Kuyu Kazmanı, Köşe Kapmaca, Simit.

### **1.1.1.10. Oyun Sözü ve Hareketiyle İlgili Adlandırma**

Oyunlarda hem sözün hem de hareketin yapılmasının zorunlu olduğu durumlarda verilen adlandırmadır. Mesela Hımbıl oyununda oyuncu oyun kâğıtlarının tümünde aynı isimleri toplasa ve elini ortaya koysa bile “hımbıl” demediği müddetçe oyunu bitirmiş sayılmaz.

## **1.1.2. Oyuncu**

Herhangi bir oyunda oynayan kişiye oyuncu denir. “Oyuncu, oyunun yaratıcısı, aktarıcısı, icracısı ve doğal olarak oyunun yapısal öğelerinden biridir.” (Özdemir, 2006a:118). Nebi Özdemir, oyuncu ögesini “yaş, cinsiyet, yaş ve rol” olarak ele almıştır. Biz de Adana çocuk oyunlarını aynı yolu takip ederek;

1. Oyuncu sayısı
2. Oyuncu cinsiyeti
3. Oyuncu yaşı
4. Oyuncu rolü, olarak ele alacağız.

### **1.1.2.1. Oyuncu Sayısı**

Adana’da oynanan çocuk oyunlarının bazılarının tek kişiyle oynandığını, bazı oyunların iki kişilik olduğunu, bazı oyunların kalabalık oyuncuya sahip olduğunu, bazı oyunların da eşli gruplar halinde oynandığını görüyoruz.

Tek kişilik olan oyunlara Evcilik, Arabacılık, Hulahop gibi oyunlar sayılabilir. Bunun yanı sıra iki kişilik oyunlarda bireyselliğin öne çıktığını ve oyuncuların rakipleriyle mücadele ettiklerini görüyoruz.

Adana çocuk oyunlarında kaybetme, kazanma esasına dayalı iki kişilik oyunlara şu oyunları örnek olarak verebiliriz: Vuruş Karış, Mısır Tanesini Bul, Tek Mi Çift Mi, Çellik,

Çolli-Çorlu, Mere Çelik, Çivileme, İplikçi, Sos, Tren Oyunu, Dokurcun, Beş Taş, Altı Taş, Kös, Yılan Oyunu, Kibrit, Cırtcak (Dokuz Taş).

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanmakla beraber iki kişi ile de oynanan ve özellikle şehirde yaşayan çocukların çoğunlukla iki kişi olarak oynadıkları oyunlara şu oyunları örnek gösterebiliriz: Beş Yalak, Baş Oyunu, Çukur Oyunu, Üçgen Oyunu, Tuvalet, Kaynar, Ceviz Oyunu, Çelik Çomak, Kösküç, Molgidi, Topaç, Halı Çekmeç, 41 Çubuk, Çıtır Çıtır Melengiç, Bacaksızlar Yarışı. Yukarıda da belirttiğimiz gibi bu oyunlar esasen kalabalık gruplarca oynanan oyunlardır.

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanan ve bireysel mücadeleye dayanan oyunlar şunlardır: Sopaya Sülük, Aşık, Beş Yalak, Baş Oyunu, Çukur Oyunu, Üçgen Oyunu, Tuvalet, Kaynar, Ceviz Oyunu, Eneğin Hani, Düğme, Gıncırak, Kuyu Kazmanı, Ağaç Vurma Oyunu, Kösküç, Hollek (Gıncırık, Gıdıdı), Cirit, Bodi Bostan, Ağ, Tuzak, Yılan, Arabir, Yüzük Kaçırma, Laleli, Sopacı, Hımbıl, Dedektif, İsim Şehir, Köşe Kapmaca, Renk Renk Yumurta, Kayaya Basma, Onbirlik, Zumba, Kara Cadı, Alkuç Balkuç, Aspirin, Tek Elma, Gölge Yakalamaca, Kara Kedi, Sinsini, Don Oyunu, El Tut Kurtul, Kedi İle Fare, Tazı İle Tavşan, Hayvanat Bahçesi, Hırsız Polis, Elim Sende, Balık Ağı, , Kaç Kurtul, Kurt Kardeş, Körebe, Yağ Satarım Bal Satarım, Tura Oyunu, Yüzük Bulmaç, Çomçalı Gelin, Kukalı Saklambaç, Gözümbaç, Saklambaç, Mullahara, Kızıl Elma, Çatal Kırmaç, , Kuka, Taş Vurmaç (Kuka), Gıç Gıç Kondurabiç, Kızgın Taş, Taş Oyunu, Para Taşlama, Molgidi, Eşim Eşim, Terlik Saklamaca, İstop, Lök Lök, 9 Aylık , Pantol Patlatmaç, Sıçratan Top, Patlangaç, Topaç, Halı Çekmeç, Tapa, Laglagı, Mesel, 41 Çubuk, Çuval Yarışı, Evcilik, İskemle Kapma, Dansa Davet, Çıtır Çıtır Melengiç, El Üstünde Kimin Eli, Nesi Var, Birdirbir, Karış Atlama, Tazeledik, Bacaksızlar Yarışı, Eski Minder, Pembe Nine, El El Epenek, Ağam Koyun Kaçırdı, Güvercin Taklası, Kurt Kuzu, Kol Koparma, Tavşan Yuvada, Teyzem Çarşıya Gitti, Babam Çinden Geldi, Tatma, Ne Kokuyor, Bom, Sıcak Soğuk, Tıp, İsim Ebesi, Çizgi Oyunu, Aç Kapıyı Bezirgan Baş, Simit.

Eşli olarak grup oluşturulan oyunlarda eş seçimi yapılırken genellikle problem çıkar. Bu nedenle eş seçiminde çıkabilecek olan problemler, oyun daha başlamadan kura, anlaşma, aldım verdim gibi yöntemlerle çözümlenir. Eşit sayılı gruplar halinde oynanan oyunlar şunlardır: Kemik, Çelik Çomak, İpçekme, Menekşe, Esir Almaca, Ateşim Oyunu, Mendil Kapmaç, Gavur Göğür, Koca Çayır, Hobbik (Yedi Kule), Kale Devirmeç, Top Yetiştirme, Tur Yapmaç, Altın Top, On Pas, Yakan Top, Uzun Eşek, Aliler Aliler, El Arabası.

### 1.1.2.2. Oyuncunun Cinsiyeti

Adana çocuk oyunlarını oyuncularının cinsiyeti bakımından sınıflandırmak oldukça güçtür. Eskiden, Yağ Satarım Bal Satarım, Aç Kapıyı Bezirgân Baş, Yakan Top gibi oyunlar genel olarak kızlar tarafından onanırken günümüzde, bu oyunların okullarda da oynanması sebebiyle, kız erkek bütün çocuklar tarafından oynandığı görülmektedir. Tapa Oyunu, Gulle Oyunu, Kuyu Kazmanı, Çelik, Kösküç, Dokuz Taş ve çalışmamızın hazırlanma aşamasında Top Sektirme, 9 Aylık gibi oyunların kızlar tarafından da oynandığı gözlemlenmiştir. Ancak oyunları oynayan oyuncuların genel olarak hangi cinsten olduklarını dikkate alınarak: “kızların oynadığı oyunlar, erkeklerin oynadığı oyunlar ve hem kızların hem de erkeklerin oynadığı oyunlar” olmak üzere çocuk oyunlarını bir sınıflandırmaya tabi tutulmuştur.

Adana çocuk oyunlarında sadece kızların oynadığı oyunlara; Arabir, Laleli, Evcilik, Pembe Nine, Şaşırın Eşek oyunlarını örnek olarak verilebilir.

Genellikle sadece erkeklerin oynadığı oyunlara; Kemik, Sopaya Sülük, Aşık, Beş Yalak, Baş Oyunu, Çukur Oyunu, Üçgen Oyunu, Vuruş Karış, Tuvalet, Kaynar, Ceviz Oyunu, Eneğin Hani, Çelik Çomak, Kuyu Kazmanı, Ağaç Vurma Oyunu, Çellik, Mere Çelik, Hollek (Gıdırık, Gıdırdı), Cirit, Sinsini, Gavur Göğür, Koca Çayır, Mullahara, Kızıl Elma, Çatal Kırmaç, Dokurcun, Gıç Gıç Kondurabiç, Kızgın Taş, Taş Oyunu, Kale Devirmeç, Eşim Eşim, Top Yetiştirme, Lök Lök, On Pas, 9 Aylık, Kemer Saklama, Pantol Patlatmaç, Topaç, Tapa, Laglagı, Birdirbir, Tazeledik, Uzun Eşek, Güvercin Taklası oyunlarını örnek olarak gösterebiliriz. Oyunlardan anlaşılacağı üzere oyunların kimi güç isteyen hareketler içermesi, kiminin gece oynanan oyunlardan oluşması, kiminin tehlikeli (yaralayıcı, vurmali, atmalı) oyunlardan oluşması, kimilerinin de kız erkek karışık ailelerin tepkisini çekecek hareketler içermesi sebebiyle sadece erkekler tarafından oynanmaktadır.

Hem kız hem de erkeklerin birlikte oynadıkları oyunlar şunlardır: Mısır Tanesini Bul, Düğme, Tek Mi Çift Mi, Gıncırak, Çolli-Çorlu, Kösküç, Bodi Bostan, Ağ-Tuzak-Yılan, Çivileme, Yüzük Kaçırma, İpçekme, Sopacı, Hımbıl, Dedektif, Sos, İsim Şehir, Tren Oyunu, Köşe Kapmaca, Renk Renk Yumurta, Kayaya Basma, Onbirlik, Menekşe, Kara Cadı, Esir Almaca, Ateşim Oyunu, Alkuç Balkuç, Aspirin, Tek Elma, Gölge Yakalamaca, Kara Kedi, Don Oyunu, El Tut Kurtul, Kedi İle Fare, Tazı İle Tavşan, Hayvanat Bahçesi, Hırsız Polis, Elim Sende, Balık Ağı, Kaç Kurtul, Kurt Kardeş, Körebe, Yağ Satarım Bal Satarım, Mendil Kapmaç, Tura Oyunu, Yüzük Bulmaç, Birlimbir, Çomçalı Gelin, Kukalı Saklambaç, Gözümbaç, Saklambaç, Cırtcak (Dokuz Taş), Hobbik (Yedi Kule), Kuka, Taş Vurmaç (Kuka), Para Taşlama, Kös, Molgidi, Terlik Saklamaca,

İstöp, Tur Yapmaç, Altın Top, Yakan Top, Sıçratan Top, Patlangaç, Yılan Oyunu, Halı Çekmeç, 41 Çubuk, Çuval Yarışı, Kibrit, İskemle Kapma, Dansa Davet, Çıtır Çıtır Melengiç, El Üstünde Kimin Eli, Nesi Var, Karış Atlama, Bacaksızlar Yarışı, Eski Minder, El El Epenek, Ağam Koyun Kaçırđı, Kurt Kuzu, Kol Koparma, Tavşan Yuvada, Teyzem Çarşıya Gitti, Babam Çinden Geldi, Tatma, Ne Kokuyor, Bom, Estepeta, Yattı Kalktı, Aliler Aliler, Sıcak Soğuk, Tıp, İsim Ebesi, Simit.

### 1.1.2.3. Oyuncunun Yaşı

Yaptığımız çalışmada yer alan oyunların bazısında oyuncu yaşı ile ilgili kesin sınırlamalar yapmanın doğru olmadığını düşünmekteyiz. Örneğın Sopaya Sülük Oyununu 8-10 yaşındaki çocuklar oynayabildiğı gibi 50-60 yaş üstü kişilerin bu oyunu oynadıklarını ve hatta bu oyunu çocukların ancak büyüklerinden fırsat bulduklarında oynayabildiklerini Bekir Bilgi'nin (KK. 82) verdiği bilgilerden anlıyoruz. Keza kemik oyunu da 20-30'lu yaşlara kadar oyuncular tarafından oynanmaktadır.

Bazı oyunlar yetişkin ve çocukların birlikte oynadığı oyunlardır. Derlememiz içerisinde yer alan "Birlimbir" oyununda oyunu yönlendiren kişi genellikle bir yetişkindir. Yakan Top oyunu şehirlerde piknik alanlarında çocuk ve yetişkinler arasında zevkle oynanmaktadır. Yağ Satarım Bal Satarım oyununa benzer özellik taşıyan "Tura" oyunun 15-20 yaşlarındaki genç kızlar tarafından, iş yaparken verilen istirahat zamanında oynandığını görmekteyiz. Yüzük Bulmaç (fincan) oyunu, eskiden özellikle gece vakitlerinde ya da kahvehanelerde yetişkinlerin oynadığı oyunlar arasındadır. Gıncırık (Gızzık, Cızzık, Cızdan) oyuncağının, özellikle köylerde çobanlar tarafından yapılması yahut orman işiyle meşgul olan yetişkinlerin ormanlık alanda bu oyuncağı yapıp oynaması da oyuncu yaşı konusunun güç bir konu olduğunu ortaya koymaktadır.

Yukarıda yapmış olduğumuz açıklamaları bir yana koyacak olursak, Adana çocuk oyunlarının hemen tamamının 5-15 yaş arası çocuklar arasında oynandığını söyleyebiliriz.

Yaşı küçük olan (5-10) çocukların oynadığı oyunlar şunlardır: Düğme, Çolli-Çorlu, Çivileme, Renk Renk Yumurta, Onbirlık, Kara Cadı, Gölge Yakalamaca, Mısır Tanesini Bul, Kedi ile Fare, Tazı ile Tavşan, Hayvanat Bahçesi, Hırsız Polis, Balık Ağı, Birlimbir, Para Taşlama, Sıçratan Top, Patlangaç, Tapa, Alkuç Balkuç, Don Oyunu, Elim Sende, Kurt Kardeş, Körebe, Yağ Satarım Bal Satarım, El El Epenek.

Yaşı daha büyük (8-15 yaş) olan çocukların oynadığı ve göreceli olarak biraz daha beceri isteyen Adana çocuk oyunlarına şu oyunları örnek olarak verebiliriz: Kemik, Sopaya

Sülük, Beş Yalak, Baş Oyunu, Çukur Oyunu, Üçgen Oyunu, Vuruş Karış, Tuvalet, Kaynar, Ceviz Oyunu, Eneğin Hani, Çelik Çomak, Gincirak, Kuyu Kazmanı, Ağaç Vurma Oyunu, Çellik, Kösküç, Mere Çelik, Hollek (Gıcırık, Gıdıgıdı), Cirit, Arabir, İpçekme, İplikçi, Laleli, Sopacı, Hımbıl, Dedektif, Sos, İsim Şehir, Tren Oyunu, Köşe Kapmaca, Kayaya Basma, Menekşe, Zumba, Esir Almaca, Ateşim Oyunu, Aspirin, Tek Elma, Kara Kedi, El Tut Kurtul, Kaç Kurtul, Yağ Satarım Bal Satarım, Mendil Kapmaca, Tura Oyunu, Yüzük Bulmaç, Gavur Göğür, Koca Çayır, Kukalı Saklambaç, Gözümbaç, Saklambaç, Mullahara, Kızıl Elma, Dokurcun, Cırtcak (Dokuz Taş), Hobbik (Yedi Kule), Taş Vurmaç (Kuka), Gıç Gıç Kondurabiç, Kızgın Taş, Kale Devirmeç, Beş Taş, Altıtaş, Kös, Molgidi, Terlik Saklamaca, İstop, Tur Yapmaç, Lök Lök, Yakan Top, Halı Çekmeç, Laglagı.

#### 1.1.2.4. Oyun Rolü

TDK rol kelimesini “Bir kişiliği canlandıran oyuncunun söylemesi ve yapması gereken hareketlerin genel adı. Gerçek olmayan davranış, gösteriş.” olarak tanımlamıştır.

Çocuk oyunlarında oyuncuların rolü, oyunda çocuğun yapması beklenen davranışlardır. “Çocuklar, oyunlarında belirli oyun rollerini isteyerek veya kura sonucu üstlenirler.” (Özdemir, 2006a: 124).

Johan Huizinga *Homo Ludens*'te, ister çocukların oynadıkları isterse yetişkinlerin oynadıkları oyunlar olsun, her oyunun “ancak tam bir ciddiyet içinde” oynanabileceğini vurgulamaktadır. Çocukların kendi dünyalarında belki de “ciddi”ye aldıkları eylemlerin en başında, oyun yer almaktadır. Oyun, her ne kadar çok basit kuralları olan bir eylemiş gibi görünse de, çocukların dünyasından bakıldığında karmakarışık kuralları olan, kendi içinde hiyerarşisi ve sistematiği olan, ciddiye alınması gereken bir eylemdir. Bazı oyunlarda ise bunu fark etmek için çocukların dünyasından bile bakmaya gerek kalmamaktadır (Özbakır, 2009: 483).

Çocuk oyunlarında oyuncuların üstlendiği rollere bakıldığında en çok üstlenilen rolün ebelik olduğu görülür. Kimi oyunlarda oyuncular ebe olmak isterken kimi oyunlarda ebelikten kurtulmaya çalışırlar. Netice itibariyle ebelik, oyunun merkezindedir. Çoğu oyun ebelik müessesesi üzerine bina edilir. Ebelik, bazı oyunlarda diğer oyunculara karşı savunulması gereken bir rolken, bazı durumlarda bir yolunu bulup başka bir oyuncuya devredilmelidir. Ebelik, oyuncu için bazen oyunu yönlendirme, geliştirme fırsatı doğururken, bazen de çocuğun problem karşısında bulacağı çözüm sayesinde, çocuğun

kazanacağı güven duygusunu geliştirir. Her halükârda çocuğun gelişimi için kendi içinde fırsatlar sunar.

Genellikle çocuk oyunlarında baş olan, diğer çocuklara veya gruba karşı cezasını çekmek ve bundan kurtulmak için tek başına bütün sorumluluğu üzerine alan çocuk, oyun ebesidir (Resimli Okul Sözlüğü, 2011: 437). Sonuç olarak “ebe”:

- Oyunu başlatan,
- Oyunu yönlendiren,
- Ceza veren,
- Ceza çeken,
- Ödüllendiren,
- Bir grup oyuncuya karşı tek başına mücadele eden,
- Oyunun sonucunu direk ya da dolaylı olarak belirleyen,
- Genellikle oyunun merkezinde bulunan, çok fonksiyonlu bir oyuncudur.

Bu görevlerden sadece birini üstlenebildiği gibi, hepsini birlikte de üstlenebilen “ebe”, bu adla tarif edilmediği durumlarda da aynı fonksiyonları ciddiyetle, belirlenmiş olan kurallara uygun olarak yerine getiren oyuncudur. Ondan beklenen de budur. Adil bir seçimle belirlenmektedir. Hileden uzak, diğer oyuncularla eşit oranda şansla seçime girmektedir. Becerinin esas alındığı seçimlerde de eşitlik gözetilmektedir. Kazandığını ya da kaybettiğini hem kendisi hem de oyun arkadaşları tartışmasız kabullenmektedir.

Kimi zaman ceza, kimi zaman mükâfat olan “ebe”lik müessesesi, bu zıtlıklar içinde geleneksel oyunlarımızın bel kemiği durumundadır (Özbakır, 2009: 491).

Oyunda oyunu başlatan, yöneten, yönlendiren, merkezde duran bir esas oyuncu olan ebenin belirlenmesi seçimi; saymaca, tekerleme, yazı tura atma, çöp çekme ya da gönüllülük esasına dayanan çeşitli yöntemlerle yapılmaktadır (Özbakır, 2009: 484-485).

Adana çocuk oyunlarının büyük kısmı ebeli oyunlardır. Ebe seçimi, gönüllülük, sayışma ve kura çekme yöntemiyle yapılmaktadır. Oyunda ebelik yapana oyunun özelliğine göre; ebe, hakem, başkan, imam, bekçi gibi isimler verilir. Çalışmada kullanılan oyunlarda tespit edilen ebeli oyunlar şunlardır: Çelik Çomak, Kuyu Kazmanı, Ağaç Vurma Oyunu, Hollek (Gıcırık, Gıdıgıdı), Arabir, Yüzük Kaçırma, Laleli, Sopacı, Dedektif, Köşe Kapmaca, Renk Renk Yumurta, Kayaya Basma, Zumba, Kara Cadı, Ateşim Oyunu, Alkuç Balkuç, Aspirin, Tek Elma, Kara Kedi, Don Oyunu, El Tut Kurtul, Kedi İle Fare, Tazı İle Tavşan, Hayvanat Bahçesi, Hırsız Polis, Elim Sende, Kaç Kurtul, Kurt Kardeş, Körebe, Tura Oyunu, Birlimbir, Gavur Göğür, Koca Çayır, Kukalı Saklambaç, Gözümbaç, Saklambaç, Mullahara, Çatal Kırmaç, Hobbik (Yedi Kule), Kuka, Taş Vurmaç (Kuka), Gıç

Gıç Kondurabiç, Molgidi, İstop, Tur Yapmaç, Lök Lök, 9 Aylık , Pantol Patlatmaç, Sıçratan Top, Topaç, Halı Çekmeç, El Üstünde Kimin Eli, Birdirbir, Karış Atlama, Tazeledik, Uzun Eşek, Eski Minder, Estepeta, Sıcak Soğuk, Tıp, İsim Ebesi, Simit, Elli.

Beş Taş ve Ebeye Basmaç oyununda olduğu gibi “ebe” adlandırması, oyun içinde bazen oyun aracına da verilebilmektedir. Beştaş oyununda oyuncunun elini köprü vaziyetine getirip parmakları arasından geçirdiği son taşa “ebe” denir. Ebeye Basmaç oyununda ise çocukların üzerine bastıkları taşa “ebe” denir.

Adana çocuk oyunlarında ebenin “ebe” olarak adlandırıldığı oyunlar şunlardır: Çelik Çomak, Kuyu Kazmanı, Ağaç Vurma Oyunu, Yüzük Kaçırma, Köşe Kapmaca, Kayaya Basma, Zumba, Kara Cadı, Alkuç Balkuç, Tek Elma, Kara Kedi, Don Oyunu, El Tut Kurtul, Elim Sende, Kaç Kurtul, Yağ Satarım Bal Satarım, Tura Oyunu, Kukalı Saklambaç, Saklambaç, Mullahara, Çatal Kırmaç, Taş Vurmaç (Kuka), İstop, Lök Lök, 9 Aylık, Pantol Patlatmaç, Sıçratan Top, Halı Çekmeç, Eski Minder.

Adana çocuk oyunlarında ebelle ilgili oyunculara çeşitli adlandırmalar yapılır: Ebenin “bekçi” rolünü üstlendiği oyunlar “Hollek ve Çetenari” oyunudur. Hollek oyununda bekçi kozalakları, savunduğu çukura sokturmamaya çalışır. Çetenari oyununda ise açılan çukura rakibin attığı sopalar sokturulmamaya çalışılır. Asprin oyununda ebe doktor rolü üstlenir. Uzuneşek oyununda ebeye “hakem veya yastık” denir. Hırsız polis oyununda ebe rolü grup olarak üstlenilir. Dedektif oyununda ebe “dedektif”tir. Kedi Fare oyununda ebe kedi ve faredir. Kurt Kardeş oyununda ebe “kurt ve anne”dir. Renk Renk Yumurta oyununda ebe “kurt”tur. Körebe oyununda ebe “körebe”dir. Birlimbir oyununda ise ebe “çiftçi”dir.

Derlenen çocuk oyunlarında çocukların üstlendikleri roller oldukça fazladır. Ebenin oyunun kurulması ve oyunun gidişatına doğrudan tesir etmesi bakımından ebe rolü üzerinde durulmakla birlikte, diğer oyun rollerine de örnek verilecektir. Derlenen oyunlarda oyuncular hayvan taklitleri yapmakta veya hayvan rolüne girmektedir: kurt (Kurt Kardeş), tavuk civciv (Renk Renk Yumurta), kedi fare (Kedi Fare), tazi tavşan (Tazi Tavşan) gibi. Yattı Kalktı oyununda oyuncu meyve rolüne girmektedir. Bazı oyunlarda ise oyuncu yetişkin insan rolü üstlenmektedir: polis (Hırsız Polis), hâkim (Sopacı), imam (Tazeledik), kız isteme (Aliler Aliler) gibi.

### **1.1.3. Oyun Aracı**

Oyun araçları, birçok oyunda oyunun temel unsurudur. Araç olmadan oyunu oynama imkânı ortadan kalkar. Özellikle geçmişten günümüze asırlardır oynanan; Çelik Çomak, Aşık, Çevgan, Hollek, Dokurcun, Ceviz, Mangala gibi oyunlar yine oyuna adını veren araçlarla oynanmıştır.

Nebi Özdemir, oyun araçlarının çocuk oyunlarının yapısal öğelerinden biri olduğunu, çocukların oyun hedeflerine ulaşmak için oyun araçlarını kullanmak zorunda olduklarını söylemiştir (Özdemir, 2006a: 130).

Oyun araçları elle tutulur, gözle görülebilir nesnelere oluşmakla beraber; oyun zamanı (Kemik, Mullahara, Saklambaç, Kızgın Taş gibi oyunlar gece oynanan oyunlardır.), oyun sahası (Köşe Kapmaca gibi), oyun tekerlemeleri (Birdirbir, Birlimbir, El El Epenek gibi) oyun aracı olarak kabul edilmelidir. Ancak burada, somut olarak çocukların “oyuncak” olarak nitelendirdiği araçlar ve bunların kullanıldığı oyunlar dikkate alınmıştır.

Çalışmada oyun araçları, Nebi Özdemir’in (Özdemir, 2006a: 131, 132) yaptığı gibi (asıl oyun araçları ve ikincil oyun araçları) iki grupta incelenmiştir. Doğrudan oyuncakla oynanan oyunlardaki oyun araçları “temel oyun araçları”; çevremizde veya doğada bulunup oyun oynarken kullanılan, benzersiz olmayan, günlük hayatın içinde var olan oyun araçları “ikincil oyun aracı” olarak değerlendirilmiştir.

#### **1.1.3.1. Asıl Oyun Araçları**

Belli bir oyunu yahut belli oyunları oynamak için hazırlanmış olan oyun araçlarıdır. Bu araçlar olmadan oyun oynanamaz. Bu oyunlar genellikle oyun araçlarından yola çıkılarak adlandırılmıştır. Temel oyun araçlarını kullanarak oynanan oyunlar arasında:

“Kemik, Sopaya Sülük, Aşık, Beş Yalak, Baş Oyunu, Çukur Oyunu, Üçgen Oyunu, Vuruş Karış, Tuvalet, Kaynar, Çelik Çomak, Kuyu Kazmanı, Çellik, Mere Çelik, Kızıl Elma, Çatal Kıрмаç, Hobbik, İstop, Tur Yapmaç, Lök Lök, Altın Top, On Pas, 9 Aylık , Pantol Patlatmaç, Yakan Top, Sıçratan Top, Topaç, Gincirak, Laglagı, 41 Çubuk, ” oyunları yer alır.

### 1.1.3.2. İkincil Oyun Araçları

İkincil Oyun araçları içinde değerlendireceğimiz araçlar benzersiz olan araçlar değildir. Mesela; Tek mi Çift mi oyununda ceviz kullanılabilirken fındık, fıstık, badem, erik gibi yiyecekler de oyun aracı olarak kullanılabilir. İkincil oyun aracına sahip oyunlar şunlardır: Ceviz Oyunu, Mısır Tanesini Bul, Eneğin Hani, Düğme, Tek Mi Çift Mi, Ağaç Vurma Oyunu, Çolli-Çorlu, Kösküç, Hollek (Gıcırık, Gıdıgıdı), Cirit, Ağ, Tuzak, Yılan, Arabir, Yüzük Kaçırma, İpçekme, İplikçi, Laleli, Kayaya Basma, Ateşim, Alkuç Balkuç, Kara Kedi, Körebe, Yağ Satarım Bal Satarım, Mendil Kapmaca, Tura Oyunu, Yüzük Bulmacı, Birlimbir, Kukalı Saklambaç, Mullahara, Kızıl Elma, Dokurcun, Cırtcak (Dokuz Taş), Taş Vurmaç (Kuka), Gıç Gıç Kondurabiç, Kızgın Taş, Çivileme, Sopacı, Hımbıl, Dedektif, Sos, İsim Şehir, Tren Oyunu, Para Taşlama, Taş Oyunu, Kale Devirmeç, Beş Taş, Altı Taş, Kös, Molgidi, Eşim Eşim, Terlik Saklamaca, Patlangaç, Yılan Oyunu, Halı Çekmeç, Tapa, Çuval Yarışı, Kibrit, Tatma, Ne Kokuyor.

### 1.1.4. Oyun Sahası

Oyunun oynandığı mekânlara oyun sahası denir. Oyun sahası oyunun temel unsurlarından biridir. Oyunların kimi evde, bir odada veya kapalı bir yerde oynanırken; kimi oyunlar açık havada, bahçede, damda oynanır. Kimi oyunlarsa hem kapalı hem de dış mekânda oynanır. Nebi Özdemir'in *Türk Çocuk Oyunları* eserinin birinci cildindeki sınıflandırma şu şekildedir: Açık mekân, açık-kapalı mekân, kapalı mekân (Özdemir, 2006: 135-140). Adana çocuk oyunlarını bu sınıflandırma dikkate alınarak değerlendirilmiştir

#### 1.1.4.1. Açık Mekân

Adana çocuk oyunlarının büyük kısmı açık mekânlarda oynanan oyunlardan oluşmaktadır. Özellikle bahar ve yaz mevsimlerinde oynanan oyunların büyük kısmı açık mekânlarda oynanan oyunlardır. Kovalamacalı, atlamalı, atmalı, fırlatmalı, çizgi oyunları ve ip oyunlarının çoğunluğu açık mekânlarda oynanmaktadır. Bu oyunlar şunlardır: Kemik, Sopaya Sülük, Aşık, Beş Yalak, Baş Oyunu, Çukur Oyunu, Üçgen Oyunu, Vuruş Karış, Tuvalet, Kaynar, Ceviz Oyunu, Eneğin Hani, Düğme, Çelik Çomak, Gıcırak, Kuyu Kazmanı, Ağaç Vurma Oyunu, Çellik, Çolli-Çorlu, Kösküç, Mere Çelik, Hollek (Gıcırık,

Gıdıgıdı), Cirit, Bodi Bostan, Ağ, Tuzak, Yılan, Arabir, İpçekme, Laleli, Köşe Kapmaca, Kayaya Basma, Onbirlik, Menekşe, Zumba, Kara Cadı, Esir Almaca, Ateşim Oyunu, Alkuç Balkuç, Aspirin, Tek Elma, Gölge Yakalamaca, Kara Kedi, Don Oyunu, El Tut Kurtul, Kedi İle Fare, Tazı İle Tavşan, Hırsız Polis, Elim Sende, Balık Ağı, Kaç Kurtul, Kurt Kardeş, Yağ Satarım Bal Satarım, Mendil Kapmaç, Gavur Göğür, Koca Çayır, Kukalı Saklambaç, Gözümbaç, Saklambaç, Mullahara, Kızıl Elma, Çatal Kırmaç, Hobbik (Yedi Kule), Taş Vurmaç (Kuka), Gıç Gıç Kondurabiç, Kızgın Taş, Taş Oyunu, Para Taşlama, Kale Devirmeç, Köş, Molgidi, Terlik Saklamaca, İstop, Tur Yapmaç, Lök Lök, Altın Top, On Pas, 9 Aylık , Pantol Patlatmaç, Yakan Top, Sıçratan Top, Patlangaç, Yılan Oyunu, Topaç, Tapa, Laglagı, Çuval Yarışı, Birdirbir, Tazeledik, Uzun Eşek, Eski Minder, Estepeta, El Arabası, İsim Ebesi, Çizgi Oyunu, Aç Kapıyı Bezirgan Başı, Simit.

#### **1.1.4.2. Kapalı Mekânda Oynanan Oyunlar**

Kapalı mekânda oynan oyunlar daha çok kış mevsiminde veya akşamları oynan oyunlardır. Bu oyunlar şunlardır: Sopacı, Hımbıl, Dedektif, Sos, İsim Şehir, Tren Oyunu, Renk Renk Yumurta, Tura Oyunu, Yüzük Bulmaç, Birlimbir, Eşim Eşim, Halı Çekmeç, El Üstünde Kimin Eli, Bacaksızlar Yarışı, Pembe Nine.

#### **1.1.4.3. Açık-Kapalı Mekân**

Hem kapalı mekânda hem de açık mekânda oynanan oyunlar şunlardır: Mısır Tanesini Bul, Tek Mi Çift Mi, Çivileme, Yüzük Kaçırma, İplikçi, Hayvanat Bahçesi, Körebe, Dokurcun, Cırtcak (Dokuz Taş), Beş Taş, Altıtaş, 41 Çubuk, Kibrit, Çıtır Çıtır Melengiç.

#### **1.1.5. Oyun Zamanı ve Süresi**

Oyunların oynanma mevsimleri ve günün hangi bölümlerinde oynandıkları oyun zamanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Adana çocuk oyunlarında, özellikle Çukurova yöresinde kışların ılıman geçmesi sebebiyle çalışmamızda yer alan oyunların hemen tamamının yaz-kış her mevsimde oynandığını söyleyebiliriz. Ancak Adana, Akdeniz kıyılarından başlayıp İç Anadolu Bölgesinin içlerine kadar uzanan bir vilayettir. Bu

nedenle Çukurova yöresinin dışında kalan ilçelerde özellikle kapalı mekân oyunlarının bir kısmının bu yörelerde kışları oynandığı tespit edilmiştir.

Oyunların oynanma süreleri ise belirsizdir. Çocuklar, oynamaktan zevk aldıkları oyunları tekrar tekrar oynayabilmekte, sıkıldıkları ya da yoruldukları zaman bitirmektedirler.

#### **1.1.5.1. Kışın Oynanan Oyunlar**

Kapalı mekân oyunlarının çoğu kışları da oynanan oyunlar arasındadır. Kar ve buzla ilgili oyunlar Adana'nın Aladağ, Feke, Pozantı, Saimbeyli, Tufanbeyli ilçelerinde oynanır. Bu oyunlar Kardan Adam, Kar Topu ve Kızak oyunlarıdır. Oyun mekânının gereği olarak Halı Çekmece Oyunu veya kağıt kalem isteyen oyunlar da genellikle kışın oynanan oyunlar arasındadır. Bu oyunlardan Halı Çekmece, Adana'da kış mevsiminin kısa sürmesi ve baharla birlikte halıların evlerden toplanıp kaldırılmasıyla ilgilidir.

#### **1.1.5.2. Diğer Mevsimlerde Oynanan Çocuk Oyunları**

Kar, buz gibi mevsimsel oyun şartları taşımayan tüm oyunlar kış mevsimi de dâhil her mevsimde oynanır. Ancak koşmaca kovalamacaya oyunları, top oyunları, kimi taş oyunları, saklambaç oyunları, çelik ve çomakla oynanan oyunlar hem geniş bir alan istemesi hem de nispeten sıcak hava istemesi nedeniyle daha çok bahar ya da yaz aylarında oynanır.

#### **1.1.5.3. Belirli Günlerde Oynanan Oyunlar**

Çomçalı Gelin, Bodi Bostan kuraklık zamanlarında oynanan oyunlardandır. Sinsini oyunu düğünlerde oynanan oyunlar arasındadır.

#### **1.1.5.4. Gün İçi Vakitler**

Aşağıda isimleri verilen oyunlar gündüz vakitlerinde oynanır: Sopaya Sülük, Aşık, Beş Yalak, Baş Oyunu, Çukur Oyunu, Üçgen Oyunu, Vuruş Karış, Tuvalet, Kaynar, Ceviz Oyunu, Eneğin Hani, Dügme, Çelik Çomak, Gıncırak, Kuyu Kazmanı, Ağaç Vurma Oyunu, Çellik, Çolli-Çorlu, Kösküç, Mere Çelik, Hollek (Gıncırık, Gıdıgıdı), Cirit, Bodi

Bostan, Ağ, Tuzak, Yılan, Arabir, Yüzük Kaçırma, İp Çekme, Laleli, Köşe Kapmaca, Renk Renk Yumurta, Kayaya Basma, Onbirlik, Menekşe, Zumba, Kara Cadı, Esir Almaca, Ateşim Oyunu, Alkuç Balkuç, Aspirin, Tek Elma, Gölge Yakalamaca, Don Oyunu, El Tut Kurtul, Kedi İle Fare, Tazı İle Tavşan, Hayvanat Bahçesi, Hırsız Polis, Elim Sende, Balık Ağı, Kaç Kurtul, Kurt Kardeş, Yağ Satarım Bal Satarım, Mendil Kapmaca, Koca Çayır, Kızıl Elma, Çatal Kırmaç, Hobbik (Yedi Kule), Taş Vurmaç (Kuka), Gıç Gıç Kondurabiç, Taş Oyunu, Para Taşlama, Kale Devirmeç, Beş Taş, Altıtaş, Kös, Molgidi, Terlik Saklamaca, İstop, Tur Yapmaç, Lök Lök, Altın Top, On Pas, 9 Aylık , Pantol Patlatmaç, Yakan Top, Sıçratan Top, Patlangaç, Yılan Oyunu, Topaç, Tapa, Laglagı, Mesel, Çuval Yarışı, Evcilik, İskemle Kapma, Dansa Davet, Birdirbir, Tazeledik, Uzun Eşek, Eski Minder, Kardan Adam, Kızak- Kayak.

Akşam veya gece oynanan oyunlar şunlardır: Kemik, Sopacı, Dedektif, Kara Kedi, Birlimbir, Gavur Göğür, Saklambaç, Mullahara, Tek mi Çift mi, Kızgın Taş, Hımbıl, Eşim Eşim. Bunlardan Sopacı, Dedektif, Hımbıl, Tek mi Çift mi, Birlimbir, Eşim Eşim evde oynanan oyunlardır. Diğerleri akşam alaca karanlıkta veya ay ışığının olduğu zamanlarda oynanır.

Hem gece hem de gündüzleri oynanan oyunlar şunlardır: Mısır Tanesini Bul, Çivileme, İplikçi, Hımbıl, Sos, İsim Şehir, Tren Oyunu, Körebe, Tura Oyunu, Yüzük Bulmaç, Kukalı Saklambaç, Gözümbaç, Saklambaç, Dokurcun, Cırtcak (Dokuz Taş), Halı Çekmeç, 41 Çubuk, Kibrit, Çıtır Çıtır Melengiç, El Üstünde Kimin Eli, Bacaksızlar Yarışı, Pembe Nine.

### **1.1.6. Oyun Rollerinin Dağıtılması ve Atış Sırasının Belirlenmesi**

Oyun başlamadan önce oyuncuların üstlenecekleri rollerin belirlenmesi ve oyun grubuna oyuncu seçimi önemli bir meseledir. Oyuna başlama ve oyuna oyuncu seçimi adil ve itiraza meydan vermeyecek bir şekilde yapılmalıdır. Aksi durumda oyuncularda oynama isteği ortadan kalkar, oyun zevksiz bir hâl alır ve belki de oyun başlamadan biter.

Adana çocuk oyunlarında oyun rollerinin dağıtımında, ebe ve eş seçimlerinde sayışma, atışma, kura, yaş kuru, elde nesne saklama, tahmin, yazı tura, sektirme, yüksek bir yere çıkma, koşu yarışı, sıra, gönüllülük, yer kapma ve sözel formül yöntemleri uygulanır.

### **1.1.6.1. Sayışma Yöntemi**

Sayıřma yöntemi, oyuncuların yan yana dizildiđi yahut daire oluřturması sonrasında bir oyun tekerlemesinin her hecesinin bir oyuncuya gelecek řekilde söylenmesi ve son hece kime denk gelmiřse o oyuncunun ebe ya da ilk atıř hakkını elde etmesi yöntemidir. Bu yöntem uygulanırken sayıřmacayı uygulayan oyuncu iřaret parmađıyla her hecede bir oyuncuyu iřaret eder. Sayıřma tekerlemesi belli bir ezgiyle söylenir. Bu yöntem ebelikten kurtulmanın zor olduđu veya her oyuncunun bađımsız hareket ettiđi oyunlarda kullanılmaktadır. Adana çocuk oyunlarında sayıřmaca yöntemi en çok kullanılan yöntemdir. řu oyunlar genellikle sayıřmaca yöntemiyle bařlar: Ađaç Vurma Oyunu, Yüzük Kaçırma, Köře Kapmaca, Renk Renk Yumurta, Kayaya Basma, Onbirlik, Kara Cadı, Tek Elma, Don Oyunu, El Tut Kurtul, Balık Ađı, Kaç Kurtul, Körebe, Yađ Satarım Bal Satarım, Tura Oyunu, Gavur Göđür, Kukalı Saklambaç, Çatal Kırmaç, Tař Vurmaç (Kuka), Gıç Gıç Kondurabiç, Kale Devirmeç, Beř Tař, Altıtař, İstop, Lök Lök, Pantol Patlatmaç, Yakan Top, Sıçratan Top, Yılan Oyunu, Halı Çekmeç, Çıtır Çıtır Melengiç, El Üstünde Kimin Eli, Birdirbir, Tazeledik.

### **1.1.6.2. Atıřma Yöntemi**

Bu yöntemde belirlenen bir hedefe veya çizgiye atıř yapılması sonrasında hedefin vurulması veya hedefe atıř yapılan nesnenin yakınlıđına göre ebelik/atıř önceliđi belirlenir. Beř Yalak, Bař Oyunu, Çukur Oyunu, Üçgen Oyunu, Vuruř Karıř, Tuvalet, Kaynar, Dügme, Çelik Çomak, Çolli-Çorlu, Mere Çelik, Molgidi, 9 Aylık, Tapa, Seksek oyunlarında atıřma yöntemi uygulanır.

Misketle oynanan oyunlarda belirlenen çizgiye en yakın atıřı yapan oyuncu ilk atıř hakkını kazanır. Diđer oyuncular misketlerinin çizgiye yakınlıđına göre atıř sırası hakkını kazanır.

Çelik oyununda çeliđi en uzađa fırlatan oyuncu ebelik hakkını elde eder. Ancak Çelik Çomak oyuna bařlama sırası belirlenirken bařka yöntemler de kullanılmaktadır.

Tapa, Molgidi oyunlarında misket oyununa benzer řekilde 5-10 m ileriye çizilen çizgiye atıř tařı atılır ve çizgiye en yakın düşüren den itibaren oyuncuların atıř sırası belirlenir.

### **1.1.6.3. Kura Yöntemi (Yaş Kuru/Yazı Tura/Elde Nesne Saklama/ Kâğıt Çekme)**

Yaş kuru yönteminde yassı bir çakıl taşı veya ağaç parçasının bir yüzüne tükürülür. Havaya atılan nesne yere düştüğünde hangi taraf havaya bakıyorsa o tarafı söyleyen oyuna başlama hakkını elde eder. Yazı tura yöntemi, madenî paranın havaya atılması ve hangi yüzünün havaya bakacağını önceden tahmin etmeye dayalıdır.

Elde nesne saklama yönteminde oyunculardan biri avuç içine gizlice küçük bir taş veya herhangi bir nesne koyar. Elleri yumruk haline getirip diğer oyuncuya doğru uzatır. Oyuncu nesnenin hangi elde tutulduğunu doğru tahmin ederse oyuna başlama hakkı elde eder.

Çöp çekme yönteminde oyunculardan biri oyuncu sayısınca farklı uzunluklarda çöpleri bir uçları dışarıda kalacak şekilde elinde tutar. Kısa çöpü çeken oyuncu ebe olarak seçilir.

Küçük kâğıtlara oyun rolü ya da sırası yazılır. Kâğıtlar katlanıp ortaya atılır. Oyuncular yerdeki kâğıtlardan birer tane alır. Çekilen kâğıttaki rol ya da sıraya göre davranılır.

Sopaya Sülük, Ceviz Oyunu, Ağ-Tuzak-Yılan, Tek Elma, Saklambaç, Mullahara, Altın Top, On Pas, Uzun Eşek gibi oyunlar kura yöntemiyle oynanmaya başlar. Bu yöntem şansa dayalıdır. Oyuncular bu yöntemin sonucuna itiraz etmezler.

### **1.1.6.4. Sektirme Yöntemi**

Oyun aracının ayakla veya başka bir nesneyle saydırılmasıyla uygulanan yöntemdir. Kuyu Kazmanı, 9 Aylık gibi oyunlarda bu yöntem kullanılır.

Kuyu Kazmanı oyununda çelik, çomak yardımıyla sektirilir. Daha çok sektiren oyuna başlama hakkını elde eder. 9 Aylık oyununda ayakla top sektirilir. Daha çok sektiren oyuncu oyuna başlama hakkını elde eder.

### **1.1.6.5. Taşa Basma Yöntemi**

Ortaya oyuncu sayısından bir eksik taş koyulur. Kendine basacak taş bulamayan oyuncu ebe olur. Kovalamacaya dayalı oyunlarda uygulanan bir yöntemdir.

#### **1.1.6.6. Koşu Yarışı Yöntemi**

Belli bir mesafeye kadar tüm oyuncular aynı anda koşarlar. Hedefe son varan oyuncu ebe seçilir. Bu yöntemde, bazen bir yere daire çizilir. Belli bir mesafeden oyuncular koşarlar. Daireye en son ayak basan oyuncu ebe olur. Zumba, Simit gibi oyunlarda bu yöntem tercih edilir.

#### **1.1.6.7. Ayak Sayma/Adımlaşma**

Takım oyunlarında karşımıza çıkan bir yöntemdir. Oyun gruplarının oyunu başlama sırasını belirlemede veya gruba oyuncu seçiminde uygulanır. Takımların elebaşları dört beş metre mesafede karşılıklı olarak dururlar. Sırasıyla oyunculardan biri bir ayağının topuğunu öteki ayağının burnuna dayar. İlk olarak kim rakibinin ayağına basarsa oyuna başlama hakkını ya da oyuncu seçme hakkını elde eder. Menekşe, Esir Almaca, Ateşim gibi oyunlarda bu yöntem uygulanır.

#### **1.1.6.8. Sıra Yöntemi**

Oyuna önce kimin ya da hangi grubun önce başlayacağını önemi olmayan oyunlardır. Bu tür oyunlarda sırasıyla her oyuncu ya da oyuncu grubu tarafından ebe olunur. Taş Oyunu, İplikçi Oyunu bu oyunlar arasında sayılabilir.

#### **1.1.6.9. Gönüllülük Yöntemi**

Ebe olmayı gönüllü olarak bir oyuncunun üstlendiği yöntemdir. Hollek (Gıcırık, Gıdıgıdı), Arabir, Alkuç Balkuç, Kara Kedi, Kedi ile Fare, Tazı ile Tavşan, Kurt Kardeş gibi oyunlar bu oyunlardandır.

#### **1.1.6.10. Yer Kapma Yöntemi**

Köşe Kapmaca Oyununda oyuncular daha önce belirlenen köşelere doğru hareket ederler. En sonda kalıp köşe bulamayan oyuncu ebe olur.

### **1.1.6.11. Sözel Formül Yöntemi**

Oyuncular oyuna başlamadan evvel ki bu genellikle oynanacak oyunun kararlaştırılmasından hemen sonra olur:

-Birim bir Allah, kırmızı bayrak, iki peygamber, üç melek, dört kitap, beşim İslam'ın şartı beş, altıym imanın şartı altı, yedi...

-Birim, ikiyim, üçüm... gibi sözler söyler. Buna göre oyuncu sırası belirlenmiş olur.

### **1.1.7. Sözlü Oyun Formülü (Oyun Tekerlemeleri)**

Oyun içerisinde tek veya birkaç kelimededen oluşan ve oyun içinde yer alan sözlerle, oyuna oyuncu veya ebe seçimi için söylenen tekerlemeler, oyun içinde yer alan diğer tekerlemeler ve oyunun içinde yer alan kalıplaşmış ifadelere sözlü formül veya oyun tekerlemeleri demektir. Çalışmada sözlü oyun formülleri kısa sözlü oyun formülleri, oyun içinde yer alan tekerlemeler ve sayışmaca tekerlemeleri olmak üzere üç grupta incelenmiştir.

#### **1.1.7.1. Kısa Sözlü Oyun Formülleri**

Bir kelime veya kelime grubundan oluşan, bazen bir cümleden oluşan sözlü ifadelerdir. Bu sözler çoğunlukla oyunun gidişatı ve oyun içinde yapılacak hareketin ne şekilde olduğuyula ilgilidir.

Baş oyununda atış yapacak olan oyuncu “Hangi baş?” diye sorar. Misket dizisinin başında bekleyen oyuncu “Sağ baş-sol baş.” diye cevap verir. Oyuncunun söylediği tarafın başındaki misket vurulmaya çalışılır.

Yine Baş oyununda misketlerin vurulmasından sonra anlaşmazlık çıktığı vakit, oyunculardan biri ansızın “kapış” der. Yerden kim ne kadar misket kaparsa onun olur.

Eneğin Hani oyununda herhangi bir çeşit kuruyemiş yendikten sonra çocuklardan biri “Eneğin hani?” der. Eneğini ortaya koyamayana ceza verilir.

Tek mi Çift mi oyununda yerden alınan ceviz, fındık, vs. yemişin tek ya da çift olduğunu bilmek gerekir. Bu nedenle yerden yemiş alan oyuncu rakibine “Tek mi, çift mi?” diye sorar.

Çelik Çomak oyununda ebe oyuncu kale ile çelik arasını çomakla ölçerken; “1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dıkız, bir el” diyerek diğer bir aşamaya geçer. Çelik çomak oyununun “taş üstü” aşamasında ebe vuruşunu yaparken “Dikilisi bizim.” der. Demeyi unutursa, kale taşından atılan çeliğin dik olarak toprağa temas ettiği ilk yerden rakip oyuncu kaleye çeliği atma hakkını kazanır. Ebenin attığı çelik çalı üstüne düşer ve ebe rakipten önce “Çalı başı, dikilisi, her şey” demezse ebelik rakibe geçer. Çelik, çomakla uzağa atılmamış ve çelik yakına düşmüşse rakip oyuncu da “Gıtı bizim.” demişse, rakip oyuncu sol eli ile sağ kulağını tutar ve sırtını kaleye döner. Sağ eliyle çeliği tutup sol eli ile vücudunun arasından, sol omuzu üzerinden çeliği kaleye doğru atar. Kaleye yaklaşırsa isterse atlattırır. Kaleyi geçirirse ebelik kendine geçer.

Gıncıracak oyununda oyuncuğun havadaki kısmında bulunan çocuğa “Nişanlım kim?” diye sorulur. Cevap vermeyen oyuncu havada tutulur.

Arabir oyununda “arabir, zincirleme, atlarken başına vur” gibi sözler söylenerek oyun hareketinin icra yöntemi bildirilir.

Yüzük Kaçırmaç oyununda ebe “Kollar yukarı!” der ve oyuncular ellerini havaya kaldırırlar. Ebe şüphelendiği bir oyuncunun elini açtırır.

Dedektif oyununda katil rolünü üstlenen oyuncu, diğer oyuncularından birine sarılır. Kurban “Katil var!” diyerek kendini yere atar. Bu sözden sonra dedektifin katili bulma faslına geçilir.

İsim Şehir oyununda, istenen kelimeleri ilk bitiren oyuncu ona kadar sayar. “On” dediğinde oyun bitirilir.

Menekşe oyununda gruplardan biri el ele tutuşarak “Menekşe mendilin düşe/Sizden bize kim düşe” tekerlemesini söyleyerek rakip takımdan bir oyuncuyu gruba katmaya çalışır.

Simit oyununda ebe diğer oyuncuları yakalamak için tek nefeste uzunca “simiiiiit” diyerek kovalamalıdır. Nefesi tükenip daire içine giremezse diğer oyuncular tarafından daire içine girinceye dek dövülür.

Ateşim oyununda esir düşen oyuncu, arkadaşlarından birinin kendisine dokunup ”ateş” demesiyle esirlikten kurtulur ve faal olarak oyuna yeniden dâhil olur.

Don oyununda “don” diyen oyuncu olduğu yerde beklemek zorundadır. Bu oyuncunun bulunduğu yerden ayrılabilmesi için başka bir oyuncunun gelip dokunması ve “ateş” demesi gerekir.

Yağ satarım bal satarım oyununda ebe diğer Oyuncuyu kovalarken oturan arkadaşları “Tavşan kaç, tazı tut.” diye tempo tutarlar.

Birlimbir oyununda oyunu yönlendiren kişi;”Acaba pişmiş mi, tadı nasıl olmuş?” diyerek kazan rolünü üstlenen çocukların başlarına hafifçe vurur. “Karnım doydu, tarlaya gidip çalışalım.” diyerek oyuna dramatik unsur katar.

Gâvur Göğür oyununda saklanan takımı arayan grubun ele başı saklanıldığından şüphelenilen yere yaklaşır “Burası yansın mı?” diye bağırır. Orada kimse yoksa “Yansın” diye hep beraber bağırılır. Yakalanan oyuncu “Gâvur, göğür” diye bağırarak arkadaşlarını uyarır. Bu ifadeler oyunun zevkli hale gelmesini sağlayan ve oyuna heyecan katan unsurlarıdır.

Kukalı Saklambaçta ebe saklanan kişiyi bulduğunda kukanın üzerine basarak “Kukaladım.” der. Böylece yeni ebe belirlenmiş olur. Saklambaç oyununda ebe bulduğu oyuncuyu yanlış söyleyip ebelerse diğer oyuncular “Çayır çömlek patladı.” diyerek yerlerinden çıkarlar. Yine saklambaç oyununda ebe sayı saymayı bitirdikten sonra “Sağım solum sobe, saklanmayan ebe” der. Hala saklanamayan oyuncu varsa yeni ebe o olur. Lök Lök oyununda ebe saklanan oyuncuyu bulduğunda “lök lök “demek zorundadır.

Kale Devirmeç oyununda atış yapan oyuncu tek atışta iki taş birden devirmişse “ikilik” demek zorundadır. Demişse üç atış hakkı daha kazanır. “İkilik” kelimesini rakip oyuncu demişse yıkılan iki taş da yerine dikilir.

Kös oyununda oyuncunun taş sürebilmesi için kös yapması gerekir. Köş yapamayan oyuncuya “Kösemedi veya tıklar” denir.

Terlik Saklama ve Kemer Saklama oyunlarında ebeyi veya oyuncuları yönlendirmek için hedefe yakınlık ve uzaklığına göre “sıcak, soğuk” denir.

İstop oyununda oyuncuların bir yerde sabit durmalarını sağlamak için ebe topu havaya atar ve top yere düştükten sonra topu tutarak “istop” der.

El Üstünde Kimin Eli oyununda yerde yatan ebeye “El üstünde kimin eli?” sorusu sorularak yeni ebe bulunmaya çalışılır.

Nesi Var oyununda yeni ebeyi belirlerken oyunculara “Nesi var?” sorusu yöneltilir. Ebe hangi oyuncunun cevabında nesneyi bilirse o oyuncu yeni ebe olur.

Tazeledik oyununda imam ve oğlu kendi arasında konuşarak oyunun gidişatını ya da atlama şeklini tayin ederler: “Nasıl atlayalım? Aslanpençesi, kartal pençesi” gibi.

Bom oyununda oyuncunun yanmaması için belirlenen sayının katına geldiğinde “bom” demesi gerekir.

### 1.1.7.2. Oyun İçinde Yer Alan Tekerlemeler

Oyunların metinleri içinde geçen ve oyunun parçası olan tekerlemelerdir. Bu tekerlemeler oyun içinde söylenmezse oyun da oynanamaz. Tekerleme söylendikten sonra çoğu zaman oyunda yeni bir harekete, duruma geçilir.

Bodi Bostan oyununda aşağıdaki tekerleme söylenir ve ev sahibinden yiyecek istenir:

Bodi bodi bostan,  
Anam babam neden doğdu?  
Bir kaşıkçık sudan doğdu.  
Verin bodinin hakkını.  
Kırk gün yağmur,  
Elli gün çamur,  
Ver Allah'ım bir yağmur.

Çomçalı Gelin oyununda ise:

Çomçalı gelin çom ister,  
Allah'tan yağmur ister;  
Yağ verenin oğlu olsun,  
Bulgur verenin kızı olsun.

Yüzük Kaçırma oyununda yeni ebeyi belirlemek ve yüzüğün kimde olduğunu bulmak için aşağıdaki tekerleme söylenir ve oyuncuların ellerini kaldırması istenir. Ebe oyuncuların şüphelendiği birinin elini açtırır:

Yüzük yüzük nerdesin  
Acep hangi eldesin  
Eğer bulamaz isen  
Sen ebesin, ebesin

Laleli oyununda atlayış yapılan her aşamada aşağıdaki tekerlemenin uygun olan bölümü söylenir.

Laleli bir  
İçeriye gir  
İpten tut  
Dışarıya kaç (Oyuncu ipe değmeden dışarı kaçmalıdır.)

Laleli iki

Ormandaki tilki

Tilkinin yarısı

Doktor Beyin karısı

1, 2

Laleli üç

Atlaması güç

1, 2, 3

Laleli dört

Dön eteğini ört

1, 2, 3, 4 (Tekerlemeden sayıya geçildiğinde dönerek atlanmalıdır.)

Laleli beş

Beş kardeş

1, 2, 3, 4, 5

Laleli altı

Altınımı çaldı

1, 2, 3, 4, 5, 6 (Yere düşen altınlar toplanıyormuş gibi yapılır.)

Laleli yedi

Yemeğimi yedi

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Laleli sekiz

Seksen sekiz

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (Bu bölümde sayılar atlanırken tek ayak üzerinde sekilir.)

Laleli dokuz

Doksan dokuz

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Laleli on

Kırmızı don

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Renk Renk Yumurta oyununda kurt ve tavuk anne rolündeki oyuncular arasında şu konuşma geçer:

-Kim ooo?

-Kapıcı İbo.

-Ne istersin?

-Peynir ekmek.

-Peynir ekmek yok, yumurta var.

Kara Cadı oyununda oyuncular el ele verip dönerek aşağıdaki tekerlemeyi söylerler ve “kara cadı” gelince etrafa kaçırlar.

Kara Cadı gelmedi

Saat bir oldu

Kara Cadı gelmedi

Saat iki oldu

Kara cadı gelmedi

Saat üç oldu

....

Kara Cadı geldi

Körebe oyununda ebenin etrafında çocuklar dönerek ve alkış yaparak şu tekerlemeyi söylerler:

Türkü söyler döneriz

Bil bakalım biz kimiz

Elindeki değnekle

Göster bizi körebe

Birlimbir oyununda ayaklarını uzatarak oturan çocukların bağdaş kurar pozisyona geçebilmesi ve nihayetinde kazan rolünü üstlenebilmesi için aşağıdaki tekerleme oyunu yöneten kişi tarafından söylenir:

Birim bir

İkilim iki  
Üçlüm üç  
Dörtlüm dört  
Beşlim beş  
Altılım alma  
Yedilim yelme  
Sekizlim selme  
Dokuzlum dolma  
Onlum orak  
On bir darak  
Çekme çelik  
Çek bir ayak

Mesel Oyununda, oyun içinde karşılıklı konuşma şeklinde şunlar söylenir:

Metel metel met atar

Eşkili yemiş göt atar

-Şimdi sana bir bilmece soruyorum.

-Sen çok düşünüyorsun, cevabını veremiyorsun.

-Ben de sana diyorum ki

-Eğer sorunun cevabını almak istiyorsan, bana Fıyrat Dağı'nı ver.

-Fıyrat Dağı'nı verdim geddi.

-Fıyrat Dağı gel seni yeyim, içeyim, hoş muradına geçeyim

Çıtır Çıtır Melengiç oyununda ebe, yere ellerini koyan oyuncuların parmaklarına tek tek dokunurken aşağıdaki tekerlemeyi söyler. Tekerlemenin son hecesi kimin parmağı üzerine denk gelmişse, o oyuncu parmağını avucunun içine bükür.

Çıtır çıtır melengiç

Kadire koydum yememiş

Kadir bunu neylemiş

Kelle kebab eylemiş

İnek sütü gül Pazar

İçinde maymun gezer

Maymun beni korkuttu

Sağ kulağımdan sarkıttı

İsacık Musacık  
Eli kolu kısacık.

El Üstünde Kimin Eli oyununda ebenin sırtında en üstte kimin eli olduğu sorusu şu tekerlemeyle sorulur:

Kazan kulpu  
Yedim turpu  
El üstünde kimin eli

Birdirbir oyununda oyuncular ebenin üstünden atlarken aşağıdaki oyun tekerlemesini söylemek zorunda olduğu gibi aynı zamanda tekerlemeyle bağlantılı hareketi yapmalıdır.

Birdir bir  
İkidir iki, ormandaki tilki  
Üçtür üç, yapması güç (İlk atlayan bir hareket yapar, sonrakiler hareketi tekrarlar.)  
Dörttür dört, kuş gibi öt (Atlarken kuş gibi ötür.)  
Beştir beş, aldım bir eş (Ebenin üstüne bir şey konur ve bu alınarak atlanır.)  
Altıdır altı, yaptım kahvaltı  
Yedim yedi, elim sırtına değdi (Ebenin sırtına vurularak atlanır.)  
Sekizim seksek (Ebenin üstünden atlayan tek ayak üstüne düşüp birkaç kez seker)  
Dokuzum durak (Atlayan atladıktan sonra durur. Diğer atlayanlar önündekine çarpmamalıdır.)

Onum oturak (Her atlayan atladığı yere çömelir. Sonraki atlayan önündekine değmemelidir.)

Onbirim sen de yat (Her atlayan bir adım mesafe bırakıp ebe gibi eğilir. Her atlayan aynı şeyi yapar ve tüm oyuncular herkesin üzerinden atlar.)

On ikim dünya turu (oyun sonuna kadar kimse yanmazsa ebe tüm oynayanları peşine takar ve çeşitli hareketler yapar. Bu hareketleri yapamayan ebe seçilir.)

Eski Minder oyununda ebenin yapılmasını isteyeceği hareketten önce diğer oyuncular aşağıdaki tekerlemeyi söyler:

Eski minder, yüzünü göster  
Göstermezsen bir poz ver  
Güzellik mi, çirkinlik mi?

Havuz başında heykelcik mi?  
Hangisi?"

El El Epenek oyununda ellerine yere koymuş çocukların hangisinin elini çekeceğini belirlemek için aşağıdaki tekerleme söylenir. “Çık” kelimesi kimin eline denk gelirse o oyuncu elini yerden çeker.

El el epenek  
Elden çıktı kepenek  
Kepeneğin yarısı  
Yumurtanın sarısı  
Nenem yoğurt getirmiş  
Püsük burnunu batırdı  
Püsük burnun ezile  
Mağaraya asıla  
Mağara bıçak bıçak  
Emmoğlu gözü bağlı  
Sil süpür çık

Renk oyununda oyuncuların yanındaki oyuncunun eline vurma hareketi aşağıdaki tekerlemenin eşliğinde yapılır:

Çatlak patlak  
Yusyuvarlak  
Kremalı börek  
Sütlü çörek  
Çek babam çek

Aliler Aliler Çingene Aliler oyununda karşılıklı iki grup sırayla birbirlerinin üzerine doğru yürürken aşağıdaki tekerlemeyi söylerler.

a grubu: Ali’ler Ali’ler Çingene aliler  
b grubu: Ne istersin ne istersin bizim saraydan  
a grubu: İçinizde bi güzel var bir cihan var onu isteriz  
b grubu: O güzelin o cihanın adı da neymiş?  
a grubu: O güzelin o cihanın adı da neymiş?  
b grubu: Vermeyiz, vermeyiz, biz kızımızı vermeyiz  
a grubu: İsteriz isteriz biz kızımızı isteriz

b grubu: Bizim kız aldı da gitti, altın tacını takti da gitti, pişt (pişt derken gruptaki herkes zıplayıp hafif yan dönerek diğer gruba poposunu gösterir)

a grubu: Bizim oğlan aldı da gitti altın saatini takti da gitti pişt.

### 1.1.7.3 Sayışmaca Tekerlemeleri

Adana çocuk oyunlarında ebe seçiminde söylenen sayışmaca tekerlemelerinden bazıları aşağıda verilmiştir. Bu tekerlemeler, belli bir ahenk ve genellikle kafiyeli bir yapıya sahiptir.

Oooo.....

İğne battı,

Canımı yaktı,

Tombul kuş

Arabaya koş.

Arabanın tekeri,

İstanbul'un şekeri.

Top top top

Altın top,

Bundan başka oyun yok. (KK.97)

Ebe ebe gel bize

Uzaktan vur elimize

Eğer vuramazsan

Ebesin ebe

Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi,

Bunu sana kim dedi?

Diyen dedi on yedi

Yağlı böreği kim yedi? (KK.97)

Kuzu kuzu mee

Bin tepeme

Haydi gidelim

Hacı dedeme

Hacı dedem hasta  
Mendili bohça  
Kendisi hoca (KK.97)

Ay gördüm Allah  
Âmentü Billah  
Bütün günahım  
Affet Allah  
Gördüğüm aylar  
Nur gibi parlar (KK.97)

Bisiklete bindim  
Karıncayı ezdim  
Affedersin karınca  
Seni maymun zannettim (KK.98)

Babam yoğurt getirdi  
Pisi burnunu batırdı  
Pisi seni tutarım  
Bıyığımı yolarım  
Minarenin kilidi  
Kapıya gelen kim idi  
Amcamın oğlu Musacık  
Kolu butu kısacık  
Şimdi gelir görürsün  
Güle güle ölürsün (KK.98)

Üşüdüm üşüdüm,  
Daldan elma düşürdüm,  
Elmamı yediler,  
Bana cüce dediler  
Cücelikten çıktım,

On deve gördüm  
Birisine bindim  
Anneme gittim  
Annem pılav pişirmiş  
İçine sıçan düşürmüş  
Bu sıçanı n'apmalı  
Minareden atmalı  
Minarede kuş var  
Kanadında gümüş var  
Eniştemin cebinde  
Türlü türlü yemiş var (KK.78)

Patlıcan var patlıcan,  
Patlasın senin kocan.  
Şisko şisko biberler,  
Arabaya bindiler.  
Elmalar yedi buçuk,  
Onu yedi, bir çocuk.  
Patlıcandan bıktım,  
Ben oyundan çıktım! (KK.78)

Pa pa patlıcan  
Patlasın senin kocan  
Şişko şişko biberler  
Tramvaya binerler  
Elmalar yedi buçuk  
Yesinler çoluk çocuk  
Karpuz kestim kan çıktı  
Ayşe oyundan çıktı (KK.78)

Oooo piti piti  
Karemela sepeti  
Terazi lastik  
Cimnastik

Biz size geldik  
Bitlendik  
Hamama gittik  
Temizlendik  
Dik dik dik  
Son dersimiz  
Matematik (KK.97)

Ooooo  
Portakalı soydum  
Baş ucuma koydum  
Ben bir yalan uydurdum  
Duma duma dum  
Kırmızı mum  
Dolapta bekmez  
Yala yala bitmez  
Ayşecik, cik cik cik  
Fatmacık, cık cık cık  
Sen bu oyundan çık  
Pis çocuk (KK.102)

İnciler döküldü  
Toplayamadım  
Küçük Hanım geldi  
Saklayamadım  
İkircik mıkırcık  
Sana dedim sen çık (KK.78)

Ooooo  
Elma attım denize  
Geliyor yüze yüze  
Ben vuruldum Filiz'e  
Filiz Akın

Evi yakın  
Bunu gören  
CüneytArkın  
Kın kın kın(KK.78)

Le le lepirdek  
Hani bana çekirdek  
Çekirdeğin içi yok  
Sarı kızın saçı yok  
Süleymanın suçu yok (KK.97)

Arpa saman yok  
Kilimcide çok  
Kilimci kilim dokur  
İçinde bülbül okur  
İki kardeşim olsa  
Biri ay biri yıldız  
Biri oğlan biri kız  
Hop çikolata çikolata  
Akşama yedim salata  
Seni gidi kerata (KK.78)

Ebe beb gel bize  
Uzaktan vur elimize  
Eğer vuramazsan  
Ebesin ebe  
Bir, iki, üç, dört, beş

Tek tek tekerleme  
Üstü kaymak şekerleme  
Dereye gitme soğuk  
Söyle bana çar çabuk (KK.100)

Bizim evin arkası

Dondurma fabrikası  
Annem babam başbakan  
Var mı bana yan bakan  
Ali bana yan baktı  
Beş yıl hapiste yattı  
Beş beş beş numara  
On on on numara  
Maykıl ceksın bir numara  
Gir çuvala  
Salla salla vur duvara (KK.101)

Melek melek dümbelek  
Aç kapıyı biz girek  
Bir bardak su içek  
Sana kaç elma verek  
(Bir sayı tutulur. O sayıya çıkan ebe olur) (KK.96)

-Pastalar diyarına hoş geldiniz  
-Hoş bulduk  
Hangi ren pasta isterdiniz?  
-..... rengi üzerinizde bulun  
Ebelikten kurtulun (KK.102)

Ooooo lili lili  
Papatya dilli  
Kız senin adın  
Kaç harfli? (KK.103)

Bir kedi varmış  
Yüze kadar sayarmış  
Sıfırını atmış  
On kalmış  
1-2-3-4-5-6-7-8-9-10  
Kırmızı don

Ördek suya kon (KK.104)

Aldın verdim

Ben seni almaya geldim

Şalgam suyunu içmeye geldim

Ayağına basmaya geldim (Oğuz ve Ersoy, 2004: 33)

Çan çan çikolata,

Hani bize limonata?

Limonata bitti,

Hanım kızı gitti.

Nereye gitti?

İstanbul'a gitti.

İstanbul'da ne yapacak?

Terlik pabuç alacak.

Terliği pabucu ne yapacak?

Düğünlerde,

Şingir mıngır oynayacak. (KK.104)

### **1.1.8. Adana Çocuk Oyunlarının Oyun Ortamıyla İlişkileri**

Çocuklar, belirli bir doğal çevrenin ve şartların kendilerine sunduğu imkânlarla oyunlarını oynarlar. Çocuk, öncelikle içinde yaşadığı doğal çevreyi algılama ve anlama çabası içindedir. Bunu da öncelikle oyunları aracılığıyla gerçekleştirir (Özdemir, 2006a: 279).

Özdemir, çocuk oyunlarına asıl kültürel rengini tarihî, sosyo-kültürel ortamın verdiğini belirtmiştir (Özdemir, 2006a: 279). Çocuk oyunları kültürel mirasımızın en eski öğeleri arasında yer alır. Dolayısıyla çocuk oyunlarında sosyal ve kültürel yaşantıdan izler görmek pek tabiidir.

Çocuk oyunlarına, içerisinde yaşanan çevrenin fizikî özelliklerinin etki etmesinin yanında, içinde olduğu toplumun örf ve adetleri, inançları, tarihi birikimi zenginlik katar. Bunların yanında günlük yaşantıda özellikle son yüzyıldaki hızlı teknolojik gelişimin de çocuk oyunlarına etki ettiğini, bununla kalmayıp gelenekten gelen oyunların yerine,

teknolojinin sunduđu kurallarla yeni bir gelenek oluřturularak oyun ortamı inřa edildiđini belirtmekte yarar vardır.

#### **1.1.8.1. Fizikî Ortam**

Adana ilimiz, deniz ve yayla kùltürünü yařatan vilayetlerimizden biridir. İlimizin kuzey tarafları (Aladađ, Feke, Pozantı, Saimbeyli, Tufanbeyli) oldukça yüksek rakıma sahip olup, yerleřim yerleri bakımından 900-1800 m aralıđında yer almaktadır. Yine kuzey ilçelerimiz ormanlık ve sarp araziye sahiptir. Kıyı ve iç kesimler açık bir řekilde Akdeniz iklimini yařar. Kuzey ilçelerimizde Akdeniz iklim özellikleri gör÷lmekle birlikte yađıř miktarının arttıđı gör÷lür. Nüfusun yaklaşık olarak %85'i ovada yařamaktadır.

Adana çocuk oyunları bu iklim ve tabiat řartlarında oynanmaktadır. Akdeniz ikliminin yazın sıcak ve kurak, kışın ılık ve yađıřlı olduđunu dikkate aldıđımızda, çocuk oyunlarının bahar mevsiminden kış mevsimine kadar yoğun olarak oynandıđını görmekteyiz. Fakat kış mevsiminin ılık geçmesi birçok oyun için mevsim řartının ortadan kalktıđını söyleyebiliriz.

Kar ve buz üzerinde oynanan oyunlar, dađlık kar yađıřı alan bölgelerde oynanır. Kartopu, kar üzerinde kaymalı oyunlar, topaç oyununun (Tufanbeyli'de oynanan) buz üzerinde oynanan türü hep bu bölgelerde oynanır.

Genel olarak Adana çocuk oyunları mevsimsel olarak deđerlendirildiđinde kışın oynanan oyunların ya kapalı mekân oyunları olduđunu ya da iklim olarak kar yađıřının olduđu yerler olduđu gör÷lür.

Yeryüzü řekilleri oyunlara dođrudan etki eder. Mesela Laglagı oyunu, Kar Üstünde Kayma (Kızak) oyunu meyilli geniř alan ister. Bu oyunlarda oyun aracının hareket edebilmesi için ve yarış ortamının oluřabilmesi için tepelik, bayırlık alan olmalıdır.

Çelik Çomak, Cirit, Kovalama oyunları, Kale Yıkmaç, Gülle(Misket) oyunları ve birçok top oyununda geniř, düz bir alana ihtiyaç vardır.

Saklambaç oyununda saklanabilecek yerlerin olması gerekir. Engebeli veya çalılık, ağaçlık, kayalık arazilerde dođal saklanma ortamları bulunurken, mahalle ortamında duvar köřeleri-arkaları, otomobil gibi taşıtların araları ve arkası saklanma yerleri olarak ortaya çıkar.

Aladađ ilçesinde derlediđimiz Hollek (Gıdı Gıdı) oyununda ve Çamlıbel Köyünde derlediđimiz Gıç Gıç Kondurabiç oyununda olduđu gibi oyun aracı olarak kozalak

kullanılır. am aęacı Adana'nın hemen her yerinde yetiřmekle birlikte bu oyunların Őehir merkezine uzak ormanlık blgelerde oynanması dikkat eker.

ocuk oyunlarının bekli de en ok kullanılan oyun aracı tař ve tař paralarıdır. Ařaęıdaki oyunlarda tař genellikle oyunun ana araları arasında yer alır: elik omak, Kayaya Basma, Ateřim Oyunu, Alku Balku, Mullahara, Kızıl Elma, Dokurcun, Cırtcak (Dokuz Tař), Hobbik (Yedi Kule), Tař Vurma (Kuka), Gı Gı Kondurabi, Kızgın Tař, Tař Oyunu, Para Tařlama, Kale Devirme, Beř Tař, Altıtař, Ks, Molgidi, Eřim Eřim, Tapa.

Tař, ocukların evrelerinde tabii olarak buldukları ve kullandıkları bir aratır. Atmalı vurmali oyunların atıř aracı olarak en ok tař kullanılır. Oyuncu seiminde veya oyuna bařlama ncelięinin belirlenmesinde de oęunlukla kk yassı bir tařın bir tarafına tkrlr.

ocuk, yaratılıřı gereęi tabiata meyillidir. Doęduktan belli bir yařa kadar toprakla, tařla, aęala oynar. En azından bulunduęu meknın kendine sunduęu her imknı deęerlendirir. ocuęun oyun oynaması iin illa bir oyun iin hazırlanmıř oyun aracına ihtiyaı yoktur. Sz gelimi su glleęi bulunduęunda veya deniz kenarında bulunduęu bir tařı su zerinde sektirebilir. Topraęı amur kıvamına getirip, ona Őekiller verebilir.

Adana ocuk oyunlarında oyun zamanı, meknı ve oyun aracı arasında sıkı bir iliřki mevcuttur. Bodi Bostan, omalı Gelin oyunları kuraklık zamanlarında oynanan oyunlardandır. Bu oyunların oynanma amacı gereęi yaęıřlı zamanlarda oynanması dřnlmez.

Kızgın tař oyunu ay ıřıęının olduęu, zellikle mehtaplı gecelerde beyaz bir tařla oynanır. Farklı renkte bir tařla Kızgın Tař oyununun oynanmasını dřnmek imknsızdır. nk geceleyin ay ıřıęında bu oyun aracının seilebilecek zellikte olması gerekir. Yine bu oyun gndzleri oynanmaz.

Kemik oyunu da gece, ay ıřıęının olduęu zamanlarda oynanan bir oyundur. Bu oyunun gndz oynanması durumunda, oyunun esas maksadı olan eęlenme zellięi kemięin bulunmasının herkes tarafından grlmesiyle ortadan kalkacaktır.

Saklamba oyunlarının geneli gece vakitlerinde oynanır. Ebe tarafından saklanan oyuncuların bulunması bu Őekilde zorlařtırılır. Kimi zaman ebe saklanan oyuncuyu bulunduęunda kim olduęunu kesin olarak tespit edemez veya yanlış kiřiye ebeler. Bu durumda oyun, oyuncular tarafından "ayır mlek patladı." denilerek durdurulur ve oyun bařtan oynanır.

Kara Kedi oyununda oyuna sonradan dâhil edilecek çocuk tuzağa düşürülmeye çalışılır. Kovalamaç oynayacağını zanneden ebe, oyuna çağırılmadan evvel oyun alanının çeşitli yerlerine açılmış ve kamufle edilmiş içi su dolu çukurlara bastırılmaya çalışılır.

Adana çocuk oyunlarının bazılarında oyun mekânı hazırlanırken tabî mekâna müdahalede bulunulur. Misketle oynanan Beş Yalak, Çukur; Hollek, Kuyu Kazmanı, Kara Kedi gibi oyunlarda oyun oynanması için oyun alanının belli yerlerine çukur ya da çukurcuklar açılır.

Bazı çocuk oyunlarında bitkilerden oyun aracı olarak faydalanılır. Cirit oyununda ardıç ağacının 1,5-2 m uzunluğunda, kalın tarafı 1,5-2 cm kalınlığında dalları kullanılır. Cızdan (Cızzık) oyununda 5-10 cm kalınlığında ağaç gövdesi kullanılır. Yine sapan yapılırken sağlam yapılı ağaçların (kızılcık gibi) çatallı dalları kullanılır. Sopaya Sülük oyununda atış aracı ve Topaç oyununda topaç meşe ağacından yapılır. Arabacılık ve Atçılık oyununda günebakan (ayçiçeği) bitkisinin gövdesi kullanılır. Laglagı oyuncağının özellikle tekerlekleri, gölgede kurutulmuş çınar ağacından yapılır.

Adana çocuk oyunlarının bazılarında bölgede yaşayan hayvanların etkili olduğunu görüyoruz. Türkiye'nin hemen her yöresinde olduğu gibi Adana'da da oynan Birdirbir, Uzun Eşek oyunlarında yere eğilen ebe grubuna "eşek" denir. Kırsal kesimde eşek hem bir seyahat aracı hem de yük taşıma aracıdır. Tazeledik oyununda yere eğilen ebeye eşek denildiği gibi imam rolünü üstlenen oyuncu çeşitli hayvan hareketlerini ebe üzerinde uygular. Bu hareketlere konu olan hayvanların kimi bu coğrafyada yaşamakla (kartal) birlikte kimileri bu yörede yaşamayan hayvanlardan (ayı, aslan gibi) oluşur.

Birlimbir oyununda çiftçinin tarlayı sürdüğü hayvan "eşek"tir. Çiftçinin uyurken tarlasına dadanan ve mahsülü berbat eden hayvanlarsa: tavşan, tosbağa, eşek, domuz... 'dur.

Atçılık oyununda günebakan sopasına at rolü verilir. Oyuncu sopanın üstüne binerek at nalı sesleri çıkararak koşturur.

Yukarıdaki örneklerden de anlaşılacağı üzere Adana çocuk oyunlarında mevsimlerin, yeryüzü şekillerinin, bitki örtüsünün, gece-gündüzün ve yöredeki yetiştirilen veya tabî ortamda var olan hayvanların etkisinin olduğu görülmektedir.

### **1.1.8.2. Tarihî ve Kültürel Ortam**

Çocuklarımızın en önemli kültür taşıyıcılarından olduklarını daha önce ifade etmiştik. Çocuk oyunları da diğer kültür öğelerinde olduğu gibi yaşatıldıkları toplumların

dini inançları, gelenek ve görenekleri kısacası toplumların hayatında ne varsa onlardan izler taşır. Metin And, Oyun ve Bügü isimli eserinde Huizinga'nın oyunun kültürden önce geldiğini, hatta oyunun zamanla kültüre evrildiği düşüncelerine yer vermiştir (And, 1974: 27). İster oyunun kültüre giden yolu açtığını varsayalım istersek oyunun kültürün bir sonucu olduğunu varsayalım; çocuk oyunları, yaşatıldıkları toplumların önemli bir kültür ürünüdür.

Türk kültür yaşantısında Şamanist kültür yaşantısı ve İslam kültür ve medeniyetinin önemli bir yeri vardır. Bunlardan başka milletimiz tarih boyunca uygulamış olduğu fetih politikası sonucu olarak onlarca kavimle karşılaşmış ve bunun neticesi olarak sahip olduğu medeniyeti bunların medeniyetlerinden unsurlarla zenginleştirmiştir. Çin'den Avrupa'ya, Hint'ten Arap yarımadasına ve Afrika'ya varıncaya kadar ulaştığı her iklimin kendine has özellikleri az veya çok dilimizi, kültürümüzü etkilemiştir. Sadece Anadolu'yu dikkate alsak dahi, herhâlde bulunduğumuz coğrafyanın zengin tarihî ve kültürel geçmişi ne demek istediğimizi anlatmaya kâfidir.

Çomçalı Gelin ve Bodi Bostan oyunlarında yukarıda kısaca değindiğimiz unsurların neredeyse tümü birden karşımıza çıkar.

Ortadoğu memleketlerinin hiçbirinin kültür tarihinde; kurbağa, ürünü ve havayı kontrol eden bir tanrı ya da tanrıça olarak belirmemiştir. Bu görevi orada başka tanrılar yüklenmiştir (Başgöz, 1986: 17). Ancak Asya'ya kadar uzanınca değişik bir durumla karşılaşırız. Asya'nın çok eskiden beri tarımla uğraşan Çin ve Hindistan gibi memleketlerinde kurbağa yağmur tanrısı olarak tanınıyor (Başgöz, 1986: 18).

İç Asya'nın göçebe toplumlarında yağmur yağdırmak için bir topluluk tarafından yapılan törenlerin pek görülmediğini söyleyen Başgöz, bunun yerini kişi veya büyücülerin yağmur yağdırmak için çeşitli girişimlerde bulunduğunu anlatır. Örnek olarak XII. Yüzyılda Altay şamanlarının davullarında yağmur yağdıracak ruhları simgeleyen kurbağa resimleri bulunduğunu verir (Başgöz, 1986: 18).

Kurbağanın dünyanın her yanında yağmur törenlerine katılması, yağmur yağdıracak bir kutsal varlık seviyesine yükseltilmesi; kurbağa hayatının yağmurla olan ilişkisinden doğmuş olmalıdır. Bu ilişkiyi ilkel insanlar şaşılacak bir doğrulukla görmüşlerdir (Başgöz, 1986: 20-21).

İlhan Başgöz, "Çömçe Gelin" makalesinde Anadolu'nun çeşitli yörelerinde yağmur yağdırmak için çocukların yaptıkları törenleri anlatmıştır. Bu törenlerde çömçe üzerine çaprazlama bağlanan çıtalarla çömçenin gelin hâline getirilip çocuklar tarafından ev ev

gezdirilmesi ve her evin önünde bu çömçe gelinin üzerine su dökülmesi uygulaması, değişik yörelerdeki uygulamalarıyla birlikte anlatılmıştır.

Divânu Lugâti't-Türk'e göre, kepçe sözcüğünün Oğuzcası "kamiç"tır; bu ad küçültme eki ile kamiçak hâlini alır. Kamiçak kurbağa yavrusu demektir. Doğu Türkçesinde kamiçak, kumiçak kurbağa yavrusu anlamında bugün de yaşamaktadır. Bazı köylerimizde kepçecik sözü, kurbağa yavrusuna ad olarak verilmektedir. Gemerek ve köylerinde, kurbağanın kolları daha belirmemiş küçük yavrusuna çömçecik denir. Başka köylerimizde buna çömçe balığı, yahut çömçöm denildiği de görülmektedir. Bu ad Oğuzca çömmek veya çummak eyleminden gelmektedir, anlamı suya dalmak, çimmek demektir (Başgöz, 1986: 15-16).

İlhan Başgöz, *Çömçe Gelin* makalesinde dünyanın çeşitli bölgelerinde kurbağanın yağmur yağdırma törenlerinde kullanıldığını belirtir ve bunları örnekleriyle açıklar. (Başgöz, 1986: 13-21). Anadolu'da çocukların yaptığı bu törenlerde kullanılan bu adın, kelime anlamlarıyla karşılaştırılması yahut birlikte düşünülmesiyle birlikte "kurbağa" manasının öne çıktığını söyleyebiliriz. Kurbağanın sulak alanlarda yaşaması, çiftleşme zamanlarının yağmurla veya suyla alakalı olması dikkate alındığında ve gerek Hindistan, Çin, Orta Asya, gerekse Arap Yarımadası, Afrika bölgelerinde, hatta Amerika Kıtasında bile kurbağa hayvanının yağmur yağdırma törenlerinde kullanılması, birbirlerinden etkilenmeler olmakla beraber kurbağayı kutsal bir varlık düzeyine yükseltir.

Çomçalı Gelin oyununda, çomçanın üzerine yine ağaçtan kol takılması ve oyuncak bebeğin hazırlanmasından sonra bu bebeğin üzerine entari giydirilir ve duvak takılır. Çocuklar ev ev gezerler ve çocuklar her evin önünde durarak aşağıdaki sözlü formülü söylerler:

Çomçalı gelin çom ister,  
Allah'tan yağmur ister;  
Yağ verenin oğlu olsun,  
Bulgur verenin kızı olsun.

Ev sahibi bebeğin üzerine su döker ve çocuklara yağ, bulgur verir.

Bodi Bostan oyununda ise çocuklar şu sözlü formülü söylerler:

Bodi bodi bostan,  
Anam babam neden doğdu?  
Bir kaşıkçık sudan doğdu.  
Verin bodinin hakkını.  
Kırk gün yağmur,

Elli gün çamur,  
Ver Allah'ım bir yağmur.

Şamanistlerde kurbanlı ayin yapılmaz. Her ayin için kanlı veya kansız kurban bulunması gerektir (İnan, 1986: 97). Abdülkadir İnan, saç geleneğinin kansız kurbanlardan biri olduğunu ve Türk kavimlerinin hepsinde bulunduğunu belirttikten sonra, göçebe kavimlerde süt, kımız, yağ; çiftçi kavimlerde buğday, darı, şarap; tüccar kavimlerde para vs. saç olarak kullanıldığını ifade etmektedir (İnan, 1986: 100).

İnan, *Tarihte ve Bugün Şamanizm* adını taşıyan eserinde Çömçe Gelin'deki kadın kuklasının Şamanist Türklerin töz(ongon)lerine benzediğini söylemektedir (İnan, 1986: 165). Buradan hareketle bu oyuncak bebeğin üzerine serpilene yahut dökülen suyun, kansız kurban olarak adlandırdığımız saç geleneğinin bir unsuru olduğunu söyleyebiliriz.

“Çömçeli gelin”in başına su serpilerek, bir taraftan yağmurun yağması canlandırılırken, diğer taraftan da kötülüklerden, uğursuzluklardan, buradaki anlamıyla kuraklıktan kurtulmak için bir nevi kurban yerine gecen saç saçılmaktadır. (Bugün, yola çıkanların ardından su döküldüğü gibi.) Düğünlerde, gelinlerin başına atılan ve yine “cansız kurban” olarak nitelendirilen saç, bu törende çocuklara verilen bulgur, yağ, un, yumurta gibi nesnelere dönüşmüştür. Töslerin / ongonların ağzına sürülen yağ ise, burada oyun oynayan çocukların eline verilmektedir (Şimşek, 2003: 85-86).

Bodi Bostan oyunundaki sözlü formülde geçen “Anam babam neden doğdu?/ Bir kaşıkçık sudan doğdu.” kısmındaki “kaşıkçık” sözünün kurbağayı çağrıştırdığını söylemeliyiz.

Bodi Bostan ve Çömçeli Gelin oyunlarında yukarıda anlatılanlardan başka dikkatimizi çeken bir diğer husus, milletimizin kahir ekseriyetinin Müslüman olmasına ve İslam dininde en büyük günahın şirk olarak kabul edilmesine rağmen Allah'tan yağmur dilenirken araya aracının koyulması dikkat çekicidir. Tabi bu yağdırma töreni büyükler tarafından değil çocuklar tarafından gerçekleştirilmektedir. Öyle olsa bile çocuklara bu törenin müsaade edilmesi ilginçtir. Her iki oyun da artık oynanmamaktadır. Geleneksel oyunların günümüz teknolojisinin ve şehir yaşantısının etkisiyle oynanmaması/unutulması tabii bir durum olarak görmek mümkündür.

Eski Türklerde yağmur yağdırmak için “cada”(yada, yata) taşı kullanıldığı bilinmektedir. Abdülkadir İnan, *Tarihte ve Bugün Şamanizm* isimli eserinde bu konuyla alakalı olarak: “Türk kavimlerinde çok eski devirlerden beri yaygın bir inanca göre, büyük Türk Tanrısı Türkler'in cediti âlâsına yada(yahut cada, yat) denilen bir sihirli taş armağan etmiştir ki bununla istediği zaman yağmur, kar, dolu yağdırır, fırtına çıkarırdı. Bu taş her

devirde Türk kamlarının ve büyük Türk komutanlarının ellerinde bulunmuş, Şamanistlere göre zamanımızda da büyük kamların ve yadacıların ellerinde bulunmaktadır.” (İnan, 1986: 160), demektedir.

Kâşgarlı Mahmut, Dîvânu Lugâti't-Türk'ünde yada taşına “yat” demiş ve bu taşın ne işe yaradığını söyledikten sonra başından geçen bir olayı anlatmıştır: (yat) Özel taşlarla kehanette bulunulur ve bununla yağmur, rüzgar vb. getirilir. Bu onların (Türklerin) arasında iyi bilinilir. Yağmalarda bunu inceledim; orada bir yangını söndürmek için yapmışlardı. Yüce Allah'ın izniyle yazın kar yağdı ve gözümün önünde yangını söndürdü (DLT, 2014: 349).

Alplerin silahları arasında yada taşı da vardır, isterlerse havayı istedikleri gibi değiştirebilirlerdi. Manas Destanı'na göre Alp Almanbet çok usta bir yadacı idi. Bozkır destanlarında yada geleneği çok önemli yer tutar (Bakırcı, 2014: 49).

Yada taşının dışında, belki de ondan gelen bir ilhamla, Anadolu'nun birçok yöresinde taşın da bir araç olarak kullanıldığı yağmur duası törenlerini görmekteyiz. Nebi Özdemir, Anadolu'da yağmur yağdırma törenleri sırasında “kırkbir taşı okuyup suya atmak” şeklinde bir uygulamanın varlığından bahsetmektedir (Özdemir, 2006a: 299).

Ali Berat Alptekin, yağmur yağdırmak için yapılan törenlerde taşla ilgili uygulamalara şu örnekleri verir:

1. Talebeler topladıkları taşlardan en güzel kabul ettikleri birkaç tanesini suya attıktan sonra dua okurlar.
2. Yağmur duasına çıkılan yerde 7000 tane küçük taş toplanır. Bu 7000 küçük taşın her biri üzerine Kur'an'dan belli ayetler okunur. Dua bitince bu taşlar suya atılır. Yağmur duası esnasında Kur'an-ı Kerim okuyanların çok olmasına dikkat edilir.
3. Dua yerinde 3000-5000 kadar taşta dua okunur. Dualar edildikten sonra bu taşlar bir çuvala doldurulur ve bir akarsuya atılır. (Alptekin, 2011: 14)

*Halk Bilimi Araştırmaları* isimli eserinde Hatay/Erzin'de anlatılan Yağmurcu Dede efsanesine yer veren Ali Berat Alptekin, kurak mevsimde yağmur yağmasına vesile olan bir zatın yatırından alınan küçük taşların suyla ıslatılmasından bahseder (Alptekin, 2011: 21-22).

Kayseri çocuk oyunları üzerine yaptığı çalışmasında beştaş oynandığı yıl kıtlık olacağı bilgisine rastladığını belirten Faruk Çolak, bu konuda Anadolu'nun farklı bölgelerinde tersi düşüncelerin olduğunu ifade etmekte ve Esmâ Şimşek'in “Çömçeli Gelin Oyunu” makalesinde tam tersi bir inanıştan bahsettiğini söylemektedir (Çolak, 2009: 145).

Nebi Özdemir, Türk Çocuk Oyunları isimli eserinde Kastamonu’da “beştaş oynanırsa yağmur yağacağına”, Kırklareli’nde ise “yağmayacağına” inanıldığını söylemektedir (Özdemir, 2006: 299).

Kaynak kişimiz Zeynep Yalçinkaya’nın söylediğine göre beş taş oyununda genellikle böyle bir düşüncenin olmadığını ancak ellerin beş parmağının açılarak köprü yapılmasının yağmur yağmasına olan istekle ilgili olduğunu ifade etmiştir. Çünkü “torlamtop” denilen bu oyun merhalesi her zaman oynanmaz.

Ateş, insanlık için önemli bir keşiftir. Abdülkadir İnan, *Tarihte ve Bugün Şamanizm* eserinde, ilk insanların meyve ve otlarla beslendikleri için ateşe ihtiyaç duymadıklarını, Tanrının onlara et yemelerini emrettikten sonra ateşin hâsıl olduğunu söylemektedir. Ateşin bulunuşuyla ilgili olarak: “Ülgen gökten biri kara biri ak iki taş getirdi. Kuru otları avucunda ezerek bir taşın üzerine koyup diğeriyle vurdu, otlar ateş aldı. Ülgen ilk defa ateş yakmasını insanlara öğretip ‘Bu ateş atamın kudretinden taşla düşmüş ateştir.’ dedi. Bundan dolaydır ki Altaylılarda ve Yakutlarda ancak çakmak taşından elde edilen ateş kutlu sayılmaktadır (İnan, 1986: 66).

Şamanistlerin inançlarına göre ateş her şeyi temizler, kötü ruhları kovar. VI. yüzyılda Batı Gök Türk hakanına gelen Bizans elçilerini ateşler arasından geçirmişlerdi. Moğol saraylarında da bu adet vardı. Bu tören elçilerle gelmesi muhtemel olan kötü ruhları kovmak için yapılırdı. Bu inancın izlerine Müslüman Türklerde de rastlıyoruz. Başkurtlar ve Kazaklar bir yağlı paçavrayı tutuşturup hastanın etrafında “alas, alas” diye dolaştırırlar. Buna “alaslama” derler. Bu kelime Anadolu Türkçesinde “alazlama” şeklinde muhafaza edilmiştir, ateşte temizleme anlamını ifade eder (İnan, 1986: 68).

Türklerde aile ocağı sönmemelidir. Aile ocağında yakılan ateşin üzeri pratik olarak külle kapatılır ve ateş böylece sabaha kadar korunur. Altay Türklerinin buna “Ateş, gece uyuyor.” dediğini belirten İnan, ateşin sönmesinin uğursuzluk getirdiğini, bu nedenle Altay Türklerinde yeni evlenen gelinin evine komşularının odun getirdiklerini ve ateşi beslediklerini söylemekte, komşuların yeni geline “Ocağın hiçbir zaman sönmesin.” diye dua ettiklerini bildirmektedir (Ögel, 1995: 505).

Ateşe tükürmek, ateşe işemek veya ateşe su dökmek, büyüklerimiz tarafından kesin olarak yasaklanan bir şeydir. Ateşe ayakla basılmaz. Hatta küle bile basmak büyüklerimiz tarafından yasaklanmıştır.

Ali Rıza Yalgın ise, Güney Anadolu’daki Türkmenler arasında gördüğü gelenekleri şöyle aktarıyor: “Ateşe saygı çoktur. Ateşe işeyen çocuklar dövülür; ocağa ayakkabısıyla

basanlar azarlanır. Ateş için şöyle dua etmek Türkmen adetlerindedir: Ey Allah bizi nurdan ve yardan ayırma.” (Ögel, 1995: 519).

Türkiye’de büyük ölçüde ateş olarak bildiğimiz kelime Türkiye dışındaki Türkler arasında “od, ot, nar” gibi kavramlarla karşılanmaktadır. Gerek Türkiye’de, gerekse Türkiye dışındaki Türkler arasında ateş kültü, ocakla birlikte değerlendirilir. (Alptekin, 2011: 316). Toros Türkmenlerinin ateşle ilgili bazı inanışlarıyla ilgili çeşitli bilgiler veren Alptekin; Toros yörüklerinin şeytanı kovabilmek için ocağa kestel, kıl, yağ atıldığını ve bunun kansız kurban olarak sunulduğunu söyler. Sac üzerinde pişen ilk ekmek yenmeyip kapıdaki köpeğe yedirilir. Bu da günümüzde sadaka olarak değerlendirilmekle birlikte Türk mitolojisi dikkate alındığında bir kansız kurban olarak değerlendirilir. Ekmeğin açımı sırasında senitle ekmek sacı arasından geçilmez. Ekmek piştikten sonra sac ayağı devrilir ki şeytan ekmek pişirmesin, su ısıtmasın. Ateşte kızdırılan demir sayesinde hastalanan hayvana halk hekimliğinde hastalığın çeşidine göre dağlama yapılır. Toros yörükleri ocaklarını göç ederken ya da çadır kurarken beyaz toprakla sıvarlar. Çobanların yaktığı ateşe “çoban ateşi”, çiftçinin yaktığı ateşe “çiftçi ateşi”, geceleyin yaklaştıkça kaybolan ateşe “şeytan ateşi”, Perşembe akşamları yanan ateşe “şehit ateşi” denir. Kaleler alınmak istendiğinde keçilerin boynuzuna mum çıra bağlanarak kaleye doğru sürülür. Düşmanlar gelen askerin çokluğunu görüp kaleyi teslim ederler. Sinsin ve arap oyunlarının asıl ögesi ateştir (Alptekin, 2011: 316-319).

Yukarıdaki bilgiler ışığında hayatımızda Şamanizm döneminde kalma ateş kültürüyle ilgili birçok unsurun olduğunu görmekteyiz. Bunlara ilave olarak, ateşin temizleyiciliği üstüne şunu ilave etmekte yarar görmekteyiz. Ateş iyi bir temizleme/temizlenme aracı olmakla birlikte, ateşin doğal bir sonucu olan külün de temizleme aracı olarak Anadolu’nun her yöresinde kullanıldığını bilmekteyiz. Yemek pişirilen kazanlar daha sonra külle yıkanılır. Çünkü kül, en temiz nesne olarak kabul edilir. Kül aynı zamanda koruyucu bir araçtır. Ekmek sacının altına veya yemek tencere/kazanının altına küllü çamur sıvanır ve ateşin sac ve kazana zarar vermesi engellenir.

Derlediğimiz Sinsin oyununda oyunu yönlendiren oyuncunun eline almış olduğu meşaleyi daire oluşturan potansiyel oyuncuların önünde dolaştırması “alazlama”yı aklımıza getirmektedir. Yine Şeytan oyununda oyuncu bacakları arasındaki sopanın ucunda yakılan paçavralarla diğer oyuncuların üzerine doğru gider.

Faruk Çolak, Sinsin oyununda ateş kültürünün yer aldığını bu oyundaki ateşin üstünden atlama, ateşin etrafında dolanma gibi motiflerin Türklerdeki ateş kültürüyle ilişkili olduğunu söylemektedir (Çolak, 2009: 127).

Ateşim oyununda esir alınan oyuncuların esirlikten kurtulması için, kendi takımlarından bir oyuncunun yakalanmadan takım arkadaşının eline dokunması ve “ateş” kelimesini kullanması gerekir. Don oyununda da don vaziyetinde çömelip bekleyen oyuncunun oyuna geri dönebilmesi için, başka bir oyuncunun gelip ona dokunması ve “ateş” demesi lazımdır. Don oyunundaki oyuncunun yanmamak için “don” demesi kendine geçici bir dokunulmazlık kazandırır. Yakan top oyununda vurulan oyuncu yanar. Yanan oyuncunun tekrar oyuna dönebilmesi için fazladan can kazanan oyuncuların birinin yanan oyuncuya kazandığı canlardan birini vermesiyle mümkün olabilmektedir. Don ve Ateşim oyunlarındaki “ateş” kelimesi oyuncuların yeniden hayat bulması manasına gelir ki, ateş hayatın vazgeçilmez unsurları arasında yer alır. Tazeledik oyununda hareketi yapamayan oyuncu “yanar”. Bu oyunlardaki “yanmak, don ve ateş” kelimeleri ve durumları bizi ateş kültürüne götürmektedir.

Şamanların vazifelerinden biri hastalıkları iyileştirmek, yani sağaltma yapmaktır. Cemal Şener, şamanların iki önemli görevi olduğunu söylemektedir: Bunlardan birincisi hastalıkları iyileştirmek, diğeri de ölenlerin ruhlarını öte dünyaya yolcu etmek. Şaman çeşitli nedenlerle bedeni terk eden ruhu geri bedene döndürmeye çalışır. Eğer vücutta hastalığa sebep olan şey bir cinse, cini hastanın bedeninden uzaklaştırmaya çalışır (Şener, 2003: 38). Ateşim, Don, Yakan Top gibi oyunlarda oyuncuların oyuna geri dönme yöntemleri şamanların sağaltma uygulamalarını hatırlatmaktadır.

Şeytan oyununda oyuncunun meşale sopasını bacakları arasına sokması şamanların bacakları arasına sopa koyup ata biniyormuş taklidi yapmasını akla getirmektedir. Metin And, Oyun ve Būgü adlı eserinde; at yerine sopa kullanmanın Orta Asya şamanlığında olduğunu, Macar şamanı Taltos’un bacakları arasına bir sopa koyduğunu ve bununla at üstünde olup daha hızlı gittiğine inandığını bildirmektedir (And, 1974: 50).

Halk anlatmalarında kullanılan motiflerden kıyafet değiştirme hemen hemen bütün kültürlerde ortaktır. Ancak her kültür bu motifleri kendi değerleriyle harmanlayıp zenginleştirmiştir. Genel özellikleri bakımından uluslararası bir karakter taşıyan kıyafet değiştirme motifinin kullanılış biçimi ve şekli kültürlere özgüdür. Bu yönüyle kıyafet değiştirme motifi millî bir özellik taşır (Bakırcı, 2010: 861).

Bazı çocuk oyunlarında karşımıza çıkan hayvan taklidi yapma yahut hayvan rolünü üstlenme, Şamanizm döneminden kalma ve İslami dönemde özellikle dervişlerin hayvan donuna girmesiyle ilişki kurulabilir.

İslamiyet’i kabul eden Türklerde şamanizmin en önemli izleri, ilk dervişlerin istedikleri zaman bir hayvan veya kuş şekline girebilmeleridir...Şaman elbiseleri, kuş veya

hayvan şekillerini taklit etme sureti ile yapılan elbiselerdi. Bunu giyen şaman, hem kendi atasını ve hem de istediği zaman o kuşun şekline girebileceğini göstermek istiyordu (Ögel, 1993: 29).

Şamanlar, ruhlarla ilişkiye girme ve onları insanların lehine yönlendirme şeklindeki görevlerini yerine getirirken birtakım yardımcı ruhlara başvurur. Bu ruhlar ayı, kurt, sığır, tavşan gibi memeli hayvanların ruhlarından olabileceği gibi kaz, baykuş, kartal türünden kuşların ruhları da olabilir. Bu sebeple şamanlar çeşitli hayvanların kılığına girerek seyahat eder. Ölmüş kahramanların ruhları, ocak, orman ve yer-su ruhları da yardımcı ruhlardan kabul edilir. Şamanların gücünün bu yardımcı ruhların gücüyle orantılı olduğuna inanılır. Ölmüş şamanların töz adı verilen ruhları başta olmak üzere yardımcı ruhlar âyin sırasında şamanın içine girmek ve bilincini kontrol etmek suretiyle ona yol gösterir. Yardımcı ruhların görevleri şamanın yapacağı âyin türüne göre değişir. Bu ruhlar şamana bazen sadece ilham verir. Altaylılar yardımcı ruhların şamanın içine girmeyip onu yalnız dışarıdan desteklediğine inanır. Tunguzlar'da ise ruh şamanın içine girerek ona yeni bir karakter kazandırır. Meselâ acı duymayan bir ruh şamanın içine girdiğinde şaman vücudunu keskin bir aletle yaralar ve acı duymaz. Ancak gerçek şamanlar bu tür şeyler yapmaz. Büyük şamanların on, küçük şamanların bir veya iki yardımcı ruhu bulunur. Güçlü bir şaman diğer bir şamanın ruhunu ele geçirip kendine hizmet ettirebilir. Yâkutlar yardımcı ruha “iye kıl” veya “emeget” adını verirler. Bu, ruhun eşi veya hayvanda tecessüm eden canıdır. Ruh öldüğünde şaman da ölür (Güngör, 2010: 326).

Birlimbir oyununda oyuncuların önce kazan rolüne girmesi, daha sonrada at, eşek, tavşan, tosbağa gibi hayvan rolünü üstlenmeleri “don değiştirme” motifini yaşatmaktadır. Atçılık oyununda oyuncuların at kişnemesi ve yürürken çıkardığı sesleri taklit etmeleri de aynı motifin bir sonucudur.

Kurt Kuzu, Renk Renk Yumurta, Kurt Kardeş oyunlarında oyunun esas karakteri kurttur. Kayseri çocuk oyunları üzerine yapmış olduğu çalışmada Faruk Çolak, kurdun oyunlarda yer bulması ve temsil edilmesinin destan dönemi kalıntısı olduğunu söylemektedir. Oyunlardaki kurdun insanlara zarar veren bir pozisyonda olduğunu, bu nedenle Türk destanlarında geçen “kurt” motifiyle benzer olmadığını söylemekte, oyunlardaki kurt motifinin masal kaynaklı olduğunu belirtmektedir (Çolak, 2009: 134).

Altay Türklerinin yaratıcı tanrısı Bay Ülgen'in yeryüzünü yaratmasıyla ilgili olarak Bahaeddin Ögel: Ülgen, ancak denizden çıkan Ak-Ana'nın tavsiyeleri üzerine yeryüzünü yaratabilmiştir. Kendi önüne bir taş fırlatarak gelmiş ve dünyayı bu taşla yaratmıştı (Ögel, 1993: 427) demektedir.

Kutsal bir ilham ile, nasılsa gönlü doldu,  
Kayıptan gelen bu ün, ona bir çare buldu.  
Göklerden gelen bir ses, Ülgen'e buyruk verdi  
— Tut önündeki şeyi, hemen yakala!” Dedi.  
Ülgen bu emre uydu, uzattı ellerini,  
İçinden tekrarladı, Semânın sözlerini.  
Denizden çıkan bir taş, fırladı çıktı yüze,  
Hemence taşı tuttu, bindi taşın üstüne!  
Artık Ülgen memnundu, rahatı bulmuş idi,  
Üzerinde duracak bir yeri olmuş idi. (Ögel, 1993: 433)

Yerden Yüksek oyununda dağ kültürünün etkili olduğunu söyleyebiliriz: Yerden yüksek oyununda ebe tarafından kovalanan oyuncu, yüksek bir yere çıkarsa ebe ona dokunamaz. Bu hareket, yüksekte olanın dokunulmazlığının olması sebebiyle dağ kültürüyle ilgilidir.

Taşın bir anlamda kutsiyet taşıdığı ve oyuncuya dokunulmazlık kazandırdığı bir başka oyun ise hobbik (7 Kule) oyunudur. Bu oyunda atıcı oyuncu, ebeye yakalanmadan atış taşına yetişirse ayağıyla atış taşının üzerine basar. Üzerine bastığı taşı diğer ayağıyla ayağının üzerine koyması gerekir. Ayağının üzerine üç defada koyamayan oyuncu ebelenir. Taşı ayağının üzerine koyan oyuncu taşı düşürmeden atış yerine kadar götürmelidir. Atış taşına ayağını basan ve diğer ayağıyla taşı ayağının üstüne alabilen oyuncu dokunulmazlık kazanır.

Çelik Çomak oyununda oyunun Taş Üstü aşamasında atış yapan oyuncunun “Dikilisi bizim.” demesi sonrası dik olarak yere çarpan çeliğin dokunulmazlığı ortaya çıkar. Eğer atış yapan oyuncu bu sözü söylemezse atış sırası diğer oyuncuya geçer. Yine bu oyunda kale olarak tabir edilen ebe taşı oyuncu tarafından savunulması gereken bir yerdir. Rakip atışında kale taşı vurulursa oyuncular yer değiştirir. Kanaatimizce Çelik Çomak oyununda rakibin kale taşına dokunması, Göç Destanındaki kutsal taşın Çinlilere verilmesi sonrasında sahip olunan her şeyin kaybedilmesi gibidir.

Oyunlarda yer alan bazı ifadeler dinî hayatın çocuk oyunlarına etkisini ortaya koymaktadır. Mesela Birdirbir oyununda imanın ilk şartı olan Allah'ın varlığına ve birliğine olan iman söz konusu edilmektedir.

Tazeledik oyununda oyunu yönlendiren, başlatan ve ilk hareketi yapan oyuncuya “imam” denir. Yine aynı oyunda ebe olan oyuncunun ayakta dik duruş pozisyonuna “minare” denilir.

Bodi Bostan oyununda ařağıdaki tekerleme çocuklar tarafından söylenmektedir:

Bodi bodi bostan,  
Anam babam neden doğdu?  
Bir kařıkçık sudan doğdu.  
Verin bodinin hakkını.  
Kırk gün yağmur,  
Elli gün çamur,  
Ver Allah'ım bir yağmur.

Bu tekerleme içerisinde yer alan “Verin bodinin hakkını” saçı geleneğine yani kansız kurbanı bizleri götürmektedir. Yine aynı tekerleme içerisinde yağmurun Allah tarafından gönderilebileceğı “Ver Allah'ım bir yağmur.” denilerek ifade edilmiştir. Yine aynı oyunda biraz farklı olarak söylenen:

“Bodi bodi neye  
Bodi, bir kařıkçık suya  
Bodi, yağmur kızı yağ ister  
Balta, kürek, bel ister  
Üç koyun kurban ister  
Ver Allah'ım ver sulu sulu yağmur...” (Şimşek, 2003: 81)

Tekerlemesinde görülen “Üç koyun kurban ister” sözleri kurban inancının izlerini taşımaktadır. Bodi Bostan oyunundaki bazı Şamanist unsurları daha önce belirtmiřtik. Gördüğümüz kadarıyla bu unsurlardan bazıları zaman içerisinde İslamî bir kimlik kazanmıştır.

İslamî inanç sisteminin temel kavramlarından ölüm ve ölüm sonrası tekrar diriliş (kıyamet-ahiret) inancı çocuk oyunlarının çoğunda görülmektedir. Oyunlarda istenilen hareketi yapamayan veya oyunda başarılı olamayan çocuklar oyun dışına çıkarılır. Oyun içerisinde başarılı olamayan oyuncu genellikle “yanar” veya “ölür”. Ancak Adana çocuk oyunlarında bu durumun karşılığı olarak genellikle “yanmak” terimi kullanılır. Çocuk oyunlarındaki “yanmak” teriminin Şamanist inanç sistemi içerisindeki anlamından daha önce bahsetmiş ve bunun “alazlama” ile ilgili ilişkisini ortaya koymuştuk. Konuya farklı bir pencereden daha bakmakta yarar olduğunu düşünmekteyiz. Semavî dinlerin hepsinde “Cennet ve Cehennem” kavramları yer almakta; bu dünyada iyi işler yapanların Cennete; kötü işler yapanların Cehenneme gönderileceğı ifade edilmektedir. İslam inancında da durum bundan ibarettir.

Müslümanların dünyada yaptıkları kötü işlerden dolayı Cehenneme düşmesi durumunda, çekilen cezadan sonra Müslüman kişinin Cennete gireceğine inanılır. Hz. Peygamber'in öbür âlemdeki şefaata isteğine Allah'ın "Haydi git ve kalbinde bir hardal tanesi miktarından daha az imanı olanı cehennemden çıkar." diye buyurduğu Enes Bin Malik tarafından rivayet edilmiştir (Muhammed Fuad Abdülbaki, 2005: 91).

Müslümanların günahlarından dolayı cehennemde arınması, temizlenmesi ve cenneti hak etmelerinin bir yansıması da çocuk oyunlarında görülür.

Yakar top oyununda topla vurulan çocuk yanar ve bir oyuncunun topu havada yakalayıp yedek can kazanmasını ve kendisini oyuna almasını bekler. Don Ateş oyununda don pozisyonuna geçen oyuncu birinin gelip kendisini kurtarmasını bekler. Keza Esir Almaç oyununda olduğu gibi taş üstüne basıp bekleyen oyuncular, takım arkadaşlarından birinin gelip kendilerini kurtarmasını bekler. Bu ve buna benzer durumlar İslam'daki şefaata unsurunun oyunlara yansıması olarak değerlendirilebilir.

Oyun tekerlemeleri içerisinde de İslami unsurlara rastlamaktayız. Aşağıdaki tekerlemelerde "minare" kelimesi geçmektedir:

Üşüdüm üşüdüm,  
Daldan elma düşürdüm,  
Elmamı yediler,  
Bana cüce dediler  
Cücelikten çıktım,  
On deve gördüm  
Birisine bindim  
Anneme gittim  
Annem pilav pişirmiş  
İçine sıçan düşürmüş  
Bu sıçanı n'apmalı  
Minareden atmalı  
Minarede kuş var  
Kanaadında gümüş var  
Eniştemin cebinde  
Türlü türlü yemiş var (KK.78)

Babam yoğurt getirdi  
Pisi burnunu batırdı

Pisi seni tutarım  
Bıyığımlı yolarım  
Minarenin kilidi  
Kapıya gelen kim idi  
Amcamın oğlu Musacık  
Kolu butu kısacık  
Şimdi gelir görürsün  
Güle güle ölürsün (KK.98)

Aşağıdaki tekerlemede ise “hacı dede” sözü geçmektedir:

Kuzu kuzu mee  
Bin tepeme  
Haydi gidelim  
Hacı dedeme  
Hacı dedem hasta  
Mendili bohça  
Kendisi hoca (KK.97)

Gök cisimleri tarihin her döneminde insanoğlunun dikkatini çekmiştir. Günümüzde başka gezegenlere seyahatin mümkün olup olmadığı, ne zaman ne şekilde yapılabileceği tartışılabilir, çocuk oyunlarında en çok yer alan gök cismi Ay’dır. Çocukluğumuzda gökte ayı gördüğümüzde hep birlikte koşar ve “Ay dede, ay dede/ Bize mektup göndersene” diye bağıırır, koşardık. Ay’la ilgili olarak Abdülkadir İnan’ın *Tarihte ve Bugün Şamanizm* isimli eserinde aşağıdaki metin yer almaktadır:

Türklerin ilk babasının yaradılışı hakkındaki bir efsane Ebubekir b. Abdullah b. Aybek ed-Devadarî adlı Mısırlı bir Türk tarihçisi tarafından nakledilmiştir. Bu efsane gûya “Ulu Han Ata Bitikçi” adlı Türkçe bir kitabın, hicrî 211 senesinde Cebril b. Bahteşyu adlı tabip tarafından Farsçaya tercüme edilmiş nüshasından alınmış imiş. Bu efsaneye göre ilk çağda yağmurdan hâsıl olan seller Karadağcı denilen bir dağdaki mağaraya çamur sürükleyip getirdi ve bu çamurları insan kalıbına benzeyen yarıklara döktü. Su ile toprak bir müddet bu yarıklarda kaldı. Güneş Saratan burcunda idi ve sıcaklığı çok kuvvetli idi. Güneş, su ve toprak döküntülerini kızdırdı, pişirdi. Mezkûr mağara, kadının karnı (batını) vazifesini gördü. Su, toprak ve güneşin harareti (ateş) unsurlarından ibaret olan bu yığın üzerinden dokuz ay mütedil rüzgâr esti. Böylece dört unsur birleşmiş oldu. Dokuz ay sonra

bu yaratıktan insan şeklinde bir mahlûk çıktı. Bu insana Türk dilince “Ay Atam” denildi ki “ay baba” demektir (İnan, 1986: 21).

Aşağıda yer alan tekerlemede ay ve Allah kelimeleri birlikte geçmektedir:

Ay gördüm Allah

Âmentü Billâh

Bütün günahım

Affet Allah

Gördüğüm aylar

Nur gibi parlar (KK.97)

Yukarıdaki tekerlemede imanın altı şartına ve günahların yegâne bağışlayıcısının Allah olduğuna iman söz konusu yapılmıştır.

Bahaeddin Ögel, Hunlarda güneş ve aya saygı duyulup kurban verildiğini; doğunun sembolünün güneş, batının sembolünün ay olduğunu; Teleüt Türklerine göre ay kuzeyin, güneş de güneyin sembolü olduğunu ifade etmektedir (Ögel, 1995:187). Ay güneş ve yıldızlar yerden ateş gibi görülmektedir. Bundan dolayı ateş ile onlar arasında bir ilgi kurma mümkündür. Ancak ateş, güneş ile ayın bulunduğu katlardan gelmiştir (Ögel, 1995: 523). Bu bilgilerden sonra yukarıdaki tekerleme ile ay ve ateş kültü arasında bir ilişki olabileceği kanaatindeyiz.

Türk milleti tarihi boyunca fetih hareketlerinde bulunmuş, Orta Asya'nın bozkırlarından hareket etmiş ve Çin'in büyük bölümünü, Hindistan'ı fethetmiştir. Avrupa Hun Devleti Avrupanın hemen tamamını fethetmiştir. Selçuklu ve Osmanlı dönemlerinde Adriyatik'ten Çin Seddine varan geniş coğrafya; Kuzey Afrika, Arap Yarımadası dâhil Türk toprağı olmuştur. Bu sebeptendir ki çocuk oyunlarımızın önemli bir kısmında savaş ve savaş stratejisi unsurlarının yer aldığını görmek mümkündür. Bu oyunlar: Çelik Çomak, Kuyu Kazmanı, Ağaç Vurma, Gülle oyunları, Çolli, Gıcırık Gıdı Gıdı, Cirit, Menekşe, Esir Almaç, Ateşim Oyunu, Kara Kedi, Kızıl Elma, Çatal Kırmaç, Dokurcun, Cırtcak, Çetenari, Hopbik, Kale Devirmeç.

Çelik Çomak oyununda kale taşını savunan oyuncu, rakibin fırlattığı çeliği kale taşına değdirmeden çomağıyla olabildiğince uzağa fırlatmaya çalışır. Yine çelik ve çomakla oynanan Kuyu Kazmanı oyununda çizdikleri daire içinde çeliklerini saydıran oyuncular, çeliklerini düşürmemelidir. Düşürürlerse ebe çeliği uzaklaştırır ve oyuncu çeliğini alıp gelinceye kadar diğer oyuncular çeliği düşen oyuncunun dairesinin içini çomaklarıyla kazarlar. Oyun sonunda dairesi en çok kazılan oyuncu, kendi kuyusuna gömülür. Yani hata yapan savaşçı kaybeder ve ölür.

Ağaç vurma oyununda ebe diğer oyuncuların sopalarından ağacı korumaya çalışır. Ağaç bir nevi kale gibi düşünülebilir. Bu oyunda Ağaç kültü de düşünülebilir. Çünkü ağaç korunması gereken bir varlıktır. Türk kültüründe her evin bir ağacı olmalıdır. Evin önündeki ağaç kesilmez. Konuyla ilgili olarak Bahaeddin Ögel:”bu ağaçlar bizim, ailemizin, evimizin, soyumuzun en değerli hatıralarıdır. Anadolu’da da bu ağaçlar kesilmez. Ancak bir felaket sonunda, kesilir veya yok olurlar. Her köyün de kovuklu ve yaşlı bir ağacı bulunur. Bundan dolayı Dede Korkut’taki şu sözler de, bize çok yakın gelirler: Gölgece kaba ağacın kesilmesin!” (Ögel, 1995: 468).

Misket adı verilen oyuncak Anadolu’da genellikle “gülle” olarak adlandırılmaktadır. Gülle’ye Adana’da “gulle” denilmektedir. Gülle, TDK’nın Türkçe Sözlüğünde şu şekilde tarif edilmektedir: Eskiden som taş veya demirden, yuvarlak bir biçimde yapılırken, günümüzde çelikten silindir biçiminde, bir ucu sivri olarak yapılan top mermisi(Türkçe Sözlük, 2011: 579). Baş oyununda dizi haline getirilen gulleler “dakka” adı verilen atış güllesiyle vurulmaya çalışılmaktadır.

Çolli oyununda daire içine konulan üç ayaklı odun parçası vurularak daire dışına çıkarılmaya çalışılır. Bir nevi kale yıkılmaya çalışılır. Oyuncuların ellerindeki sopalar mızrak olarak kullanılır.

Gıcırık oyununda “gıcır” adı verilen kozalak yerde kazılan çukurların içine oyuncular tarafından sokulmaya çalışılırken ebe elindeki sopasıyla bunu engellemeye çalışır. Bu ebeye çoban denilmekle beraber kazılan çukurları kale olarak düşünmek mümkündür.

Cirit oyunun da oyuncular hazırladıkları ciritleri belli mesafede çizilen çizgiye doğru atarlar. Çizgiyi geçebilen oyuncuya ceza verilmez. Çizgiyi geçemeyen oyuncu diğer oyunculara yumurta verir. Cirit bir oyun aracı olmakla beraber, mızrak olarak bir savaş aracıdır.

Menekşe oyununda el ele tutuşan oyuncu takımına rakip takımından bir oyuncu hızla çarpıp oyuncu grubunu dağıtmaya çalışır. Oyuncu grubunda kopma olursa, kopan oyuncular diğer takıma geçerler. Bu oyunda Türk savaş stratejisinde akıncıların vur-kaç taktiğinin bir tezahürünü görmek mümkündür. Esir Almaç oyununda da buna benzer olarak; öncü olarak rakip takıma doğru koşan oyuncu yakalanacakmış gibi yapıp tekrar kendi takımına doğru kaçar. Tuzağa düşürülen oyuncu esir alınır. Bu oyunda da çok eski bir savaş taktiği olan “kurt kapanı” stratejisi karşımıza çıkmaktadır.

Ateşim oyununda kale olarak tabir edilen taşa esir alınan oyuncular ayak basarlar. Esir oyuncuların kurtarılması için rakip kaleye doğru akınlar düzenlenir. Arkadaşlarını

kurtarmak isteyen oyuncular yakalanmadan kalede esir olan oyuncuların ellerine dokunup “ateş” demelidir. “Ateş” kelimesi aynı zamanda ateşli silahların atışa başlama işaretidir.

Kara Kedi oyunu, daha önce su dolu çukurların kamufle edilerek tuzaklanması ve ebenin bu çukurlara bastırılması taktiği üzerine kuruludur. Bilindiği gibi “Savaş, hiledir.”

Kızıl Elma oyununda hedefe ulaşmaya çalışan iki grup sapanlarıyla attıkları taşlarla rakiplerini vurmaya çalışırlar. Rakiplerine vurulmamak için oyuncular kendilerine belirledikleri bir ağacın arkasına saklanırlar. Oyuncular tek tek, vurulmadan kızıl elmaya ulaşmaya çalışırlar. Bu oyunda kızıl elma, gerçekten bir elma olmakla birlikte, Türk mefkûresinin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır.

Cırtcak oyunu tamamen satrançta olduğu gibi taşlarını yedirmemek veya rakibin tüm taşlarını yemek üzerine kurulu olan strateji oyunudur.

Dokurcun oyunu, çok eski bir Türk oyunu olan Mangala oyununda olduğu gibi taşların yere açılan çukurlara sırasıyla koyulup rakip oyuncudan daha fazla taş toplama stratejisi üzerine kuruludur. “Türk Mangala'sında taşlar "asker" olarak görülmektedir. Ayrıca günümüze "hazine" olarak aktardığımız bölüme Türkler "orda" yani "karargâh" demişlerdir; bu da oyunumuzun bir çiftçilik oyunu değil, savaş oyunu olduğunu ortaya koymaktadır. (<http://www.mangala.com.tr/tarihce.html>)” Dokurcun oyununu mangala oyununa çok benzetmekte, basitleştirilmiş bir versiyonu olarak düşünmekteyiz.

Hobbik (7 Kule) oyununda dikilen kule yıkılmaya çalışılır ve kule yıkılırsa bu sefer ebenin atacağı topla vurulmadan kuleyi yeniden kurmak gereklidir. Kale Devirme oyunu da rakip kaleleri taşla vurup yıkma kuralıyla oynanan oyunlardandır. Bilindiği gibi kale savunulacak veya kazanılacak stratejik noktalardandır. Ateşli silahların bu denli güçlü olmadığı dönemlerde bir yerin kazanılması çoğu zaman kalelerin zapt edilmesiyle mümkün olabilmekteydi.

Bazı çocuk oyunlarında, toplumun çekirdeği sayılan aile müessesesine yönelik olarak hatırlatmalar yer alır. Gincirak oyununda tahterevallinin üstünde havaya kaldırılan çocuğa:-Nişanlı kim? diye sorulur. Çocuk sevdiğini söylerse yere indirilir, Söylemezse havada asılı bırakılır. Renk Renk Yumurta oyununda anne tavuk rolünü üstlenen bir oyuncu ve bu oyuncunun yavruları olan çocuklar yer alır. Çömçeli Gelin oyununda çömça, gelin kılığına sokulur, duvak takılır. Bu gelin ev ev dolaştırılır ve aşağıdaki tekerleme söylenir:

Çömçali gelin çom ister,  
Allah'tan yağmur ister;  
Yağ verenin oğlu olsun,

Bulgur verenin kızı olsun.

Bu oyunda aile kurumunun kuruluşu yer almakla birlikte, tarım toplumlarında iş gücüne olan ihtiyaçtan dolayı olsa gerek, erkek çocuk daha kıymetlidir. Yağ verenin oğlu olsun/Bulgur verenin kızı olsun” denir. Bodi Bostan oyununda ise çömçeli gelin oyunundan farklı olarak “Tuz verenin oğlu, yağ verenin kızı olur.”

Evcilik oyununda evin hanımı, evin babası ve çocuklar yer alır. Hatta bu oyunda sosyal yaşantımızın unsurlarından bakkal bile yer alıp, bakkaldan alışveriş yapılır.

Dansa davet oyununda doğrudan aile kavramı yer almamakla birlikte erkek oyuncu istediği kızla dans edemez. Kızlar daha öncesinden hangi erkekle hangi kızın dans edeceğini belirlemiştir. Bir nevi görücü usulü uygulanmaktadır. Erkek oyuncu şansını sırasıyla dener. Kendisi için kim uygun görülmüşse onunla dans eder.

Aliler Aliler Çingene Aliler oyununda karşılıklı iki grup oluşturan oyuncuların bir taraf diğer taraftan kız ister.

Kız Kaçırmaç oyununda, Anadolu'nun birçok yöresinde gerek fakirlikten kaynaklanan, gerekse ailenin kızı sevdiğine vermemesinden kaynaklanan kaçma hadisesi canlandırılır.

Toplum tarafından reddedilen ve cezalandırılan davranışlar ya da bunları rol olarak üstlenen kişiler çocuk oyunlarında da cezalandırılır. Buna en güzel örnek sopacı oyunudur. Bu oyunda insanın yeme içme, yaşama hakkı gibi en önemli haklarından “adalet ve güvenlik” hakkı yer almaktadır. Sopacı oyununda hırsız polis tarafından aranır. Bulunursa polis tarafından hâkimin belirlediği ölçüde cezalandırılır. Polis hırsız bulamazsa adaletin tecelli etmemesinden kaynaklı olarak polis sopacı tarafından cezalandırılır. Dedektif oyununda, katil rolünü üstlenen oyuncuyu bulmak için bir oyuncu dedektif rolünü üstlenir.

### **1.1.8.3. Teknolojik Ortamın Çocuk Oyunlarına Etkisi**

İnsanoğlu var olduğu günden bugüne sürekli olarak teknolojik gelişim içerisinde. Geçmişte kemik, taş ağaç parçalarıyla yaptığı oyuncakların yerini plastikten, elektronik cihazlardan yaptığı oyuncaklar almaya başlamıştır. Bilgisayar, tablet bilgisayarlar, cep telefonları oyuncak olarak kullanılmaya başlamış; bazen televizyonlarda seyredilen çizgi filmlerin karakterlerinin oyuncakları ve bu filmlerdeki karakterlerin kullandıkları oyuncaklar, oyuncakçılarda yerini almıştır. Bu durum geleneksel olarak nitelendirebileceğimiz birçok oyunun artık oynanmamasına, hatta unutulup yok olmasına sebep olmaktadır.

Oyunun çocuklar üzerindeki ruhî, fizikî, sosyal ve kültürel yöndeki olumlu etkisi elektronik oyuncaklar nedeniyle ortadan kalkmakta, nesilden nesile aktarılan oyun ve oyuncaklar unutulmakla kalmamakta; teknolojik gelişimin ve televizyon yoluyla maruz kaldığımız kültür yozlaşması sonucunda ortaya çıkan tüketim toplumunun önemli bir ayağı olan çocuklarımız, gittikçe doyumsuzlaşmakta, sahip olduğu oyuncaklardan çabucak sıkılmakta ve önüne hemen her gün yenisi konulan oyuncakların içerisinde kaybolup gitmektedir. Dolayısıyla evinde çocuğu olan ailelerin aynı zamanda evlerinin bir oyuncak çöplüğü halini almasını müşahede etmekteyiz.

Özellikle 1950’li yıllardan sonra hızla gelişmekte olan oyuncak sektörü oyuncuğun kıymetini azaltmaktadır. Yakın zamana kadar, sınırlı da olsa, kendi oyuncuğunu yine kendisi yapan ve emeğinin ürünü olması hasebiyle kıymet kazanan oyuncak, hazır oyuncaklarla yer değiştirmiştir. Mesela 1990’lı yılların başına kadar severek oynadığımız fırlıdak (topaç), artık günümüzde yerini “beyblade”e bırakmıştır.

Teknolojinin önünde durmak mümkün değildir. Dolayısıyla eskiye dönüp, geleneksel oyunlarımızın birebir oynanabileceğini düşünmemekteyiz. Bunun yerine geleneksel oyun ve oyuncaklarımızın teknolojik ortama adapte edilmesi, Barbie bebek yerine Ayşe Bebek-Fatma Bebek oyuncaklarının ikame edilmesi vb. düşünülebilecek şeylerdendir. Biraz taklit olmakla beraber “Cille” ismini taşıyan ve bildiğimiz gülle oyunundan esinlenme çizgi film ve bu oyunun tezahürü olan cille oyuncaklarının oyuncakçılarda yer alması yetersiz ama olumlu bir adımdır.

Cille çizgi filmi ile ilgi yazdığı makalede Pınar Fedakar: “Cille’nin yolculuğu, Türk mitolojisinin çizgi filmde kullanılmasına ve dolayısıyla geleneğin güncellenmesi konusuna ve de kültürün güncellenerek aktarılmasına başarılı bir örnektir. Bu durumda, Cille’nin yolculuğuna çoğalarak devam etmesini dilemek ve bu yolculuğunu desteklemek, “alkış”lamak gerektiği kanaatindeyim.” demektedir (Fedakar, 2011: 118).

Oyuncak sektörü ve gıda sektörünün birincil hedefi çocuklardır. Çünkü çocukla ilgili olan üretim son derece kârlıdır. Bu nedenle gıda sektörü (özellikle ciklet, şekerleme, çips sanayileri) ürünlerini satabilmek için çocukları özendirici renkli yaldızlı ambalajlar kullanmakta, ürünlerin içerisine küçük, ilgi çekici oyuncaklar yerleştirmektedir. Mesela çips paketlerinin içerisine “taso” denilen, bir yüzünde çizgi film kahramanı karakteri resmedilmiş daire şeklinde plastik oyuncaklar konulmaktadır.

Her şeye rağmen, elektronik oyuncakları ve bu oyuncaklarla oynanan video oyunlarını bir kenara bırakacak olursak, çocuklar; az da olsa kendilerine sunulan oyuncaklardan yola çıkarak yeni oyunlar oluşturmakta, eskiden var olan oyunlara yeni

oyuncakları adapte edebilmektedir. İlginç olarak Adana’da atış yapılan gülleye verilen “dakka” ismi, taso oyununda yerdeki tasoyu vurup çevirmek için kullanılan tasoya ad olmaktadır.

Tüfek icat edilinceye kadar en önemli silah olan kılıç, çocukların elinde tahta oyuncak olmuş ve bu sayede çocuklar tahta kılıçlarla savaş yeteneklerini geliştirmişlerdir. 20. yüzyılda kılıcın silah olmaktan tamamen çıkması sonrasında belki de filmlerin etkisiyle çocukların oyuncak olmaya devam etmiştir. Unutulmamalıdır ki, çocuk dünyanın her yerinde çocuktur. Kùltürler öyle ya da böyle bir şekilde birbirlerinden etkilenmektedir. Oyuncak sanayisi birden bire ortaya çıkmadığına göre yeni üretilen oyuncaklar bir şekilde var olan kùltürden izler taşıyacaktır. Kara Murat filmindeki kılıcın yerini, Yıldız Savaşları filmindeki ışın kılıçları alacak ve çocuklarımız artık ışın kılıcı oyuncaklarıyla oynayacaklardır. Taş fırlatan sapanlarla oynanan savaş oyunları (Kızıl elma oyununda olduğu gibi) yerini “nerf” adı verilen oyuncak silahlarla oynanan oyunlara bırakmıştır.

Televizyonun etkisiyle bazı oyunların, kimlik değiştirerek çocuklarımız tarafından oynandığını görmekteyiz. Tur Yapmaç oyunu, Amerikan filmlerinde gördüğümüz beyzbol oyununun çocuklar tarafından değiştirilerek oynandığı bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır.

Teknolojik oyun ortamı, çocukların doğal oyun ortamından farklıdır. Bu oyun ortamında, yetişkinler tarafından hazırlanan oyun araçları ve oyun kuralları söz konusudur. Bu ortam bir yanılsama ortamıdır. Çocuğun fiziksel katılımdan çok zihinsel katılımını üzerine kurulmuştur. Çocuk geleneğinin, özellikle kentlerdeki bu son aşaması olan bu elektronik oyun ortamı, geleneksel oyun ortamının karşısındadır. Elektronik oyunlar ile geleneksel çocuk oyunları yapısal unsurları (oyuncu, oyun aracı, kurallar, oyun yeri, vb.) bakımından da birbirinden farklıdır. Elektronik oyunlar çocuklar tarafından yaratılmasa da, bugün Türkiye’de özellikle kentlerde yaşayan çocuklar tarafından oynanmaktadır (Özdemir, 2006a: 387).

Counter Strike, Battlefield, Crysis, Titanfall, Medal of Honor, Star Wars, Half-Life, GTA Way City gibi video oyunları Adana’da çocuklar tarafından oynanan oyunlar arasında yer almaktadır. Bu oyunlarda oldukça yüksek oranda şiddet ve birçoğunda da cinsel içerikler bulunmaktadır. Sonuç olarak şiddet ve cinsellikle daha küçük yaşlarda tanışan çocukların kavgacı, söz dinlemez ve toplum kurallarını tanımaz bir birey olarak ortaya çıkması kaçınılmazdır.

Elektronik oyunlar, çocukların fiziksel, sosyal ve kültürel gelişimleri için gerekli olan ortak oyun oynama ve oyun kurma kavramını ortadan kaldırmayı hedeflemektedir. Bu

bağlamda elektronik oyunların bireysel hareketi özendirici yapısının karşısında geleneksel diyebileceğimiz çocuk oyunlarının “ortak hareket etmeyi özendirici” niteliği çatışmaktadır (Özdemir, 2006a: 389).

Çocukların sözlü kültürde oluşturulan çocuk oyunlarından uzak kalmaları ile söz konusu edilen iletişimi kuramamaları, içinde yaşadıkları sosyokültürel yapıya uyum sağlayamamaları sonucunu doğurmaktadır. Böylece çocuklar, aynı ortamın verdiği ulusal kimliği geliştirme imkânından mahrum kalmaktadırlar. Sonrasında paylaşmayı bilmeyen, bencilleşen topluma doğru yol alınmaktadır (Turgut, 2005: 116, 117).

## **1.2. Adana Çocuk Oyunlarının İşlevleri**

Halk edebiyatı ürünlerinin yaratılma nedenleri, bunları anlatanların anlatma nedenleri; dinleyenlerin bu ürünleri dinleme, anlama ya da bu ürünleri uygulama nedenleri antropologların ilgisini çekmiş ve bu konu üzerine çalışma yapmışlardır. Antropologların halk bilimi metinlerine uyguladıkları bu yönteme “işlevsel-antropolojik yöntem” adı verilmektedir.

Metin Ekici (2010: 134), İşlevsel yöntemi, antropoloji alanında yetişmiş olup, antropolojinin halk bilimiyle olan yakın ilişkisi ve bunun neticesi olarak da halk edebiyatı ürünlerini inceleyen antropologlar tarafından geliştirilen bir yöntem olduğunu belirtir.

Antropolog halk bilimini, insanların otobiyografik betimlemeleri olarak görür; bu incelediği kültüre yabancılaşmadan, derinlemesine yaklaşımlarda bulunmasına yardım eder (Dundes, 2010: 55).

Dundes, Antropolojik yöntemde örnek olarak gösterim olayının anlatıcı ve dinleyici arasındaki zorunlu ilişkiye dikkat çekildiğini; mesela masalın versiyonlarına yoğunlaşmak yerine bir masalın derinlemesine inceleneceğine dikkat çeker (Dundes, 2010: 58).

Çocuk oyunlarının işlevleriyle ilgili olarak Groos tarafından Uygulama Teorisi adı verilen bir yaklaşım geliştirilmiştir. Groos, teorisinde “oyunu yetişkin faaliyetlerinin bir provası, bir uygulaması” olarak kabul etmiştir. Bu teori fonksiyonalistler tarafından çok tutulmuştur. Nitekim Malinowski oyunun eğitimsel ve ekonomik yetenekleri geliştiren bir araç olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunmuştur. Çocukların sözde amaçsız bu oyunları (avcılık, askercilik, evcilik, vb. sosyo-dramatik oyunları), sosyo-kültürel düzenin devamlılığı ve korunması için işlevseldir. Çocukların oyunlarının, yetişkin faaliyetlerinin

taklidine dayandığını kabul etmek, oyunun sosyalleştiren bir faaliyet olduğunu da kabul etmek demektir (Özdemir, 2006a: 452).

William R. Bascom (2010: 71-86) “Folklorun Dört İşlevi” makalesinde folklorun tam manasıyla anlaşılabilmesinin kültürün bilgisiyle olabileceğini ifade etmektedir.

Halk bilgisi yaratmalarının işlevleri konusundaki araştırmalarından yararlanarak bir model oluşturan antropolog William R. Bascom’dur. William Bascom halk bilgisi ürünlerinin işlevlerini en basit şekliyle şöyle açıklamaktadır:

1. Eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirme işlevi
2. Toplumsal kurumlara ve törenlere destek verme işlevi
3. Eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması işlevi
4. Toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi (Ekici, 2010: 124-125)

Özdemir (2006a: 453), İlhan Başgöz’ün bu işlevlere beşinci olarak “Protesto etme” fonksiyonunu eklediğini bildirmektedir. Ekici (2010: 125-126) bu beşinci maddenin özellikle Marksist düşünceye sahip olan halk bilimciler tarafından eklendiğini, ancak bu maddede dâhil olan unsurların dördüncü maddede yer alan toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi içerisinde değerlendirilebileceğini; normal şartlar altında gerçekleştirilemeyen zengin-fakir, yönetici-yönetilen gibi sınıf çatışmalarının hikâye, türkü, mani masal gibi ürünlerde işlenebileceğini söyler.

Çocuk oyunları, çocuklar tarafından eğlenmek, hoşça vakit geçirmek için oynanır. Çocuklar, oynadıkları oyunların kendileri için nasıl bir fayda sağladığını düşünmez.

Kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak, kimine göre benzetme içgüdüsünü doyurmak, kimine göre boşalma gereksinmesidir. Bir kurama göre oyun, genç yaratıklara (insan veya hayvan) ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşılara hazırlamak, yetiştirmek içindir. Bir başka ilkeye göre oyunda bir yeteneği geliştirme itkisi ya da üstün gelme ve yarışma isteği, yitik enerjiyi tek yönlü canlılıkla, eylemle onarma vb. gibi itkiler vardır (And, 1974: 14).

Musa Baran, oyunun yaşam için ilk eğitim, gelişme için ilk devinim olduğunu söyler. Çocuklar önce yüzmesini, ayağındaki topa yön vermesini, elindeki şikoya kumanda etmesini bilmeli, ardından da okuyup yazmasını öğrenmelidir (Baran, 1999: 1).

Metin And, Hollandalı tarihçi Huizinga’nın oyun kavramının nitelikleriyle ilgili olarak üç özelliğin ortaya çıktığını söyler. Bunlar:

1. Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. Ismarlama ve zorlama oyun, oyun değildir.

2. Oyun gerçek yaşamdan, günlük yaşamdan değişiktir. Oyun gerçek yaşamdan çıkarak, kendi düzeninin, dünyasının içine girer. Çocuğun önceliği oyun neticesinde bir kazanç elde etme, çıkar sağlama değildir. Çocuk, oynarken gerçeğin dışında olduğunun bilincindedir. Bu nedenle oyun çıkarıcı değildir.

3. Oyunun günlük yaşamdan yer ve süre bakımından ayrılmasıdır. Bu bakımdan kendine özgü yerle ve süreyle sınırlanmıştır. Oyun başlar ve belli bir noktada biter. Bir sonuca yöneliktir. Bir gelenek gibi sürekli, tekrarlanır (And, 1974: 14-15).

And, oyunun sınırları ve belli bir düzeni olduğunu, bu düzeni ihlal edenin “oyunbozanlık” yaptığını ve oyunbozanlık yapanın cezalandırıldığını söyler (And, 1974: 15). Hakikaten çocuk oyunlarının katı kuralları vardır. Kurallara uymayan çocukları, oyun dışı bırakma ve sürekli oyunbozanlık yapan çocukları oyunlara almama çocuk için oldukça büyük bir cezadır. Oyunun kurallarına uyma zorunluluğu, çocukların oyunu ne kadar ciddiye aldığını gösterir.

Çocuklar kurallı oyunlarda kurallara karşı çok hassastırlar. Bir grup olduğu zaman, bu gruptaki arkadaşlarına karşı çok bağlı davranırlar. Eğer çocuklardan biri kurallara uymazsa grup tarafından hemen dışlanır, çünkü çocuk yetişkinlere oranla daha az hoşgörülüdür (Özdoğan, 2014: 135).

İnsanlar yaptıkları işlerin ciddiyetine göre belli kazanımlar elde ederler. Çocuk için oyun ciddi bir iştir. Çocuk kendi dünyası içinde bu işe sahip çıkar.

Yetişkin için eğlence ve boş zaman değerlendirmesi olarak kabul edilen oyun, çocuk için işle eş değer sayılabilecek ciddi bir faaliyettir. (Başal, 2011: 10)

Çocuklar oynadıkları oyunların kendilerine kazandırdığı becerilerle kendi aralarında bir sosyal statü kazanırlar. Oyunlarda başarı sağlayan çocuklar herkes tarafından sevilir ve takım oyunlarında böyle oyuncular takıma kazandırılmaya çalışılır. Diğer kimseler tarafından beğenilme isteği, çocukların oyunlarda daha gayretli olmasına ve yeteneklerinin sınırlarını zorlamasını sağlar.

Oyunların sonunda yenen veya yenilen çocuk ileriki yaşantısında karşılaşıacağı durumların bir provasını yapar. Sosyal ilişkiler, dayanışma, dürüstlük, yenme ve yenilme kavramları oyunla kazanılır. Çocuklar, oyun içindeki veya oyun sonundaki ödül ve cezanın, kendilerini gerçek hayata hazırlayan bir süreç olduğunu düşünmezler. Oyun oynayan çocuğa “Ne yapıyorsun?” diye sorduğumuzda alacağımız cevap: “Oyun oynuyorum.” olacaktır.

Oyun oynayan çocuğun, oyununda kutsal bir içtenlik olduğunu ve ancak çocuğun oyun oynadığının bilincinde olduğunu söyleyen And, sporcunun da kendini oyununa tam

olarak verdiğini ama yaptığının netice olarak oyun olduğunun bilincinde olduğunu ifade eder (And, 1974: 17).

Oyunun, çocuğun sosyal, fiziksel ve psikolojik olarak gelişimine katkı sağlayan unsurlardan olduğunu söyleyen Başal, konuyla ilgili olarak şöyle bir değerlendirmede bulunmuştur: “Kısaca oyun, çocukları eğlendirirken aynı zamanda onların sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine etki etmekte ve grup içinde karşılıklı anlayış, hoşgörü ve birbirine saygı göstererek yaşama duygularının temellerinin atılmasını sağlamaktadır.

Oyun ve bazen de oyunda kullanılan ve oyunu tamamlayan oyuncaklar, çocuğun fiziksel becerilerini geliştirdiği gibi, düşünme ve keşfetme aracılığı ile zihinsel gelişimine de katkıda bulunur. Çocuğun dili kullanmasına, iletişim kurmasına ve dolayısıyla sosyalleşmesine yardım eder.” (Başal, 2011: 9).

Oyun, çocuğun içinde bulunduğu yaşamı kavramasını, gerçek ve gerçek olmayanı ayırabilmesini öğretir. Çocuğun bilişsel gelişimini olumlu açıdan etkiler ve onun çevresini keşfetmesine olanak hazırlar (Yavuzer, 2014: 172).

Çocuk oyun kurallarına uyarken ben-merkezci düşünce tarzından kurtulur ve oyunun kuralları gereği sosyal normlara uygun davranır (Özdoğan, 2014: 135).

Özmen, oyunun çocuğun özgürlüğü, en önemli uğraşı olduğunu, oyunla büyüdüğünü ve çocuk oyunlarının en doğal öğrenme ortamı olduğunu, bu nedenle kişiliğinin geliştiğini; oyunla çocuğun toplumsal yaşamla ilişki kurduğunu söyler. Ayrıca oyun, çocuğun dilidir. Çocuk oyun vasıtasıyla üzüntülerini, kuşkularını dile getirir ve oyun yoluyla bunlardan kurtulur (Özmen, 1980: 17).

Aynı yaştaki çocukların oyunlarında, eşlerin seçimi, arkadaşlıkların kurulması, küsüp barışılması, cıgızlık (mızıkçılık) yapanların oyundan çıkarılması ve oynatılmaması, paylaşmanın öğrenilmesi gibi alışkanlıkların yer alması onların toplumsal ilişkilere ilk adımlarını atmalarını da sağlar (Bakırcı, 2007: 203).

Arkadaşlarıyla oynamak, çocuğa işbirliğini ve toplu yaşam için gerekli kuralları öğretir. Oyun yoluyla toplumsallaşan, “ben” ve “ başkası” kavramlarının bilincine varan çocuk, vermeyi ve almayı da, oyun vasıtasıyla öğrenir (Yavuzer, 2014: 172).

Çocuk ruh sağlığını “sevilmek ve oynamak” diye tanımlayabiliriz. Gerçekten sevgiden sonra çocuğun en önemli ruhsal gereksinimi oyuncak ve oyundur (Yörükoğlu, 1997: 149).

Oyun çocuğun özgürlüğüdür. Öğrenmeyi kamçılayan, zihinsel yeteneklerini ve yaratıcılığını uyandıran bir etkidir (Yörükoğlu, 1997: 150).

Oyun, çocuğa kendini tanımayı öğretir. Çocuk, oyun yoluyla kendi güçlerini sınamakta, atılıma girişmektedir. Çocuk oynadıkça duyuları keskinleşir, yetenekleri gelişir, becerileri artar (Yavuzer, 2014: 173).

Piaget'ye göre mantıklı düşünme sadece nesnelere ilgilenmeleri ile olmaz, diğer çocuklarla oynamaları ile gelişir. Birlikte çalışma, bir grup içinde birlikte çaba sarf etme, birlikte konuşma zihinsel gelişim için önemlidir (Özdoğan, 2014: 121).

Çocuk oyunlarının çocuğun beden gelişimini sağladığı, zekâyı geliştirdiği söylenebilir. Çocuk yalnız başına kalsa bile bulup buluşturur ve çeşitli oyunlar ortaya çıkarır. Tek başına değil de arkadaşlarıyla beraber ise işte o zaman asıl oyun çeşitleri ortaya çıkar. Bu oyunlar arkadaşlar arasında vazgeçilmez eğlenceleri oluşturur (Bakırcı, 2007: 203).

Oyun, çocuk için eğlence amaçlı bir faaliyettir. Ancak oyunun çocuğun duygu ve düşünce dünyasına olan etkilerini, sosyal yaşama kurduğu bağın önemini çoğu zaman düşünmeyiz.

Oysa birçok aile, bu faaliyetin çocuğun gelişim ve eğitimindeki etkisini düşünmeden, boşa harcanan zaman olarak değerlendirir. Bu yaklaşım içindeki ana-babalar, oyun ortamı hazırlayacaklarına, oyundan uzaklaştırma yollarını ararlar. Oysa çocuk, oyun yoluyla birikmiş enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir yolla boşaltma olanağı bulmaktadır (Yavuzer, 2014: 170).

Nasıl yetişkinlerin kişilikleri hayatta edindikleri tecrübelerle geliyorsa, çocukların kişilikleri de oyunlarla gelişir. Kendilerini zenginleştirerek çocuklar, yavaş yavaş dışarıdaki gerçek dünyayı görebilme kapasitelerini geliştirirler. Oyun canlılık denilen yaratıcılığın sürekli bir kanıtı olur (Yavuzer, 2014: 172).

Ruhi Sel, oyunun çocuk üzerindeki olumlu etkilerinden bahsederken, oyunu fizyolojik, psikolojik ve sosyal gelişim yönünden dikkate almıştır. Ona göre oyun hareket yaratır. Diyafram ve solunum organlarını geliştirir; dikkati, çabuk karar vermeyi, çevikliği, atikliği ve cesareti artırır; kendi kendilerini yönetmeyi öğrenirler (Bir başkan seçerler.), hayatın ilk çıraklık dönemlerini yaşarlar (Sel, 1989: 22).

Çocuk bağımlıdır, bencildir, beklemeyi bilmez. Duyguları iniş çıkışlar gösterir; tepkileri keskindir. Sürekli sevilme, desteklenme ve ana babanın sağladığı güven ortamında yaşamak ister. Onları kendine örnek alarak, davranış ve tutumlarını benimseyerek kişilik kazanır. Sevgi yanında yaşam kurallarını, doğru-yanlış kavramlarını da özümser, kendi kendini denetleyen bir üst benlik, bir vicdan geliştirir. Çocuk aynı

zamanda özgür olmak isteyen, kendi başına deneme, yanılma ve sürekli sorma ile öğrenen bir canlıdır (Yörükoğlu, 1997: 240).

Oyundan maksat her ne kadar ütmek denirse de, yarışmak, geçmek, yenmek, bulmak, tutmak, bilmek, tümüyle başarmak anlamına gelir bu deyim. Oyunda ütülme de vardır. Ancak ütüleceğini bilen zaten oynamaz. Bu nedenle çocuklar oyun oynarken usunu becerisini, yeteneklerini olanca güçleriyle kullanırlar. Eğer oyun salt gönlü hoş ediyorsa yine olanca gönül ve hevesleriyle oynarlar (Baran, 1999: 27).

Çocuk oyunlarının bir kısmının büyükler tarafından da zevkle oynandığını gördük. Adana çocuk oyunları içerisinde yer verdiğimiz, Yakan Top oyununun piknik alanlarında yetişkinler ve çocukların birlikte oynandığına birçok kez şahit olduk. Birlimbir oyununda oyunu yönlendiren kişinin yetişkin olması, Tek mi Çift mi oyununu hem büyüklerin hem de küçüklerin oynaması, Sopaya Sülük oyununu daha çok büyüklerin oynaması, Fincan oyununun 1970'li yıllara kadar köylerde kahvehanelerde oynanması bu oyunların öncelikle zevk amaçlı olarak oynandığını bize göstermektedir. Mesela Dokurcun oyununun Tufanbeyli'de kahvehanelerde oynandığını ve bu oyunun saatlerce sürdüğünü, kahvehanedeki diğer kişilerin seyirci olarak bu oyunları seyretmekle kalmayıp oyunlara müdahale ettiklerini veya oyuncularını kızdırdıklarını, oyuncuların birbirlerini kızdıracak ve seyircileri eğlendirecek sözler söylediklerini Bekir Bilgi'den (KK. 82) öğrenmekteyiz.

Çocuk oyunları doğal olarak çocuktan çocuğa ve nesilden nesile aktarılır. Bu bize çocuk oyunlarının gelenekle sıkı bir ilişkisi olduğunu gösterir. Bu nedenle çocuklar da geleneğin taşıyıcıları kabul edilmişlerdir. Adana'da yağmur yağdırma ile ilgili çeşitli âdetler mevcuttur. Mesela Aladağ yöresinde Ka Zeynep Yalçınkaya'nın (KK. 16) verdiği bilgilere göre savaş zamanında askerden kaçan kişiler tarafından öldürülen masum bir delikanlının mezarından toprak alınarak ıslatıldığında yağmur yağacağına inanılmaktadır. Buna benzer uygulamalar Türk dünyasının hemen her tarafında bilinmektedir. Beş Taş oyununun bir merhalesi olan Torlamtop ve Köprünün yağmur yağdırma ile ilgisini daha önce ifade etmiştik. Aladağ Kıcak köyünde kuraklık zamanında 70 taşa veya at kurukafasına, Ruhu'l Beyan Tefsirinde açıklanan yağmurla ilgili bir ayetin yazılıp bir torbaya konulduğunu, bu torbanın dereye atıldığını ve yağmur yağduğunda bu çuval ya da kurukafa çıkarılmazsa afet olacağı kabulü olduğunu görüyoruz (KK. 9). Aynı köyde Bodu oyununu oynayan çocuklara imamın da eşlik ettiğini, oyuncak bebeğin çam kabuğu ve çaputtan yapıldığını, çocukların kıyafetlerini ters giydiğini de söylemeliyiz. Bu uygulamalar çocukların gelenekleri yaşatma hususunda doğrudan rol üstlendiklerini göstermektedir.

Çocuk oyunlarımız fizikî ve ruhî olarak çocuklarımızın gelişimine katkı sağlar. Hoplayıp zıplayarak, düşüp kalkarak büyüyen çocukların çok daha sağlıklı yetiştikleri herkes tarafından bilinmektedir. Kovalamacalı olan oyunlar (Menekşe, Ateşim, Asprin, Taşa Basma gibi) çocukların kaslarını geliştirirken vurmaları, atışlı oyunlar (Yedi Kule, Gülle ile oynanan oyunlar, Kale Yıkma, Beştaş gibi) çocukların becerilerini geliştirir. Oyunda kaybeden çocuk kazanmak için daha dikkatli ve gayretli olması gerektiğini öğrenir.

Oyunlarda söylenen tekerlemeler, Saklambaç oynanırken sayılan sayılar çocuğun dil gelişimine olumlu olarak yansır.

Birlimbir, Tısnık gibi aile içinde büyüklerle oynanan oyunlar, aile bireyleri arasında sosyal bağları güçlendirir.

Gruplarla oynanan oyunlarda çocuk bir topluluğa girmenin önemini kavrar. Oyun oynanırken kendisinin oyuncu grubu için önemini anlar. Mesela Ateşim oyununda yakalanan oyuncuların kurtulma umudu, henüz yakalanmamış bir arkadaşlarının gelip ellerine dokunabilmesidir.

Oyun içinde tüm yeteneklerini sergilerken tartışmalı durumlarda hakkını koruyan ve başkalarının hakkına saygı duyan çocukta hem ben duygusu hem de biz duygusu gelişir. Çocuk paylaşma, işbirliği, hak ve hukuk gibi kavramların taşıdığı manayı aileden ziyade oyun vasıtasıyla arkadaşlarıyla birlikte öğrenir. Anlaşmazlığın uzun sürmesi ve tartışmaların şiddetlenmesi herkesin zararınadır. Böyle durumlarda herkes kaybeder veya haksız yere birileri kazanç sağlar. Gülle oyununda tartışmanın uzaması durumunda “uyanık” bir oyuncu “kapış” der ve haklı haksız tespit edilmeden yerdeki gülleler kapanın elinde kalır. Ama tartışma da sona erer.

Dokurcun, Sos, Cırtcak gibi oyunlarda çocuk, oyunda birkaç hamle sonrasını da düşünmeli rakibinin yapabileceği hamleleri önceden kestirip önlem almalıdır. Böylelikle çocuk, stratejik düşünmeyi öğrenir.

Çocuk yoğun bir enerjiye sahiptir. Bu nedenle çocuğun enerjisini boşaltacağı alan açılmalı, ona uygun etkinlik ortamı hazırlanmalıdır. Çocuk oyun vasıtasıyla enerjisini boşaltma imkânına sahip olacaktır.

Şunun kabul edilmesi gerekir ki, saldırganlık, çocuğun oluşumunda, yapısında vardır ve çocuk, bunun saklanması veya inkârı hâlinde kendini kandırılmış hisseder. Çocuk saldırganlık dürtülerini (sadece kızgınlığına bağlı olmadan), oyun şeklinde dışavurma disiplinini kabul eder (Yavuzer, 2014: 170).

Çocuklar içine düşmüş oldukları psikolojik baskılardan oyunlar vasıtasıyla kurtulabilirler. Çocuk, içinde biriktirdiği şiddet duygusunu oyunlar sayesinde ortaya çıkarır. Oyuncak bebeğiyle oynayan çocuğun oyuncak bebeğine şiddet uygulaması bunun bir örneğidir. Canı sıkıldığında evindeki veya etrafındaki nesnelere vurup kıramayan çocuk, çatal kırmaç oyununda arkadaşının çatalını zevkle kırabilir. Arkadaşlarına ya da kardeşlerine kızdığı anda içinde biriktirdiği şiddet duygusunu oyunlar vasıtasıyla dışa vurabilir. Mesela Tazeledik oyununda, El Üstünde Kimin Eli, Kemer Saklama gibi oyunlarda fırsatını bulduğunda rakibinin sırtına vurabilir. Kısaca oyunlar çocukların streslerini boşaltabilecekleri uygun ortamı sağlar.

Çocuklar, oyunlar vasıtasıyla eğlenir, fiziki ve psikolojik olarak gelişir. Sosyal hayata karışır ve birlikte yaşama duygusunu öğrenirler. Öğrendikleri oyunları ve bu oyunlar içinde yer alan kültür unsurlarını başka çocuklara aktarırlar. Başkalarına olan tepkilerini oyunlar vasıtasıyla makul bir şekilde yansıtır.

Ülkemizde nüfusun büyük bir kısmı şehirlerde yaşamaktadır. 80'li yıllardan sonra, köyden kente yoğun göç yaşanmıştır. Şehirlerin karmaşık yaşantısının içerisinde kırsal hayatın unsurları bir bir yok olmuştur. Özellikle son yirmi yılda teknolojik manada hızlı bir ilerleme söz konusu olmuştur. Televizyon ve bilişim araçları insanları yoğun bir etki altında bırakmaktadır. Teknolojik oyunlar ve oyuncaklar geleneksel oyun ve oyuncakların yerini almıştır.

Oyunun evrensel boyutta yapısal değişimlerin etkisiyle, toplumdaki değişimin ve sosyo-ekonomik düzeyin yansıması olarak oyun kültüründe farklılaşmalar meydana gelmiş ve çocuklar daha çok bilgisayar-atari oyunlarına yönelmiş, kendi öz kültürlerinin eseri olan çocuk oyunlarından uzaklaşmaya başlamışlardır (Yücel ve Gündoğdu, 2012: iii).

Her şeye rağmen müstakil evlerden müteşekkil mahallelerde geleneksel oyunlarımızın bir kısmı hala yaşatılmaktadır. Fakat özellikle çelik-çomak gibi geniş oyun alanları isteyen oyunlar, şehirlerimizde böyle yerlerin kalmaması nedeniyle, unutulmaya yüz tutmuştur. Bunda ailelerimizin, ortaya çıkan güvenlik sorunları nedeniyle, çocuklarını sokağa göndermemesi de önemli bir etkidir.

Ailelerin ekonomik düzeyi yükseldikçe, site-apartman yaşantısına geçmesi nedeniyle de geleneksel oyunlarımızın bundan olumsuz yönde etkilendiğini söylemeliyiz.

Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezinin çocukların oyun kültürü konusunda ülkemizde yaptığı araştırmalar iki noktayı kesin olarak ortaya koymaktadır. Birinci bulgu; açık hava ya da alan oyunlarının alt sosyo-ekonomik düzeyden

üst sosyo-ekonomik düzeye doğru gittikçe azalmasıdır. İkinci bulgu ise; kentli okullu çocuk, kurumda da evde de özgürce oynayamıyor (Özdoğan, 2014: 118).

Günümüzde kapalı evlerde, arkadaştan yoksun çocukların çevreleriyle iç içe olamadıkları, yalnız ve geleneksel çocuk oyunlarından uzak kaldıklarını görmekteyiz. Bu yeni yaklaşımın çocuğun hem bedenen hem de ruhen gelişiminde birtakım sorunlara yol açtığını gözlemlemekteyiz. Ayrıca çocuğun oyun yaşının altı ile on altı olduğu bilimsel araştırmalarla tespit edilmiştir. Ancak biz çocuklarımızı oyun oynaması gereken çağlarda, tamamen gelecek kaygısıyla, âdeta okul ile dersane arasına sıkıştırıp hapsetmişiz. Böylece oyun çağındaki çocuklarımızı geleneksel çocuk oyunlarından mahrum etmişiz. Çocuğu bu zevkten mahrum etmeye hakkımız var mı? (Bakırcı, 2007: 203).

Çocuklar oyunu eğlenmek, hoş vakit geçirmek amacıyla oynarlar. İster bir şeye canları sıkıldıkları için bu sıkıntılarını unutma bahanesi olsun, ister içindeki zapt edilmez enerjiyi dışa boşaltmak için olsun, isterse yeteneklerini, becerilerini arkadaşlarına, ebeveynine göstermek için olsun, oyun oynarlar. Çocuk için önemli olan o anın tadını çıkarmak, eğlenmektir. Hatta akşam eve geç gittiğinde azarlanacağını bilen çok çocuk için, oyun oynamak azarlanmayı göze alacak kadar vazgeçilmezdir. İşin içinde zevk olmasa, herhalde hiçbir oyun çocuklarca oynanmazdı.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 1. ADANA GELEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

#### 1.1. Taş ile Oynanan Oyunlar

##### 1.1.1. Dokurcun

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 7-8 yaşından itibaren, yaş sınırı yoktur.
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Küçük taşlar
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

İki kişilik bir oyundur. Her oyuncu kendisi için beş çukurcuk kazar. İlk çukurcuklar boş olmak üzere diğer çukurcuklara 5'er taş koyulur. Aralarında anlaşır bir oyuncu oyuna başlar. İçinde taş bulunan çukurcuklardan birinden taşları alır ve kendi çukurcuğundan başlamak üzere diğer çukurcuklara sırasıyla dağıtmaya başlar. Kendi çukurcukları bittiğinde rakibinin çukurcuklarını doldurmaya başlar. Taşları bittiğinde sıra diğer rakibine gelir. Diğer rakip de aynı işlemleri tekrarlar. Ta ki elindeki son taş boş bir çukurcuğa ya da oyun başında boş bıraktığı çukurcuğa denk gelinceye kadar bu böyle devam eder. Oyun başında boş bırakılan çukurcuk haricinde diğer dört çukurda taş bitene kadar oyun sürdürülür. Oyunun sonunda baştaki çukurcuklarda biriken taşlar sayılır. Kimin taş sayısı daha çoksa oyunu o kazanır. (KK. 50)

### 1.1.2. Cırtcak (9 Taş)

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:7-8 yaşından itibaren, yaş sınırı yoktur
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Küçük taşlar
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

İki kişilik bir oyundur. Tebeşir veya kömürle yere iç içe üç kare çizilir. Karelerin en içtekinin ortasından en dıştaki karenin her bir köşesine çizgi çekilir. Çizgilerin kesiştiği noktalara taşlar yerleştirilir. Damada olduğu gibi taşlar birbirini yer. İki taş kalıncaya kadar oyun devam eder. (KK. 51)

### 1.1.3. Hopbik (7 Kule)

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek-Kız
<b>Sayısı</b>	: İki Grup (4-10 kişi)
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kiremit, taş
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

İki grup halinde oynanır. 7 kiremit parçası veya taş üst üste konulur. Kuleyle atış yapılacak yer arasında 8-10 metre boşluk bırakılır. Atış yapılacak yere bir çizgi çekilir. Takımlar karşılıklı olarak dizilirler. Birinci takım topla kaleyi yıkmaya çalışır. Kule yıkılmazsa atış sırası karşı takıma geçer. Kule yıkılırsa takım mensupları kaleyi yeniden dizmeye çalışır. Bu arada karşı takım mensupları kaleyi dizdirmemek için topla rakibi vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu, oyundan çıkar. Kuleyi takımdan herhangi bir oyuncu vurulmadan dizerse “hobbik” diye bağırır ve oyunu kazanırlar. (KK. 52)

Bu oyunun başka bir oynanış şekli şöyledir:

En az beş kişiyle oynanan bir oyundur. Üst üste dizilecek 7 taş ve bunları devirmek için oyuncuların atacağı birer taşın olması gerekir. Yedi taş belirlenen bir noktaya üst üste dizilir. Taşlar dizilirken büyükten küçüğe doğru bir sıralama izlenir. Oyuncular sayışarak bir ebe belirlerler. Ebe taşların başında kalır. Oyuncular belirlenen mesafeden taşlarını atarak kuleyi devirmeye çalışırlar. Eğer kule vurulursa ebe kuleyi yeniden dizmeli ve kuleyi yıkan oyuncuyu ebelemelidir veya taşını ele geçirmelidir. Şayet atıcı ebeye yakalanmadan atış taşına yetişirse ayağıyla atış taşının üzerine basar. Üzerine bastığı taşı diğer ayağıyla ayağının üzerine koyması gerekir. Ayağının üzerine üç defada koyamayan oyuncu ebelenir. Taşı ayağının üzerine koyan oyuncu taşı düşürmeden atış yerine kadar götürmelidir. (KK. 53)

Bu oyunun Aladağ'da oynanışında özellikle topla kulenin yıkılışından sonra farklılıklar mevcuttur. Oyunun Aladağ'da oynanışı şöyledir:

Kız ve erkek çocukların bir arada oynayabildiği bir oyundur. 4, 8, 10 kişinin top ve taş yardımıyla oynayabildiği bir oyundur. Oyundan önce 7 adet düz taş bulunur. Bunlar üst üste konularak kule oluşturulur. Bu Kulenin 5 ila 6 metre karşısına düz bir çizgi çizilir. Oyuncular eşit sayıda iki takım olurlar. Takımlardan birinden ebe seçilir. Ebenin seçildiği takım kulenin başında bekçilik yapar. Ebe kulenin yanında, takımının diğer oyuncuları ise çizgide yer alırlar. Diğer grubun oyuncuları topu kuleye sıra ile atarak yıkmaya çalışır. Oyunculardan biri yıkmayı başarır ise bu takım oyuncuları ebe ile diğer oyuncuların arasındaki alana geçer. Ebe karşı taraftan atılan topu tutmaya çalışır ve kendi takımından arkadaşlarına pas atar. Yedi kuleyi yıkan takımın oyuncuları pas atma sırasında vurulmadan yıkılan kuleyi yeniden dikmeye çalışırlar. Bu sırada vurulan oyuncu oyundan çıkar. Oyunculardan biri veya bir kaç oyuncudan çıkmadan önce yedi kuleyi yeniden dikmeyi başarırlarsa oyunu takımları kazanır. Başaramazlarsa karşı takım oyunu kazanır. Eğer kuleye atış yapan takımın oyuncularından biri kulenin bir taşını düşürebilirse o oyuncunun tek gözü kapalı bir atış yapma hakkı daha olur. (Savran, 2002: 483)

#### **1.1.4. Taş Vurmaç (Kuka)**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık geniş alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	

<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 5-10
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Yuvarlak bir taş
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Pozantı

En az beş kişiyle oynanan bir oyundur. Yere bir daire çizilir. Dairenin içine portakal büyüklüğünde yuvarlak bir taş koyulur. Çizilen dairenin 3 metre uzağına bir atış çizgisi çizilir. Sayışılarak bir ebe belirlenir. Ebe taşın başında bekler. Atış yapacak çocuklar atış çizgisinden ebe taşını vurmaya çalışırlar. Atış taşları kaygan olmalıdır. Ebe taşı vurulursa, taşını yerine koyuncaya kadar atışı yapan çocuk taşını alıp atış çizgisine kadar gitmelidir. Eğer atış çizgisine yetişemezse atış taşını yere atar ve taşın üzerine basar. Diğer oyuncuların ebe taşını vurmasını bekler. Kimse ebe taşını vuramazsa oyuncular ebeye yakalanmadan atış taşlarını alarak atış çizgisine geri gitmelidir. Ebeye yakalanan ebe yerine geçerler. (KK. 54)

Bu oyunun diğer bir oynanma şekli şöyledir:

Yere koyulan yuvarlak taş, üç adım mesafeden atış taşıyla vurulur ve olabildiğince uzağa fırlatılmaya çalışılır. Yuvarlak taşın gittiği yere kadar diğer oyuncu atış yapan oyuncuyu sırtında taşır. Sıra diğer oyuncuya geçer ve oyun bu şekilde sırasıyla devam eder. Bu oyunu çocuklar oynayabildiği büyükler (20- 50 yaş) de oynar. (KK. 4)

#### **1.1.5. Gıç Gıç Kondura Biç**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık geniş alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Yassı bir taş ve kozalak
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Yüreğir, Adana

Yere bir daire çizilir ve ortasına bir çam kozalağı dikilir. Belli bir mesafeden sınır çizgisi çizilir. Yassı yuvarlak taşlarla kozalak vurulmaya çalışılır. Kozalak vurulduktan sonra kozalağın gittiği yere kadar sayılır. Kozalağı vuran, “Gıç gıç kondurabiç; on üç, on dört, on beş... elliye kadar sayar. Elli olduğunda “Elli-nallı- çullu –çuvallı” şeklinde söyler ve oyunu bitirip kazanırdı. Kozalak uzağa gittiğinde eğer vuramazsan, oyun hakkı bir sonraki kişiye geçer. (KK. 38)

### 1.1.6. Kızgın Taş

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık geniş alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 5-6
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Beyaz yassı bir taş
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Ay ışığının olduğu geceleri beş-altı kişiyle oynanan bir oyundur. Çocuklar köy meydanında toplanırlar ve bir ateş yakarlar. Ateşin içine beyaz yassı bir taş atılır ve iyice kızdırılır. Taş diğer oyuncular görmeden meydanda bir yere saklanır veya atılır. Diğer oyuncular taşı bulmaya çalışırlar. Bu birkaç defa tekrar ettikten sonra taşı bulamayan son oyuncu, diğer oyuncular tarafından kovalanıp yakalanır ve cezalandırılır. (KK. 55)

### 1.1.7. Taş Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık geniş alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:4-8

**Oyunda Kullanılan Malzemeler** :Yassı geniş bir taş ve bir yuvarlak taş  
**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana

İki takım halinde oynanan bir oyundur. Yassı ve genişçe bir taş bulunur. Bu taşın üstüne konulacak yuvarlak portakal büyüklüğünde bir taş daha bulunur. Yuvarlak taş yassı taşın üzerine dikildikten sonra beş adım sayılarak atış çizgisi çizilir. Eşit oyuncu sayısından oluşan iki takım oluşturulur. Oyuna hangi takımın önce başlayacağı sayılarak tespit edilir. Oyuncular sıra ile taşa ellerini aldıkları taşla atış yaparlar. Atış yapan oyuncular daima atış çizgisinden atış yaparlar. (Mesela birinci oyuncu taşı vurmuşsa taş nereye giderse gitsin takım arkadaşları yine atış çizgisinden taşlarını atarlar.) Bu oyundaki amaç yuvarlak taşı ebe taşından mümkün olduğunca uzağa götürmektir. Son oyuncu da atışını yaptıktan sonra ayakla taşın ebe taşına uzaklığı sayılır. İkinci takım da atışlarını yapar. Yuvarlak taşı en uzağa gönderen takım oyunu kazanır. (KK.56)

#### **1.1.8. Para Taşlama**

**Oyun Alanı** : Açık geniş alan  
**Oyunun Oynanma Zamanı** : Gündüz, Yaz  
**Oyuncuların Yaşı** :5-10  
**Cinsiyeti** : Erkek-Kız  
**Sayısı** :3-4  
**Oyunda Kullanılan Malzemeler** : Madeni Para, Çivi, Küçük Taş  
**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana

3-4 kişiyle oynanan bir oyundur. Çapı 8-10 cm olan bir daire çizilir. Dairenin ortasına bir çivi çakılır. Çivinin üstüne madeni bir para koyulur. 4-5 metre uzaktan fındık veya fındık büyüklüğünde taşla para düşürülmeye çalışılır. Parayı daire dışına düşüren oyunu kazanır. (KK. 57)

### 1.1.9. Kale Devirmeç

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık geniş alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 4-6
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: 6 tane yassı taş
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Aladağ, Adana Geneli

Oyun iki grup halinde oynanır. Guruplardan her biri 2-3 oyuncudan oluşur. 25-30cm yüksekliğinde altı yassı taş bulunur. Bu yassı taşlardan üçü aralarında birer metre kadar boşluk bırakılarak yan yana dikilir. Tam bu taşların karşı tarafında 40-50 m ileriye diğer üç taş dikilir. Oyuncular gruplara ayrılır. Ayağa basma yöntemiyle veya oyuncuların kendi aralarında kararlaştıracakları başka bir yöntemle hangi grubun önce atış yapacağı belirlenir. Oyuncu grupları kendi kalelerinin yanına giderler. Her grubun üçer defa üst üste atış yapma hakkı vardır. Oyuncular yumruk büyüklüğünde taşlarla atışlarını yaparlar. Yapılan atışta kalelerden biri yıkılırsa atışı yapan oyuncu bir atış daha yapma hakkı kazanır. Oyuncular atış yaptıklarında daha önce yıktıkları bir kale taşını vururlarsa bu defa yıkılan taş geri dikilir. Rakip takımın tüm kale taşlarını yıkan takım oyunu kazanır ve kaybeden takım oyuncuları kazanan takım oyuncularını bir kaleden diğer kaleye kadar sırtlarında taşırlar. (KK. 89)

Aladağ İlçesi Akören Beldesindeki Kale oyununda, atış yapan oyunculardan biri, bir taşla iki taşı birden devirdiğinde, rakip oyuncu "ikilik" dediği zaman taş tekrar dikilir. Eğer taşı deviren kişi, ikilik dediği zaman üç taş fazla atma hakkına sahip olur. Bu durumda taraflardan birisinin öncelikle ikilik kelimesini kullanması gerekir. (Erol, 2012: 39)

Öcal Oğuz ve Petek Ersoy'un hazırladığı *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Çocuk Oyunları* isimli eserde "kale devirme" oyunu şöyle anlatılmıştır:

2, 3, 4 kişiyle oynandığı gibi, daha fazla kişiyle de oynanabilen Kale Devirme oyunu, altı tane yassı taş ve bunları devirmek için kullanılan küçük taşlarla oynanır. Üç yassı taş, birer metre arayla dizilir. Bu taşların diziminden sonra 50-60 metre mesafe konur ve diğer üç yassı taş birer metre arayla dizilir. Kale Devirme oyunu, bir grubun üç kez taş

atma hakkıyla başlar. Kaleler devrilemezse, hak diğer gruba geçer. Oyun, kaleler devrilene kadar böyle devam eder. Kalelerin üçünü de deviren grup, birinci olur. Tekrar oynanmak istendiğinde, oyun başa döner. (Oğuz ve Ersoy, 2004:116)

#### **1.1.10. Çalı Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık geniş alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 3-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Kozalak ve taş
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Çalı oyunu ilk önce uzak bir noktaya koyulan kozalağı vurmaya çalışarak oyuncular arasından ebe seçilir. Ardından oyun başlar ve herkes kozalağı elindeki taşla vurmaya çalışır, kozalağı taşıyla isabet ettiremeyen geri dönüp taşını almaya çalışır, bu sırada ebe taşını almak için geri dönenleri ebelemeye çalışır. (Özdemir, 2013: 34)

#### **1.1.11. Beş Taş**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız
<b>Sayısı</b>	:2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Beş tane fındık büyüklüğünde taş
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana geneli

Kız çocuklarının oynadığı iki kişilik bir oyundur. İki oyuncu da kendine ufak fındık büyüklüğünde beşer çakıl taşı bulur. Sayışarak oyuna kimin önce başlayacağı tespit edilir. Oyunun kaç puanda bitirileceği kararlaştırılır. Oyuna başlama hakkını kazanan oyuncu “birler”e geçer. Birler oyuncunun avucu içindeki beş taşı da önüne dağınık olacak şekilde atmasıyla başlar. Oyuncu yerdeki taşlardan birini alır ve bu taşı havaya atar. Taş yere düşmeden yerden bir taş alır ve aynı eliyle havadaki taşı yakalar. İkilere geçilir. Bu sefer havaya atılan taştan sonra yerdeki taşlar ikişer ikişer alınır. Üçlere geçilir. Yerdeki taşlardan biri tek diğer üçü beraber alınır. Dörtlerde havaya atılan taştan sonra yerdeki dört taş birden alınır. Köprü oyununa geçilir. Köprü oyununda ebe işaret parmağını orta parmağının üstüne getirir. Baş parmağını da gergin olacak şekilde açar ve baş parmağıyla orta parmağını yere koyar. Böylece eli köprü halini almış olur. Ebe diğer elini köprü yaptığı kolunun altından geçirerek köprü yaptığı elinin üstünden beş taşı köprüden karşısına atar. Rakip oyuncu yerdeki taşlardan birini “ebe taşı” olarak belirler. “Ebe taşı” köprüden en son geçecek taştır. Oyuncu yerden bir taş alır ve havaya atar. Havaya atılan taşı geri yakalamadan önce sırasıyla köprüden karşısındaki taşları köprüden geçirmelidir. “Ebe taşı” en son köprüden geçirilir. Köprüden taşlar geçirilirken ebe olan oyuncu diğer taşlara dokunmamalı, “ebe taşı” diğer taşları değıdirmemelidir. Köprüden geçen taşlar mümkün olduğunca köprüden uzağı taşınmalıdır. Köprüye yakın düşen taşları rakip oyuncu parmaklarını köprüden altından uzatarak alabilir. Eğer rakip oyuncu taş alabilirse oyun sırası karşıdaki oyuncuya geçer. Köprü oyununda iki taş birbirine yapışık olarak düşerse, ebe o taşları alırken diğer taşı kıpırdatmamalıdır. Taşlardan diğeri kıpırdarsa oyun sırası yine diğer oyuncuya geçer. Beşlerde avuç içine alınan beş taş hafifçe havaya atılır ve elin üst tarafında tutulur. Elin üstündeki taşlar bu sefer elin ayası yere bakacak şekilde kapılır. Ebe kaç taş kaparsa puan hanesine o kadar sayı yazılır. Ebe yanına kadar oyun yeni baştan devam eder. Oyunu kaybeden taşlarını kazanana verir. (KK. 90)

Beştaş oyununda köprü oyununun bir değışik oynanma şekli şu şekildedir: Oyuncu bir elinin parmak uçları yere yere değıcek şekilde ve el ayası yukarıda kalacak şekilde elini yere koyar. Parmaklar arasından taş geçirilebilmesi için parmaklar aralanır. Oyuncu diğer eliyle vücudu ve yerdeki elinin bileğinin arkasından elini geçirip, yerdeki elinin önüne doğru taşları atar. Oyuncu yerden bir taş alır ve havaya atar. Havaya atılan taşı geri yakalamadan önce sırasıyla parmak aralarından diğer taşları geçirir ve elinin alt kısmında toplar. Son olarak havaya taşı atar ve yerde toplanan taşları bir hamlede toplayıp havadaki taşı tutar. Yerdeki taşların tamamı toplanamamışsa veya havaya atılan taş tutulamamışsa, oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Bu oyun merhalesine “torlamtop” denir. (KK. 16)

### 1.1.12. Altı Taş

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Altı tane fındık büyüklüğünde taş
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Aladağ

İki kişinin karşılıklı oynadığı oyundur. Vakit geçirmek için oynanır. Oynayanların 6 adet taşı vardır. Oyuna başlayan kişi taşların hepsini alır ve havaya atarak elinin ters tarafında bu taşları yakalamaya çalışır. En az 1 taş yakalamak zorundadır yoksa el diğer oyuncuya geçer. Yakaladığı taşları tekrar havaya atar ve elinin içi ile kapar. Kaptığı taşlardan birini alır bu taşı havaya atarak, yere dökülen taşları toplar. Bu oyun yanmadan tamamlanırsa diğer oyuncunun taşları elinden alınır. Oyuna devam etmek için kendisine taş bulması gerekir. Oyun bu şekilde devam eder. (Yalçinkaya, 2010: 65)

### 1.1.13. Köş

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Farklı renklere küçük taşlar, küçük dal parçası
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Aladağ

Kız ve erkek çocukların birlikte oynayabildiği iki kişilik bir oyundur. Çocuklar yetişkinlerle de bu oyunu oynayabilir. Evde veya dışarıda oynanabilir. Oyun düz bir zemine çizilen şekil ve küçük taşların yardımıyla oynanır. Karşılıklı oturan her iki oyuncunun önüne, her sırada 11 adet kare olmak üzere, iki sıra toplam 22 kareden oluşan dikdörtgen bir şekil çizilir. Oyuncuların her biri kendisine 11 adet küçük taş toplar. Taşların karışmasını önlemek için açık ve koyu, iki ayrı renkte olmasını dikkat ederler. Ayrıca oyuna başlamadan önce söğüt veya dut ağacından kesilen ufak bir dal önce enine, daha sonra da boyuna kesilerek toplam 4 eşit parçadan oluşan kös yapılır. Kösun her parçasının dış kabuklu ve iç kabuksuz yüzü olur. Hazırlıklar tamamlandıktan sonra oyuncular şeklin kendilerine yakın olan ilk sırasına her bir kareye bir adet olmak üzere taşlarını yerleştirir. Daha sonra hazırlanan kös sırayla havaya atılarak oyuna başlanır. Kösun atıldıktan sonra yerde oluşturduğu şekle göre oyun devam eder. Kösun iç yüzlerine "ağız" adı verilir. Yere düştüğü zaman dört parçadan birinin ağız, diğerlerinin kabuklu kısımları gelirse bu atışta da "kös" adı verilir. Oyuncuların oyuna başlamaları için kös atmaları gerekir. Eğer atamazsa bu duruma "kösemedi" veya "tıkır" denir. Kös atabilenin oyunda taş sürme ve kösü bir kez daha atma hakkı olur. Kös atan oyuncu sağ alttaki ilk kareye sola doğru taşını sürerek oyuna başlar. Atılan her ağzın sayısı taşın sürüleceği kare sayısını belirler. Atılan her kösle bir adet yeni taş oyuna sürülür. Eğer bir oyuncu 4 kabuklu yüzü yere atabilirse, bu oyunun taşını 6 sıra daha sürme hakkı olur. Taş sürme işlemi sırasında kendi hanesinden çıkan oyuncu rakip oyuncunun hanesine geçebilir. Eğer oyuncunun taşı bu işlemi sırasında rakip oyuncunun taşının bulunduğu haneye gelirse, rakip oyuncunun taşı oyundan çıkarılır. Oyuncuların karşı tarafın hanesine girmelerinden sonra burada tur atma hakları da vardır. Oyun taşlar bitene kadar devam eder. En çok taşa sahip olan oyuncu, oyunu kazanır (Savran, 2002: 480-481).

#### **1.1.14. Molgidi**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-10

**Oyunda Kullanılan Malzemeler** :Yuvarlak bir taş ve yassı taşlar

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Aladağ

Kız erkek çocukların bir arada oynayabildiği bir oyundur.

Açık havada düz ve geniş bir alanda oynanır. En az 2, en fazla 10 kişi bir arada oynar. Oyundan önce her oyuncu kendine ait bir taş bulur. "Moli" adı verilen bir adette yuvarlak taş bulunur. Moli bir yere diklenir. Molinin 5 ila 6 metre karşısına denk gelen yere düz bir çizgi çizilir. Oyuncular oyuna başlamadan önce molinin olduğu yerden bu çizgiye atış yaparak oyun sırasını belirler. Bu işlemden sonra oyuncular çizginin üzerinden sırayla ellerindeki taşlarla moliye atış yaparlar. Moliyi vurabilen oyuncu "arnıç, gurnuç, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50" diyerek molinin diklendiği yere kadar bir ayağını, öbür ayağının ucuna değdirerek attığı adımlarla sayar. Buraya kadar sayılan sayı o oyuncunun ceza sayısı olur. Buradan sonra oyuncu aynı adımlarla molinin sürüklendiği yere kadar "limon 9, yarım elma, bütün elma, yartıl, yurtul, çık dedi kurtul" diyerek saymaya devam eder. Bu oyuncu tekerleme sırasında veya tekerleme bitiminde molinin yanına gelirse onun almış olduğu sayı silinir. Moliye atış yapıp vuramayan oyuncu ise çizgiden başlayarak taşın düştüğü yere kadar "arnıç, gurnuç, 43, 44" diyerek adım saymaya devam eder. Taşının yanına kadar almış olduğu sayı onun ceza sayısı olur. En fazla ceza sayısı alan oyuncu ceza olarak yumulur. Bu işleme "yumulmaç" adı verilir. Cezalı oyuncu bir duvara yüzünü dönerek diğer oyuncuların karar verdikleri bir sayıya kadar "arnıç, gurnuç, 43,44" diyerek saymaya başlar. Diğer oyuncular saklanır. Sayım işlemi bitiren ebe oyuncuları aramaya başlar. Yumulduğu yerden uzaklaştığı bir anda oyunculardan biri buraya eliyle vurarak sobeyi alırsa ceza olarak ebenin terliği veya ayakkabısı saklanır. Eğer ebe saklanan oyuncuları tek tek bulup sobeyi kendisi alırsa, cezası biter. (Savran, 2002: 481-482)

### **1.1.15. Eşim Eşim**

**Oyun Alanı** : Kapalı alan

**Oyunun Oynanma Zamanı** : Yaz, Gündüz-Gece

**Oyuncuların**

**Yaşı** :10-15

**Cinsiyeti** : Erkek

**Sayısı** :8-10

**Oyunda Kullanılan Malzemeler** : Yuvarlak bir taş ve yassı taşlar

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Tufanbeyli

8 ya da 10 kişiyle oynanır. Oyuncular halka oluşturur. Bir taş sırayla elden ele dolaşır. Her oyuncunun bir eşi olur. Eşini şaşırın bu taşı alır. Başlar söylemeye:

-Eşim eşim kimdir eşim? Elime bir okka taş verdiler bunu kim götürür? diye sorar.

Diğer oyuncularından biri “

-Ahmet götürür, der.

Ahmet’in eşi kimse hemen atılır ve

-O götüremez, götürü götürü usandı, der. Ebe tekrar sorar:

-Ya kim götürür? der. Başka bir oyuncu:

-Götüren eşek iyi götürür, der. Bu şekilde devam eder, elden ele dolaşan taş yanılan oyuncuya verilir. Şaşırın oyuncu yere yatırılır. Herkes sırtına vurmada önce sırtını sıvazlar. Bir oyuncu “Dağdan keserler hezeni, gelir uzanı uzanı, bu oyunu bilmiyon da neden oynuyon bilmem ne yaptığının don kazanı!” der oyuncular vurmaya başlar. Düğün ve kınada da oynanır. (Savur, 2010:174-175)

#### **1.1.16. Seksek**

**Oyun Alanı** : Açık Alan

**Oyunun Oynanma Zamanı** : Yaz, Gündüz

**Oyuncuların**

**Yaşı** : 5-15

**Cinsiyeti** : Kız

**Sayısı** : En az bir en çok dört oyuncu

**Oyunda Kullanılan Malzemeler** : Yassı atış taşı ve tebeşir

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana Geneli

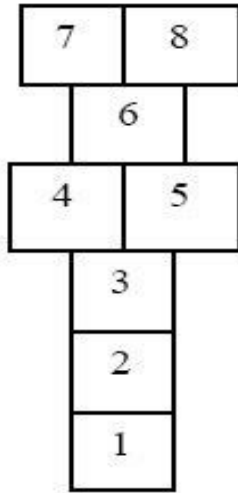
En az 2 kişi ile oynanır. Tek başında oynayan çocuklarda vardır. Yere tebeşir ile birbirini izleyen 50 cm kenarlara sahip kareler çizilir ve 1’ den başlayarak 8’e kadar sırayla her kareye numara verilir ve içine yazılır. Üst üste üç kareden sonra 4 ve 5 numaralı kareler, birbirine bitişik şekilde 3 numaralı ve 6 numaralı karelerin arasında tam ortaya yan

yana gelecek şekilde çizilir. 6 numaralı kare 4 ve 5 numaralı kareler ile 7 ve 8 numaralı karelerin tam ortasında yer alır.

Grup şeklinde oynanacaksa önce oyuna kimin başlayacağını belirlemek için en uzaktaki kareye enek denilen yassı bir taş ya da kiremit parçası atılır. Eneği karenin merkezine en yakın atan birinci başlar.

Atış hakkını kazanan oyuncu, çizili alanların içine 1.kareden başlayarak sırayla eneğini atar. Eğer enek çizili alanların dışına düşer ya da çizgiye denk gelirse, taş atma sırası öbür oyuncuya geçer. Atış başarılıysa oyuncu tek ayağı üzerinde sekerken aynı zamanda taşı sektiği ayağıyla iterek bütün karelerden geçirmesi gerekir. Eğer öbür ayağı yere değer ya da karelerin arasındaki çizgilere basarsa, enek yere çizilen şeklin dışına çıkar veya çizgi üzerine gelirse yanar ve sırasını kaybeder.

Oyun aslında iki tur halinde oynanır. Başlarken 1-8'e doğru atarak ilerleyip ikinci turda ise 8-1'e doğru geri gidilir. 2.turu da 1.bitiren oyunu kazanmış olur. (KK. 110)



Seksek oyununun bir başka oynanma şeklinde yine aynı çizgi kullanılır. Fakat taş ayakla ittirilmez ve sırasıyla her kareye atılır. Oyun şu şekilde oynanır:

Oyuncu 1 numaralı kare önünde durup taşı 1 numaralı kareye atar. 1 numaralı kareye basmadan 2 numaralı kareye tek ayağının üzerine atlar. Tek ayak üzerinde üç numaralı kareye atlar. 4 ve 5 numaralı kareye geldiğinde sol ayağını 4 numaralı, sağ ayağını da 5 numaralı kareye basar. 6 numaralı kareye yine tek ayak üzerinde atlar. 7 ve 8 numaralı karelere geldiğinde yine çift ayakla karelere basar. İki ayağı üstünde olduğu yerde geri döner. Baştan beri yaptığı hareketlerin tersini yaparak 2 numaralı kutuda durup 1 numaralı kutudaki taşını alır ve sahanın dışına çıkar. Taşı sırasıyla diğer kutulara atar.

Taşın bulunduğu kutuya basmaz. Oyuncunun attığı taş kutu dışına ya da çizgiye gelirse; atladığında kutu dışına ya da çizgiye basarsa oynama sırası diğer oyuncuya geçer. (KK. 75)

## 1.2. Değnek ile Oynanan Oyunlar

### 1.2.1 Çelik Çomak

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık geniş alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	:10-20
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-4
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Kısa ve uzun değnek, bir kaya parçası
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Aladağ

Oyun çelik ve çomakla oynanır. Her iki oyun aracı da sağlam kırılmayacak, kızılılık ağacı gibi bir ağacın dalından yapılır. Yaklaşık 2 cm çapında 60 cm kadar olan sopaya çomak, 20-25cm uzunluğunda olan sopaya çelik denir. Oyun en az iki oyuncuyla oynanmakla beraber genellikle oyuncu sayısı daha fazladır. Oyun on aşamada oynanır ve oyuncuların her biri bu aşamaları sırasıyla geçmelidir.

#### Yumruklar (1. Oyun)

Çomak, sağ avucun içine uzun kısmı vücuda doğru gelecek şekilde, ucuna yakın yerden yumruk yapılarak kavranır. Çelik, yumruğun içinden 5cm kadar çıkıntı yapan çeliğin ucuna yaslanarak havaya doğru atılır ve çomağın uzun kısmının dışı ile çeliğe kuvvetlice vurularak rakip oyuncunun üzerinden uzağa doğru fırlatılır. Rakip oyuncu çeliği yerden alarak kaleye vurmak için fırlatır. Ebe olan oyuncu çomakla kaleyi savunur. Çelik kaleye değerse rakip oyuncu ebe olarak kaleye geçer. Çelik kaleye değmezse veya ebe tarafından çelik çomakla uzaklaştırılırsa; çomak, kaleden itibaren çomağın boyunca “1-2-3-4-5-6-7-8-9 dıkız, bir el”denilerek “el oyunu”na geçilir.

#### Eller (2. Oyun)

Çelik çomakla paralel olarak aynı elde tutulduktan sonra çelik havaya atılır ve çomakla vurularak olabildiğince uzağa fırlatılır. Birinci oyunda olduğu gibi rakip oyuncu

çeliği kaleye deđdirmeye çalıřır. Çelik kaleye deđmezse veya ebe tarafından çelik çomakla uzaklařtırılırsa; çelik, kaleden itibaren çeliđin boyunca “1-2-3-4-5-6-7-8-9 dıkız, bir el”denilerek “uç oyunu”na geçilir.

#### Uçlar (3. Oyun)

Çomađın ucuna yerleřtirilen çelik, çomakla havaya atılır ve daha sonra hızla çeliđe vurulur. Çomađın ucuna yerleřtirilen çelik elden bırakıldıđında yere dūřürölmemelidir. Uzađa giden çelik rakip tarafından kaleye atılır ve önceki kurallar iřletilir.

#### Beller (4. Oyun)

Sol elle tutulan çelik sađ koltuk altından havaya dođru atılır. Bu oyunda çelik olabildiđince yukarıya atılmalıdır. Sađ elle tutulan çomakla oyuncu kendi ekseninde bir tur attıktan sonra henüz havada olan çeliđe vurur. Uzađa giden çelik rakip tarafından kaleye atılır ve önceki kurallar iřletilir.

#### Bacaklar (5. Oyun)

Sađ bacak havaya kaldırılır. Çomak dıřtan içe dođru bacađın altından geçirilir ve ucuna yerleřtirilen çelik havaya atılarak çomakla vurulur. Uzađa giden çelik rakip tarafından kaleye atılır ve önceki kurallar iřletilir.

#### Dikmeler (6. Oyun)

Yere saplanan çelik, çomakla vurularak rakip oyuncuya dođru fırlatılır. Uzađa giden çelik rakip tarafından kaleye atılır ve önceki kurallar iřletilir.

#### Tař Üřtü (7. Oyun)

Kale tařının üstüne yatay olarak yerleřtirilen çeliđin ucuna çomak kuvvetlice vurulur. Çeliđin tekerlek gibi zeminde dönerek gitme ihtimaline karřı ebe vuruřunu yaparken : “Dikilisi bizim.” demezse rakip oyuncu çeliđin yere ilk temas ettiđi yerden kaleye atıř hakkını kazanır. Rakip çeliđi gittiđi yerden kaleye dođru atar ve önceki gibi kurallar iřletilir.

#### Pantlar (8. Oyun)

Yere yatay olarak bırakılan çeliđin üstüne hafifçe çomak vurularak çeliđin havaya kalkması sađlanır. Havaya kalkan çelik, çomakla rakibe dođru fırlatılır. Rakip çeliđi gittiđi yerden kaleye dođru atar ve önceki gibi kurallar iřletilir.

#### El Üřtü (9. Oyun)

Sol elin avucuna alınan çelik havaya atılır ve sol elin üzerine dūřürölür. Çelik avuç içinden çıktıđında en az 15-20 cm kadar yukarı gitmelidir. Ebe bunu en fazla üç defada yapmalıdır. Üç denemede de başarısız olur ve çeliđi yere dūřürölse ebelik rakibe geçer. El üstündeki çelik yukarı atılarak çomakla vurularak rakibe dođru fırlatılır. Rakip oyuncu

çeliği yerden alarak kaleye vurmak için fırlatır. Ebe olan oyuncu çomakla kaleyi savunur. Çelik kaleye değerse rakip oyuncu ebe olarak kaleye geçer. Çelik kaleye değmezse veya ebe tarafından çelik çomakla uzaklaştırılırsa; çomak, kaleden itibaren çomağın boyunca “1-2-3-4-5-6-7-8-9 dıkız, bir el”denilerek “ütük”e geçilir.

#### Ütük (10. Oyun)

Ütük, yukarıdaki dokuz oyun sonunda puan toplama bölümüdür. Oyun başında kararlaştırılan sayıya (100, 200, 300 gibi) ulaşıncaya kadar basit çelik çomak oyunu oynanır. Yani bir elle havaya atılan çelik, öbür elle tutulan çomakla vurularak rakip oyuncuya doğru gönderilir. Ütük yapan oyuncu topladığı sayıyı aklında tutmalıdır. Topladığı sayıyı unutan oyuncunun ütüğü sıfırlanır.

#### **Oyunun Kuralları**

Çelik, kaleden geriye düşerse, ebelik rakip oyuncuya geçer.

Çelik, rakip tarafından havada yakalanırsa, ebe değiştiği gibi, önceki ebenin oyunu en başa döner ve tüm puanı sıfırlanır.

Çeliğe üç defa üst üste vuramayan oyuncu ebeliği rakibine devreder.

Ebe çeliğe bir veya iki defa vuramadığında rakip oyuncu çeliği sol ayağının üstüne koyar ve kaleye doğru fırlatarak kaleye yaklaşır. Buna “lös” denir. Eğer rakibin ayağı ile attığı çelik kaleyi geçerse ebelik el değiştirir.

Ayakla atılan çelik kaleye yakın (3-4 metre gibi) düşerse, kaleden bir boy çomakla çeliğin olduğu yerden kaleye doğru çelikle üç boy ölçülür. Rakip bu aradaki mesafeyi atlarsa ebeliği kazanır. Atlayamazsa bu mesafe sayı olarak ebeye yazılır.

Ebenin attığı çelik bir çalı üzerine gelir, yere değmez ve ebe “çalı başı, dikilisi, her şey” demezse ebelik rakibe geçer.

Çelik kaleye ister rakip tarafından atılarak değsin, isterse ebe tarafından düşürülerek değsin ebe yanar ve rakip ebeliğe geçer.

Çelik, çomakla uzağa atılmamış ve yakına düşmüşse rakip oyuncu da: “Gıtı bizim.” demişse, rakip oyuncu sol eli ile sağ kulağını tutar ve sırtını kaleye döner. Sağ eliyle çeliği tutup sol eli ile vücudunun arasından, sol omuzu üzerinden çeliği kaleye doğru atar. Kaleye yaklaşırsa isterse atlattırır. Kaleyi geçirirse ebelik kendine geçer.

Ebe, rakibi tarafından atılan çeliği karşılarken çelik kesinlikle kaleye değmemeli ve hareket halinde olmalıdır. Hareketi durmuş çeliğe ebe tarafından vurulamaz. (KK. 9)

### 1.2.2. Gıncırak (Cızzık, Cızdan)

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-10 yaşından itibaren yaş sınırı yoktur
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek-Kız
<b>Sayısı</b>	:En az iki kişi
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:10 cm kalınlığında iki ağaç gövdesi
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana geneli

Bir ağaç gövdesinin (yaklaşık bir buçuk metre) iki ucu sivriltilir. Yapılan kazık yere çakılır. Kazığın üst kısmı çok sivri değildir. Yaklaşık üç metrelik başka bir ağaç gövdesinin orta kısmında bir oyuk açılır. Bu oyuk kazığın üst kısmının içine gireceği genişlikte olmalıdır. Oyuğun içine kömür sürülür. Uzun odun, kazığın üstüne yerleştirilir. (Bir nevi tahterevalli yapılır.) Karşılıklı olarak çocuklar odunun iki ucuna binerler. Biri diğer oyuncuyu havaya kaldırır ve “Nişanlı kim?” diye sorar. Çocuk sevdiği kıızı söylese indirilir. Söylenmezse havada durur. (KK. 10)

### 1.2.3 Kuyu Kazmanı

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:4-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Kısa ve uzun sopa (çelik ve çomak)
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana

Dört beş kişiyle oynanan bir oyundur. Çelik çomak oyununda olduğu gibi her oyuncunun elinde kısa ve uzun sopa olmalıdır. Sopalardan uzun olanının üstü saydırmayı kolaylaştırmak için biraz düz olmalıdır. Ebeyi seçmek için oyuncular ellerindeki çomakla çeliği saydırır. En az saydıran ebe olur. Oyuncular karşılıklı olarak ellerindeki sopalarla

daireler çizerler. Dairelerden taşmadan herkes kendi alanında çomaklarıyla çeliklerini saydırmaya çalışırlar. Çelik dairenin dışına çıkarsa ebe çomağıyla çeliği uzaklaştırabildiği kadar uzaklaştırır. Diğer oyuncular yanan oyuncunun dairesini, oyuncu çeliğini alıp gelinceye kadar kazarlar. En sonunda dairesi en çok kazılan oyuncu dairesine gömülür.

(KK. 11)

#### 1.2.4 Ağaç Vurma

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:5-6
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Uzun sopa
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana

5-6 kişi ile oynanır. Tekerleme ile sayışılır ve bir ebe seçilir. Her oyuncunun elinde bir sopa bulunur. Ebe, bir ağacın gövdesi önünde durur. Diğer oyuncular sırayla ağaca sopalarını fırlatır. Ebe bu sopaları, kendi sopasıyla engelleyerek ağaca değmesini engeller. Oyuncunun attığı sopa ağaca değmezse ebe o oyuncuyu kovalar ve sopasıyla vurur. Vurulan oyuncu ebe olur. (KK. 12)

#### 1.2.5. Çelik

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Çelik ve çomak

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** :Adana

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Oyunculara bir çelik ve bir de çomak bulunur. Yere küçük bir çukur kazılır. Çukurun üzerine koyulan çelik, çomakla havaya doğru vurularak kaldırılır ve havadaki çeliğe hızla vurularak çelik olabildiğince uzağa fırlatılır. En uzağa fırlatan oyunu kazanır. Oyunu kazanan kaybedenin sırtına binerek çeliğin bulunduğu yere kadar taşınır. (KK. 13)

### **1.2.6. Çolli (Çorlu)**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	:5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-10
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Sopa ve üç ayaklı ağaç dalı
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Feke, Aladağ

Yere bir metre çapında bir daire çizilir. Dairenin ortasına üç ayaklı 25-30 cm yükseklikte bir odun koyulur. 5-6 metre ilerden odun parçasına mızrak atar gibi sopa fırlatılır. Odun parçası daireden çıkartılmaya çalışılır. Oyun en az iki kişiyle oynanır. Oyuncu sayısı çoksa, iki ya da üç grup oluşturulur. (KK. 14)

Oyun Aladağ yöresinde çorlu olarak adlandırılmaktadır. Bu yöredeki oynanma şekli şöyledir:

Açık havada düz ve geniş alanda oynanan bir oyundur. Kız ve erkek çocuklar birlikte oynayabilir. En az 4, en fazla 10 oyuncuyla oynanır. Oyuncular oyundan önce kendilerine düz bir değnek hazırlar. Birde çorlu olacak üç çatal ayağı olan bir ağaç dalı bulunur. Çorlu oyuna başlamadan önce belli bir yere diklenir. Çorlunun başına bir oyuncu bekçi olarak konulur. Çorlunun 5 ila 6 m. uzağına düz bir çizgi çizilir. Oyuncular çizilen bu çizgiye dizilirler. Her oyuncu kendi değneğini sağ ayak ucuna dayar ve eliyle destekleyerek ayağının gücüyle çorluya doğru fırlatır. Fırlatma işlemi sırasında çorluyu devirmeye çalışır. Devirmezse oyun sırası başka bir oyuncuya geçer. Çorlu yıkılırsa

değneklerini fırlatan oyuncular değneklerini geri almak üzere çorlunun yanma koşarlar. Ebe çorluyu dikledikten sonra değneklerini almaya gelen oyunculara kendi değneğiyle vurmaya çalışır. Vurabildiği oyuncu ebeyle yer değiştirir. (Savran, 2002: 482)

### 1.2.7. Kösküç

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Ucu sivri sopa
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana geneli

En az 2-3 kişiyle oynanır. Kalın ve ucu sivriltilmiş sopa çamurlu bir toprağa saplanır. Oyuncuların da ellerinde birer sopa yani kösküç vardır. İlk kişi elindeki kösküçle yere saplanmış olan sopayı devirmeye çalışır. Oyuncu elindeki kösküçle hem yerdeki sopayı devirmeli hem de köskücünü yere saplamalıdır. Sopayı devirenler oyunu kazanır. Oyunun birincisini seçmek için kazananlar kendi aralarında oynamaya devam ederler.

(KK. 15)

### 1.2.8. Mere Çelik

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Çelik ve çomak
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Aladağ

Bir kısa bir de uzun çubuk alınır ve bu çubukların uçları yandan kesilir. Çelik yere bırakılır ve ucuna vurulur. Yukarı kalkan çeliğe çomakla hızla vurulur. Çeliği en uzağa fırlatan daha yakına fırlatanın sırtına biner ve çeliğine kadar kendini taşır. (KK. 16)

### 1.2.9. Hollek (Gıcırık, Gıdı Gıdı)

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:3-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kozalak ve sopa
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Aladağ

En az üç kişiyle oynanır. Oyuncular birer çam gıcırı bulur. Ebe hariç yere birer yalak açılır. Yalakların bekçisi elinde sopayla yalakları bekler. Diğer oyuncular sırasıyla gıcırı sopalarıyla yalağa sokmaya çalışır. Gıcır yalağa gireceği sırada bekçi sopasını yalağa sokar ve gıcırın girmesine engel olur. Bekçi engellediği gıcıra sopasıyla hızlıca vurur ve gıcırı olabildiğince uzağa fırlatır. Gıcırı yalağına sokabilen oyuncu yeni ebe olur. (KK. 16)

### 1.2.10. Cirit Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:3-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Ağaç dalından hazırlanmış cirit
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Tufanbeyli

Oyun Malzemesinin Hazırlanması: Ardıç ağacının dalından, parmak kalınlığında(2-2,5 cm çapında), 1,5-2 m uzunluğunda düzgün dallar kesilir. Kesilen dalların kalın tarafının uç kısmı yuvarlatılır. Dal üzerindeki diğer küçük dallar sıyrılır ve cirit atışa hazır hale getirilir. Böylelikle her oyuncu kendine beş tane cirit hazırlamalıdır.

En fazla beş oyuncuyla oynanır. Oyuncular oyun alanına beş cirit ve beş yumurta ile gelir. Atışa başlanacak yer tespit edilir. Ciritlerin atılacağı yer belirlenir. Atış yapılacak yer ile ciritlerin atılacağı yer arasında 35-40 m kadar mesafe belirlenir ve buraya bir çizgi çekilir. Oyuncular atış sırası gözetmeksizin belirlenen çizgiye doğru atışlarını yaparlar. Ciritler havadan atılmaz. Cirit atılırken ince sivri tarafı önde olmalıdır. Ciritin kalın, ağır tarafı yerde sürünerek gitmelidir. Cirit belirlenen çizgiyi geçmişse oyuncuya herhangi bir ceza uygulanmaz. Ciriti çizgiyi geçemeyen oyuncu/oyuncular, çizgiyi geçen oyuncu/oyunculara birer yumurta verir. Yumurtalar bir oyuncuda toplanıncaya kadar oyuna devam edilir. (KK. 82)

### **1.2.11. Atçılık**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	:5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:En az bir oyuncu
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kısa bir sopa ve Günebakan sopası
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Aladağ

İki iki buçuk metre kadar uzunlukta bir değnekle veya günebakan sopasıyla oynanır. Günebakan çekirdeğinin baş kısmı kopartılır ve sopanın kavisli kısmı arkada kalacak şekilde bacakların arasından geçirilir. Kısa bir değnekle günebakan sopasına vurulur ve koşturulur. Koşarken “Dıgıdık, dıgıdık” diye ses çıkarılır.

Günebakan sopasıyla arabacılık oyunu da oynanır. Günebakan sopasının kavisli uç kısmı ön tarafa alınır ve kalın tarafından tutularak ve araba sesi çıkarılarak sürülür. (KK. 95)

### 1.2.12. Çetenari

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 10 yaşından itibaren, belli bir yaş sınırlaması yoktur.
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 3'er kişilik iki grup
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Uzun ve kısa iki sopa
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Tufanbeyli

Üçer kişiden oluşan iki takım oluşturulur. Her oyuncunun elinde yaklaşık bir metrelik birer sopa olur. Bu sopaların uç kısmı yumru olmalıdır. Yere bir metre çapında ve 15-20 cm derinliğinde bir çukur açılır. Bu çukurun içine iki ucu yassı olarak yontulmuş yaklaşık 40 cm uzunluğunda bir sopa konulur. İki gruptan biri kurra sonucu oyuna başlar. Diğer gruptan bir oyuncu da kuyuyu savunmak için bekçi olarak seçilir. Oyundaki amaç kuyu içindeki sopayı kuyudan dışarı çıkarmak ve kuyu dışında da bu sopayı olabildiğince uzağa fırlatmaktır. Kuyu dışına çıkarılan sopanın ucuna oyuncu elindeki sopayla vurduğunda sopa havaya kalkmalı ve sopa uzaklaştırılmalıdır. Bir hamlede yerdeki sopa uzaklaştırılmazsa bekçi olan oyuncu yerdeki sopayı alır ve çukurun içine geri diker. Bundan sonra gruplar yer değiştirir ve oyunu oynamaya devam eder. Çetenari oyunu 1960'lı yıllardan sonra oynanmamıştır. (KK. 82)

### 1.3. Mendil vb. Araçlarla Oynanan Oyunlar

#### 1.3.1. Körebe Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	

<b>Yaşı</b>	:5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:5-6
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Mendil veya eşarp
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Körebe oyunu en az 5-6 oyuncuyla oynanır. Sayışarak ebe belirlenir. Ebenin gözleri bir bezle bağlanır. Ebe ortada kalacak şekilde bir halka oluşturulur. Oyuncular ebenin etrafında el çırpıp dönerler ve aşağıdaki tekerlemeyi ezgili bir şekilde söylerler:

Türkü söyler döneriz  
Bil bakalım biz kimiz  
Elindeki değnekle  
Göster bizi körebe

Ebe kollarını öne doğru uzatarak diğer oyunculardan birine dokunmaya çalışır. Dokunduğu oyuncunun saçını, yüzünü, ellerini, elbisesini inceleyerek kim olduğunu tahmin eder. Tahmini doğru çıkarsa, dokunulan çocuk ebe olur. Sıkılıncaya kadar çocuklar bu oyunu oynamaya devam ederler. (KK. 92)

### 1.3.2 Yağ Satarım Bal Satarım

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:8-10 kişi (30 kişiyi bulabilir)
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Mendil
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

En az 8-10 oyuncuyla oynan ve oyuncu sayısı 30-35'i bulabilen bir oyundur. Bu oyun daha çok, okullarda oynanır.

Oyuncular daire oluşturacak şekilde dizilip otururlar. Tekerlemeyle (Portakalı soydum...) sayışarak birisi ebe seçilir. Ebenin elinde bir mendil vardır. Mendilin ucuna düğüm atılır. Yerde oturan oyuncular,

“Yağ satarım

Bal satarım

Ustam ölmüş

Ben satarım”

tekerlemesini alkış eşliğinde söylerler. Bu arada ebe mendili arkasında gizleyerek ve bir sağ ayağını bir sol ayağını yerde sektirerek oturan arkadaşlarının arkasında dolaşır. Ebe bazen oyunculardan birinin arkasına mendili bırakacakmış gibi yapar ve oyuncuları şaşırtır. Şaşırtıp ayağa kalkan oyuncu olursa yeni ebe olur. Oturan oyuncular arkalarına dönüp mendil bırakılıp bırakılmadığına bakamazlar, ancak elleriyle yoklayabilirler. Ebe nihayetinde mendili bir oyuncunun arkasına bırakır. Mendil bırakılan oyuncu ebeyi yakalayıp mendille ebeye vurmaya çalışır. Bu arada diğer oyuncular “Tavşan kaç, tazı tut” diye tempo tutarlar. Ebe yakalanmadan diğer oyuncunun yerine oturabilirse ebe diğer oyuncu olur.

Ebe bir oyuncunun arkasına mendili bırakır ve oturan oyuncu bunu fark etmezse ebe daire etrafında bir tur attıktan sonra mendili alıp oturan oyuncuya vurur. Artık yeni ebe oturan oyuncu olur. (KK. 42)

Bu oyuna benzer bir oyun da Tufanbeyli Çatalçam köyünde oynanan “tura oyunu”dur. Bu oyun daha çok, genç kızların taşla bulgur çektiklerinde yorulup sıkıldıklarında oynadıkları bir oyundur. Oyun “Yağ Satarım, Bal Satarım” oyununda olduğu gibi kızlar daire oluşturup otururlar. Bir ebe seçilir. Ebenin elinde bir mendil, bir de ucu ıslatılmış havlu olur. Herhangi bir türkü eşliğinde ebe kızların etrafında döner. Fark ettirmeden birinin arkasında mendili düşürür. Ebe bir tur atar. Mendili düşürdüğü kız mendili fark etmemişse ebe havluyla oturan kızın sırtına vurur. (KK. 82)

### **1.3.3. Mendil Kapmaca**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 8-15

<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:20-30 kişi
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Mendil veya eşarp
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Mendil kapmaca oyunu genellikle okullarda oynanır. Önce mendil tutacak bir başkan belirlenir. Oyuncular iki gruba ayrılır. Gruplar ortada başkan olacak şekilde ve başkana 15-20 metre kadar uzaklıkta karşılıklı olarak dururlar. Başkanın işaretiyle iki oyuncu gelir. Başkanın öne doğru uzattığı mendili kapıp, rakibine yakalanmadan kendi grubuna götüren oyuncu kazanır. (KK. 42)

#### **1.3.4. Tura Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	:10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:5-10 kişi
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Eşarp
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana

5-10 kişiyle oynanan bir oyundur. Büyük boy bir eşarp alınır. Eşarp karşılıklı iki köşe birbirine doğru sıkıca kıvrılır. Sonuna kadar bir köşe diğer köşeye doğru kıvrılınca diğer uçlar birbirine bağlanır. (Bir nevi kırbaç yapılıır.) Sayışarak bir ebe belirlenir. 5-10 kişilik grup bir sedire birbirlerine sıkı şekilde temas ederek elleri arkalarında olmak üzere otururlar. Ebe oturanların koltuk altından kollarını sokarak turayı yakalamaya çalışır. Tura, elden ele dolaşır. Fakat ebe bu esnada turayı göremez. Ebe turayı bulmak için daldığında, fırsatını bulan oyuncu ebeyle turayla hızlı bir şekilde vurur ve turayı hızlı bir şekilde arkaya saklar. Ebe turayı kimde yakalarsa yeni ebe o oyuncu olur. Eski ebe yeni ebenin yerine oturur. (KK. 43)

### 1.3.5. Birlimbir (Tuzcu)

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece, Kış
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: Bir yetişkin ve 4-10 yaşlarında çocuk
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:4-5 kişi
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Mendil, havlu gibi bir nesne
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Aladağ

Bu oyun genellikle soğuk kış gecelerinde ev içinde oynanmakla birlikte diğer zamanlarda da oynanmaktadır. Oyun 4-10 yaşlarında 4-5 çocuk ve onlardan daha büyük bir çocuk ya da bir yetişkinle oynanır. Oyun için bir havlu ve bir mendil, bez parçası gereklidir.

Çocuklar yere otururlar ve ayaklarını öne doğru uzatırlar. Oyunda bir nevi ebelik yapan yetişkin:

"Birim bir  
İkilim iki  
Üçlüm üç  
Dörtlüm dört  
Beşlim beş  
Altılım alma  
Yedilim yelme  
Sekizlim selme  
Dokuzlum dolma  
Onlum orak  
On bir darak  
Çekme çelik

Çek bir ayak" diyerek çocukların her bir ayağına sırasıyla dokunur ve "Çek bir ayak" sözü hangi çocuk ve ayağında biterse, çocuk o ayağını poposunun altına koyar. Bu şekilde sayışılır ve nihayetinde çocukların her birinin ayakları bağdaş yapma şekline girer. Bağdaş kurmuş vaziyette bekleyen çocuklar, bağdaş kurarken aynı zamanda ayak başparmaklarını da elleriyle tutarlar. Ebe olan yetişkin, aşçı rolünü üstlenir ve ayak

başparmaklarını tutup bağdaş şeklinde oturan çocuklar da kazan olur. Ebe parmak uçlarını birleştirerek çocukların kafalarına hafifçe vurur ve: "Acaba pişmiş mi? Tadı nasıl olmuş?" diyerek ellerini ağzına götürüp yemeğin tadına bakar. Her çocukta ayrı bir bahane bularak: bunun tuzu az olmuş, bunun karabiberi az olmuş, bunun suyu az olmuş... der ve kazanın içine malzemeleri atarmış gibi yapar. Kazan rolündeki çocukların başlarından tutar ve çocukları bir sağa, bir sola sallayarak kazanları karıştırır. Biraz sonra : "Acaba yemeklerimiz ne halde?" diyerek az evvel yaptıklarını tekrarlar. Bütün bunlar yapılırken kazan rolünü oynayan çocuklar bağdaş kurmuş ve ayak başparmaklarını tutmuş pozisyonlarını muhafaza ederler. Ebe yemeğin olduğuna kani olduktan sonra, yemeklerin hepsini yer.

Ebe karnını doyurduktan sonra kazanları sağa sola devirir. Yere devrilen çocuklara "Sen üç kere, sen dört kere, sen beş kere" gibi talimat verir ve oyuncular kendilerinden istenen sayı kadar bağdaş şekillerini bozmadan ve ayak başparmaklarını bırakmadan mekik çeker gibi oturup yatmalıdır. Bu hareketi yaparken ayak parmaklarını bırakan çocuklara ebe elindeki havlu ile vurur. Bu hareket tamamlandıktan sonra oyunda diğer merhaleye geçilir.

Ebe: "Karnımız doydu, tarlaya gidip çalışalım." der. Çocuklardan büyücek olan eşek veya katır olup, ortadaki halı da tarla kabul edilip, çite koşulur. Çiftçi (ebe) elindeki havluyu eşeğe gem vurur ve başlar tarlayı sürmeye. Tarla sürüldükten sonra ekilir. Mahsul yetişip biçilir ve harman yerine ( halının ortasına) yığılır. Bir müddet sonra çiftçi yorulur ve "Çok yoruldum, hele şurda biraz yatıp dinleneyim." der ve çiftçi oracıkta uyur. Çiftçinin uyduğunu gören eşek harman yerine girip mahsülü yemeye başlar. Kenarda bekleyen çocuklar tosgaba, tavşan, inek gibi hayvan rolüne girip mahsülden yemeye başlarlar. Hayvanların sesine uyanan çiftçi, "Gitti ekiniim, bitti ekiniim!" diyerek havluyla hayvanlara vurur. Tosgaba mahsülü yerken yumulursa, ona havlu ile vurulmaz. Çünkü tosgaba evine girmiş olur. Ne zaman yumulduğu yerden başını çıkarırsa o zaman havluyla vurulur ve hayvanlar mahsülden uzaklaştırır.

Oyunun son bölümü, oyunu oynayan çocukların yaşı az daha büyükse (ilkokul çağı) şu şekilde de oynanır: Çiftçi tarlaya tuz eker. Çiftçi yatıp dinlendikten sonra tuzu toplar ve çuvallara doldurur. İki oyuncu çocuk çuval olmuş olur. Eşek rolündeki çocuk yere yumulur ve çuval rolündeki çocuklar yumulan çocuğun sağ ve soluna geçerek ayaklarını sırtına doğru uzatır. Eşek rolündeki çocuğun sırtına ayak uzatan çocuklar birbirlerinin ayaklarını karşılıklı olarak tutarlar. Eşek rolündeki çocuk el ve ayakları

üzerinde doğrulup yürümeye başlar. Karşısındaki oyuncunun ayağını tutamayıp bırakan çocuk çiftçi tarafından havluyla dövülür. (KK. 45)

#### **1.4. Top ile Oynanan Oyunlar**

##### **1.4.1. Top Yetiştirme**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	:8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:10-30
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: İki tane top
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana

İki eşit grup oluşturulur. Gruplardaki oyuncu sayısı ne kadar çok olursa, oyun o kadar çekişmeli geçer. Gruplardaki oyuncular ardı ardına sıraya dizilirler ve bacaklarını bir omuz genişliğinde açarlar. Grubun başındaki oyunculara birer top verilir. Grup başındaki oyuncular verilen işaretle bacak aralarından arkadaki oyunculara topu verir. Bu şekilde top yere düşmeden en arkadaki oyuncuya ulaştırılır. En arkadaki oyuncu topu alarak en baştaki oyuncunun önüne geçer. Oyun bu şekilde ilk oyuncu tekrar başa dönünceye kadar devam eder. Hangi grup önce bitirirse oyunu kazanır. (KK. 59)

##### **1.4.2. İstop**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 5-10
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Bir tane top

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** :Adana

Sayışılarak bir ebe belirlenir. Ebe topu birisinin ismini söyleyerek havaya atar. Adı söylenen kişi top yere bir defa değdikten sonra tutar. Ve “istop” der. “İstop” denildiğinde herkes olduğu yerde durur. Adı söylenen kişi bir renk söyler. Diğer oyuncular söylenen renkte bir nesne bulmalı ve o nesneye dokunmalıdır. Ebe diğer oyuncular söylenen renkte nesne buluncaya kadar diğerlerini kovalar ve eğer bu esnada topla oyunculardan birini vurursa, vurulan çocuk yeni ebe olur. (KK. 60)

### **1.4.3. Tur Yapmaç**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:6-10
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Bir tane bezden top
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Kozan

Oyun iki grupla oynanır ve grup oyuncu sayısı en az üç kişi olmalıdır. Düz bir zeminde birbirine paralel altı nokta belirlenir. Noktaların her birinin arasındaki mesafe 5-6 metre olur. Eski çoraplardan elma büyüklüğünde bir top yapılır. Rakip grup (A Grubu) belirlenen noktalara dağılır. Ebe noktaların baş tarafında ve ortasında diğer gurupla karşı karşıya bulunur. Top karşılıklı olarak birkaç defa atılır. B Grubundaki oyuncu bu sırada elini topa hızla çarptırarak topun A Grubu oyuncularından uzağa gitmesini sağlar. Topa vuran oyuncu hızla belirlenen noktalara koşmaya başlar. Top ebeye ulaşmadan tüm noktaları dolaşırsa bir tur tamamlanmış olur ve “tur yapmaç” olur.

Tur tamamlanmazsa B Grubundaki ikinci oyuncu topu yine atar. İkinci oyuncu birinci noktaya hareket ederken turu yarım kalan diğer oyuncu turunu tamamlamaya çalışır.

A Grubundaki oyuncular topu havada yakalar veya B Grubundaki oyuncu belirlenen noktalar arasındayken topu ebeye ulaştırırsa, B grubu oyunu kaybeder ve gruplar yer değiştirir. (KK. 61)

#### 1.4.4. Lök Lök

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 5-6
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Bir tane top
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Karaisalı

Bir ebe seçilir. Sayışma yapacak kişi aklından tuttuğu bir sayı tutar. Herhangi bir oyuncudan başlamak suretiyle saymaya başlar ve tuttuğu sayı kime denk gelmişse o oyuncu ebe olur.

Ebe bacaklarını açar. Ebenin bacakları arasına bir top konulur. Arkadan seçilen bir kişi topa hızla vurur. Ebenin topa vuruluncaya kadar gözleri kapalı olur. Ebe gözlerini açar fakat arkasına bakamaz. Sadece topun olduğu yere doğru bakabilir. Ebe arkasını dönmeden topa kadar gider. Bu esnada diğer oyuncular saklanırlar. Ebe topu alıp başlangıç noktasına gelir ve topu yere bırakıp “lök lök” der. Ebe saklananları bulur ve topun yanına gelip “lök lök” der. Saklananlar da ebeye yakalanmadan topa tekrar vurmaya çalışır. Ebe herkesi saklandığı yerden bulduktan sonra oyun başında topa kimin vurduğunu bulması gerekir. (Ebeye tahmin için mesela üç hak verilir.) Topa ilk kimin vurduğunu bulursa ebelikten kurtulur. (KK. 62)

#### 1.4.5. Altın Top

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz

**Oyuncuların**

<b>Yaşı</b>	:10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:8
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Bezden top ve sopa
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Seyhan

Altın Top oyunu, dörder kişiden oluşan iki gruba yani 8 kişiyle oynanmaktadır. Oyuna başlamadan önce bir taş parçası alınır ve yaş/kuru yöntemiyle önce hangi grubun oyuna başlayacağına karar verilir. Ardından da tekerleme söylenerek oyuna başlanır:

Aldım verdim

Ben seni almaya geldim

Şalgam suyunu içmeye geldim

Ayağına basmaya geldim

Çukur kazılır ve tüm oyuncular sopalarıyla bezden topu çukura sokmaya çalışır. En fazla hangi grup topu çukura sokarsa, oyunu kazanır. Oyunun sonunda yenilen taraf, yenen tarafın oyuncularını sırtında taşır (Oğuz ve Ersoy, 2004: 33).

**1.4.6. On Pas**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:4-10
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Bir tane top
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana

Futbol topuyla, nispeten yaşça büyük oyuncular arasında oynanan bir oyundur. Oyuncular iki grup oluşturacak şekilde ayrılır. Gruplar arasında kura çekilir ve kurayı kazanan grup oyuna başlar. Topu alan takım kendi takım arkadaşlarıyla havadan paslaşmaya başlar. Kendi aralarında paslaşırken ona kadar (her bir pası) yüksek sesle sayarlar.

Paslaşma devam ederken topun yere düşmesi, rakip oyuncuların eline deęmesi veya rakip takımın eline deęip yere düşmesi halinde saymaya sıfırdan başlanır. On pası tamamlayan takıma bir puan verilir. Topu puan alan takım oyuna sokar. Grup içinde paslaşırken rakibi de tutma, çekme ve itme olmayacaktır. Kurallara uymayanlar oyundan elenir. (Özdemir, 2013: 18)

#### **1.4.7. Dokuz Aylık veya 21 Aylık**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:En az 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Bir tane top, basketbol potası
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

En az iki kişi ve basketbol topu ile oynanan bir oyundur. Oyun kalabalık bir grupla oynandığında daha zevkli hale gelir. Herkes tek başınadır, yani takım yoktur. Potaya göre 1, 2 ve 3 sayılı konumlar belirlenir (oyuncular genellikle pota önünde yarım daire oluştururlar). Bazı versiyonlarında her sayı 1 puan değerindedir. Oyuncular sırayla farklı konumlardan durarak basket atışı yaparlar. Belirlenen skora (genellikle 9 veya 21) ilk ulaşan kazanır.

Bir başka versiyonunda kimin ebe olacağını belirlemek için uzak bir noktadan sırayla basket atışları yapılır. Basket atanlar kenara ayrılır ve atamayanlar kendi aralarında yarışır. Böylece en sona kalan kişi (en fazla ıskalayan kişi) ebe olur. Ebe olan kişi potanın altında bekler ve diğer oyuncular sırayla yarım daire şeklindeki konumlarından atış yaparlar.

Eğer ebe diğer oyuncuların attığı sayılar sonucu belirlenen skora ulaşırsa oyunu kaybeder (oyundan çıkar). Oyunculardan biri basket atamazsa ebe olur ve eski ebe oyuncuların en başına geçerek herkesi bir yan konuma kaydırır. Oyun bu şekilde biri elenene veya bir kişi sona kalıp şampiyon olana kadar devam eder. (Özdemir, 2013: 19)

#### **1.4.8. Pantol Patlatmaç**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:7-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:En az 4
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Bir tane top
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Topla oynanan bir oyundur. Oyunu en az dört çocuk oynar. Oyuna başlamadan evvel bir ebe sayışma yöntemiyle seçilir. Ebe dışında bir oyuncu topu alarak uzağa fırlatır. Ebe topu tutana kadar diğer oyuncular yere sırt üstü yatarak ayaklarını kendine siper eder. Ebe bulunduğu yerden yerde yatan çocukların dizinin üstünden itibaren bir yerinden vurmaya çalışır. Yerde yatanlar da kendilerini ayaklarıyla savunur ve ebeden gelen topu mümkün olduğunca uzaklaştırmaya çalışır. Ebe yerdeki oyunculardan birini diz üstünden itibaren vurursa, vurulan çocuk ebe olur. (KK. 63)

#### **1.4.9 Yakan Top**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:8-15 (Büyükler de oynamaktadır)
<b>Cinsiyeti</b>	:Genellikle kızlar
<b>Sayısı</b>	:8-20
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Bir tane top
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Açık havada oynanan bu oyun “yakar top” ismiyle de bilinir. En az sekiz kişiyle oynanabilmekle beraber yirmi kişiye kadar oyuncu olabilir. Oyuncular iki gruba

bölünürler. Gruplar, “aldım verdim” yöntemiyle iki oyuncunun kendi gruplarına oyuncu seçmesiyle olur. Oyun alanı belirlenir. Oyun alanında birbirine karşılıklı bakan iki çizgi çekilir. Bu iki çizginin arasındaki mesafe on-on iki metre olmalıdır. Ortadaki oyuncuların kaçabileceği alanlar belirlenir. Yazı tura ya da yaş kuru yöntemiyle ortaya geçecek grup belirlenir. Diğer grup kale diye tabir olunan karşılıklı çizgiye eşit sayıda geçerler.

Topu atacak grup ortadaki oyuncuları topla vurmaya çalışır. Ortadaki oyunculardan biri topla vurulursa yanar ve oyundan çıkıp oyun alanının kenarında bekler. Oyunculardan biri kalecilerin atacağı topu yere değmeden, havada tutarsa kenardaki yanar oyunculardan birini oyuna çağırabilir. Bu oyuncu, kenardan oyuncu almazsa, bir can daha kazanmış olur. İki canı olan oyuncu vurulursa diğer canıyla oynamaya devam eder.

Ortadaki oyunculardan biri hariç diğerleri vurulmuşsa son oyuncu için saydırmaya geçilir. Saydırmada on iki atış yapılır. Bu on iki atış sırasında ortadaki oyuncu vurulursa, atış yapan grup ortaya geçer ve oyun yeniden başlar. On iki atış sırasında son oyuncu vurulamazsa, oyundan çıkan oyuncular tekrar ortaya geçerler. (KK. 93)

#### **1.4.10. Sıçratan Top**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	:5-10
<b>Cinsiyeti</b>	:Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:4-8
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: İpin ucuna bağlı bir top
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

En az 4-5 kişiyle oynan bu oyunda ipin ucuna bir top bağlanır. Oyuncular ebeyi belirlemek için sayışırlar. Sayışmadan sonra belirlenen ebe ortada durur ve diğer oyuncular ebenin karşısına hilal şeklinde dizilirler. Ebe ipin ucundan tutarak oyuncuların ayaklarının altına gelecek şekilde, yerden topu savurur. Diğer oyuncular ayaklarına topu çarptırmamak için zıplarlar. Ebe topu savurduğunda oyuncuların birinin ayağına top değerse, o oyuncu yeni ebe olur. (KK. 94)

## 1.5. Ceviz, Bilye vb. ile Oynanan Oyunlar

### 1.5.1. Beş Yalak

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-4
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Bilye
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Yere bir karenin köşelerine denk gelecek şekilde dört yalak açılır. Karenin tam orta noktasına da bir yalak açılır. Bir atış mesafesi belirlenir. Her oyuncuda aynı sayıda bilye olmalıdır. Sırayla her yalağa bilyeler sokulmaya çalışılır. En son merkezdeki yalağa bilye sokulmaya çalışılır. Bilye yalağa girmezse olduğu yerde bırakılır. Diğer çocuklar bilyelerini yalağa girdirmeye çalışırken bilyeleriyle vurdukları diğer bilyeleri de alırlar. Tüm bilyeleri merkezdeki yalağa ulaştıran oyunu kazanır. (KK. 2)

### 1.5.2. Baş Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:3-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Bilye
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Oyuncular arasında yere kaçar misket koyulacağı kararlaştırılır. Misketler yan yana sıra ile dizilir. Tüm oyuncular sırasıyla yere dizili misketlerin yanından uzağa atış yapacakları misketleri atarlar. (Atış yapılan miskete “dakka” denir. Dakka, ele iyi oturan, iyi atış yapılan miskettir. Dakka, oyuncunun en kıymetli misketidir. Hiçbir oyuncu dakkasını ütölmek istemez.) Dakkasını en uzağa atan oyuncu misket dizisine ilk atışı yapma hakkına sahip olur. Sonra sırasıyla uzaktan yakına doğru atış yapma sırası gelir. Diziye en yakın olan oyuncu dizinin başına geçer (ebe olur) ve ilk atışı yapacak oyuncu

-Hangi baş? diye sorar. Dizi başındaki oyuncu :

- Sağ baş ya da sol baş, der.

Hangi tarafı söylemişse atış yapan oyuncu o taraftan diziyi vurmaya çalışır. En baştaki misketi vuran oyuncu misketlerin tamamını alır. Baştan sonra hangi misketi vurmuşsa ondan sonraki misketleri alır. Atışlar bittikten sonra yerde kalan misketler ebenin olur.

Misket dizisine atış yapan oyuncunun vurduğu misket tartışma olmaması için diziden ayrılmış olmalı, hatta vurulan misketle dizi arasında en az bir misket genişliğinde boşluk olmalıdır. Boşluk diğer oyuncular arasında az görülürse, atışı yapan oyuncu dizi ile vurulan misket arasından dakkasını diğer misketlere değıdirmeden geçirmelidir. Eğer geçmiyorsa buna “tık” denir ve atış tekrar edilir.

Oyun esnasında vurulan misketlerle ilgili anlaşmazlık çıkar ve anlaşmazlığın çözümlenmesi uzun sürerse oyunculardan biri uyanıklık yapıp:

-Kapış, der ve oyuncular yerden ne kadar misket kaparsa onun olur. (KK. 3)

### **1.5.3 Çukur Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	:5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Bilye
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Ortaya bir çukur açılır (5-6cm çapında) ve çukurdan 3-4 metre ileriye bir çizgi çekilir. Bu çizgiye çukurun yanından atış yapılır ve çizgiye en yakın atışı yapan oyuncu ilk atış hakkını kazanır. İlk atışı yapan oyuncu çukura misketini sokmaya çalışır. Misket çukura girmezse çizgiye yakınlığına göre diğer oyuncular atışını yapar. Çukura misketini sokan oyuncu bu sefer kuyuyu savunmaya geçer ve diğer oyuncuların misketlerini kuyudan uzaklaştırmaya çalışır. (KK. 3)

#### **1.5.4. Üçgen Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Bilye
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Yere bir üçgen çizilir ve üçgen içerisine her oyuncu belirlenen miktarda misket koyar. Üçgene 5-6 metre uzağa bir çizgi çizilir ve oyuncular bu çizgiye en yakın mesafeye misketlerini atmaya çalışırlar. Çizgiye en yakın mesafeye düşürenden başlamak üzere oyuncular çizgiden üçgene doğru atışlarını yaparlar. Amaç üçgen içerisindeki misketleri üçgen dışına çıkarıp kazanmaktır. (KK. 3)

#### **1.5.5. Vuruş Karış**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:3-5

<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Bilye
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Tarla arsa gibi boş ve düz bir yerde ve belirlenen sınırlar içinde ilk oyuncu masketini uzağa doğru fırlatır. Oyunun başında kararlaştırılan ölçüye göre (1 karış-2 karış gibi) diğer oyuncu ilk oyuncunun masketine doğru atış yapar. İlk oyuncunun masketini vurursa veya belirlenen mesafe kadar (mesela bir karış kadar) yaklaşırsa oyunun başında belirlenen kadar masketi diğer oyuncudan alır. İlk oyuncunun masketini vuramazsa veya belli mesafe yaklaşamazsa ilk oyuncuya sıra geçer ve masketlerin bulunduğu yerden atış yapar.

Bu oyunun bir diğer şekli de baş oyununda olduğu gibi masketler yere dizilir. Oyuncular sırasıyla masketlerini belli bir yöne doğru atarlar. Dakkasını en uzağa atan oyuncudan başlamak üzere sırasıyla masket dizisine doğru atış yapılır. Diziye bir karış kadar yaklaşan veya diziyi vuran oyuncu tüm masketleri alır. (KK. 4)

Vuruş Karış oyununun bir diğer oynanış şekli şu şekilde anlatılmıştır:

Gülleyle, açık havada düz bir zeminde, erkek çocukların oynadıkları bir oyundur. İki kişiyle oynanır. Düz bir çizgi çizilir. Çizginin karşısındaki belli bir noktadan çizgiye atış yapılarak oyun sırası belirlenir. Daha sonra oyuncular çizgiye geçer. Birinci oyuncu elindeki gülleyi çizgiden yuvarlar. İkinci oyuncu onu güllesiyle vurmaya çalışır. Vurursa 1 sayı alır ve güllesinin düştüğü yerden yeniden diğer gülleyi vurma hakkı olur. Vurmaya devam ettiği sürece sayı alır. Vuramazsa yeniden çizgiye atış yapılarak sıra belirlenir ve oyuna başlanır. En çok sayı alan oyunu kazanır (Savran, 2002: 484-485).

#### **1.5.6. Tuvalet**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	:5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-6
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Bilye
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Erkek çocukların, gülleyle oynadıkları bir oyundur. En az 2, en fazla 6 kişiyle açık havada, düz bir zeminde oynanır. Toprağa dikdörtgen bir şekil çizilir ve bu 4 adet yukarıda, 4 adet aşağıda olmak üzere 8 eşit parçaya bölünür. Oyuncular çizdikleri bu şeklin karşısına düz bir çizgi çizer, oyun sırasını belirlemek için şeklin yanından çizgiye atış yaparlar. Çizgiye en uzak atan tuvaletçi olur. Bu oyuncu şeklin yanına gider ve bekler. Diğer oyuncular sırayla ellerindeki güllerini çizgiyle ayırdıkları bölümlere atmaya çalışırlar. Eğer oyuncu güllesini bu bölümlere atmaya başarsa örn. 1 yazan bölüme atan, tuvaletçiden 1 gülle, 5 yazan bölüme atan, tuvaletçiden 5 gülle alır. Bu bölümlerin dışına atan oyuncu tuvaletçiye 1 gülle verir. Bütün oyuncuların atışı bittikten sonra oyun yeniden tekrarlanır (Savran, 2002: 485).

#### **1.5.7. Kaynar**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	:5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-6
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Bilye
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Adana Geneli

Erkek çocukların gülleyle oynadıkları bir oyundur. En az 2, en fazla 6 kişiyle oynanır. Açık havada, düz bir zeminde oynanır. Oyundan önce üçgen ya da dörtgen şekiller çizilir. Bu şeklin her köşesine bir gülle diklenir. Şeklin karşısına bir çizgi çizilir. Çizgiye atış yapılarak oyun sırası belirlenir. Çizgiden sırayla şekle diklenen güllere atış yapılır. Bu atışlarla şeklin üzerindeki güller şekilden dışarı çıkarılmaya çalışılır. Oyuncular çıkardıkları güllerini alırlar. Atış yapan oyuncu güllerini vurmada kendi attığı gülle şeklin içinde kalırsa o gülleyle diğer oyuncuların atış yapma hakları olur. Gülleyi vurabilen oyuncu eğer onu da şeklin içinden çıkarmayı başarsa gülleyi alır. İlk atış yapan oyuncu bütün güllerini vurup şeklin dışına çıkarmayı başarsa, fakat kendi güllesi şeklin içinde kalırsa diğer oyuncuların bu gülleyle atış yapabilme hakkı olur. Gülleyi vuran

oyuncu eğer gülleyi şeklin dışına çıkarmayı başarırsa güllenin sahibinin vurduğu diğer gülleleri ondan alır. Oyuncular ilk atışta güllelerini şeklin dışına atarlarsa tekrar atış sıraları geldiği zaman güllelerinin düştüğü yerden atış yaparlar. Oyun başlamadan önce hedef olarak bir sayı tutulur bu sayıyı alan oyuncu oyunu kazanır (Savran, 2002: 485).

### **1.5.8 Ceviz Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-4
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Ceviz
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Yüreğir-Adana

Tümsek bir yere küçük çukur açılır. En az iki kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuncuların elinde 8-10 ceviz olmalıdır. Oyuncular tümsekteki çukura kaç ceviz atacağını tahmin eder. Tahminindeki kadar cevizi çukura atabilirse diğer oyunculardan tahmin edip tutturduğu kadar ceviz alır. Tahmininin altında ceviz sokabilirse bu defa rakibine aynı sayıda ceviz verir. (KK. 5)

### **1.5.9. Ceviz Vurma**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Ceviz
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	:Aladağ

Belirlenen bir yere kararlařtırılan miktarda ceviz konulur. Oyuncular iki buçuk üç metre mesafe uzaklıęa da bir tane ceviz yerleřtirilir ve oyuncular sırasıyla cevizi vurmaya çalıřır. Cevizi vuran oyuncu dięer cevizlerin tamamını alır. Oyun tüm cevizler bitene ve bir kiřide toplanana kadar devam eder. (KK. 7)

#### **1.5.10 Mısır Tanesini Bul**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kıř
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek-Kız
<b>Sayısı</b>	:2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Ceviz, Mısır tanesi
<b>Oyunun Oynandıęı Bölgeler</b>	:Pozantı

12 yarım ceviz kabuęu ve bir mısır tanesiyle oynanan bir oyundur. Ceviz kabuklarının içi daha önceden oyularak boşaltılır. Bir tepsiye ceviz kabuklarının aęzı alta gelecek şekilde dizilir. Bu arada mısır tanesi ceviz kabuklarından birinin altına koyulur. Oyuncu kaçınıcı defada ceviz kabuęunu bulmuřsa ona göre bir puan alır. En çok puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır. Kaybeden oyuncu oyun bařında hangi iddiaya girilmiřse ona göre cezalandırılır. (KK. 6)

#### **1.5.11 Eneęin Hani**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:3-5

**Oyunda Kullanılan Malzemeler** :Ceviz, Fındık gibi kabuklu yemiřler  
**Oyunun Oynandıđı BÖlgeler** :Aladađ

Kestane, ceviz, fındık gibi kabuklu yemiřlerle oynanan bir oyundur. Üç beř kiři bir miktar kabuklu yemiř alır ve yer. Yerken diđerlerine fark ettirmeden cebine bir miktar koyar. Ortadaki yemiř bittikten sonra “Herkes eneđini ortaya koysun.” denir. Herkes eneđini ortaya koyar. Ortaya enek koyamayan için: “Arkadařlar bu arkadaři ne yapalım?” diye sorulur. Ceza olarak ya yeniden yemiř aldırılır ya da ayaklarından yüksek bir yere asılır. (KK. 7)

### **1.5.12. Düđme**

**Oyun Alanı** : Açık alan  
**Oyunun Oynanma Zamanı** : Yaz-Gündüz  
**Oyuncuların Yaşı** :10-15  
**Cinsiyeti** : Kız-Erkek  
**Sayısı** :3-5  
**Oyunda Kullanılan Malzemeler** :Düđme  
**Oyunun Oynandıđı BÖlgeler** :Karatař

En az üç kiřiyle oynanır. Oyuncular birer düđme alırlar. Yere bir çukur kazılır. Çukurdan iki metre kadar uzađa bir çizgi çizilir. Çizginin gerisinden düđmeler sırasıyla çukura atılır. Çukurun içine düđmesini ilk girdiren oyuncu oyunun birinci bölümünü kazanır. Ancak oyunun ikinci bölümüne devam edebilmek için tüm oyuncuların düđmesini çukura atması beklenir. Oyunun ikinci bölümünde düđmeyi çukura ilk sokandan başlamak üzere çukura sırasıyla bir nefeste hızla üflenir. Üfleyen oyuncu tüm düđmeleri çıkarmaya çalışır. Şayet düđmelerden biri bile kalsa oyunu kimse kazanamaz ve oyun tekrar edilir. (KK. 8)

### 1.5.13. Tek mi, Çift mi?

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Akşam
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:Yaş sınırlaması yoktur
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Ceviz, badem gibi kabuklu yemişler
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Çocukların da büyüklerinde oynadığı bir oyundur. Bu oyun genellikle akşamları güzel eğlenceli vakit geçirmek için oynanır. İki kişilik bir oyundur.

Eşit miktarda ceviz, badem gibi kabuklu yemiş oyuncuları tarafından önlerine koyulur. Oyunculardan biri iki pança yemişlerinden alır. Karşısındakine:

-Tek mi, çift mi? diye sorar.

Karşıdaki oyuncu tahminini söyler. Eğer bilirse sorandan avuçlanan cevizleri alır. Bilemezse aynı miktarda cevizi sorana verir. Bu şekilde sırasıyla oyun devam eder. Birinin yemişi bitince oyun da biter. Eğer oyun büyükler tarafından oynanıyorsa bütün yemiş ortaya konulur ve herkes tarafından yenir. Çocuklar oynuyorsa kazanan oyuncunun isteğine göre davranılır. (KK. 82)

## 1.6. Aşık ile Oynanan Oyunlar

### 1.6.1. Kemik

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Geceleri
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	:8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:10-20
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	:Kemik parçası

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** :Aladağ, Karaisalı ve kırsal alanlarda

Ay ışığının olduğu gecelerde oynanan bir oyundur. Çocuklar iki takıma ayrılır ve bu takımlara isim verilir.(Kurtlar-aslanlar gibi) Oyunun başlangıcı için bir nokta belirlenir. İki takımda yer almayacak bir hakem belirlenir. İki takımın oyuncuları hakemin arkasında ve hakeme sırtları dönük bir şekilde beklerler. Hakem kemik ya da boynuzu ileriye bir yere doğru atar. İki takım oyuncuları da dağılıp kemik parçasını aramaya başlarlar. Oyunculardan biri kemiği bulursa, hangi takımdaysa mesela:

-Kurtlar aslanlara bindiii! diye bağırır. Kazanan takımın oyuncuları karşı takımın oyuncularından yakaladığının üstüne binerek oyunun başlangıç noktasına kadar taşınır. Rakip takımın oyuncuları yakalanmadan başlangıç noktasına ulaşırsa rakibini sırtında taşımaktan kurtulur. (KK. 1)

### **1.6.2. Sopaya Sülük**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık hava
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 8 yaşından itibaren her yaş.
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 4-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Aşık
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Tufanbeyli

Oyun, kıştan bahara geçilirken, karlar eridiğinde oynanır.

**Aşığın Hazırlanması:** Koyun ya da keçinin arka bacaklarından çıkarılan aşıklar kazanda iyice kaynatılır. Aşıkların üzerinde et, kıkırdak ya da ilik kalmamalıdır. İyice kaynatılan aşıklar çığit boyasıyla kırmızı, sarı, yeşil, beyaz ... renklere boyanır. Boyanıp hazırlanan aşıklar, aşık kesesi denilen nakışlı çorap şeklindeki ağzı büzgülü yün keselere koyulup muhafaza edilir.

**“Sülük”ün Hazırlanması:** Sülük denilen atış aracı meşe kütüğünden yapılır. Sülüğün uç kısmı 10 cm kadar uzunluğunda “U” şeklinde olur. “U” şeklin alt kısmında baş parmak ve işaret-orta parmakla tutulabilecek oyuk yapılır. Sülüğün kalınlığı 1,5-2 cmkadar

olmalıdır. Sülüğün sağlam olması için, meşeden oyulan araç, ocakta ateşi görecek şekilde iyice kızarana kadar bir iki gün kurutulur.

Oyun 4-5 kişiyle oynanır. Her oyuncuda beşer tane aşık bulunmalıdır. Bir oyuncudaki aşıkların hepsi aynı renk olmalıdır.

Oyun alanı düz bir zeminde hazırlanır. Oyun alanının ortasına 4-5 m çapında bir daire çizilir. Oyuncular oyuncu sayısınca küçük kâğıtlara numara yazarlar. Katlanıp avuç içine alınan kağıtlar sallanarak karıştırılır. Karıştırılan kâğıtlardan her bir oyuncu çeker. Çekilen kağıttaki yazılı olan numara oyuncunun atış sırasını belirler.

Oyuncular dairenin etrafına dağılırlar ve daire çizgisine basmadan, dairenin merkezine doğru aşıklarını atarlar. Aşıkların daire içine doğru atılmasında herhangi bir oyuncunun önceliği yoktur. Aşıklar daire içine atıldıktan sonra sülükle, önceden belirlenen atış sırasına göre, daire içerisindeki aşıklar çıkartılmaya çalışılır.

Atışlar yapılırken daire dışına çıkartılan her aşık için, aşığı daire dışına çıkan oyuncuya bir “conk” vurulur. “Conk”; atış yapan oyuncunun, aşığı daire dışına çıkan oyuncunun arkasına geçip, oyuncunun omuzlarından tutup diziyile kaba etine vurmasına denir. Birden fazla aşık dışarı çıkmışsa, her aşık için aşık sahiplerine birer conk vurulur.

Oyun daire içinde bir tane aşık kalıncaya kadar devam eder. Oyun kaç kişi oynanıyorsa kişi sayısınca tekrar eder.

Oyun sonunda daire içinde kimin aşığı sona kalmışsa, sonraki oyunda ilk atışı yapma hakkı onda olur. Oyunların sonunda daire içinde kimin aşığı en sona kalmışsa diğer oyuncuları eve yemeğe götürür. (KK. 82)

Aşık Oyunun bir başka oynanış şeklini Fatma Kafasibüyük, Tufanbeyli İlçesi *Kayapınar Köyü Monografisi*'nde şu şekilde anlatmıştır:

Aşık, kesilen hayvanların arka bacaklarından çıkartılan kemiktir. Aşık oyununu hem çocuklar hem büyükler oynar. Her çocuğun en az 20-30 tane aşığı olur. Toplanan bu aşıklar renkli olsunlar diye soğan kabuğu, ceviz yaprağı ile kaynatılır. Soğan kabuğu ve ceviz yaprağı aşığa, kırmızı tonlarında renk verir. Topladıkları diğer otlarla da kaynatılarak farklı renkler elde edilir.

Aşık oyunu iki türlü oynanır. Birincisi; ortaya serpilten aşıklardan aynı şekilde olanlar vurulmaya çalışılır. Vurduklarını alırlar. Farklı şekilden bir aşık vurulursa sıra diğer oyuncuya geçer. İkincisi; ortaya bir daire çizilir, aşıklar bu dairenin ortasına tek sıra halinde dizilir. Oyuncuların ellerinde birer tane aşık bulunur. Belirlenen bir mesafeden de dairenin içindekiler vurulmaya çalışılır. Vuran kişi, dairenin dışına çıkardıklarını alır. (Kafasibüyük, 2008: 45)

Aşık Oyunu: Bu oyun için koyun, keçi, kuzu ya da oğlağın arka adalesinden çıkarılan kemiğe ihtiyaç vardır. Aşık bu kemiğin adıdır. Kemiğin dört tarafı da farklı şekildedir. Çukur olan kısmına “çik”, tümsek olan arka kısmına “tök”, düz olan taban kısmına “gart”, çukur ve şekilli olan yan yüzüne de “pav” denir. Bu kemik genelde kurban bayramında temin edilir. Aşık kemiği yün boyama zamanı boyanır. Boyanan aşıklarla oynanabilir. Aşık oyunu 6 kişiyle oynanır. Oyuncular aşıkları bir çizgiye yanlamasına dizerler. 3 ya da 5 metreden, ellerindeki ikinci aşıkları sırayla çizgidekilere atarlar. Yerdeki aşığı vuran kişi kendi aşığının şekline göre kazanır veya kaybeder. Kendi aşığı “çik”, yerdeki aşık “tök” ise alır. İkisi de aynı pozisyonda ise aşık atan yerdeki aşığı alamaz. Aşık atan kişinin aşığı “pav” ise yerdeki aşıkların hepsini alır. Bu oyunda hile serbesttir. Aşığın tök tarafı kazılır. İçine kurşun dökülür. Üzerine de çam sakızı sürülür. Kemik oyulurken çıkan parçalar ezilip bu çam sakızının üzerine yapıştırılır. Böylece çam sakızının izi kaybolur, hile anlaşılmaz (Savur, 2010:172).

## 1.7. Kâğıt Kalem ile Oynanan Oyunlar

### 1.7.1. Sopacı

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı mekân
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 4
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kâğıt, kalem
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Oyun dört kişiyle oynanır. Dört kâğıt kesilir ve kâğıtların üzerine “polis, hâkim, hırsız, sopacı” yazılır. Bir kişi kâğıtları karıştırır ve havaya atar. Herkes eline bir kâğıt alır. Kimse kâğıdını göstermez. Kâğıdında polis yazan ortaya geçer ve hırsızı bulmaya çalışır. Hırsızı bulursa hâkimin söyleyeceği kadar hırsıza vurur. Hırsızı bulamazsa hâkimin söylediği kadar sopacı polisi döver. (KK. 22)

### 1.7.2. Dedektif

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı mekân
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gece
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 4
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kâğıt, kalem
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Gece evde oynanan bir oyundur. Bu oyunda bir kasketin içine oyuncu sayısınca kâğıt katlanarak koyulur. Bu kâğıtlardan birine “katil”, birine de “dedektif” yazılır. Her oyuncu bir kâğıt çeker. “Dedektif” yazılı kâğıdı çeken oyuncu kimliğini açıklar. Işıklar kapatılır ve oyuncular odanın içinde dağılırlar. Bir süre sonra katil kendine bir kurban seçer ve ona sarılır. Kurban “Katil var!” diyerek kendini yere atar. Katil dışında tüm oyuncular buldukları yerde kalır. Katil istediği yere gidip durabilir. Işıklar açılır. Dedektif sorguya başlar. Katil dışında herkes, dedektifin sorularına doğru cevaplar vermek zorundadır. Katil istediği kadar yalan söyleyebilir. Dedektifin katili bulabilmesi için iki hakkı vardır. Bulamazsa katil serbest kalır. (KK. 24)

### 1.7.3. Hımbıl

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı mekân
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gece-Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 5-6
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kâğıt, kalem
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

5-6 kişiyle oynanan bir oyundur. Oynayan kişi sayısı kadar meyve ya da şehir isimleri küçük kâğıtlara yazılır ve kâğıtlar katlanır. Kâğıtlar bir kişi tarafından iki avucunun arasında bir boşluk olacak şekilde sallanarak karıştırılır ve ortaya atılır. Oyuncular hızlıca kendilerine kâğıt alırlar. (5 oyuncuyla oynanıyorsa oyuncuların her biri 5 kâğıt alır.) Oyuncular ellerindeki kâğıtları aynı isim grubu yapmaya çalışırlar. Saat yönünde sıra ile her oyuncu bir sonraki oyuncu ile kâğıt değişimi yapar. Bütün kâğıtlarını aynı isim grubu yapan oyuncu "hımbıl" diyerek elini yere koyar. Diğer oyuncular elini hımbıl diyenin elinin üstüne koymaya çalışır. Hımbıl yapandan itibaren oyunculara puan verilir. Elini en üste koyana puan verilmez. Belirlenen puana ulaşan oyuncu oyunu kazanır. (KK. 23)

#### **1.7.4. Hafıza Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı mekân
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gece-Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 7-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belirli oyuncu sayısı yoktur.
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kâğıt, kalem
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Bu oyunda çeşitli nesnelere herkese bir dakika süreyle gösterilir. Seçilen nesnelere kolay akılda kalacak türden olmamasına dikkat edilir. Tepsi ortadan kaldırıldıktan sonra, her oyuncu aklında kalan nesnelere adlarını yazar. Nesnelere çoğunu hatırlayan kişi oyunu kazanır (Özdemir, 2013: 20).

#### **1.7.5. Sos Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı mekân
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gece-Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	

<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kâğıt, kalem
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Kareli çizgilere sahip bir kâğıt üzerinde oyuncular sırasıyla “s-o-s” harflerinden birini çizgilerin kesiştiği noktalara veya karelerin içine yazarlar. Oyunun başında üstüste kaç defa aynı harfin yazılabileceği kararlaştırılır. Yanlamasına ya da çaprazlamasına “SOS” yapan oyuncu bir puan kazanır. SOS yapan oyuncu başka yapılabilecek SOS varsa onları da yapar. Oyun başında kararlaştırılan puana ulaşan oyuncu kazanır. (KK. 25)

#### **1.7.6. İsim Şehir**

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı mekân
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gece-Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 3-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kâğıt, kalem
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

3-5 kişiyle oynanan bir oyundur. Herkes eline kâğıt kalem alır. Kâğıtlara İsim-Bitki-Şehir-Hayvan-Ünlü-Ülke vs başlıklarını yazarlar. Oyunculardan biri üzerine alfabenin yazılı olduğu kâğıtta her harfin üzerine sırasıyla dokunur. Diğerleri dur deyince hangi harf üzerindeyse o harfle başlayan kelimeleri ellerindeki kâğıda yazarlar. İlk önce bitiren 10’a kadar sayar. “On” deyince herkes kalemını bırakır. Her başlık 10 puan değerindedir. Aynı şeyleri yazanlar puanları paylaşır. En çok puan toplayan oyunu kazanır. (KK. 26)

### 1.7.7. Tren Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı mekân
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, Gece-Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kâğıt, kalem
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

İki kişiyle oynanır. Oyuncuların önlerinde birer sayfa kâğıt bulunur. Bu kağıtlara aralarında boşluk olmak kaydıyla birden dokuza kadar sırasıyla sayılar yazılır. Kurrayla veya gönüllülük esasında biri oyuna başlar. Oyunu başlatan, tuttuğu bir sayıyı gizlice kağıdın bir kenarına yazarak, arkadaşından bunu tahmin etmesini ister. Mesela "7"yi yazmışsa ve arkadaşı bunu bilememişse, 7 rakamının üst, alt, sağ veya sol tarafına bir çizgi çeker. Eğer bilirse oyun sırası karşı tarafa geçer. Bir rakam dört çizgi çekilerek kutu içerisine alınınca, o rakam "vagon" olur. Dokuz rakam da kutu içine alınınca vagonlar arasında bağlantı çizgileri çizilerek tren kaldırılır. Treni kaldıran kişi oyunu kazanır. (KK. 87)

## 1.8. İp ile Oynanan Oyunlar

### 1.8.1. Arabir

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık hava
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız
<b>Sayısı</b>	: En az üç oyuncu
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: 5-6 m uzunluğunda kalın ip (halat)
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

En az üç kişiyle oynanan bir oyundur. İp atlama oyununa dayalı bir oyundur. İki kişi ipi sallarken oyunculardan biri “arabir” diyerek oyun içine girer. Oyuna ip havadayken girmek gerekir. İpe değen yanabilir ancak oyun kuralları oyun başında oyuncular arasında belirlenir. Oyun sırasında oyun başını çeken oyuncu “zincirleme” diyerek diğer oyuncuları bekleme yaptırmadan arkasından ip atlamaya çağırabilir. Yanan kişiler ipi çeviren kişilerin yerine geçer. Oyun başını çeken kişi istediklerini diğer oynayan kişilere yaptırabilir. Mesela “15 kere atla veya atlarken başına vur” gibi isteklerde bulunabilir. İp üzerinde atlama yapılırken sayılar “Birde bir, ikide iki, üçte üç...” şeklinde söylenmelidir. (KK. 18)

### **1.8.2. Yüzük Kaçırma**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az üç oyuncu
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: İp ve yüzük
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Uzunca bir ipe yüzük geçirilir. İpin iki ucu düğümlenir. Oyuncular ipi tutarlar ve bir halka yaparlar. Bir ebe seçilir. Ebe halkanın ortasında bekler. Oyuncular ellerinden ipi bırakmazlar. Yüzük ip üzerinde gezdirilir ve oyunculardan birinin elinde saklanır. Bu arada oyuncular ellerinde ip olmak üzere dönmeye başlarlar:

“Yüzük yüzük nerdesin  
Acep hangi eldesin  
Eğer bulamaz isen  
Sen ebesin, ebesin” derler.

Ebe: “Kollar yukarı!” der. Oyuncular ipe beraber kollarını yukarı kaldırır. Ebe şüphelendiği bir oyuncunun elini açtırır. Ebe yüzüğü bulamazsa gülünç cezalar alır. (KK.19)

### 1.8.3. İp Çekme

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık hava
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az 5 kişiden oluşan iki grup oyuncu
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: 5-6 m uzunluğunda kalın ip (halat)
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

İki takımla oynanan bir oyundur. Uzunca ve kalın bir ip (halat) bulunur. Ortaya bir kişi geçer ve ortadaki kişinin beline ip bağlanır. İpin iki ucuna eşit sayıda oyuncu geçer. İki takım da ortadaki oyuncuyu kendine doğru çekmeye başlar. Ortadaki oyuncuyu kendine çekmeyi başaran takım kazanır. (KK. 20)

### 1.8.4. İplikçi

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı mekân
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: İki Oyuncu
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: İp
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Parmakları acıtmayacak kalınlıkta iki ucu birbirine bağlanmış iki iple oynanan bir oyundur. Oyuncular karşılıklı olarak oturur ve iplikleri baş ve işaret parmaklarından başlamak üzere iki el parmaklarına dolarlar. Her defasında değişik şekiller ortaya çıkarılmaya çalışılır. Oyuncular birbirlerinin yaptıkları şekilleri sırayla yapmaya çalışırlar.

Yapamayan kaybeder. Bu oyunu erkek çocuklar da oynamakla beraber kız çocukların oynadığı bir oyundur. (KK. 21)

### **1.8.5. Lâleli**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık hava
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız
<b>Sayısı</b>	: 3-6
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: 5-6 m uzunluğunda kalın ip (halat)
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

İp atlama oyunudur. En az üç en fazla altı oyuncuyla oynanır. İki kişi karşılıklı olarak ipi tutar ve soldan sağa doğru çevirir. Dışarıdan oyuncuların biri ipe değmeden içeri girer ve ipten atlayıp dışarı çıkar. Atlayışı birden fazla kişi yapacaksa, diğer oyuncular da aynı şekilde ipten atlayıp geçerler. Laleli oyununda atlayış yapılan her aşamada bir tekerleme söylenir. Aşağıda bu tekerlemeler yer almaktadır.

Laleli bir

İçeriye gir

Ipten tut

Dışarıya kaç (Oyuncu ipe değmeden dışarı kaçmalıdır.)

Laleli iki

Ormandaki tilki

Tilkinin yarısı

Doktor Beyin karısı

1, 2

Laleli üç

Atlaması güç

1, 2, 3

Laleli dört

Dön eteğini ört

1, 2, 3, 4 (Tekerlemeden sayıya geçildiğinde dönerek atlanmalıdır.)

Laleli beş

Beş kardeş

1, 2, 3, 4, 5

Laleli altı

Altınımı çaldı

1, 2, 3, 4, 5, 6 (Yere düşen altınlar toplanıyormuş gibi yapılır.)

Laleli yedi

Yemeğimi yedi

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Laleli sekiz

Seksen sekiz

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (Bu bölümde sayılar atlanırken tek ayak üzerinde sekilir.)

Laleli dokuz

Doksan dokuz

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Laleli on

Kırmızı don

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

(KK. 91)

## **1.9. Terlik ve Ayakkabı ile Oynanan Oyunlar**

### 1.9.1. Terlik Saklamaç

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık hava
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 4-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Terlik
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

4-5 kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuncular terliklerini çıkararak 75-100cm aralıklarla ardı ardına dizer. Her oyuncu sırayla tek ayaküstünde terliklerin arasında atlayarak parkuru tamamlar. Parkuru tamamlayan çocuk istediği bir terliği parkurun içinden çıkarabilir. Çıkarılan terlik kiminse çıkan terliği giyer. Terlikler oyundan çıktıkça yerde kalan terlikler arasında mesafe artar ve oyun zorlaşır. Oyuncular duruma göre uzayan mesafe için ek adım hakkı verir. En son kalan terlik kazananlar tarafından saklanır. Terliğin sahibi terliğini ararken diğer oyuncular “sıcak- soğuk” diyerek yönlendirme yaparlar. Terlik bulununca yeni oyuna geçilir. (KK. 58)

### 1.9.2. Ayakkabı Kaçırma

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık hava
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 5-10
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Ayakkabı, Kemer
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Tufanbeyli

Oyuncular ayakkabılarını çıkarırlar ve belirlenen bir ağacın altına atarlar. Oyuncular bellerindeki kemerlerini çıkarırlar ve bu kemerleri birbirine bağlarlar. Birbirine bağlanmış olan kemerlerin bir ucu ağaca bağlanır. Bir ebe seçilir. Seçilen ebe bir ucu ağaca

bağlı olan kemerin boştaki ucunu tutar. Ebe tuttuğu kemeri hiç bırakmaz. Çünkü ebenin hareket edebileceği alan kemerle sınırlandırılmıştır. Diğer oyuncular ayakkabıları ebeden çalmaya çalışırlar. Ebe, boşta olan eliyle ayakkabıları çalmaya çalışan çocukları yakalamaya çalışır. Ebe oyunculardan birini yakalarsa yakalanan çocuk yeni ebe olur. Ebe tüm ayakkabıları çaldırırsa, diğer oyuncular tarafından belirlenen mesafeye kadar tek ayak üzerinde gitmelidir. Ebe cezasını çekerken diğer oyuncular da, ebeden çaldıkları ayakkabıları ebeye atarlar. Bu nedenle ebe hızlı bir şekilde cezasını tamamlamalıdır. (KK. 105)

## **1.10. Çivi Tığ Gibi Nesnelere Oynanan Oyunlar**

### **1.10.1. Ağ, Tuzak veya Yılan**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık hava
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Tığ, çivi, çuvaldız gibi sivri uçlu nesnelere
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Bu oyun, yağmur yağdıktan sonra, toprak macun kıvamında olduğunda oynanan bir oyundur. Ayrıca oyuna tuzak ve yılan gibi değişik isimler de verilmektedir. Oyun iki çocuk arasında oynanmaktadır. Oyunda gerekli araç ve gereçler; tığ, çivi, çuvaldız gibi sivri uçlu nesnelere. Oyunun başında, oyun oynayan çocuklar, kaybedenin kazanana vereceği ödülü kararlaştırırlar. Oyuna ilk başlayanı belirlemek için yazı tura atılır ve kazanan çocuk oyunu başlatır. Yere büyük bir V harfi çizilir. V şeklinin bir ucu bir oyuncunun, diğer ucu da diğer oyuncunun olmaktadır. Oyunu başlatan çocuk, elindeki çivi veya çuvaldızı toprağa saplamak için atar. Çivi şayet toprağa saplanmazsa sıra diğer oyuncuya geçer. Saplanırsa, çivi saplandığı noktadan çekilerek saplanan yerle V şeklinin kendine ait ucuyla

birleştirecek şekilde bir çizgi çizer. Aynı işlemi diğer oyuncu da tekrarlar. Buradaki amaç rakibe çizgi çizecek alan bırakmamaktır. Bu şekilde iki oyuncu da daire veya ağlarını ortada bitirene kadar bu oyun devam eder. Oyun sonlara doğru daha da zorlaşmakta ve heyecanlı olmaktadır. Çivinin çizgiye değmesi ve çivinin saplanmaması gibi durumlarda iki oyuncu arasında sıra, sık sık değişmektedir. Oyunu kaybeden, kazanan oyuncuya oyun başlatmadan önce belirlenen ödülü verir. Çoğu zaman bu ödül bilye veya parlak taşlar olmaktadır(Başal, 2011: 99).

### **1.10.2. Çivileme**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Çivi ve tahta
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Genellikle erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Dikdörtgen veya kare bir tahtanın üzerine 6 sırada ve her bir sırada 5 çivi çakılır. Çakılan çivilerin rasında bir paranın sığacağı kadar boşluk bulunmalıdır. Bu çivilerin üzerine para lastiği takılır. Tahtanın arkası çevrilir ve çivi uçları batmasın diye körleştirilir. Daha sonra bozuk para, jeton gibi yuvarlak ve metal bir cisim en başa koyulur ve karşı taraftan çıkarılmaya çalışılır. (KK. 17)

## **1.11.Oyuncak Bebek ile Oynanan Oyunlar**

### **1.11.1. Çomçalı Gelin**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yazın, kuraklık zamanlarında

**Oyuncuların**

<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir oyuncu sayısı yoktur.
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Ağaç Kepçe, Kumaş
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Kuraklık dönemlerinde çocuklar, çomçaya (ağaç kepçe) ağaçtan birer kol takarlar. Daha sonra bu ağaç iskelete entari giydirilip duvak takılarak gelin edilir. Çocuklardan ikisi “çomçalı gelin”in kollarından tutarak yürümeğe başlarlar. Onları da diğer çocuklar takip eder. Her evin önünde durularak topluca şu dörtlük söylenir:

Çomçalı gelin çom ister,  
Allah'tan yağmur ister;  
Yağ verenin oğlu olsun,  
Bulgur verenin kızı olsun.

Ev halkından biri çocuklara yağ, bulgur vs. verirken diğeri de çomçalı gelinin üzerine bir kova su döker. Bütün evler dolaşıldıktan sonra, toplanan malzemelerle bulgur pilavı pişirilip hep birlikte yenir (Özdemir, 2006b: 297).

Adana'da bu oyunun farklı şekilleri de dikkat çekmektedir: Yağmur duasına katılan bütün çocuklar, önce “bödü” adı verilen bir büyük kukla yaparlar, üzerlerine eski, yamalı elbiseler giyerler, üstüne yeşil yapraklı ağaç dalları sararlar; “bodi bodi” diye bağırarak bütün köyü gezerler veya bütünn köylüler toplanıp bir kız ile erkek seçerler. Bunlar, gelin güvey gibi giydirilip süslenir. Bütün köylü, gelin ve güveyi kapı kapı gezdirerek evlerden buğday, pirinç, bulgur vb. yiyecekler toplarlar. Buğday veren ev sahibi, gelinle damadın üstüne bir çomça su döker. Gelin kılığına giren kişiye “çomçalı gelin” adı verilir. (Şimşek, 2003: 81)

**1.11.2. Bodi Bostan**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yazın, kuraklık zamanlarında
<b>Oyuncuların</b>	

<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı yoktur.
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Çam Kabuğu, Kumaş, çaput
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Aladağ, Adana

Yazın kurak geçtiği zamanlarda oynanan bir oyundur. Çam kabuğundan uzun ve büyükçe bir parça bulunur. Bu çam kabuğuna kol ve bacak olarak çöp takılır. Çocukların evlerinden getirdikleri çaput ve kumaş parçalarından bu bebeğe kıyafet yapılır. Köyün çocuklarına imam eşlik eder. Ancak imam çocukların oyunlarına müdahalede bulunmaz. Çocuklar gömlek ve ceketlerini önü arkalarına gelecek şekilde ters giyerler.

Çocuklar ellerinde bebekleriyle kapı kapı dolaşmaya başlarlar. Her vardıkları evin önünde:

Bodu Bodu anan neden öldü

Bir kaşıcık sudan öldü

Ver Allah'ım ver, Sicim Gibi Yağmur

derler. Evin sahibi bir sehen (metal tabak) suyu alır ve çocukların üzerine serper. Evin sahibi daha sonra çocuklara bulgur ya da yağ verir. Bütün evler gezildikten sonra imam ve çocuklar dere kenarına giderler ve çocuklar topladıkları malzemelerle aş yaparlar. İmam hariç tüm çocuklar bu aştan yerler. İmam yemek sonrası dua eder.

Bodu oyunundan sonra veya daha başka yağmur törenlerinden sonra yağmur yağarsa, evin ilk çocukları yağmurun altında koşmaya başlarlar ve şunları söylerler :

Ben anamın ilkiyim

Derelerde dilkiyim

Ver Allah'ım ver (KK. 9)

Nebi Özdemir'in *Türk Çocuk Oyunları* isimli eserinde Bodu oyunu şu şekilde anlatılmıştır:

Oyunun 1951 yılına kadar oynandığı ve o tarihten sonra da terk edildiği belirtilmiştir. Çocuklar ağaç kepçenin baş ucuna yakın bir yere elli cm'lik bir değnek bağlarlar. Hazırlanan bu bebeğe "gelin" adı verilir. Daha sonra kepçenin baş kısmına tül, diğer kısmına da bez parçaları sarılır. Köyün çocukları, yağmur yağdırmak amacıyla, bütün evleri aşağıdaki sözleri topluca söyleyerek dolaşırlar:

Bodi bodi bostan,

Anam babam neden doğdu?

Bir kaşıkçık sudan doğdu.

Verin bodinin hakkını.

Kırk gün yağmur,

Elli gün çamur,

Ver Allah'ım bir yağmur.

Tuz verenin oğlu, yağ verenin kızı olur. (Özdemir, 2006b: 272)

## 1.12. Sapan ile Oynanan Oyunlar

### 1.12.1. Kızıl Elma-Kızartmaca

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az 10 kişi
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Tahta sapan
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

En az 10 kişiden oluşan bir grup oyunu olan Kızıl Elma (Kızılılık) oyununda amaç, oyuncuların saklandıkları yerden çok uzakta bir yere konulan kızıl elmaya hiç yanmadan ulaşmalarıdır. Oyunun başlangıcı şöyledir: Her bir oyuncunun elinde oyuncağı olan lastik fırlatan tahta silahları olur ve her bir oyuncuda dört/beş adet lastik bulunur. Bu oyuncuların her biri kendine bir ağaç belirleyerek onun arkasına saklanır. Ardından tek tek oyuncular kızıl elmaya ulaşmak için koşmaya başlarlar. Ancak burada önemli olan nokta, hedefe koşan oyuncunun diğer oyuncuların silahlarından çıkan lastiklere yakalanmaması ve yanmaktan kurtulmasıdır. Eğer bunu başarır, oyunu o grup kazanmış sayılır ve ceza olarak yenen taraf, yenilen tarafın oyuncularına silahlarıyla lastik fırlatır. Ayrıca yenilen taraf, yenen tarafa ikişer elma verir. Oyunun diğer adının “kızartmaca” olmasının nedeni de budur (Oğuz ve Ersoy, 2004: 52).

### 1.12.2.Çatal Kırmaç

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az 2 oyuncu
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Tahta sapan
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Sayışılarak “ebe” seçilir. Ebe lastik bağlı “çatal”ını (sapan) belirlenen yere ters şekilde diker. Diğer çocuklar da atış çizgisinden dikilen çatala, kendi çatallarıyla taş atarlar. Belirlenen sayıdaki atışlar sonunda çatalı “kıramayan”, bir diğer deyişle vuramayan oyuncu, oyunun yeni ebesi olur ve sapanını oyun yerine diker. Birden fazla kişi çatalı vuramamışsa ebe, bu kişilerden birini yeni ebe seçer (Özdemir, 2006b: 297).

### 1.13. Oyun Mekânında Bulunan Nesnelere ile Oynanan Oyunlar

#### 1.13.1. Patlangaç

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belirli bir oyuncu sayısı yoktur.
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Çamur
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Çamurla oynanır. Çamurla toprak kap yapan çocuklar yaptıkları kapları biraz kuruttuktan sonra yere çarparak patlatırlar. En güçlü kim patlatırsa yüksek puan alır. Oyunun sonunda puanlar toplanır. Oyunu kaybeden kazananı sırtında belirlenen yere kadar taşır. (KK.64)

### 1.13.2. Yılan Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Çamur, meşrubat kapağı
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Yere yılan şeklinde (s şeklinde) çizgi çizilir. Bir gazoz kapağı bulunur ve kapağın içine çamur koyulur. Oyuna ilk kimin başlayacağı:

“ Ooo piti piti

Karamela sepeti

Terazi lastik, jimnastik

Biz size geldik, bitlendik

Hamama girdik, temizlendik

Dik, dik, dik

Dersimiz matematik” sayışmasıyla belirlenir. Gazoz kapağı ilk oyuncu tarafından yılanın kuyruğundan başlamak üzere parmak ucuyla iteklenir. Çizgi dışına çıkmadan yılanın başına kadar giden oyunu kazanır. (KK. 65)

### 1.13.3. Halı Çekmeç

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Kış

**Oyuncuların**

<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2-4
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Halı, yolluk
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Yolluk veya halı üzerinde dengede durma amaçlı bir oyundur. Genellikle iki kişiyle oynanan bir oyundur. Ancak daha kalabalık (3-4 kişi) da oynanabilir. Yolluğun ya da halının olduğu yer karo, fayans veya ahşap gibi çekildiğinde kayabilecek şekilde kaygan olmalıdır. Oyuncular aralarından birini ebe seçerler. Ebe yolluğu uçlarından tutarak hızla çeker. Yolluğun üzerindeki oyuncular düşmemeye, ayakta kalmaya çalışırlar. Ebe bazen oyuncuları yanıltmak için yolluğu çekiyormuş gibi yapar. Oyun iki kişiyle oynanıyorsa yolluk üstündeki oyuncu, düşünce ebeyle yer değişir. İki'den fazla kişiyle oynanıyorsa, yolluk üstünde ilk düşen oyuncu ebeyle yer değişir. (KK. 84)

**1.13.4. Kaya Üstüne Basma**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:4-10
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Kaya parçası
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Oyun en az dört beş kişiyle oynanır. Boş bir alanda toplanılır. Oyuncu sayısından bir eksik kaya parçası oyun alanının çeşitli yerlerine yerleştirilir. Sayışma yapılır ve sayışmada en son çıkan kişi ebe olur. Ebe ortada oyuncuları toplar. Bir, iki, üç dediğinde herkes kayanın üzerine basmak için dağılır. Kayaya basmadan ebenin yakaladığı kişi yeni ebe olur.

Bu oyun iki grup halinde oynanmak istenirse, gruplar eşit sayıda kişiden oluşmalıdır. Oyunda hangi grup daha çok ebelenirse diğer grup oyunu kazanmış olur. (KK. 29)

Bu oyun Tufanbeyli’de “Ebeye Basmaç” adıyla oynanmaktadır. Oyunun Tufanbeyli’de oynanma şekli şöyledir:

İki takım oluşturulur. Oyun oynanacak meydana büyükçe bir taş getirilip konur. Yazı tura atılarak hangi grubun oyuna başlayacağı tespit edilir. Oyuna başlayan grup sağa sola dağılır ve saklanır. Bu arada diğer takım yerinden ayrılmaz. Saklanan takımın oyuncularını bulmak için bekleyen takımın oyuncuları etrafa dağılır. Ancak ebe taşına bir bekçi konulur. Yakalanan oyuncular ebe taşının etrafında beklerler. Saklanan oyunculardan biri ebe taşına kadar gelip taşa basarsa yakalanan oyuncular serbest kalır. Tüm oyuncular yakalanırsa takımlar yer değiştirirler ve yeni oyuna başlarlar. (KK. 105)

#### **1.13.5. Kukalı Saklambaç**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:5-6
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Boş bir teneke
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Oyun 5-6 kişiyle oynanır. Eski bir teneke bulunur. Sayışılarak ebe tespit edilir. Oyunculardan biri tenekeyi tutar ve olabildiğince uzağa fırlatır. Ebe arkasına bakmadan tenekeye doğru gider. Bu arada oyuncular saklanır. Ebe oyuncuları ararken, ebeye görünmeden oyuncular kukayı alıp yine daha uzak bir yere fırlatır. Ebe bir oyuncuyu görürse hemen kukanın üzerine basar ve “Kukaladım.” der. Ebe değişir. (KK.48)

### 1.13.6. Mullahara

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, gece
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:4-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Ağaç dalı, yassı taş
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Tufanbeyli-Feke

Akşam karanlıkta ilkokul çağında 4-5 çocukla oynanan bir oyundur. Oyuncular ellerine birer kömür parçası alırlar. Ebe sayışarak ya da kura yoluyla belirlenir. Ebe saklambaçta olduğu gibi bir yere yumulur. Ebenin etrafı bir daire ile çevrilir. Diğer oyuncular etrafa dağılırlar ve ebenin belirlenen sayıya kadar sayması beklenir. Bu arada etrafa dağılan oyuncular bir ağaç dalı parçasına veya yassı bir taşa 100-200 arası çizgi çizerler. Çizgiyi çizen oyuncu, çizdiği çizgi sayısını unutmamalıdır. Ebe saymasını bitirdiğinde diğer oyuncular daire içine girmiş olmalıdır. Ebe saymasını bitirdiğinde daire içine girmeyen oyuncu yanar. Ebe oyuncuların sakladıkları nesnelere bulmaya çalışır. Bulunan taş ya da ağaç parçası üzerindeki çizgileri sayar. Doğru sayarsa nesneyi saklayan oyuncunun kafasına diğer oyuncular tısnık vururlar. Ebe yanlış sayarsa bu sefer ebenin kafasına diğer oyuncular tısnık vururlar. Çizgileri çizen oyuncu çizdiği çizgi sayısını yanlış hatırlıyorsa bu defa diğer oyuncular bu oyuncuya tısnık vururlar. Ebe tüm nesnelere bulmuş ve doğru saymışsa ilk bulduğu nesnenin sahibi ebe olur. (KK. 82)

Bu oyunun Feke'de oynanan şekli şu şekildedir: Akşamları oynanan çekişmeli bir oyundur. Saklambaca benzeyen bu oyunda ebe sesli olarak oyuncuların gittiği yerleri söyler. Bu şekilde saklanan kişiler yerlerini değiştirir. Ebenin ilk bulduğu kişi, ebenin belirlediği taşa basmak için onunla yarışır. Eğer taşa basamazsa ebe tüm oyuncuları çağırır ve hepsine ceza verir (Savur, 2010: 172).

### 1.13.7. Evcilik Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, gündüz

**Oyuncuların****Yaşı** : 5-7**Cinsiyeti** : Kız-Erkek**Sayısı** :2-3**Oyunda Kullanılan Malzemeler** : Gazete parçaları, bisküvi, çikolata ambalajları, küçük taşlar vs.**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana Geneli

"Evin hanımı" çamurdan yemekler yapar, erkek ise yemekte kullanılmak üzere çalı çırpı ve ot gibi çeşitli malzemeleri toplar ve eve getirir. Gazete ve kullanılmayan kâğıtlar para yerine geçer. Bakkal amca, yerlerden topladığı bisküvi, çikolata ambalajlarının içini taşlarla doldurur ve bakkalında ürün satmaya hazır olur. Yalancıkıtan olan her şey, çocukların büyüklerini taklit ettiği diğer yaşam biçimi ile devam eder (Özdemir, 2013: 36).

**1.13.8. İskemle Kapma****Oyun Alanı** : Açık-Kapalı alan**Oyunun Oynanma Zamanı** : Kış-Yaz, gündüz**Oyuncuların****Yaşı** : 5-6 yaşlarından itibaren herkes**Cinsiyeti** : Kız-Erkek**Sayısı** :Genellikle 5-6 oyuncuyla oynanır.**Oyunda Kullanılan Malzemeler** : İskemle-sandalye**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana Geneli

Sandalye kapmaca olarak da bilinen bir oyundur. Her yaş grubundan insan bu oyunu oynayabilir. Birkaç sandalye daire oluşturacak şekilde sırt sırta verilerek dizilir. Sandalye sayısı oyuncu sayısından bir tane eksik olmalıdır. Oyuncular herhangi bir müzik eşliğinde oynamaya başlayıp sandalyelerin etrafında dönerler.. Müzik aniden durdurulur. Müzik durduğunda herkes sandalye kapmaya çalışır. Ayakta kalan oyuncu, oyun dışı kalır ve her oyuncu çıkmasında bir sandalye çıkartılır. Böylece en sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur. (KK.78)

### 1.13.9. Kedi ile Fare

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, gündüz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 5-10
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Ağaç, sandalye
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Çocukların serbestçe oynayabilmesi için bu oyun açık bir alanda oynanır. Oyunda bir sandalye, direk ya da çocukların arkasına saklanabileceği herhangi bir nesne konulur. Ortam müsaitse herhangi bir ağaç da bu nesne vazifesini görebilir.

Nesneden on on beş metre uzakta bir çizgi ile sınır belirlenir. Oyuncu çocuklardan bir tanesi 'kedi' olur. Kedi olan oyuncu ağacın veya sandalyenin arkasına saklanır. Diğer oyuncular ise 'fare'dir. Onlar da çizginin arkasında dururlar. Fareler diye bağırılarak işaret verildiğinde oyun başlar ve tüm fare olan oyuncular kedinin saklandığı yere doğru ilerlerler.

Kedinin saklandığı sandalye veya ağacın üzerine temsil ettikleri fareyi takliden tırmalayarak elleriyle dokunurlar. Kedi istediği zaman olduğu yerden çıkar. Fareleri sınır olarak çizilen çizgiye kadar kovalamaya başlar. Çizgiye varmadan yakalanan fareler oyunda artık kedi yavrusu olarak tanımlanırlar ve kedinin grubuna dâhil olurlar. Oyunun başında seçilen büyük kedi ile birlikte diğer fareleri kovalamaya başlarlar.

Oyun, oyuncular arasında tek fare kalana kadar devam eder. En son kalan fare bir sonraki oyunun başlangıcında kedi olur (Özdemir, 2013: 8).

### 1.13.10. Hırsız Polis

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, gündüz
<b>Oyuncuların</b>	

<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 5-6 kişilik iki grup
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Herhangi bir nesne
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Oyundaki çocuklar on beş, yirmi metre ara ile iki sıra olurlar. Bir grup hırsız, diğer grup ise polis olur. Tam ortaya bir çember çizilir. Çemberin içine bir eşya konur. Sıradaki her çocuğa bir numara verilir. Numarası söylenen hırsız ve polis çemberin yakınına gelir. Hırsız çemberin içindeki eşyayı çalmaya, polis ise onu yakalamaya çalışır. Görevini başaramayan diğerine esir olur (Özdemir, 2013: 10).

#### **1.14. Diğer Oyun Araçlarıyla Oynanan Oyunlar**

##### **1.14.1. Topaç 1**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: Genellikle 2-4 oyuncuyla oynanır.
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Topaç
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Topaç ağaçtan yapılan ve ucunda çivi bulunan söbe, yumurta şeklinde bir oyuncaktır. Topacın ağacı yere fırlatıldığında kırılmaması için sağlam olmalıdır. Topacın demir ucu nal çivisi ya da daha başka bir çividen de olabilir. Topaç yapıldıktan sonra bir buçuk metre kadar kalınca bal mumlanmış bir ip, çividen itibaren sarılır ve demir ucu yere gelecek şekilde hızla ip çekilerek fırlatılır. Oyuncular topacı aynı anda fırlatırlar ve topacı daha uzun dönerse o oyunu kazanır. Topaçlar dönerken kırbaç türü bir iple topaçlara vurularak dönme süresi uzatılır.

Topaç oyunu deęişik şekilde de oynanır. Mesela ortaya bir daire çizilir. Oyuncuların hangisinin topacı daire dışına çıkartılmaya çalışılır. Daire dışına çıkan topaç kaybetmiş sayılır.

Bir dięer oyun şekli ise, yere bir çukur kazılır. İçine bir topaç koyulur. Bir oyuncu topacını çukura doğru atar. Dięer topaç çukurdan çıkarsa oyunu kazanır. (KK.66)

### 1.14.2 Topaç 2

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan, Buzlu yer
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz-Kış, gündüz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: Genellikle 2-4 oyuncuyla oynanır.
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Topaç
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Tufanbeyli, Adana

Topaç meşe ağacından yapılır. Meşe ağacından yontulan topacın tepe kısmı hafifçe çukurlaştırılır. Öküz nalı mihından topacın ucu yapılır. Mihın ucu dövülerek sivriltilir. Yontulan topaç ocağın karşısında kızarıncaya kadar kurutulur. Birbuçuk metre kadar uzunluęunda hafif kalın topaç ipi bal mumuyla sertleştirilir. Kışın buz üzerinde topaç çevrilir. Oyuncular, topaç çevirirken rakip oyuncunun daha önceden tepe kısmı hafif çukurlaştırılmış topacını nişanlar. Rakibin topacı kırılmaya çalışılır.

Topacı kırılan oyuncu oyunu kaybeder. Topaç oyununda dięer bir ütme yolu da iki oyuncu aynı anda topaçlarını atarlar. Kimin topacı daha uzun dönerse o oyuncu oyunu kazanır. (KK. 82)

Bir dięer topaç”Lilliş” oyununda: 4-5 çocuk oynar. Oyuna başlarken bir kişi komut verir, lillişler ipe sarılır ve yere fırlatılır. Yere fırlatılan topaçları en uzun süre döndürmek oyunun temel amacıdır. Yerde dönmeyen, devrilen topaç alınmaz yerde kalır. Dięer topaçlar bu topaca vururlar. Ancak yerdeki topacı döven topacın da dönmesi gerekir. Yerdeki topaca vuramayan topaç sahibi, topaç dönerken eline alır ve yerdeki topaca deędirmeye çalışır. Hala vuramadıysa, yerdeki topaç sahibi topacını alır ve vuramayan

topacı yere yatırır. Bu sefer herkes bu topaca vurmaya çalışır. Amaç kazanmak değil topacı yaralamaktır. (Savur, 2010: 172)

### **1.14.3. Tapa Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, gündüz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:4-5
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Gazoz kapağı, yassı taş
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

4-5 oyuncuyla oynanan bir oyundur. Oyun oynamak için beton ya da asfalt ya da düz, sert bir zemin bulunmalıdır. Gazoz, meşrubat kapakları taşla ezilerek düzleştirilir. Oyuncuların her birinde atış yapacakları, zeminde iyi kayan, genellikle dere kenarlarından bulunan yassı pürüzsüz, 8-10 cm çapında atış taşı bulunur. Oyun alanına 20-25 cm çapında bir daire çizilir. Her oyuncu eşit sayıda gazoz kapağını dairenin ortasına üst üste dizer. Dizilen gazoz kapakları çok yüksek olmaz. Yüksek olacak olursa yanına bir sıra daha dizilir. Dizili gazoz kapaklarından 10-15 m ileriye bir çizgi çizilir. Oyuncular çizgiye doğru taşlarını atarlar. Oyuncuların attığı taşlar çizgiyi geçmelidir. Çizgiyi geçemeyen oyuncu oyun bitene kadar kenarda bekler. Çizgiyi geçen oyuncuların taşlarının çizgiye olan mesafesine göre atış sırası belirlenir. Çizgiye en yakın olan oyuncu çizgiden atışını yapar. tapaları vuran oyuncu tapaları daire dışına çıkarmalıdır. Daire dışına çıkan tapaları, vuran oyuncu alır. Tüm oyuncular atışını yaptıktan sonra hala yerde tapa varsa, o tapalar ortanın malı sayılır ve yeni oyunda o tapaların üzerine her oyuncu belirlenen sayıda tapa yerleştirir. Tapası biten oyuncu oyundan çıkar. Tapalar bir oyuncuda toplanıncaya veya bir oyuncu cırlazlık yapıncaya ya da usanıncaya kadar oyun devam eder. (KK. 83)

#### 1.14.4. Laglagı

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-20
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:Belli bir oyuncu sayısı yoktur.
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Ağaçtan yapılmış araba
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Aladağ

Ağaçtan yapılan en az üç tekerlekli arabalarla oynanan bir oyundur. Laglagı denilen arabaların tekerlekleri çınar ağacından yapılır. Çınar ağacının yaklaşık 15 cm çapındaki dalı gölgede kurutulur. Kuruyan daldan arabaya takılacak sayıda tekerlek kesilir. Tekerleklerin kalınlığı yaklaşık 4 cm olmalıdır. Çam ağacından arabanın gövdesi yapılır. Arabanın uzunluğu binecek kişi sayısına göre değişmekle beraber 150 cm kadar olur. Arabanın ön kısmına hareketli bir dingil takılır. Dingilin ortasından kalın bir çiviyle veya bir demirle arabanın uç ön kısmına dingil yerleştirilir. Arka taraftaki dingil sabit olmalıdır. Dingillerin uç kısımlarına tekerlekler yerleştirilir. Tekerleklerin yerinden fırlamaması için dingilin tekerleğin dış kısmında kalan yerine bir delik açılır ve bu deliğe kama yerleştirilir.

Çocuklar yaptıkları bu arabalarla meyilli bir yerden, mesela tepelik bir yerin taşsız yamızından yarış yaparlar. Yarış yapan çocuklar öndeki hareketli dingili ayaklarıyla yönlendirirler. Belirlenen yere ilk önce varanın arabasını sonraki gelen başlangıç yerine kadar taşır.

Arabanın giderken çıkardığı sestten dolayı bu araca “laglagı” denir. (KK. 86)

#### 1.14.5. Kırk Bir Çubuk Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Kış-Yaz, Gece-Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 7-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:2

**Oyunda Kullanılan Malzemeler** : Kırkbir tane aynı boyda çubuk  
**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana

41 çubukla oynanır. En az iki kişiyle oynanan bir oyundur. Çubuklar avuç içinde yere dik olarak tutulur ve yere bırakılır. Çubuklar etrafa yayılırlar. Oyunculardan biri yere dağılan çubukları diğer çubukları oynatmadan almalıdır. Eğer çubuk alınırken diğer çubuklar oynatılırsa çubuk alma sırası diğer oyuncuya geçer. Oyuncu çubukları alırken daha önce almış olduğu çubuklardan birini yardımcı olarak kullanabilir. Oyun sonunda en çok çubuğu toplayan oyunu kazanır. (KK.87)

#### **1.14.6. Kibrit Oyunu**

**Oyun Alanı** : Kapalı alan  
**Oyunun Oynanma Zamanı** : Kış-Yaz, Gece-Gündüz  
**Oyuncuların**  
**Yaşı** : 5-10  
**Cinsiyeti** : Kız-Erkek  
**Sayısı** :2  
**Oyunda Kullanılan Malzemeler** : Kibrit Kutusu  
**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana Geneli

İki kişi ile oynanan bir oyundur. Kibrit kutusu, baş ve işaret parmakları ile tutularak havada takla atacak şekilde atılır. Kutu dik gelirse 10 puan kazanılır, yan kısmı üzerine düşerse 5 puan kazanılır. Kibrit kutusu yan ve dik geldiği müddetçe aynı oyuncu tarafından atılmaya devam edilir. Dik ve yan gelmeden kibritin geniş yüzeyi üzerine düşerse, atış hakkı karşı tarafa geçer. Belirlenen puana ulaşan oyuncu, oyunu kazanır. (KK.96)

#### **1.14.7. Çuval Yarışı**

**Oyun Alanı** : Açık alan  
**Oyunun Oynanma Zamanı** : Yaz, Gündüz, Bayram ve Şenliklerde  
**Oyuncuların**

<b>Yaşı</b>	: 5-20
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:2-10
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Boş naylon veya kumaş çuval
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Çuval yarışı oyununda oyuncular boş çuvaları ayaklarından bellerine kadar giyerler ve yan yana sıralı bir şekilde dizilirler. İşaret verilmesiyle birlikte daha önce belirlenen varış çizgisine ulaşmak için oyuncular çuvalarla birlikte zıplayarak veya çuvalın içinde yürüyerek giderler. Belirlenen varış noktasına ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır ve ödüllendirilir. (KK. 97)

#### **1.14.8. Yüzük Bulmaç**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 8-10
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Fincan veya çorap
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

8-10 kişiyle oynanan bir oyundur. Oyunda yaş sınırlaması yoktur. Yüzük, kahve fincanlarına veya çoraplara saklanır. Fincan veya çoraplar bir tepsiye koyulur. Bir kişi oyunu yönetir. Yönetici tepsiyi getirir ve kalabalığın içine koyar. Herkes kendine bir fincan seçer ve elini fincanın üstüne koyar. Yönetici herkese sırayla fincanları kaldırmasını söyler. Yüzüğü bulan mükâfatlandırılır. (KK. 44)

#### **1.14.9. Hulahup**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz

**Oyuncuların****Yaşı** : 5-10**Cinsiyeti** : Kız**Sayısı** : 1**Oyunda Kullanılan Malzemeler** : Hulahop oyuncağı, çember**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana

Hulahup, genellikle plastikten yapılan ve vücudun çeşitli yerleriyle (genellikle bel etrafında) çevrilen halka şeklinde bir oyuncaktır. Kökeni tam olarak bilinmese bile dünyanın çeşitli bölgelerinde antik çağlardan beri oynanır. Özellikle 1950'lerde ve 1980'lerde moda olmuştur (Özdemir, 2013: 13).

**1.14.10 Taso****Oyun Alanı** : Açık-Kapalı alan**Oyunun Oynanma Zamanı** : Gündüz, Yaz-Kış**Oyuncuların****Yaşı** : 5-10**Cinsiyeti** : Erkek**Sayısı** : 2-5**Oyunda Kullanılan Malzemeler** : Taso**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana Geneli

Taso oyunu 2-5 kişi arasında oynanır. Oyuncular anlaştıkları miktarda tasoyu resimleri altta kalacak şekilde üst üste dizerler. Res-tas yöntemiyle kimin ilk atışı yapacağı tespit edilir. Taso yazı-tura yapar gibi havaya atılır. Tasonun resimli tarafı üste gelirse buna “res”denir. Tasonun resimsiz tarafı üste gelirse buna “tas” denir. Res-tası kazanan oyuncu ilk atış hakkını kazanır. Oyuncunun atış yapacağı tasoya “Dakka” denir. Dakka dik olarak yerdeki tasolara atılır. Yerdeki tasoların resimli tarafı üste dönerse dönen taso alınır ve atışa devam edilir. Yerdeki tasolar döndürülemezse sıra rakip oyuncuya geçer.

İkiden fazla oyuncuyla oynanacaksa (mesela beş kişi) oyuncuların her biri dakkalarını bir oyuncuya verir. Tasolar 30-40 cm yukarıdan yere bırakılır. Re-tas yöntemiyle oynama sıraları belirlenir.

Taso oyununda “İkişer Kendi Kulen” ismi verilen bir oyun şekli daha vardır. Bu oyun iki kişi arasında oynanır. Oyuncular belirledikleri miktarda tasoyu kendi önlerine

koyarlar. Res-tas yönteminde kazanan oyuncu önce kendi önündeki tasolardan başlayarak atışlarını yapar. Kendi önündeki tasoların hepsini çeviren oyuncu bu sefer rakibin önündeki tasoları çevirmeye çalışır. Rakibin tasolarına atış yapılırken rakip önüne dizdiği tasoları isterse tek tek yere serebilir veya istediği yere tasolarını taşıyabilir. Eğer iki oyuncu da yere dizilen tasoların hiçbirini çeviremezse ve oyunculardan biri “İkişer üst üste hiçbir şey yok” derse iki oyuncu da yerdeki tasolara atış dışında müdahalede bulunamaz. (KK. 99)

#### **1.14.11. Paket**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Plastik şişe veya gazoz kapağı
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Plastik şişe kapağı yere koyulur ve rakip oyuncunun bacakları arasından kapak geçirilmeye çalışılır. Oyuna başlama sırası yoktur. Kapak yere bırakıldığı anda oyun başlar. Rakip oyuncunun bacakları arasında geçirilen her kapak için bir puan kazanılır. Oyun başlarken kararlaştırılan puana ulaşan oyuncu oyunu kazanır. (KK. 107)

#### **1.14.12. Loğ Taşında Yürüme**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık Alan, Dam
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunda Kullanılan Malzemeler</b>	: Loğ taşı

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Aladağ

İki oyuncuyla oynanır. Loğ taşı toprak damların üzerinde bulunduğu için oyun mekânı toprak damlardır. Oyunculardan biri loğ taşını bağlı olduğu ağaçla çeker. Diğer oyuncu loğ taşının üstünde yürümeye çalışır. Loğ taşındaki oyuncu düşünce diğer oyuncuyla yer değiştirirler. Oyun bu şekilde devam eder. (KK. 95)

#### **1.14.13. Kemer Saklama**

**Oyun Alanı** : Açık Alan  
**Oyunun Oynanma Zamanı** : Gündüz, Yaz  
**Oyuncuların**  
**Yaşı** : 10-15  
**Cinsiyeti** : Erkek  
**Sayısı** : 5-10  
**Oyunda Kullanılan Malzemeler** : Kemer  
**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana

Gönüllü olarak bir oyuncu kemeri saklar ve oyun bitinceye kadar kenarda bekler. Diğer oyuncular kemeri bulabilmek için kemeri aramaya başlarlar.

Kemere yaklaşan oyuncuya kemeri saklayan kişi tarafından ismi söylenerek “sıcak”, çok yaklaşıncı “çok sıcak, yandı bitti, kül oldu” uzaklaşıncı “soğudu, buz oldu” denilerek kemerin bulunması sağlanır. Bu arada kemeri saklayan oyuncu diğer tüm oyuncuları kemere doğru yönlendirir.

Kemer ilk bulan oyuncu diğer oyunculara oyunun başlangıç yerine varıncaya dek kemerle vurur. (KK. 107)

#### **1.15. Araç kullanmadan Oynanan Oyunlar**

### 1.15.1. Köşe Kapmaca

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:5
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Oyun Genellikle beş kişiyle oynanır. Köşe sayısı oyuncu sayısından bir eksik olmak zorundadır. Köşe sayısı kişi sayısına göre değişebilir. Ebe olan kişi oyun alanının ortasında bekler. Diğer oyuncular da kendilerine bir köşe seçerler. Oyuncular ebeye yakalanmadan birbirleriyle yer değiştirmeye çalışırlar. Ebeye yakalanan yeni ebe olur. Oyuncular yer değiştiriyormuş gibi yaparak ebeyi yanıltırlar. Ancak oyuncular köşelerinde uzun süre bekleyemez. Oyuncular köşelerinde uzun süre beklerse yine ebe olurlar. (KK.27)

### 1.15.2. Renk Renk Yumurta

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:7-8
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Oyunda bir ebe seçilir. Ebe kurt rolündedir. Bir de tavuk anne vardır. Tavuk annenin “yumurtalarım” dediği 7-8 oyuncu daha vardır. Tavuk anne kılığına girmiş oyuncu yumurta olarak oturan oyuncuların her birinin kulağına birer renk fısıldar. Daha sonra kurt rolündeki çocuk kapıyı tıklatır ve tavuk anne rolündeki oyuncuyla aralarında şu konuşma geçer:

-Kim ooo?

-Kapıcı İbo.

-Ne istersin?

-Peynir ekmek.

-Peynir ekmek yok, yumurta var.

Daha sonra ebe içeri girer ve aklına gelen bir renk söyler. Kulağına o renk söylenen yumurta kaçmaya başlar. Kurt yumurtayı yakalarsa o oyuncu onun olmuş olur. Tüm oyuncular yakalanana kadar oyun bu şekilde devam eder. (KK. 28)

### 1.15.3. Onbirlik

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:5-15
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

İstenilen sayıda çocuk toplanır ve bir daire oluşturulur. Oyunculardan birinden başlanılarak sırasıyla diğer oyuncuların ellerine vurularak 11'e kadar sayılır. Sayı 11 olduğunda kimin eline vurulursa o çocuk ebe olur. Bu sayışmacanın yerine bazen şu tekerleme de sayışmacada kullanılabilir:

Mutfakta neler oluyor?

Kızartmalar bana bakıyor.

Hayırdır İnşallah! Hey!

Çatlak, patlak, yusuvarlak,

Kremalı börek, sütlü çörek,

Çek çek amca, burnu kanca,

Al sana benden bir tabanca.

Tabancaya kaç kurşun vereceğim?

Beş kurşun: 1-2-3-4-5.

Ebe seçildikten sonra diğer çocuklar kaçar ve ebe kaçanlardan birini yakalamaya çalışır. Yakaladığı çocuğu sıkıca tutar ve 11'e kadar sayar. Sayı 11 olmadan ebeden

kurtulursa ebe başka bir çocuk yakalamaya çalışır. Ebe yakaladığı çocuğu 11'e kadar sayıp tutarsa yeni ebe yakalanan çocuk olur. (KK. 30)

Tufanbeyli'de oyun On Bir Elli olarak bilinmektedir. Burada ebe olan çocuk başka bir çocuğu yakalayıp on ikiye kadar sayarsa o da ebe olur. Yakalanan her çocuk ebe olarak oyunu oynar. Hiç oyuncu kalmazsa oyun bitirilir ve yeni oyuna başlanır. (KK. 105)

#### **1.15.4. Menekşe**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kızlar ve erkekler kendi aralarında
<b>Sayısı</b>	:10-20
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Kalabalık çocuk grubuyla oynanan bir oyundur. Oyuncular arasından iki elebaşı seçilir. Belli bir mesafeden iki elebaşı karşılıklı "Aldım, verdim." diyerek adımlaşır ve ayağına basılan elebaşı oyuncu seçme hakkını kaybeder. Adımlaşmayı kazanan elebaşı istediği oyunculardan takımını oluşturur. İki takım karşılıklı olarak dururlar ve takım üyeleri el ele tutuşurlar. Sırasıyla bir takım diğer takımın üstüne doğru yürür ve yürürken: "Menekşe mendilin düşe/ Sizden bize kim düşe?" tekerlemesini söyler. Karşı grup kendi grubundaki en zayıf gördükleri ismi söyler. İsmi söylenen kişi var gücüyle karşı takıma doğru koşar ve çarpır. Eğer bu çarpma sırasında karşı gruptan elleri ayrılan olursa karşı gruba geçer. Elleri ayrılmazsa o oyuncu o takımın oyuncusu olur. Oyun takımların birinde oyuncu kalmayana kadar devam eder. (KK. 31)

#### **1.15.5. Zumba**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	

<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:5-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Ortaya bir daire çizilir. Belli bir mesafeden daireye doğru oyuncular koşarlar ve daireye en son ayak basan oyuncu ebe olur.

Oyunun amacı daire dışındaki oyuncuları ebenin yakalamasıdır. Ebe daire içinde iki ayağıyla yere basabilir. Ancak daire dışında tek ayak üstünde durmalıdır. Oyun sınırları belli bir alanda oynanır. Ebe daire dışına çıkarak tek ayağının üzerinde diğer oyuncuları ebelemeye çalışır. Eğer oyunculardan biri ebelenirse, diğer oyuncular tarafından yeni ebe daire içine girinceye kadar dövülür. Şayet ebe daire dışında iki ayağını kullanırsa bu sefer ebe diğer oyuncular tarafından daire içine girinceye kadar dövülür.(KK.32)

#### **1.15.6. Kara Cadı**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:5-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

İki ebe seçilir. Daha sonra oyuncular el ele tutuşarak dönmeye başlarlar. Dönerken şöyle söylerler:

“Kara Cadı gelmedi

Saat bir oldu

Kara Cadı gelmedi

Saat iki oldu

Kara cadı gelmedi

Saat üç oldu

....

Kara Cadı geldi”

dedikten sonra tüm oyuncular etrafa kaçıtır. Ebeler kaçıtırınları yakalamaya çalışır. Yakaladıkları oyuncuların ellerini bir duvara köprü oluşturacak şekilde yaslarlar. Ebelerin yakalayamadıkları, yakalanan oyuncuları kurtarmak için onların tek elleriyle duvarda yaptıkları köprüden geçmeye çalışır. Ebeler tüm oyuncuları yakaladığında oyun biter ve yeni ebe seçilir. (KK.33)

### 1.15.7. Üşüdüm

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız
<b>Sayısı</b>	: 5-6 oyuncudan oluşan iki grup
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Kız çocukların oynadığı bir oyundur. Kızlar el ele tutuşarak iki sıra oluştururlar. Sırayla karşılıklı olarak şu şarkıyı söylerler:

1.Grup: Üşüdüm üşüdüm

A benim canım üşüdüm

2. Grup: Kürkünü gey kürkünü gey

A benim canım kürkünü gey

1.Grup: Kürküm yok kürküm yok

A benim canım kürküm yok

2. Grup: Alsan ya alsan ya

A benim Canım alsan ya

1.Grup: Param yok param yok

A benim canım param yok

2.Grup: Çalansa ya çalsan ya

A benim canım çalsan ya

1.Grup: Asarlar basarlar

En güzelini seçerler

“En güzelini seçerler” diyen taraf diğer tarafa doğru ilerler ve diğer gruptan birini asılıp almaya çalışır. Alabilirlerse alınan kişi diğer gruba geçer. Alınmadığı zaman diğer grup oyuna başlar. Sonuçta hangi taraf çok oyuncu almışsa o taraf kazanmış olur. (KK. 109)

#### **1.15.8. Esir Almaca**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:10-20
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Kozan

8-10 oyuncudan oluşan iki takımla oynanır. Takımlar aralarında geniş bir alan bırakarak karşılıklı olarak dizilirler. Oyunu başlatan takımdan bir oyuncu karşı takıma doğru koşar. Rakip takımdan bir oyuncu da onu yakalamaya çalışır. Bu oyunda ilk çıkışı yapan oyuncu yakalanacakmış gibi yapıp rakip takımın oyuncusunu kendisine doğru çekmek ve esir almaktır. Her iki takım verdiği esirleri kurtarmaya ve karşı takımdan esir almaya çalışır. (KK.34)

#### **1.15.9. Ateşim Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:10-20
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Oyun oynayacak çocuklar iki gruba ayrılır. Futbol kalesi direği gibi iki takım için de taştan kale direği diker. Kalenin ara uzaklığının eşit olması için ayakla sayılır. Kaleden sayan oyuncu karşı kaleye doğru yaklaşır. Diğer takımın oyuncuları onu yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncu karşı takımın kale taşına ayağını basar ve esir alınmış olur. Bu şekilde yakalananlar el ele tutuşurlar. Esir alınan oyuncular kendi takımlarından bir oyuncunun gelip ellerine dokunur ve “ateş” diyerek esir oyuncuların serbest kalmasını sağlar. Serbest kalan oyuncular kendi kalelerine doğru kaçarlar. Oyuncularının hepsi esir alınan takım yenilir. (KK.35)

#### **1.15.10. Alkuç Balkuç**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:5-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Açık havada 5-10 çocukla oynanan bu oyunda, çocuklar yarım daire biçiminde dizilirler ve her çocuğa bir takma ad verilir. Çocuklardan biri ebe olur. Yarım daire olan çocuklar gözlerini kapatır ve ellerini birleştirerek öne doğru uzatırlar. Ebe iki eli arasında tuttuğu ufak herhangi bir şeyi “alkuç balkuç” diyerek arkadaşlarının ellerine koyarak dolaşır. Nihayet elindeki birinin eline koyarken “Al da Haleb’e uç.” der. Çocuk yakalanmadan belirtilen yere kadar koşarsa ebenin isimlerini söylediği takma adlı çocuklardan birini ister ve onun sırtına binerek oyun alanına gider. (KK. 36)

#### **1.15.11. Aspirin**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	

<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	:Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:5-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Genel

İki aşamalı, 8-10 kişiyle oynanan bir kovalamaç oyunudur. Kalabalık olursa daha zevkli olur. Oyundan önce bir doktor seçilir. Doktor birden ona kadar bir sayıyı aklında tutar ve diğer oyuncuların bu sayıyı tahmin etmelerini ister. Sırasıyla tahminde bulunurlar. Doğru tahminde bulunan oyuncular doktorun yardımcısı olurlar ve ebelikten kurtulurlar. Kimse bilemezse yeniden tahminde bulunurlar. Daha sonra doktor tekrar aklında bir sayı tutar ve sayıyı bilemeyen bir oyuncu kalıncaya kadar bu böyle devam eder. Sona kalan çocuk ebe olur. Kovalamacanın yapılacağı alan belirlenir.

Oyuncular etrafa dağılır. Ebe oyuncuları yakalamaya çalışır. Birini yakaladığında “Aspirin” diye bağırır. Yakalanan oyuncu da ebeye katılır ve diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır. (KK. 37)

#### **1.15.12. Tek Elma**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	:5-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Kalabalık çocuk grubuyla oynanan bu oyunda yere bir daire çizilir. Bir ebe seçilir. Ebe daire içi haricinde iki ayak üzerinde duramaz. Ebe tek ayak üzerinde zıplayarak oyuncuları kovalar. Birini yakalarsa oyuncuların tamamı yakalanan oyuncuyu cezalandırır. Şayet tek ayak üzerindeki ebe yorulur ve tek ayak üzerinde daireye yetişecek gücü kalmazsa koşarak daireye ulaşmaya çalışır. Bu defa oyuncular ebeyi daireye kadar kovalarlar. Ebe yakalanırsa cezalandırılır. (KK. 38)

### 1.15.13. Gölge Yakalama

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	:5
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Gölge kapmaca beş kişiyle oynanır. Beş kişi birden koşmaya başlar. Oyuncular koşarken kim kimin gölgesine önce basarsa, gölgesine basılan oyuncu oyundan çıkar. Tek oyuncu kalıncaya kadar bu şekilde devam eder. (KK. 39)

### 1.15.14. Kara Kedi

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Yaz, Gece
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 3-5
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Ay ışığının olduğu gecelerde, 3-5 çocuk toplanır ve değişik yerlere çukurlar kazar. Kazılan çukurlara su doldurulur ve ağaç yapraklarıyla bu çukurların üzeri kapatılır. Daha sonra başka bir çocuk çağırılır ve bu çocuk oyuna daha sonra dâhil olduğundan ebe seçilir. Kovalamaç oynanır. Çukurlardan haberi olmayan ebeden kaçılırken ebe çukurlara bastırılmaya çalışılır. (KK. 40)

### 1.15.15. Sinsini

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: Yaş sınırı yoktur
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belirli bir oyuncu sayısı yoktur.
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Düğünlerde büyüklerin oynadığı, ancak küçüklerin de oynatılabildiği bir oyundur. Davulcu çağrı yapar ve milleti meydanda toplar. Meşale yakılır. Davulcu canlı vaziyette davulunu çalar. Ebe meşalenin etrafında dönmeye başlar. Takipçisi “Allah, Allah” diyerek ebeye vurmaya çalışır. Ebeye vuramazsa bu sefer ebeden kaçmaya çalışır. Takipçi ebeye vurursa ikinci bir takipçi meydana çıkar. (KK. 41)

### 1.15.16. Don Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 8-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

8-10 çocukla oynanan bir kovalamaç oyunudur. Çocuklar sayışırlar ve bir ebe seçerler. Ebe diğer çocukları kovalamaya başlar. Ebenin dokunduğu çocuk yeni ebe olur. Ancak ebe dokunmadan diğer çocuk:

-Don, derse ebe o oyuncuyu bırakır. “Don” diyen çocuk başka bir oyuncu gelip kendisine dokunup:

-Ateş, deyinceye kadar olduğu yerde çömelip bekler.

Bütün oyuncular “don” oluncaya kadar oyun devam eder. (KK. 85)

### **1.15.17. El Tut Kurtul**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 8-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Oyuncular arasından bir ebe seçilir, diğer oyuncular oyun alanına dağılırlar. Oyuna başlama işareti verilince ebe tek tek oyuncuları kovalamaya başlar. Kovalanan çocuklar vurulacağını anlayınca el ele tutuşup kurtulur. Ebe bu sefer başka tek olan oyuncuları kovalamaya başlar. El tutuşmadan vurulan oyuncu, ebe ile yer değişir. (Özdemir, 2013: 8)

### **1.15.18. Tazı ile Tavşan**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belirli bir sayısı yoktur.
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Bu oyunda çocuklar el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Çocuklardan bir tanesi tazı olup dairenin tam ortasında dururken bir başka oyuncu ise tavşan olup dairenin dışında durmaktadır.

Tazı tavşanı kovlamaya başlar ve dairenin diğer tarafına çıkmaya çalışır. Bu sırada daireyi oluşturan çocuklar kollarını alçaltıp yükselterek tazıya mani olmaya çalışırlar. Arada sırada daireyi oluşturan çocuklar tazının dairenin dışına geçmesine izin vererek

oyuna heyecan katarlar. Tazı olan oyuncu tavşanı yakalayana dek oyun devam eder. Tavşan yakalandıktan sonra oyun biter. Tazı ve tavşan olan oyuncular daireye yeniden girerler ve yerlerine başka oyuncular geçerek tavşan ve tazı görevini üstlenirler. (Özdemir, 2013: 9)

#### **1.15.19. Hayvanat Bahçesi**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 5-6 kişiden oluşan iki grup
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Bütün oyuncular eşit olarak iki gruba ayrılırlar. Grupların arasında dört veya beş metre mesafe olacak şekilde iki paralel çizgi çekilir ve her grup kendi çizgisinin üzerine, diğer grup oyuncuları ile yüzleri birbirlerine dönük olacak şekilde dizilirler.

Gruplar kendi aralarında anlaşarak, karşı grubun duymayacağı şekilde grup ismi olarak bir hayvan adı belirler. Adım adım diğer gruba yaklaşırlar. İki grup arasında iki üç adım mesafe kalınca ismini aldıkları hayvanın taklidini yapmaya başlarlar. Karşı taraftan herhangi bir oyuncu bunun hangi hayvan adı olduğunu tahmin edip bilirse, hayvan ismi bilinen grup, kendi çizgilerini geçinceye kadar kaçmaya başlar.

Hayvan ismini doğru bilen grup ise rakip grubu kovalar. Rakip oyunculardan biri çizgilerini geçmeden yakalanırsa, kendini yakalayan gruba dâhil olur. Oyun bu şekilde devam ederek rakip gruptan oyuncu kalmayınca dek sürer (Özdemir, 2013: 10).

#### **1.15.20. Elim Sende**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10

<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir oyuncu sayısı yoktur.
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Çocuklar arasında en çok oynanan oyunlar arasında en basitidir. Oyunculardan biri diğerini kovalayıp yakalamaya çalışır. Dokunduğu kişi ebe olur ve başka birine dokunmak üzere diğer arkadaşlarını kovalamaya başlar.

Geçerli bir nedeni olan herhangi bir oyuncu kısa bir süre için kovalanmaktan kurtulmak isterse 'emik' diye bağırabilir (Özdemir, 2013: 28).

#### **1.15.21. Balık Ağı**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 10-15
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Bir oyuncu seçilir. Diğer oyuncular belirlenen sınır içerisinde seçilen oyuncudan koşmaya çalışırlar. Oyuncu yakaladığı oyuncunun elini tutar. Bu sefer ikisi birden diğer oyuncuları yakalamaya çalışırlar.

Yakalanan oyuncu onlara katılır. Oyunun en önemli kuralı, yakalanan oyuncunun birbirlerinin ellerini bırakmadan diğerlerini yakalamaya çalışmalıdır. Oyunun sonunda sonda kalan oyuncu birinci olur (Özdemir, 2013: 29).

#### **1.15.22. Tribom**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10

<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az 4 kişi
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

En az dört kişiyle oynanır. Önce sayışarak ebe belirlenir. Ebe gözlerini kapatarak oyunculara sırtını dönerek saymaya başlar. Diğer oyuncularda ebeye yaklaştırmaya çalışır. Ebe oyunculara döndüğü anda tüm oyuncular hareket etmeden beklerler, eğer hareket eden olursa ebe olur. Ebe tekrar saymaya başladığında oyuncular ebenin sırtına vurarak kaçmaya çalışır. Eğer ebe herhangi bir oyuncuya dokunursa o arkadaşımız ebe olur ve oyun böylece sürer (Özdemir, 2013: 33).

### **1.15.23. Kaç Kurtul**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 10-20
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Bu oyunda ebe belirlendikten sonra çocuklar bir sıra oluşturarak dururlar. Sıranın başındaki oyuncu, karşıda duran ebe görmeden sıradan ayrılarak koştırmaya başlar. Ebe onu gördüğü anda kovalar. Kaçan oyuncu yakalanırsa ebe olur.

Kaçan oyuncu ebe tarafından yakalanmaksızın diğer oyuncuların yanına dönerek onlardan birinin önünde durursa, sırasını savmış olur ve ebe olmaktan kurtulur. Bundan sonra önünde durduğu oyuncu kaçmaya başlar. Ebe oyunculardan hiçbirini yakalamazsa oyun aynı ebeye yeniden başlar (Özdemir, 2013: 30).

### **1.15.24. Gâvur Göğür**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece, Yaz

**Oyuncuların**

<b>Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 10 civarı çocuk iki grup oluşturur
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Kozan, Pozantı

Akşam karanlıkta oynanan bir oyundur. On kadar çocuk bir araya gelir ve bir oyun merkezi belirlenir. Toplanan çocuklar iki takıma ayrılır. İki takım da kendine bir reis seçer. Takımın biri ebe olarak seçilir. Diğer takım etrafa dağılır ve içlerinden bir oyuncu karanlıkta bir yere saklanır. Diğer oyuncular oyunun merkezine geri döner. Ebe takım oyuncuları saklanan oyuncuyu aramaya başlar. Diğer takım oyuncuları da ebe takıma refakat ederler. Arama başladığında arama yapan takımın reisi rakip takımın oyuncusunun saklandığını düşündüğü yere yaklaştığında “Burası yansın mı?” diye bağırır. Eğer aranan kişi orada yoksa hep bir ağızdan “Yansın” diye bağırılır. Orası arandıktan sonra başka bir yere aramaya gidilir. Ebe takımın reisi “Burası yansın mı?” diye şüphelendiği yerde bağırır. Eğer aranan oyuncu orada ise saklanan takımın elemanları “Gâvur göğür!” diye bağırır ve toplanma merkezine doğru kaçır. Ebe takım yakaladığı takım üyelerinin üzerine binerek toplanma merkezine kadar kendilerini taşıtır. (KK. 46)

Pozantı’da bu oyun “Gavur Yansın” adıyla bilinir. Pozantı’da saklanan takımda sadece reis saklanmaz ve diğer oyuncular saklanır. Saklanan takımın reisi diğer arayıcı grubu tuzağa düşürmek için takımın saklandığı yere yönlendir. (KK. 4)

**1.15.25. Koca Çayır**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 10-12
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Kozan

Köydeki bulgur dibeğinin yanına çocuklar toplanır. Altışarlı iki takım oluşturulur. Takımın biri köyde bir yere saklanır. Diğerleri bir saat kadar dibeğin başında beklerler. Bir saat sonra diğer takımı bulmaya giderler. Eğer bir saat içinde bulurlarsa ebe takım değişir. Bulamazlarsa oyun tekrarlanır. (KK. 47)

#### **1.15.26. Gözümbaç**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 5-6
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Karataş

Bir çeşit saklambaç oyunudur. 5-6 çocukla oynanır. Bildiğimiz saklambaç oyunundan farkı bir kişi saklanır ve diğer oyuncuların tamamı saklanana arar. Saklanan kişi bulunursa oyundan elenir ve başka biri saklanır. Saklanan kişi bulunamazsa elenen kişiler de diğer oyunculara katılır; fakat bulunamayan kişi oyunu kazanır. (KK. 49)

#### **1.15.27. Saklambaç**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 3-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

En az 3 kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuncu sayısı 8-10'u bulabilir. Oyun alanı belirlenir. Belli sınırlara kadar oyuncuların saklanmalarına izin verilir. Oyuna başlamadan

önce kura çekilir ve ebe tespit edilir. Ebe belirlenen bir yere (mesela bir kaya) yumulur. Ebe daha önceden belirlenen sayıya kadar yüksek sesle sayar. Diğer oyuncular saklanırlar. Ebe saymasını bitirdikten sonra:

-Sağım solum, önüm arkam sobe, saklanmayan ebe, diyerek yumulduğu yerden kalkar ve saklanan oyuncuları bulmaya çalışır. Ebe bulduğu oyuncuyu, bulunan oyuncudan önce sobe yerine gidip dokunarak “ebe veya sobe” demelidir. İlk bulunan ve ebelenen oyuncu diğer oyunda ebe olur.

Ebe yanlış kişiyi ebelerse (Ali yerine Veli deyip ebelerse) sonraki oyuncuyu bulup ebeleyene kadar tek ayak üzerinde durmalıdır. (KK. 82)

Saklambaç oyununun diğer yaygın çeşidinde ebe yanlış oyuncuyu ebelerse saklanan oyuncular yerlerinden çıkarlar ve;

-Çayır çömlek patladı.

Diyerek ebeyle alay ederler. Ebe yeniden sayar ve oyuncular tekrar saklanırlar.

Saklambaç oyunu genellikle akşamdan sonra karanlıkta oynanan bir oyundur. (KK. 99)

Saklambaç oyununda ebenin yumulduğu zaman ne şekilde sayacağıyla ilgili olarak aşağıdaki uygulama da zaman zaman kullanılmaktadır:

Seçilen ebenin kaç kere kadar sayacağını belirlemek için arkasını dönen ebenin sırtına oyunculardan biri parmağının biriyle dokunur. Ebenin sırtına dokunan oyuncu iki elinin parmaklarını ebeye doğru uzatır. Ebe hangi parmakla sırtına dokunulduğunu bulmaya çalışır. Yanlış olarak tahmin ettiği her parmak için 10 sayı sayma cezası alır. Mesela ebe altıncı parmakta doğru tahminde bulunmuşsa yumulduğunda 60'a kadar sayar.

Ebenin sayacağı sayıyı hızlı mı yoksa yavaş mı sayacağını tespit etmek için, ebenin sırtına dokunan oyuncu bir kolunun dirseğinden bileğine kadar olan kısmında diğer elini hızlı bir şekilde hareket ettirir. Ebe “Dur!” dediğinde eli dirseğindeyse sayı hızlı sayılır. El bilekte ise yavaş sayılır.

Ebenin sayıları yüksek sesle mi yoksa kısık sesle mi sayacağını tespit etmek için bir elin başparmağı dışındaki dört parmağı birbirine bitştirilir. Başparmak ve diğer dört parmak hızlı bir şekilde birbirine değdirilip bırakılarak konuşma işareti yapılır. Ebe dur dediğinde el açıksa ebe sayıları yüksek sesle sayar. Başparmak ve diğer dört parmak birbirine temas halinde yani kapalı ise ebe sayıları kısık sesle sayar. (KK. 26)

### **1.15.28. Dansa Davet**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Eşit sayıda kız ve erkek
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Dansa davet oyunu genellikle eşit sayıda kız ve erkekle oynanan çok zevkli ama yanında bir o kadarda utandıran bir oyundur. Bu oyunda kızlar kulaktan kulağa isim söylerler ve aralarında bir kız seçerler.

Daha sonra erkekler sırayla kızların arasından seçtiği kız bulmak için kızları dansa davet ederler. Dansa davet etmek için erkek kıza elini uzatır. Eğer ki aralarında seçilen kız o ise dansı kabul eder. Eğer ki seçilen kız o değilse omzunu silkeler ve erkek en arkaya geçer. Bu durumda sırayla farklı farklı kişiler kızları dansa çağırır.

Bunun sonunda doğru kız bulununca erkek kızla beraber ayrılır. En sonunda bir kızla bir erkek kalır. Diğer seçilen erkekler ve seçilen kız eşleri ile el ele tutuşarak fındikkıran oluştururlar. Daha sonrada sona kalan kız ve erkek el ele tutuşarak fındikkıranın içinden hızlıca geçmeye çalışırlar. O sırada da diğer arkadaşları da geçen çiftin beline vururlar.

Daha sonrasında da oyunda bu seferde kızlar erkekleri dansa davet eder ve oyun sürekli dönüşümlük olarak değişir. Oyunun kurallarına gelecek olursa; oyunda dansa kaldırılan ve dans teklifini kabul etmeyen kıza bir seçilen kız bulunmadığı sürece bir daha davet etmek yasaktır. Oyun sonunda fındikkıranı oluştururken çiftinizden başka birisi ile el ele tutuşmak yasaktır. Mutlaka çiftiniz olmalıdır (Özdemir, 2013: 37).

### **1.15.29. Çıtır Çıtır Melengiç**

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10

<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Aladağ

Çıtır çıtır melengiç  
Kadire koydum yememiş  
Kadir bunu neylemiş  
Kelle kebab eylemiş  
İnek sütü gül Pazar  
İçinde maymun gezer  
Maymun beni korkuttu  
Sağ kulağımdan sarkıttı  
İsacık Musacık  
Eli kolu kısacık.

Yukarıdaki tekerleme eşliğinde kız ve erkek çocukların karışık oynayabildikleri bir oyundur. Çocuklar yetişkinlerle de bu oyunu oynayabilir. En az iki kişi, en fazla on kişiyle ev içinde yere oturarak oynanır. Yerde oturan oyuncular başlamadan önce on parmakları açık olan iki elini avuç içleri yere degecek şekilde önlerine koyarlar. Sayışma sonucunda seçilen bir oyuncu işaret parmağını yukarıdaki tekerlemenin her hecesinde kendi ve diğer oyuncuların parmaklarına sıra ile değdirerek saymaya başlar. Tekerleme bitiminde üzerinde durduğu son parmağın sahibi o parmağını avucunun içine bükür. Oyun bu şekilde devam eder. On parmağı birden bükülen oyuncu ellerini göğsünde saklayarak oyundan çıkar. Bu işlemle el ısıtma denir. Oyunun sonunda eli sıcak olan oyuncuya ceza verilmez. Eli soğuk olan yani eli en son oyunda kalan oyuncuya diğer oyuncular tarafından eline atılan bir tokatla ceza verilir (Savran, 2002: 480).

### **1.15.30. Hayvan İsmi Söylemece**

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek

**Sayısı** : 5-6  
**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana Geneli

5-6 kişiden oluşan gruba bir başkan seçilir. Başkan gruptaki herkese ayrı ayrı bir hayvan ismi söyler. Gurup üyeleri sıkı sıkıya kol kola girerek bir çember oluştururlar. Başkan bir hayvan ismi söyler. Gruptakilerden hangisine bu isim söylenmişse çemberden kurtulup yere yatması gerekir. Bazen başkan gruptaki üyelerin hepsine fark ettirmeden aynı hayvan ismini söyler. Bu durumda gruptakilerin hepsi yere yatmaya kalktığı için gülünç bir durum ortaya çıkar. (KK. 67)

### **1.15.31. El Üstünde Kimin Eli**

**Oyun Alanı** : Kapalı alan  
**Oyunun Oynanma Zamanı** : Gece-Gündüz, Yaz-Kış  
**Oyuncuların**  
**Yaşı** : 5-10  
**Cinsiyeti** : Kız-Erkek  
**Sayısı** : En az 3 kişi  
**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana Geneli

Bu oyun en az üç kişiyle oynanır.

“Portakalı soydum

Başucuma koydum

...”tekerlemesiyle sayışarak ebe seçilir. Ebe dizlerinin üzerine oturur ve ellerini dizlerinin üzerine başını da dizlerinin arasına koyar. Diğer oyuncular ellerini ebenin sırtına üst üste koyarlar. Oyuncular ebenin sırtına vurarak:

“Kazan kulpu

Yedim turpu

El üstünde kimin eli?” derler. Ebe en üstteki elin kimin eli olduğunu tahmin etmeye çalışır. Eğer bilirse ebelikten çıkar. En üstteki elin sahibi ebe olur. Bilemezse oyun aynı şekilde devam eder. (KK. 68)

### 1.15.32. Nesi Var?

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yok
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Bir kişi ebe seçilir. Ebe seçildikten sonra diğer oyuncular kendi aralarında bir nesne veya kişi belirlerler. Ebe her çocuğa “Nesi var?” diye sorar. Aldığı cevaplara göre nesne ya da kim olduğunu belirlemeye çalışır. Mesela bir sürahinin nesne olarak belirlendiğini varsayalım:

Ebe: Nesi var?

Bir oyuncu: Sapı var.

Ebe: Nesi var?

Bir oyuncu: Suyu var.

Ebe: Nesi var?

Bir oyuncu: Camı var.

Ebe kimin cevabı üzere nesneyi bilirse, o ebe olur. Ebenin daha önceden belirlenen sayıda soru sormasına karşın nesneyi bilememesi durumunda ebeliği devam eder. (KK. 69)

### 1.15.33. Birdirbir 1.

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yok
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Oyunda kiři sayısı sınırlaması yoktur. Yalnız oyunu sadece erkekler oynar. Oyunun başında sayışmaca yöntemiyle ebe seçilir. Ebe öne eğilerek ellerini dizlerine dayar. Diğer oyuncular aralıklı olarak sıra oluştururlar. Oyuncular sırayla koşarak eğilmiş ebenin üstünden ellerini ebenin sırtına bastırarak bacaklarını açıp atlar. Atlarken de sırayla aşağıdaki tekerlemenin dizelerini sırasıyla okurlar:

“Birdir bir

İkidir iki, ormandaki tilki

Üçtür üç, yapması güç (İlk atlayan bir hareket yapar, sonrakiler hareketi tekrarlar.)

Dörttür dört, kuş gibi öt (Atlarken kuş gibi ötüür.)

Beştir beş, aldım bir eş (Ebenin üstüne bir şey konur ve bu alınarak atlanır.)

Altıdır altı, yaptım kahvaltı

Yedim yedi, elim sırtına değdi (Ebenin sırtına vurularak atlanır.)

Sekizim seksek (Ebenin üstünden atlayan tek ayak üstüne düşüp birkaç kez seker)

Dokuzum durak (Atlayan atladıktan sonra durur. Diğer atlayanlar önündekine çarpmamalıdır.)

Onum oturak (Her atlayan atladığı yere çömelir. Sonraki atlayan önündekine değmemelidir.)

Onbirim sen de yat (Her atlayan bir adım mesafe bırakıp ebe gibi eğilir. Her atlayan aynı şeyi yapar ve tüm oyuncular herkesin üzerinden atlar.)

On ikim dünya turu (oyun sonuna kadar kimse yanmazsa ebe tüm oynayanları peşine takar ve çeşitli hareketler yapar. Bu hareketleri yapamayan ebe seçilir.) (KK. 70)

#### **1.15.34. Birdirbir 2.**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yok
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Oyuncu sayısında sınırlama yoktur. Oyuncular daire oluşturur. Bir kişi tekerleme söyleyerek sayıştırırmaca yapar:

Bisiklete bindim

Karıncayı ezdim

Af edersin karınca

Seni maymun zannettim

Oyuncular arasından iki kişi seçilir. Seçilen oyuncular el ele tutuşur ve yere diz çökerler. Diğer oyuncular arka arkaya dizilirler ve el ele tutuşan ebelerin elleri üzerinden atlamaya başlarlar. Atlayan oyuncunun ayağı ebenin eline değerse o oyuncu ebelerden birinin yerine geçer. Oyuncular ebelerin elleri üstünden atlarken:

1. atlayışta “Birdir bir”,

2.atlayışta “İkidir iki”,

3. atlayışta “Üçtür uçmak” der ve kollar kuş gibi çırpılır.

4. atlayışta “Dörttür dönmeç” der ve atladıktan sonra oyuncular dönmeye başlar.

5. atlayışta “Beştir adım ileri” der ve ilk oyuncu beş adım ileri gider. Diğer oyuncular birinci oyuncunun beş adımda vardığı yere atlayışlarından sonra varmaya çalışırlar. Daha sonra beş adımda geriye dönülür ve ebelerin elleri üstünden atlanır.

6.atlayışta “Altıdır atmak, yerinde durmak” denir ve atlanır. Ancak oyuncu atladığı yerde durmak zorundadır. Diğer oyuncular atlayışlarını yaptıklarında önceki oyunculara değmemelidir, değen yanar.

7.atlayışta “Yedidir yedi, yemeğimi yedi” denilerek atlanır.

8.atlayışta “Sekizdir sek sek, dünyayı gezsek” denilerek tek ayak üzerinde atlanır. Atlamalar bitirildikten sonra ebelere gösterilmeden çevreden yaprak, dal, taş gibi bir nesne alınır ve el ele tutuşan oyunculara sorulur. El ele tutuşan oyuncular bilirse yenmiş sayılırlar. Bilemezlerse oyuna yeni baştan başlanır. (KK.71)

### **1.15.35. Karış Atlama**

**Oyun Alanı** : Açık alan

**Oyunun Oynanma Zamanı** : Gündüz, Yaz

**Oyuncuların**

**Yaşı** : 5-15

**Cinsiyeti** : Erkek

<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yok
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

İki kişi karşılıklı oturur ve ayaklarını uzatırlar. Ebelerin ayak tabanları birbirine değmelidir. Diğer oyuncular ilk önce ebelerin tek ayakları üstünden atlarlar. Daha sonra ebeler diğer ayaklarını öbür ayaklarının üstüne koyarlar. Oyuncular atladıktan sonra ebeler ayaklarının üstünü tek elleriyle karış yaparlar. Oyuncular atladıktan sonra diğer ellerini de karış yaparak yüksekliği artırırılar. Ebelere değen oyuncu yanar. (KK. 72)

### **1.15.36. Tazeledik**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az 4 kişi
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Genel

En az dört kişiyle oynanan bir oyundur. Açık alanda oynanabildiği gibi ev gibi kapalı alanlarda da oynanabilir. Oyuncular bir daire oluşturulur ve sayışmaca yapılır. Sayışmacada ilk çıkan imam, sonrakiler imamın oğlu olur. En son çıkan ebe olur. Ebe yumulur (Ebe yere diz çöker ve başını dizlerinin önüne koyar, başını da elleriyle tutar). Önde imam bütün çocuklar ebenin üstünden atlar. Sonra ebe yere çömelir. İmam ve diğer çocuklar ebenin üstünden atlarlar. Ebenin yumulduğu ve çömeldiği sırada, ebenin üstünden atlayanlar ebeye değmemelidir. Bundan sonra ebe elleri diz kapaklarında olacak şekilde eğilir. İmamla oğlu “Nasıl atlayalım?” diye aralarında konuşur. İmam ne yaparsa arkadakiler aynısını yapmak zorundadır. Mesela İmam:”Kartal pençesi”der. Eller pençe haline getirilerek ebenin sırtına vurularak atlanır. İmam: “Aslan pençesi” dediğinde, eller yine pençe yapılır ve ebenin sırtına daha sert bir şekilde vurularak atlanır. Ebenin sırtından atlanırken en ağır atlayış “ayı pençesidir.” Ebenin üstünden atlanırken, ebeye “eşeğe tekme” de yapılır. Ebeye tekme atma, atlama esnasında ebenin kaba etine ayağın iç tarafıyla vurularak yapılır. Ebe bütün bu oyunlardan sonra vücudu dik ama başı öne eğik

vaziyete geçer. İmam “minare” diyerek ebenin üzerinden atlar. İmamın arkasından diğer oyuncular atarlar. Bu hareketlerden birini yapamayan oyuncu yanar ve ebe olur. (KK. 73)

### **1.15.37. Uzun Eşek**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: Kalabalık iki takım halinde (10-20 kişi)
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Uzuneşek oyunu iki takım halinde oynanır. Bu iki takımın haricinde hakemlik ve yastıklık yapacak bir kişiye daha ihtiyaç vardır. Hakemlik ve yastıklık yapacak çocuk diğerlerinden daha çelimsiz olandan seçilir. Hakem seçildikten sonra iki takıma ayrılan çocuklar yazı tura atarak ilk kimin eğileceğini tespit ederler. Yastık olan kişi sırtını bir yere dayar. Yere eğilecek takımdaki ilk kişi de hakemin karnına başını yaslar. Daha sonra ebe olan takımın diğer oyuncuları sırasıyla önündekinin bacakları arasına başını sokar ve sabit bir şekilde bekler. Ebe olan takıma “eşek” denir. Diğer takım üyeleri sırasıyla eşeğin üzerine atlar ve eşeğin üzerinde tüm takımın atlamasını bekler. Eşek takımı ağırlığı taşıyamazsa ve eşek çökerse üstteki takım tekrar atlayış yapar. Atlayıştan sonra eşek çökmezse atlayışı yapan takımdan bir kişi elini havaya kaldırarak, eşeklerin görmeyeceği bir şekilde parmaklarıyla tek-çift yapar. Eşeklerden biri cevap verir. Eğer eşekler bilirse takımlar yer değiştirir; bilemezse oyun böyle devam eder. (KK. 74)

### **1.15.38. Kız Kaçırma**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık- Alan (Köy Sınırları)
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek

<b>Sayısı</b>	: 4-5 kişilik iki grup
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Aladağ

Bir tür saklambaç oyunudur. Köy meydanında çocuklar toplanır ve iki grup oluştururlar. Sobe-ebe yapılacak bir taş belirlenir. Saklanacak olan grup yanında küçük bir kız çocuğu da götürmelidir. Saklanacak grup kapalı yerler hariç köyün herhangi bir yerine saklanırlar. Diğer oyuncu grubu da saklanan grubu bulmaya çalışır. Kız oyuncu bulunursa saklanan grup oyunu kaybeder. Saklanan grup ebe yapacakları taşa ulaşım ebe yapabilirse tekrar saklanmaya gider. (KK. 9)

#### **1.15.39. Bacaksızlar Yarışı**

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az 2 oyuncu
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

İki veya iken fazla çocuk yan yana dizilerek bağdaş kurup oturur. Bir hakem seçilir. Bir mesafe belirlenir. Belirlenen mesafeye dizlerinin üstünde ilk varan yarışçı kazanır. (KK. 76)

#### **1.15.40. Eski Minder**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız
<b>Sayısı</b>	: Belli bir oyuncu sayısı yoktur

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana Geneli

Sokakta oynanan bir oyundur. Bir kişi ortaya çömer ve gözlerini kapatır. Diğer oyuncular etrafında daire oluşturur. Ortadaki etrafında dönerek şu tekerlemeyi söyler:

“Eski minder, yüzünü göster

Göstermezsen bir poz ver

Güzellik mi, çirkinlik mi?

Havuz başında heykelcik mi?

Hangisi?”

Sonra ebe gözlerini açar ve bir poz seçer. Mesela “çirkinlik”i seçti ise diğer oyuncular en çirkin pozu vermeye çalışır. En çirkin poz veren kişiyi ebe kendine göre seçer. Seçilen kişi yeni ebe olur. (KK. 77)

#### **1.15.41. Pembe Nine**

**Oyun Alanı** : Açık alan

**Oyunun Oynanma Zamanı** : Gündüz, Yaz

**Oyuncuların**

**Yaşı** : 5-10

**Cinsiyeti** : Kız

**Sayısı** : 7-8

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana Geneli

Pembe Nine, oyunun oynanacağı yere oturur. Kızları da etrafına oturur. Bir oyun başı seçilir. Oyun Başı etrafta oturanların arkasından dolanırken:

-Pembe Nine, Nasıl gitsem eniştemin yanına! der.

Pembe Nine oyuncu başına ne istediğini sorar. Oyun başı Pembe Nine'ye:

-Bizim oğlan senin kıza evin arkasında saklan, seni kaçırayım demiş.” der. Pembe

Nine:

- Hangisine demiş? diye sorar. Oyun başı, kızlardan birinin adını söyler. Pembe

Nine kıza:

-Bunun ođluna âşık mısın? diye sorar. Kız “evet” derse oyun başının peşine takılır. Oyun başı baştan itibaren aynı sözleri tekrarlar. Pembe Nine yalnız kalıncaya kadar oyun bu şekilde devam eder.

Pembe Nine yalnız başına kalınca başlar ağlamaya. Oyun başı:

-Pembe Nine, neden ağlıyorsun? diye sorar. Pembe Nine:

-Kızlarımı kaçırdılar, der. Oyuncu başı:

-Pembe Nine, kızların ayaklarına bakarsan onları tanıyabilir misin? Diye sorar.

Pembe Nine tanıyabileceđini söyler. Pembe Nine'nin tanıdığı kızlar yanına oturur. Pembe Nine kızlara nereye gittiklerini sorar. Kızlar da “hısıma akrabaya” diye cevap verirler. Pembe Nine ne yediklerini sorar. Kızlar:

-Elma, portakal diye cevap verirler. Pembe Nine:

-Zehir zıkkım olsun, hani bana? Diye sorar. Kızlar da:

-Avucunu yala, avucunu yala! diye cevap verirler. Bunun üzerine Pembe Nine yanındaki kızları kovalamaya başlar. Tuttuklarına vurur. Oyun bu şekilde yeni Pembe Nine ve Oyuncu Başı seçilerek devam eder. (KK. 79)

#### **1.15.42. El El Epenek**

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız
<b>Sayısı</b>	: 5-6
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Evde toplanmış olan 5-10 yaş arası 5-6 çocuk yere otururlar ve daha sonra her iki elini de daire oluşturacak şekilde yere koyarlar. Ailenin büyüklerinden biri çocuklara ebelik yapar. Bu arada çocukların ellerine tek tek dokunarak şu tekerlemeyi söyler:

El el epenek

Elden çıktı kepenek

Kepeneđin yarısı

Yumurthanın sarısı

Nenem yoğurt getirmiş

Püsük burnunu batırdı

Püsük burnun ezile

Mağaraya asıla

Mağara bıçak bıçak

Emmoğlu gözü bağlı

Sil süpür çık

En son “çık” kelimesi kimin elinin üstüne gelirse o kişinin eli oyundan çıkar ve oyun böyle devam eder. Oyunun sonunda yerde hala kimin eli varsa oyunu o kazanır. (KK. 80)

#### **1.15.43. Ağam Koyun Kaçırıldı**

**Oyun Alanı** : Açık-Kapalı Alan

**Oyunun Oynanma Zamanı** : Gece, Yaz

**Oyuncuların**

**Yaşı** : 5-15

**Cinsiyeti** : Kız-Erkek

**Sayısı** : 4-5 oyunculu İki grup

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana

Oyun, kız ve erkek çocuklar tarafından, genellikle yaz akşamları oynanır. Oyuncular “eşleşerek” iki takıma ayrılırlar. Her takım kendi oyuncusuna birer meyve ismi takar. Takımlardan birinin başı, diğer takımdan bir koyun ister. Diğer takım da bu isteği reddeder. Bunun üzerine teklifte bulunan oyuncu, takımının yanına döner ve “ağa” olan çocuğa durumu anlatır. Ağa da koyunun zorla alınmasını emreder. Koyun isteyen çocuk, yeniden karşı grubun yanına gider ve beğendiği bir oyuncunun gözünü eliyle kapatır. Daha sonra kendi takımından bir oyuncuyu takma adıyla çağırır. Bu çocuk da gelerek gözü kapalı olan rakip oyuncunun alınma eliyle dokunur. (Özdemir, 2006b: 315)

#### 1.15.44. Güvercin Taklası

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 8-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: 8-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana, Tufanbeyli

8 ya da 10 kişiyle oynanır. 4 kişi 2 – 2 karşılıklı olmak üzere kafa kafaya vererek yere eğilirler. Kafasını eğen 2'li oyuncular elleriyle omuzlarına destek olurlar. Diğer oyuncular bu 4 kişinin üzerinden atlarlar. Atlayamayanlar yenilir. (Savur, 2010:172)

#### 1.15.45. Renk Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az 3 oyuncu
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Bu oyun en az üç kişi tarafından oynanır. Oyuncular el ele tutuşarak bir daire oluşturur. Oyuncular ellerinin biri alta, biri üste gelecek şekilde bir düzene girerler. Oyuncular sağdan sola doğru elini yanındaki oyuncunun eline vurarak şu tekerlemeyi söylerler:

Çatlak patlak

Yusuvarlak

Kremalı börek

Sütlü çörek

Çek babam çek

Diyerek eline son vurulan kişiden bir önceki kişi bir renk göstermesini ister. Oyuncular etrafında olmayan renkleri söylemeye çalışır. Söylenen renk gösterilemez ise oyuncu oyundan çıkar. Renk gösterilirse oyun tekerleme söylenerek oyun devam eder. Bu oyun oyunda tek kişi kalana kadar devam eder.

Oyunun sonunda oyunda kalmayı başaran kişi oyunun birincisi olur. Bu oyun ile çocuklar renkleri öğrenir (Polat: 2010: 43,44).

#### **1.15.46. Kurt Kuzu (Kuyruk Koparma)**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az iki grup oluşturacak kadar çocuk
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Oyunu oynayacak olan çocuklar iki gruba ayrılırlar. Grup içindeki tüm oyuncular tek sıra halinde ve diğer grup ile karşılıklı durarak dizilirler. Sırada dizilen oyuncular önündeki oyuncuların beline sarılır.

Oyun başladığında sıraların en önünde bulunan oyuncular, diğer grubun en sonundaki oyuncuyu çekerek kendi grubundan koparmaya çalışır. Oyunda grubundan kopan oyuncular kendilerini koparan gruba dâhil olurlar. Kaç kişi koparılıp gruba katılırsa her grup o kadar puan alır (Özdemir, 2013: 9).

#### **1.15.47. Aç Kapıyı Bezirgân Başı**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek

<b>Sayısı</b>	: En az 10 kiři
<b>Oyunun Oynandıđı BÖlgeler</b>	: Adana Geneli

Kız-erkek karıřık oynanabilen bir oyundur. En az 10 kiři ile oynanır. Oyuna bařlamadan önce iki kiři ‘sayıřarak Bezirgân’ seçilir. Bezirgânlar, ayrı bir köřede diđer arkadaşlarına duyurmadan kendilerine birer isim seçerler (Elma-armut, dođan-řahin gibi). Sonra yere bir çizgi çizerek, çizginin iki yanında karřılıklı durup el ele tutuřur ve ellerini diđer arkadaşlarının altından geçebileceđi kadar yukarı kaldırıp kapı yaparlar. Öbür çocuklar arka arkaya sıraya geçerek kervan oluřtururlar.

Kervancılar kapıdan geçerken:

Aç kapıyı bezirgân baři

Kapı hakkı ne verirsin, ne alırsın?

Bir sıçan, iki sıçan, üçüncüde kapana yakalan

Sözlerini ezgiyle söylerler. “Kapana yakalanan” sözü kimde bittiyse bezirgânlar kapıyı kapatırlar. Bu arada kervan bezirgânlardan uzaklařır. Kapana yakalanan çocuđa bezirgânlar fısıltıyla “Elma mı, armut mu?” diye sorarlar. Yakalanan çocuk sessizce seçimini bezirgânlara söyler. Çocuk kimi seçmiřse o bezirgânın arkasına geçer. Tüm çocuklar sırasıyla seçimini yaptıktan sonra bezirgânlar el ele tutuřur ve arkalarındaki çocuklar da birbirlerinin bellerinden tutarak çekerler. Karřı grubu, çizginin kendilerinden tarafına çeken grup oyunu kazanır. (KK. 97)

#### **1.15.48. Tavřan Yuvada**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaři</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yok
<b>Oyunun Oynandıđı BÖlgeler</b>	: Adana

Oyunu oynayacak çocuklar halka oluřturur. Her çocuk bulunduđu yere bir çember çizer. Çember sayısı oyunu oynayan çocuk sayısından bir ya da iki adet eksik olmalıdır. Bu

çemberin dışına çıkılır. Çemberin çevresinde şarkı söyleyip el çırparak dönülür. Düdükle ya da komutla herkesin bir çembere girmesi istenir. Açıkta kalan oyuncu oyundan çıkarılır (Özdemir, 2013: 9).

#### **1.15.49. İsim Ebesi**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 6-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yok
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

İsim ebesi oyununda yerden yüksek oyununa benzer. İlk önce oyuncular yan yana dururlar ve 1-2 ve 3 deyince hepsi karşıdaki yüksekliğe geçen bu koşmacayı en yavaş bitiren ise ebe sayılır.

Ebe herhangi 29 harften herhangi bir harf söyler ve oyuncular bu harfle başlayan bir şarkı bulurlar ancak bu harf ya şarkının en başında ya da nakaratın başında olur ortadan başlanmaz.

En sonunda geriye kalan kişi için bir süre beklenir eğer bulamazsa ve kişi görmeden karşıya geçemezse 10'a kadar sayılır eğer bu süre içinde de bulamazsa bu kez o oyuncu ebe olur (Özdemir, 2013: 16).

#### **1.15.50. Teyzem Çarşıya Gitti**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yoktur.

**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana

Teyzem çarşıya gitti oyununda ilk oyuncu "Teyzem çarşıya gitti ve... (A harfi ile başlayan bir nesne) aldı" der.

İkinci oyuncu bu cümleyi tekrarlayıp, A harfi ile başlayan yeni bir nesnenin adını söyler. Oyuncuların "Teyzem çarşıya gitti ve bir ananas, bir atkı, bir ayakkabı, bir anahtar, ... Aldı" gibi önceden söylenen nesnelere anımsaması ve her seferinde yeni bir nesne adı söylemesi gerekir. Sözcük bulamayan ya da geciken oyundan çıkar (Özdemir, 2013: 19).

### **1.15.51. Babam Çin'den Geldi**

**Oyun Alanı** : Kapalı alan  
**Oyunun Oynanma Zamanı** : Gündüz, Yaz-Kış  
**Oyuncuların**  
**Yaşı** : 5-6  
**Cinsiyeti** : Kız-Erkek  
**Sayısı** : Belli bir sayı sınırlaması yok  
**Oyunun Oynandığı Bölgeler** : Adana

Daha çok küçük yaştaki, kalabalık oyuncu grupları için uygundur. Bu oyunda, oyunu başlatan oyuncu "Babam Çin'den geldi," dedikten sonra, yanındaki oyuncu "Ne getirdi?" diye sorar.

Örneğin yanıt "bisiklet" ise, tüm oyuncular hayali bir pedalı çevirmeye başlar. İkinci oyuncu da, "Babam Çin'den geldi," der ve "Ne getirdi?" sorusuna, örneğin "Yelpaze" yanıtı verdikten sonra, oyuncular pedal çevirmeyi sürdürürken, bir yandan da yelpazelenmeye başlar. Oyun hareketle tarif edilebilecek nesnelere söyleyerek devam eder (Özdemir, 2013: 19).

### **1.15.52. Çağrışım Oyunu**

**Oyun Alanı** : Kapalı alan  
**Oyunun Oynanma Zamanı** : Gece-Gündüz, Yaz-Kış  
**Oyuncuların**

<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yok
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Oyununda oyunculardan biri aklına ilk gelen sözcüğü (örneğin, deniz) söyler. Sonraki oyuncu bu sözcüğün çağrıştırdığı bir başka sözcüğü söyler (örneğin, balık). Oyun bu şekilde birbirini çağrıştıran sözcüklerle sürer ve böylece bir sözcükler zinciri oluşur. İlgisiz sözcük söyleyen kişi oyun dışı kalır. Her oyuncu üçer sözcük söyledikten sonra oyun durur ve zincirin hiçbir halkasını atlamadan geriye doğru, yeniden "deniz" sözcüğüne ulaşmaya çalışılır (Özdemir, 2013: 20).

#### **1.15.53. Bom**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 8-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

"Bom Oyunu"nda, gene 8-10 ya da daha çok sayıda kişi oturarak bir halka oluşturur. Oyunculardan biri "Bir"den itibaren sırayla saymaya başlar. Sayarken oyuncunun, beş, on, on beş gibi beşin katlarının yerine "Bom" demesi gerekir. "Bom" demeyi unutarak sayı söyleyen oyuncu oyundan çıkar. Hiç yanlış yapmayarak sona kalan kişi oyunu kazanır. Oyunu biraz zorlaştırmak için üçün ya da yedinin katları da "Bom" olabilir (Özdemir, 2013: 22).

#### **1.15.54. Hece Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış

**Oyuncuların**

<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yoktur
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

"Hece Oyunu"nda ilk oyuncu bir sözcük söyler. Yanındaki bu sözcüğün son hecesiyle başlayan yeni bir sözcük türetir. Örneğin "reklam"dan sonra "lamba". Bundan sonraki oyuncu "başak" dedikten sonra, yanındaki oyuncunun "şak" hecesiyle başlayan bir sözcük bulması gerekir. Bulamayan kişi oyundan çıkar. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır (Özdemir, 2013: 23).

**1.15.55. Hortlak**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yoktur
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

"Hortlak" oyununda her oyuncu, özel adlar dışında bir sözcük oluşturmak için sırayla alfabeden bir harf söyler. Ama sözcüğün kendisinde bitmesini engellemeye çalışır. İlk oyuncu "s", ikinci "i", üçüncü "n", dördüncü "e" diyebilir. Beşinci eğer "k" derse, sözcük tamamlanmış (sinek) olur ve beşinci oyuncu bir "can" kaybeder. Oyunda üç can kaybeden oyuncu "hortlak" olur. Üç harfli bir sözcük için ceza uygulanmaz (Özdemir, 2013: 23).

**1.15.56. Estepeta**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış

**Oyuncuların**

<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yoktur
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

Estepeta tıpa benzer ancak kıpırdamanın da yasak olduğu bir oyundur. Ebe çocukların dalgın bir anını kollar ve "Estepeta!" diye bağırır. Ebeyi duyan çocuklar, oldukları yerde kalmak zorundadırlar. Ne kımıldayabilir, ne de konuşabilirler. Bu durum ebenin "Boz!" demesine kadar sürer. Ebe "Boz" demeden kımıldayan ya da konuşan olursa, bu kez o ebe olur (Özdemir, 2013: 24).

**1.15.57. Yattı Kalktı**

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az 6 oyuncu
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

En az 6 kişi ile oynanan bu oyunda 1 cezacı vardır. Çocukların hepsi birer birer bir meyve ismi alırlar ve bunu birbirlerine söylerler. Dairede bağdaş kuran çocuklar diğer meyve isimli arkadaşının ismini söylerken yatıp kalkarlar bu şekilde hızlı olarak gelişen oyun ismi şaşırmanın yanağının cezacı tarafından cezacı tarafından boyayla boyanmasıyla duraklar, sonunda en az boyanmış oyunu kazanır. Evde ailecek oynanabilen zevkli bir oyundur (Özdemir, 2013: 29).

**1.15.58. Aliler Aliler Çingene Aliler**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz

**Oyuncuların**

<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: İki grup oyuncu
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana

İki grup çocuk el ele tutuşur ve karşılıklı dizilir, şarkının her dizesini bir grup söyler ve söylerken diğer grubun üzerine yürür, bu esnada ikinci grup da geri geri yürümektedir.

a grubu: Ali'ler Ali'ler Çingene aliler

b grubu: Ne istersin ne istersin bizim saraydan

a: İçinizde bi güzel var bir cihan var onu isteriz

b: O güzelin o cihanın adı da neymiş?

a: O güzelin o cihanın adı da neymiş?

b: Vermeyiz, vermeyiz, biz kızımızı vermeyiz

a: İsteriz isteriz biz kızımızı isteriz

b: Bizim kız aldı da gitti, altın tacını takti da gitti, pişt (pişt derken gruptaki herkes zıplayıp hafif yan dönerek diğer gruba poposunu gösterir)

a: Bizim oğlan aldı da gitti altın saatini takti da gitti pişt.

Şarkı bitiminde a grubunun seçtiği x kızımız, grubundan ayrılır hızını alarak hala el ele tutuşan diğer guruba doğru koşmaya baslar. Öyle rastgele koşmaz, nerde çiroz güçsüz iki kişi var onlara doğru koşar. Amaç bütün gücünü ve vücut ağırlığını kullanarak iki kişinin ellerini ayırmaktır. Ayırabilirse eski grubuna geri döner, ayıramazsa artık o grubun elemanı olmuştur.

Oyun bir grupta eleman kalmayana, ya da canları sıkılana kadar devam eder (Özdemir, 2013: 35).

**1.15.59. Sıcak-Soğuk**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10

<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: Belli bir sayı sınırlaması yoktur
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Sıcak-soğuk oyununda bir nesne belirlenir. Ebe seçiminden sonra belirlenen nesne bir yere saklanır. Ebe nesneye yaklaşırsa, çocuklar hep bir ağızdan "sıcak", uzaklaşırsa da "soğuk" derler. Bu oyun, cismin yerini belirtmek için el çırpılarak da oynanır. Ebe saklanan cisme yaklaştıkça el çırpma kuvvetlenir, uzaklaştıkça yavaşlar. Ebe nesneyi bulunca yeni ebe seçilir (Özdemir, 2013: 22).

#### **1.15.60. Tıp**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az 3 kişiyle oynanır.
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

5-10 oyuncuyla oynanan bir oyundur. En az üç kişiyle oynanır. Konuşmanın ve gülmenin yasak olduğu bir oyundur. Oyunu yönlendiren ebe "Tıp" dediğinde diğer oyuncular hiç ses çıkarmazlar. Konuşan ya da gülen oyuncu olursa yanar. Ebe, oyuncuların yanması için karşılıklarına geçip komik hareketler ve şakalar yapar ve şekilden şekle girer. Eğer gülen oyuncu olursa bu oyuncu yanar.

Tıp oyunu bazı zamanlar kendiliğinden gelişen bir oyundur. Çocuklar kendi aralarında oynarken veya konuşurken çocuklardan biri birden bire "tıp" diyebilir. Böylece oyun kendiliğinden başlar. (KK. 98)

#### **1.15.61. El Arabası**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz

**Oyuncuların**

<b>Yaşı</b>	: 10-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: En az 4 kişiyle oynanır.
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

En az dört kişiyle oynanır. Oyuncular ikişerli olacak şekilde gruplara ayrılırlar. Başlangıç noktasına 20-25 metre mesafede yer değiştirme noktası belirlenir. Gruplar başlangıç noktasına gelirler ve oyunculardan biri diğer arkadaşının ayaklarından tutarak kaldırır. Diğer oyuncu elleri üzerinde durur. Hakemin komutuyla tüm gruplar yarışa başlarlar. Yer değiştirme noktasında grup oyuncuları yer değiştirir ve başlangıç noktasına geri gelirler. İlk gelen grup oyunu kazanır. (KK. 81)

**1.15.62. Şeytan Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece, Yaz
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 15-20
<b>Cinsiyeti</b>	: Erkek
<b>Sayısı</b>	: Kalabalık bir grupla
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Aladağ

Çocuklardan ziyade ala delikanlıların ve yetişkinlerin oynadığı bir oyundur. Bu oyun düğünlerde veya delikanlıların bir araya gelip toplandıkları zamanlarda oynanır.

Oyun beyaz gömlek giyen bir kişiyle oynanır. Oyuncu yüzünü kül ve isle iyice siyaha boyar. 1,5 – 2 m uzunluğunda bir sopa bulunur ve sopanın ucuna paçavra sarılır. Paçavraya gaz yağı gibi yanıcı bir madde dökülür. Oyuncu sopayı iki bacağının arasına kıştırır ve paçavrayı tutuşturur. Daha sonra kalabalığın içene dalarak seyredenleri korkutup kaçıtır. Kaçanlar ateşle kovalayanın sırtına çaktırmadan vurmaya çalışırlar. (KK.7)

### 1.15.63. Mesel Oyunu

<b>Oyun Alanı</b>	: Kapalı Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 4-5
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Tufanbeyli

Oyuna başlarken şöyle diyorum:”Metel metel met atar; Eşkili yemiş göt atar” Eşkili: İçinde biber ve domates kurusu olan yeşil mercimek çorbası. Göt Atar: İştahlanır, oynar. Şimdi sana bir bilmece soruyorum. Sen çok düşünüyorsun cevabını veremiyorsun. Ben de sana diyorum ki :”Eğer sorunun cevabını almak istiyorsan bana Fıyrat Dağı’nı ver.”Sen de soruyu merak ettiğin için bana Fıyrat Dağını veriyorsun.”Fıyrat Dağını verdim geddi “ diyorsun. Ben de diyorum ki: “Fıyrat dağı gel seni yeyim, içeyim, hoş muradına geçeyim...” Sorunun cevabı şudur diyorum. Oyun böyle devam ediyor. Soruyu sorup da cevabını alamayan çocuğun dağı çok olur (Savur, 2010: 173).

### 1.15.64 Simit

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek (Genelde erkek çocuklar)
<b>Sayısı</b>	: 5-10
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

Zumba oyununda olduğu gibi ortaya bir daire çizilir. Belli bir mesafeden daireyedoğru oyuncular koşarlar ve daireye en son ayak basan oyuncu ebe olur.

Oyunda ebe olan oyuncu tek nefeste “simiiiiit” diyerek bağırır ve daire dışına çıkıp diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe “simiiiiit” sözü bitmeden daireye geri girmelidir.

Yoksa diğ er oyuncular ebeyi yakalayı p daire iç ine girinceye kadar sırtından yumruklarlar.  
(KK. 106)

### **1.15.65 El Kızartmaç**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunun Oynandı ğı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

İki oyuncuyla oynanır. Oyunculardan biri ellerinin ayası yukarı gelecek şekilde ellerini ö ne doğru uzatır. Diğ er oyuncu ellerinin ayası yukarı bakan oyuncunun ellerinin üstüne ellerini aşı ğı bakacak şekilde koyar. Elleri altta olan oyuncu eli üstte olan oyuncunun ellerine vurmaya çalı şır. Vurmaya çalı şırken rakibi vuracakmı ş gibi yaparak şaşı rtmaya çalı şır. Bu arada elleri üstte olan oyuncu ellerini korumak iç in rakip hamle yaptı ğında elini çekip kurtarmaya ve rakibini ıskal atmaya çalı şır. Oyuncu rakibinin eline vurdu ğu sürece vurma hakkına sahiptir. Vuruş yapan oyuncu rakibin elini ıskaladı ğı zaman rolleri de ği şir ve savunmaya geçer. (KK. 107)

### **1.15.66. Tısnık Oyunu**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı Alan (Genellikle kapalı alanda oynanır.)
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların</b>	
<b>Yaşı</b>	: 4-10
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız-Erkek
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunun Oynandı ğı Bölgeler</b>	: Adana

Oyuncularдан biri yetişkindir. Yetişkin oyuncu bir eliyle küçük çocuğun başına bir tısnık vurur. Küçük çocuk büyüğün hangi parmağıyla tısnık attığını bulmaya çalışır. Tısnık vurulan parmak yanlış tahmin edilmişse küçük çocuk gıdıklanır. Parmak doğru tahmin edilmişse bir şey yapılmaz ve yeniden tısnık vurulur. (KK. 108)

### **1.15.67. Amella (Şaşırان Eşek)**

<b>Oyun Alanı</b>	: Açık-Kapalı Alan
<b>Oyunun Oynanma Zamanı</b>	: Gece-Gündüz, Yaz-Kış
<b>Oyuncuların Yaşı</b>	: 5-15
<b>Cinsiyeti</b>	: Kız
<b>Sayısı</b>	: 2
<b>Oyunun Oynandığı Bölgeler</b>	: Adana Geneli

İki kişi arasında ellerin birbirine vurulmasıyla oynanan bir oyundur. Birinci oyuncunun sağ eliyle ikinci oyuncunun sol eli, birinci oyuncunun sol eliyle ikincinin sağ eli tutuşulur. Eller sağa ve sola sallanırken heceleyerek a-mel-la (veya şa-şı-ran- e-şek) denir. Oyuncular sırasıyla sağ avuç içlerini, sol avuç içlerini, iki avuç içlerini birbirine vururlar. Bu hareketler önce yavaş yavaş, sonra hızlı bir şekilde yapılır. Hareketler gittikçe hızlanır. Bu hareketler yapılırken iki oyuncu tarafından yine heceler halinde aşağıdaki tekerleme söylenir:

Amella kuvetella

Kuva kuva Angara mangara

Abbasiya abbasiya abbasiya

Akşama geldi leblebiye leblebiye

Öğretmenin kızı birazcık deli

Deli deli zır deli, kulakları küpeli

-Nerdeydin kızım?

-Balodaydım anne

-Kiminleydim kızım?

-Subaylaydım anne

-Subay sana ne dedi?

-Elma yanaklım dedi

-Başka başka ne dedi?

-Kiraz dudaklım dedi

-Daha daha ne dedi?

-Bir öpücük ver dedi

-Verdin mi kızım?

-Vermez olaydım anne

-Kaç tane kızım?

-Seksen tane anne

Seksen seksen yüz altmış

Allah neler yaratmış

Kızlar altın kesesi

Erkekler çöp tenekesi

Bu tekerleme söylenip hareketler yapılırken, hareketi yanlış yapana diğer oyuncu tarafından bir tokat vurulur. (KK. 75)

## SONUÇ

Adana geleneksel çocuk oyunlarının derlenip incelendiği çalışmamızda, çocuk oyunları yapı ve işlevsel olarak değerlendirilmiştir.

Çalışmamızın giriş bölümünde Adana ile ilgili tarihî ve coğrafi bilgiler verilmiştir. Adana'nın son kırk yıl içerisinde yoğun bir şekilde göç aldığı ve bunun sonucunda yoğun ve plansız kentleşmenin yaşandığı ortaya konulmuştur. Bu göç dalgasının Adana'nın kültürel yapısını da etkilediği açıklanmıştır.

Çalışmamızın birinci bölümünde oyun kavramının ne olduğu üzerinde durulmuş, çocuk oyunlarının sınıflandırma çalışmaları anlatılmış ve Adana çocuk oyunları için oyun araçları dikkate alınarak bir sınıflandırma yapılmıştır. Yine bu bölümde Adana çocuk oyunlarından bahseden kitap, makale, lisans ve yüksek lisans tezleri hakkında bilgi verilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde çocuk oyunlarının yapı özellikleri üzerinde durulmuştur. Adana çocuk oyunlarının rastgele adlandırılmadığı örneklerle ortaya konulmuştur. Adana çocuk oyunlarında oyuncunun rolü, cinsiyeti, yaşı ve sayısı örneklerle açıklanmıştır. Oyun araçları asıl oyun araçları ve ikincil oyun araçları olmak üzere iki grupta incelenmiştir. Oyunun oynanma zamanı, oyun sahası, oyun rollerinin dağıtımı incelenmiştir. Oyun rolü dağıtımında en çok uygulanan metotlar ortaya konulmuştur. Adana çocuk oyunlarında rol dağıtımında en çok kullanılan yöntemlerin sayısmaca, atışma, ayak basma ve kura yöntemi olduğu tespit edilmiştir. Çocuk oyunlarındaki sözel formüller değerlendirilmiştir.

Adana çocuk oyunlarının fizikî, tarihî-kültürel ortam ve teknolojik ortamla ilişkileri ortaya konulmuştur. Adana çocuk oyunlarının bir kısmında Türklerin en eski Şamanist geleneğinden İslamî geleneğe varıncaya kadar birçok unsurun yer aldığı görülmüştür. Özellikle teknolojik ortamın son yıllarda çocuk oyunları üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir. Çocuk oyunlarının işlevleri üzerinde durulmuş, Adana çocuk oyunlarının işlevleri açıklanmıştır.

Üçüncü bölümde Adana çocuk oyunlarının sınıflandırması esas alınarak çocuk oyunları metinlerine yer verilmiştir. Bu oyun metinlerinin bazılarının varyantları ilgili oyunun altında anlatılmıştır.

Adana çocuk oyunları ile ilgili derlemeler ilin mücavir alanını kapsayacak şekilde yapılmıştır. Derlenen oyunlar içerisinde metni tam ve eksiksiz olanlardan 168 oyun seçilerek çalışmada kullanılmıştır.

Sahada kaynak kişilerin ifadelerine göre çocuk oyunlarının 1950’li yıllara gelinceye kadar doğal ortamda oynandığı ve çocukların kendi oyuncaklarını yine kendilerinin yaptığı anlaşılmıştır. Oyuncak sektörünün ülkemizde gelişim göstermesi ve ithal oyuncakların piyasada daha çok yer alması sonrasında, çocukların oyuncak yapımından vazgeçtikleri tespit edilmiştir. Oyuncak sektörünün çocukların oynadıkları oyunları da belirlemeye başladığı görülmüştür. Televizyonun hayatımıza girmesiyle, çocuklarımızın televizyondan etkilenmesi sonucunda bazı yeni oyunlar oynanmaya başlamıştır. 1990’lı yılların ortalarından itibaren internetin, 2000’li yıllarla beraber akıllı telefon ve tablet bilgisayarların yaygın olarak kullanılması sonrasında da çocukların günümüzde oynadığı birçok oyun sanal ortama kaymıştır. Ayrıca gıda sektörünün de çocuk oyunlarına el atmasıyla birlikte çocuklar için üretilen gıda ürünlerinin ambalajları içine çeşitli oyunlar yerleştirilmiştir.

Teknolojiden kaçınamayacağımıza göre hiç değilse teknolojinin imkânlarından faydalanarak kendi oyun ve oyuncak sektörümüzün geliştirilmesi gerektiği kanaatini taşımaktayız. TRT’de yayınlanan “Cille” isimli çocuk oyunu misketle oynanan oyunların bir yansıması olarak düşünülmüştür. Bunun gibi kültürümüzde yer alan çocuk oyunlarımız ve oyuncaklarımız, Türk mitolojisi ve geleneklerimizle televizyon ve bilgisayar dünyasına taşınırsa, hiç değilse, olumlu bir adım atılmış olacağını düşünmekteyiz.

Oyun alanlarımız okullaşmanın artmasıyla, okulların bahçelerine taşınmış, spor salonları ve sahaları yeni oyun alanları olarak ortaya çıkmıştır. Her şeye rağmen çocuklarımız oyun oynamaya, arkadaşlarıyla koşmaya, eğlenmeye devam etmektedir. İnsan hayatının içinde yaşadığı toplumla birlikte bir mana kazandığı bir gerçektir. Evden çıkmayan, televizyon ve bilgisayar ekranına takılıp kalan çocukların mutsuz olduğunu çalışmamızda açıkladık. Oynayan ve sosyal çevre edinen, arkadaşlarının içinde statü kazanmak için mücadele eden çocukların daha başarılı sosyal ilişkiler kurabildiğini tespit ettik. Çocuk oyunlarının çocuklarda psikolojik, sosyal, fizikî, kültürel, psikomotor gelişime olumlu manada tesir ettiği kanaatindeyiz.

Çocuklarımız her ne kadar teknolojik ortamın yabancı kültür baskısı altında olsa da, misketteki “dakka”, tasoda “dakka” olarak karşımıza çıkmaktadır. Çalışmamızda tespit ettiğimiz en önemli hususlardan biri, çocukların yeni tanıştıkları ve oynadıkları oyunları yine kendi kültürümüzle yoğurup kendilerine göre şekillendirdikleridir.

Çalışmamızda Adana çocuk oyunlarının zengin bir kültürün ürünü olduğunu, tarihî ve kültürel unsurlarla beslendiğini gözlemledik. Birçok oyunun bugün unutulduğunu ve yok olmaya yüz tuttuğunu alan alıştırmasında tespit ettik. Bu oyunların gelecek nesillere

aktarılması için kamu kurumlarına ve sivil toplum kuruluşlarına büyük görevler düşmektedir.

## KAYNAK KİŞİLER

Soyadı-Adı	Doğum Tarihi ve Yeri	Öğrenim Durumu
KK1. TOP, Muzaffer	1956-Aladağ	İlkokul Mezunu
KK2. ASLAN, Yasemin	1969-Ceyhan	Lisans Mezunu
KK3. ÇOLAK, Ömer	1980-Karaisalı	Lise Mezunu
KK4. GENÇ, Özlem	1966-Pozantı	Lisans Mezunu
KK5. ÜNLÜTAŞKIRAN, Sedat	1965-Yüreğir	İlkokul Mezunu
KK6. KILINÇKAYA, Sinem	1950-Pozantı	İlkokul Mezunu
KK7. AKTOP Eyüp	1958-Aladağ	İlkokul Mezunu
KK8. DİNÇER, Ayşe	1935-Karataş	Okuma Yazma Biliyor
KK9. UYAR, Osman	1978-Karaisalı	Lise Mezunu
KK10. EREN, Mediha	1938-Karaisalı	Okuma Yazma Biliyor
KK.11 ATALAY Ayşe	1928-Seyhan	Okuma Yazma Biliyor
KK.12 MUTLU Lütfiye	1946-Ceyhan	İlkokul Mezunu
KK13. DİNÇER Ayşe	1935-Karataş	İlkokul Mezunu
KK14 CANKURT Özgür	1968-Feke	Ortaokul Mezunu
KK.15 DUYAN Ercan	1955-Ceyhan	İlkokul Mezunu
KK.16 YALÇINKAYA Zeynep	1936-Aladağ	Okuma Yazması Yok
KK.17 ŞEN Hatice	1955-Seyhan	İlkokul Mezunu
KK.18 GÜL Dudu	1974-Seyhan	Lise Mezunu
KK.19 TARHAN Murat	1979-Seyhan	Lise Mezunu
KK.20 DOĞAN Hatice	1955-Seyhan	İlkokul Mezunu
KK.21 OKYAY Nefise	1943-İlkokul	İlkokul Mezunu
KK.22 POLAT Seyhan	1984-Seyhan	Lise Mezunu
KK.23 HAKİM Adem	1944-Seyhan	İlkokul Mezunu
KK.24 DAĞLI Cansu	1998-Seyhan	Lise Öğrencisi
KK.25 ÇOLAK Muzaffer Selim	2006-Osmaniye	İlkokul Öğrencisi
KK.26 ÇOLAK Raziye	2004-Seyhan	Ortaokul Öğrencisi
KK.27 KARAOĞLAN Ramazan	1934-Yüreğir	Lise Mezunu
KK.28 İNCELER Şengül Seda	1998-Seyhan	Lise Öğrencisi
KK.29 KARYAĞDI Serap	1978-Kozan	Lise Mezunu
KK.30 AYBACI Sibel	1976-Seyhan	Lise Mezunu
KK.31 AVCI, Hasan	1966-Seyhan	Lise Mezunu

KK.32 SAMANCI, Ömer Faruk	1999-Yüreğir	Lise Öğrencisi
KK.33 DİKEN, Gülcan	2000-Seyhan	Ortaokul Öğrencisi
KK.34 EROĞLU, Nihat	1976-Kozan	Ortaokul Mezunu
KK.35 ŞENZEK, Ayşe	1953-Hasanbeyli	İlkokul Mezunu
KK.36 ALDATMAZ Mehmet	1987-Seyhan	Lise Mezunu
KK.37 PERKOĞULLARI Cem	1970-Yüreğir	Lise Mezunu
KK.38 AYDAR Recep	1975-Yüreğir	Lisans Mezunu
KK.39 OĞUZ Yelda	1971-Yüreğir	Ortaokul Mezunu
KK.40 SEYHAN İrfan	1960-Seyhan	Ortaokul Mezunu
KK.41 TEKİN Osman	1947-Karaisalı	İlkokul Mezunu
KK.42 ÇOLAK Makbule	1981-Aladağ	Lisans Mezunu
KK.43 YİĞİT Dursun	1949-Adana	Lise Mezunu
KK.44 DEMİR Hacı	1959-Adana	İlkokul Mezunu
KK.45 ÇOLAK Mehmet	1979-Karaisalı	Lisans Mezunu
KK.46 DEDE Hasan	1949-Kozan	Lise Mezunu
KK.47 BAYRAM Elife	1944-Karaisalı	Okuma Yazması Var
KK.48 ERİŞEN Abdullah	1947-Adana	Yüksekokul Mezunu
KK.49 BERKYEMEZ Güllü	1933-Karataş	Okuma Yazması Yok
KK.50 ZORLUER Selami	1963-Seyhan	İlkokul Mezunu
KK.51 ŞENER Mustafa	1964-Adana	Ortaokul Mezunu
KK.52 YILDIZ Recep	1976-Seyhan	Lise Mezunu
KK.53 ALAR Sultan	1964-Adana	İlkokul Mezunu
KK.54 KIRAÇ Fadime	1976-Pozantı	Ortaokul Mezunu
KK.55 UKİL Cennet	1946-İmamoğlu	İlkokul Mezunu
KK.56 DOĞAN Emine	1975-Seyhan	Lise Mezunu
KK.57 GÜLER Remzi	1948-Adana	İlkokul Mezunu
KK.58 GİZİR Gizer	1996-Seyhan	Lise Öğrencisi
KK.59 YÜCEDAL Hasan	1963-Adana	Lisans Mezunu
KK.60 UYARLAR Berk	1998-Seyhan	Lise Öğrencisi
KK.61 KOŞAR Yüksel	1967-Adana	Yüksekokul Mezunu
KK.62 AKDEMİR Kazım	2000-Karaisalı	Ortaokul Öğrencisi
KK.63 YILMAZ İlhan	1973-İmamoğlu	Lisans Mezunu
KK.64 TOPÇU Feyzullah	1968-Yüreğir	İlkokul Mezunu
KK.65 SABİR İkbal	1970-Yüreğir	İlkokul Mezunu

KK.66 CAVLAK Salim	1948-Adana	İlkokul Mezunu
KK.67 ÜNALDI Fatma	1996-Adana	Lise Mezunu
KK.68 DÖNMEZ Emine	1967-Karaisalı	İlkokul Mezunu
KK.69 BAĞ Çilem	1976-Adana	Lise Mezunu
KK.70 DİKER Doğan	1996-Seyhan	Yüksekokul Mezunu
KK.71 FİDAN Sakine	1970-Adana	İlkokul Mezunu
KK.72 ÖZDEN Şenay	1945-Adana	İlkokul Mezunu
KK.73 ÇOLAK Halil Ahmet	1976-Aladağ	Lise Mezunu
KK.74 ÇAN Ramazan	1968-Karaisalı	İlkokul Mezunu
KK.75 ALKANAT Büşranur	1998-Adana	Lise öğrencisi
KK.76 İNCEDERE Cansu	1998-Seyhan	Lise Öğrencisi
KK.77 GÜL Tülay	1972-Adana	İlkokul Mezunu
KK.78 ASLANTAŞ Yasemin	2004-Karaisalı	İlkokul Öğrencisi
KK.79 SOYDAL Sevim	1953-Adana	İlkokul Mezunu
KK.80 YILDIRIM Hamza	1954-Adana	İlkokul Mezunu
KK.81 UYAR Ömer Faruk	1994-Aladağ	Lise Mezunu
KK.82 BİLGİ Bekir	1955-Tufanbeyli	İlkokul Mezunu
KK.83 ÖZÇELİK Cumali	1970-Pozantı	Y. Lisans Mezunu
KK.84 ERZİNCAN Muhammed Ali	1976-Karaisalı	Lisans Mezunu
KK.85 ATLI Mustafa	1994-Adana	Lise Mezunu
KK.86 DENİZ İsmet	1975-Karaisalı	Yüksekokul Mezunu
KK.87 ÇOLAK Veli Tuncer	1975-Karaisalı	Lisans Mezunu
KK.89 DENİZ Mustafa	1990-Aladağ	İlkokul Mezunu
KK.90 ERKAN Neslihan	1981-Aladağ	Lise Mezunu
KK.91 KARABULUT Merve	1999-Seyhan	Lise Öğrencisi
KK.92 ÇELİK Gülşen	1998-Seyhan	Lise Öğrencisi
KK.93 AKKUŞ İkbal	1998-Seyhan	Lise Öğrencisi
KK.94 KOCAASLAN Sevim Ceylan	1996-Seyhan	Lise Öğrencisi
KK.95 TURPÇU Şahin	1978-Karaisalı	Lisans Mezunu
KK.96 SAV Vedat	1999-Yüreğir	Lise Öğrencisi
KK.97 ASLANTAŞ Kadriye	2004-Karaisalı	İlkokul Öğrencisi
KK.98 ELMA Hasan	1998-Adana	Lise Öğrencisi
KK.99 ÇOLAK Mehmet Kasım	2004-Adana	İlkokul Öğrencisi

KK.100 GÜRBÜZ İrem	1998-Adana	Lise Öğrencisi
KK.101 YILMAZ Beyza Gül	1998-Adana	Lise Öğrencisi
KK.102 ERDAL Ahmet Sabri	1998-Adana	Lise Öğrencisi
KK.103 KAYA Hayriye	1998-Adana	Lise Öğrencisi
KK.104 SEYHAN Sude Naz	2004-Karaisalı	İlkokul Öğrencisi
KK. 105 DARİKA Hüseyin	1999-Tufanbeyli	Lise Öğrencisi
KK. 106 MURATDAĞI Berk	2003-Seyhan	Ortaokul Öğrencisi
KK. 107 YILMAZ Turan	1989-Seyhan	Lise Mezunu
KK. 108 DAYI Hasan	1974-Adana	İlkokul Mezunu
KK. 109 MURATDAĞI İrem	2006- Seyhan	İlkokul Öğrencisi
KK. 110 GENÇ İclal Zeynep	2005-Adana	İlkokul Öğrencisi

## KAYNAKLAR

- Adana Valiliği (1991), *Adana İl Yıllığı*, Kemal Matbaası, Adana.
- AKBULUT, Dilek (2009), “Günümüzde Geleneksel Oyuncaklar”, *Milli Folklor*, Güz, Sayı 83, s. 10-20.
- AKÇAKOYUN, Mehmet (2010), *Adana İli Sarıçam İlçesine Bağlı Kılıçlı Köyü Monografisi*, Çukurova Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi, Adana, (Yayımlanmamış Bitirme Tezi).
- ALPTEKİN. Ali Berat (2011), *Halk Bilimi Araştırmaları*, Akçağ Yayınları, Ankara.
- AND, Metin (1985), *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, İnkılâp Kitabevi, İstanbul.
- AND, Metin (1974), *Oyun ve Bügü*, Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul.
- ARSUNAR, Ferruh (1955), *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler*, Maarif Basımevi, İstanbul.
- BAKIRCI, Nedim (2007), “Niğde Folklorunda Çocuk Oyunları”, *Millî Folklor*, Yıl 19, Sayı 76.
- BAKIRCI, Nedim (2010), “Hıdırellez ve Niğde’de Unutulan bir Gelenek: Niğde Cumaları”, *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 5/3, Summer, s.855-864.
- BAKIRCI, Nedim (2010), “Köroğlu Destanlarında Köroğlu ve Binitinin Kıyafet (Şekil) Değiştirmesi”, *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 5/4, Fall, s.860-878.
- BAKIRCI, Nedim (2014), “Eflatun Cem Güney’in Masallar Adlı Kitabında Yer Alan Mitolojik Unsurlar”, *Türk Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, Yıl 2, Sayı 4, s. 37-52.
- BARAN, Musa (1999), *Çocuk Oyunları*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- BASCOM, William R. (2010), “Folklorun Dört İşlevi”, *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar*, (hzl. M. Öcal Oğuz ve Selcan Gürçayır), Cilt 2, Geleneksel Yayınları, Ankara, s. 71-86.
- BAŞAL, Handan Asude (2011), *Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları*, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- BAŞGÖZ, İlhan (1986), *Folklor Yazıları*, Adam Yayınları, İstanbul.
- BAYKURT, Şerif (1976), *Türkiye’de Folklor*, Kalite Matbaası, Ankara.

BORATAV, Pertev Naili (1994), *100 Soruda Türk Folkloru*, Gerçek Yayınevi, İstanbul.

CENGİZ, Serpil (1998), “Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması”, Cilt 38, Sayı 12, s. 287-300, DOI: 10.1501/Dtcfder\_0000001257.

CİN, Firdevs (2004), *Ceyhan Yörüklerinde Halk Kültürü Araştırması*, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Adana.

ÇOBAN, Bilal-Sebahattin Devecioğlu (2011), *Top ile Oynanan Eğitsel Oyunlar*, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.

ÇOLAK, Faruk (2009), *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi*, Kömen Yayınevi, Konya.

DEĞİRMENCİ, Fatma (2009), *İmamoğlu İlçesi Monografisi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler, Niğde.

DUNDES, Alan (2010), “Halk Bilimi Çalışma Yöntemleri”, *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar*, (hızl. M. Öcal Oğuz, Selcan Gürçayır), Cilt 2, Geleneksel Yayınları, Ankara, s. 55-60.

EKİCİ, Metin (2010), *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*, Geleneksel Yayınları, Ankara.

ERKAL, A. Lale (2011), *Unutturduğumuz Çocuk Oyunları*, Özyürek Yayıncılık, İstanbul.

EROL, Doğukan (2012), *Adana İli Aladağ İlçesi Akören Beldesi Monografisi*, Çukurova Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Bitirme Tezi.

FEDAKAR, Pınar (2011), *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi/Journal of Turkish World Studies*, XI/1, s.107-119.

GÜNALTIN, Şakir (2014), *Adana İli Karaisalı İlçesi Hacılı Köyü Monografisi*, Çukurova Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Bitirme Tezi, Adana.

GÜNGÖR, Harun (2010), “Şamanizm”, *İslam Ansiklopedisi*, C. 38, İstanbul, s.325-328.

HALACOĞLU, Yusuf (1988), “İslami Devir (Adana)”, *İslam Ansiklopedisi*, C. 1, İstanbul, s.349-353.

İLVAN, Işıl (2014), *Adana İlinin Yüreğir İlçesine Bağlı Havutlu Mahallesi Monografisi*, Çukurova Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Bitirme Tezi, Adana.

İNAN, Abdülkadir (1986), *Tarihte ve Bugün Şamanizm*, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara.

KAFASIBÜYÜK, Fatma (2008), *Adana İli Tufanbeyli ilçesi Kayapınar Köyü Monografisi*, Çukurova Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Bitirme Tezi, Adana.

KALDAR, Ümit (2008), *Adana İli Yumurtalık İlçesi Halk Kültürü ve Edebiyatı Üzerine Bir İnceleme*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

KARAKAŞ, Ayhan (2005), *Feke Halk Kültürü Araştırması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Kaşgârlı Mahmud (2014), *Dîvânu Lugâti't-Türk* (Giriş, Metin, Çeviri, Notlar, Dizin), (hzl. Ahmet B. Ercilasun, Ziyat Akkoyunlu), TDK Yayınları, Ankara.

KÖK, Zeynep (2006), *Karaisalı (Merkez) Halk Kültürü Araştırması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Muhammed Fuad Abdülbaki (2005), *Muttefakun Aleyh Hadisler* (çev. Abdullah Feyzi KOCAER), Hüner Yayınları, Konya.

OĞUZ, M. Öcal ve Ersoy, Petek (2004), *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Çocuk Oyunları*, Ankara.

ÖGEL, Bahaeddin (1993), *Türk Mitolojisi*, Cilt 1, TTK Basımevi, Ankara.

ÖGEL, Bahaeddin (1995), *Türk Mitolojisi*, Cilt 2, TTK Basımevi, Ankara.

ÖZBAKIR, İbrahim (2009), *Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu "Ebe"*, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi The Journal of International Social Research Volume 2/6 Winter.

ÖZDEMİR, Mehmet (2013), *Adana Çocuk Oyunları*, Niğde Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Lisans Tezi, Niğde.

ÖZDEMİR, Nebi (2006a), *Türk Çocuk Oyunları*, I. Cilt, Akçağ Yayınları, Ankara.

ÖZDEMİR, Nebi (2006b), *Türk Çocuk Oyunları*, II. Cilt, Akçağ Yayınları, Ankara.

ÖZDOĞAN, Berka (2014), *Çocuk ve Oyun*, Anı Yayıncılık, Ankara.

ÖZHAN, Mevlüt (1990), *Çocuk Oyunlarımız*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

ÖZMEN, Murat (1980), "Çocuk Oyunları", *Varlık Dergisi*, S. 872, Mayıs, s.17.

POLAT, Rıdvan (2014), *Adana İli Yüreğir İlçesine Bağlı Sazak Köyü Monografisi*, Çukurova Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Bitirme Tezi, Adana.

*Resimli Okul Sözlüğü* (2011), Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara.

SALAR, Ömer Faruk (2014), “*Tarihî Zekâ ve Strateji Oyunumuz: Mangala*”, Yedi Kıta Dergisi, Sayı 76, İstanbul, s.13-16.

SARGON, Erdem (1988), “İslam Öncesi Adana”, *İslam Ansiklopedisi*, C. 1, İstanbul, s.348-349.

SAVRAN, Gülnaz (2002), “Aladağ (Karsantı) Çocuk Oyunlarından Örnekler”, *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Derlemeler*, (Hızl. Bekir Onur-Neslihan Güney), ÇKAUM Yay., Ankara, s. 479-486.

SAVUR, Suat (2010), *Adana İli Tufanbeyli İlçesi Halk Kültürü Araştırması*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

SEL, Ruhi (1989), *Çocuk Oyunları ve Şarkıları*, Kültür Bakanlığı, Ankara.

ŞENER, Cemal, *Şamanizm*, Etik Yayınları, İstanbul 2003.

ŞİMŞEK, Esmâ (2003), “Anadolu’da Yağmur Duasına Bağlı Olarak Oynanan Bir Oyun: Çömçeli Gelin”, *Millî Folklor*, Yıl 15, Sayı 60, s.78-87.

TOKSOY, Atilla Coşkun (2010), “Yarışma Niteliği Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları”, *Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, II/1, Ocak, s. 205-220.

TORTOP, Şerife (2009), *99 Çocuk Oyunu ve Bilmeceler*, Yasin Yayınevi, İstanbul.

TURGUT, M. Ebru (2005), *Elazığ Çocuk Oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.

TÜRKTAŞ, Metin (1999), “Divanü Lugati’t-Türk’te Yer Alan ve XI. Yüzyılda Türkler Arasında Oynanan Oyunlar”, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 5, s.61-65.

UĞURLU, Mısra (2010), *Adana İli Karataş İlçesi Halk Kültürü Araştırması*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

ÜZELGÖK, Özlem (2008), *Adana İli Kozan İlçesi Halk Kültürü Araştırması*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

YALÇINKAYA, Birol (2010), *Adana İli Aladağ İlçesine Bağlı Başpınar Yaylası Monografisi*, Çukurova Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Bitirme Tezi, Adana 2010.

YALMAN (Yalgın), Ali Rıza (2000), *Cenupta Türkmen Oymakları*, Cilt II, (hızl. Sabahat Emin), Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

YAVUZER, Haluk (2014), *Ana-Baba ve Çocuk*, Remzi Kitabevi, İstanbul.

YAYIN, Nerin (2009), *Oyun Tekerlemeleri Üzerine Bir İnceleme*, Ege Üniversitesi, İzmir.

YILMAZ, Mehmet Ali (2005), *Aladağ Halk Kültürü Araştırması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler, Adana.

YOLCU, Fatmagül (2008), *Adana İli Ceyhan ilçesi Halk Kültürü Araştırması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

YÖRÜKOĞLU, Atalay (1997), *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk*, Özgür Yayınları, İstanbul.

YURTSEVER, Cezmi (2011), *Adana Tarihi*, Çukurovalı Yayınları, Adana.

YÜCEL, Ali Serdar-Gündoğdu, Cemal (2012), *İlköğretim ve Ortaöğretimde Geleneksel Çocuk Oyunları*, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.

#### **İnternet Üzerindeki Kaynaklar**

[http://adana.meb.gov.tr/arge/dokumanlar/2010\\_14\\_Adana\\_MEM\\_Stratejik\\_Plan.pdf](http://adana.meb.gov.tr/arge/dokumanlar/2010_14_Adana_MEM_Stratejik_Plan.pdf) (Erişim Tarihi 17/04/2014)

[http://tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.553016451bf3d5.07886587](http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.553016451bf3d5.07886587) (Erişim tarihi 17/04/2015)

[http://tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.55301977eaf157.72699857](http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.55301977eaf157.72699857) (Erişim tarihi 17/04/2015)

<http://www.adana.gov.tr/?act=cografya> (Erişim tarihi 01/03/2015)

<http://www.adana.gov.tr/?act=nufus> (Erişim tarihi 01/03/2015)

[http://www.adana.gov.tr/?act=sosyal\\_durum](http://www.adana.gov.tr/?act=sosyal_durum) (Erişim tarihi 01/03/2015)

<http://www.adana.gov.tr/?act=tarih> (Erişim tarihi 01/03/2015)

<http://www.mangala.com.tr/tarihce.html> (Erişim tarihi 24/05/2015)

[http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt2/sayi6pdf/ozbakir\\_ibrahim.pdf](http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt2/sayi6pdf/ozbakir_ibrahim.pdf) (Erişim tarihi 03/10/2014)

## EK

### EK-1 OYUNLAR DERLENIRKEN KAYNAK KIŞİLERE SORULAN SORULAR

(Aşağıdaki sorular Metin Ekici'nin Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri (s. 202-203) isimli eserinden yararlanılarak hazırlanmıştır.)

1. Hangi çocuk oyunlarını oynuyorsunuz?
2. Bu oyunları kimden öğrendiniz?
3. Bu oyunları nerelerde oynuyorsunuz?
4. Eş seçimini nasıl yapıyorsunuz?
5. Oyuna hangi kişinin veya grubun başlayacağını nasıl tespit ediyorsunuz?
6. Ebe seçimini nasıl yapıyorsunuz?
7. Ebe seçimi, eş seçimi ve oyuna kimin başlayacağını tespit ederken hangi tekerlemeleri söylüyorsunuz?
8. Bu tekerlemeleri kimlerden öğrendiniz?
9. Oyunlarda şarkı söylüyor musunuz?
10. Oyunlarda hangi araçları kullanıyorsunuz?
11. Oyun oynarken oyunu bozan kişilere ne ad verilir?
12. Oyunları kız erkek karışık mı yoksa ayrı ayrı mı oynuyorsunuz?
13. Oyun sonunda ceza veya mükâfat var mı? Bunlar nelerdir?
14. Yağmur yağdırmak veya herhangi bir şeyi kutlamak için oyunlar oynuyor musunuz? (Yağmur gelini, çömçe gelin vb. gibi)
15. Kıyafet değiştirerek oynadığınız oyunlar var mı?
16. Bu oyunu (... oyununu) nasıl oynadığınızı anlatır mısınız?
17. Ev içinde oynadığınız oyunlara büyüklerin tutumu nasıl oluyor?
18. Büyüklerin oynamanızı yasakladığı oyunlar var mı?
19. Büyüklerle birlikte oynanan çocuk oyunları var mı?
20. Oyunlarda kullandığınız araçları kendiniz mi yapıyorsunuz, satın mı alıyorsunuz?

## ÖZ GEÇMİŞ

### KİŞİSEL BİLGİLER

**Adı ve Soyadı** : Mehmet ÇOLAK  
**Doğum Yeri ve Tarihi** : Karaisalı, 10.10.1979  
**Medeni Hâli** : Evli, üç çocuk babası  
**İletişim Bilgileri** : colak01@gmail.com

### EĞİTİM

**1984-1989** : Adana Dosteller İlkokulu  
**1989-1992** : Osmaniye Mehmet Âkif Ersoy Ortaokulu  
**1992-1995** : Adana Mehmet Kemal Tuncel Lisesi  
**1996-2000** : Niğde Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü

**YABANCI DİLİ** : İngilizce