

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİM VE SPOR ANABİLİM DALI

**GELENEKSEL MAHALLİ ÇOCUK OYUNLARI
-TOKAT İLİ ÖRNEĞİ-**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

69700

**Hazırlayan
Metin BAYRAK**

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Suat KARAKÜÇÜK**

ANKARA, 1998

ÖNSÖZ

Türk Toplumunu gelenek ve göreneklerine sahip çıkan, geçmişle ögünen bir toplumdur. Yeni yetişen nesil özellikle televizyonun etkisiyle kendi kültüründen uzak yetişmektedir. Dolayısıyla kültürümüzün temelini oluşturduğuna inandığımız geleneksel çocuk oyunları da kaybolmaya veya deęişerek ülke genelinde genelleşmeye başlamıştır.

Bir faaliyet olarak Tokat iline özgü veya Tokat iline özgü olmayıp bugün oynanmakta olan oyunları tespit etmek için hazırladığımız "Geleneksel Çocuk Oyunları" (Tokat ili örneęi) konulu çalışmamızda danışmanlığımı yapan Sayın Doç. Dr. Suat Karaküçük'e görüşlerinden ve bilgisinden yararlandığım Sayın Doç. Dr. İbrahim Yıldırım'a, bulguları ortaya çıkarılmasında bana yardımcı olan Gazi Osmanpaşa Üniversitesi Beden Eğitimi Öğretmeni ve Spor Yüksek Okulu Sekreteri Sayın Abdurrahim Kaya'ya, bana yardımcı olan Köy Muhtarlarına, teşekkür ederim.

METİN BAYRAK

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
İÇİNDEKİLER	ii
1. GİRİŞ VE AMAÇ	1
2. GENEL BİLGİLER	2
2.1. OYUN KAVRAMI	2
2.2. OYUNUN TANIMI, SINIFLANDIRILMASI VE TARİHÇESİ	5
2.2.1. Tanımı	5
2.2.2. Tarihçesi	6
2.2.3. Sınıflandırılması	9
2.3. ÇOCUK OYUNLARININ TÜRK TOPLUMUNDAKİ YERİ VE ÖNEMİ ...	10
2.4. OYUNLARIN ÇOCUKLAR İÇİN ÖNEMİ	13
2.4.1. Eğitsel Yönden	13
2.4.2. Fiziksel Yönden	15
2.5. GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KORUNMASINDA VE GELİŞTİRİLMESİNDE ETKİLİ FAKTÖRLER	16
2.5.1. Kitle İletişim Araçları	16
2.5.2. Aile	17
2.5.3. Okul	18
3. MATERYAL VE METOD	19
4. BULGULAR	22
5. TARTIŞMA VE SONUÇ	105
ÖZET	108
SUMMARY	110
ÖZGEÇMİŞ	112
KAYNAKLAR	113

GİRİŞ VE AMAÇ

Oyun her ne kadar çocuklara yönelik bir uğraş olarak görülse de, ilk insanlardan bu yana yaşlı-geç gerek boş zamanlarında gerekse çalışırken bile oyun olgusunu işin de kullanmıştır.

Toplumların genel karakterlerini gösterebilecek yapıda olan oyun, kültürden öncedir. Çeşitli "kültürlerden çıkma, ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkindir.¹

Bu etkenlerin başında da bu kültürel yapının devamlılığını sağlayan çocuk oyunları sosyalleşme, kendini gösterme, hoşça vakit geçirmek gibi kişisel ahengi ortaya çıkaran kuşkusuz en önemli kültürel hazinedir.

Her ne kadar kültür dinamik bir yapı olsa bile bu hazinenin aslını kaybetmeden nesilden nesile aktarılması, çocuklar için oyun ne kadar gerekliyse, toplum özelliğinin bozulmaması içinde oldukça gereklidir.

Yapmış olduğumuz bu çalışma iki ana bölümden meydana gelmiştir. Birinci ana bölüm konu ile ilgili genel bilgileri, ikinci ana bölüm ise bulguların ortaya konmasını içermektedir.

Bu çalışmanın temel amacı, Tokat ilinde kaybolmaya başlayan ve bugün oynanmayan çocuk oyunlarını, halen oynanmakta olup ileride bu çocuk oyunlarını çeşitli sebeplerden etkilenip, bir parçada olsa kaybolmasını engellemeye yönelik bir araştırmadır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. OYUN KAVRAMI

"Oyun kavramı içinde, çabuk atılğan hareketler özellikle atlama ve hoplamaların temel ifadeleri vardır. Oyunun akıcılığı, oyun sahası, oyun araçları, oyun kuralı, örneklemeler ve isteklerle sınırlanmamış, sade ve katkısız oyunlar; zevkli, gülüş-oynaşmalı hareketler, neşenini biline-ne belirtirleridir.²⁴

And'a göre oyun kavramı, insanöğlunun kendisinden önemli birşey katmadığı, kimine göre enerji fazlasını atmak, kimine göre benzetmece içgüsünü doymak, kimine göre de boşalma ihtiyacıdır.¹

Bilindiği gibi oyunlar yalnız insanlara özgü olmayıp hayvanlarında oynadığı bilinmektedir. Aslında oyun faaliyetleri biyolojik karakterli olsa bile hemen herkes tarafından yaratılabilecek bir eğlence kaynağı ve boş zamanları değerlendirme unsuru olarak ele alınmaktadır.⁹

"Oyunun oyalanma yanında çeşitli işlevleri vardır. Öyle ki yapımcı insan, (thomo faber) düşünür insan (homo sapiens) yanında üçüncü önemli nitelik oynayan insan (homo ludens) dir. Oyalanmanın yanında günümüzde oyun çeşitli uğraşlara yöntemlere bilim dallarına yardımcı olmaktadır. Askerler savaş oyunları oynarlar, iş adamları borsacılar, endüstri alanında pazarlama gibi konularda oyun düzenlemektedir.² Çünkü oyun insanın genel karakter yapısı içinde hiç bir zaman kaybolma-

yan çalıştırılmaya hazır bir otomobil bir makina gibidir. Bunun en önemli nedenlerinden biri gönüllülük esasının hakim olmasıdır.

Bu kadar serbestçe görünmesine rağmen her oyunun kendi içinde bir kuralı bir düzeni oyun alanının sınırı ve ileriye dönük bir öğretisi olduğu, zaman zaman kurallarının şartlara bağlı olarak değişmesine karşın, bu yapıyı bozmaya çalışanlara da oyun içinde ve dışında çeşitli yaptırımların uygulandığı gözlenmektedir.

Bu tür özellikler daha çok çocuk oyunlarında olup, çocuk oyunlarını temelinde herşeyden önce bir dürüstlük, kuralları uyma, liderlik gibi özellikler yer almaktadır. Bu nedenle oyun bu özellikleri geliştirici mahiyette olup, aynı zamanda kişinin kendini özgürce ifade edebildiği bir faaliyet olarak değerlendirilebilmektedir.²⁴

"Oyunlarda kurallar katı olmamakla birlikte oyunun kuralları karşılıklı olarak tarafların birbirleriyle anlaşmaları ile ortaya konur. Bu kurallara uymayanlar oyun bozanlık etmiş olur. Oyun bozanlık edenlere; cılcık, cıllıcı, cıllık, gırnakçı, holdara, karacı, kurnak, zıllı gibi adlar verilir. Oyun bozanlık etmeye ise; cıdamak, cıllamak, cındırmak, cırlamak, gincimək, mınımək, vıcımək, zığarmək gibi adlar verilmektedir.³ Oyunun bitimiyle beraber yine aynı yakınlığın kurulması oyunun görünmeyen fakat gerçek amacına ulaştığını göstermektedir.

Oyun çocukların psikolojik ve toplumsal yararların elde edilmesinde yardımcı olmakla birlikte bazı özellikleri kazandırmaktadır.

Tezcan'a göre ise şu özellikleri çocuklara kazandırmaktadır:

- a) Çocuk oyunla kişilik kazanır,
- b) Hareketli etkinliklerle oyun çocuğun bedensel gelişiminde önemli bir rol oynar.

c) Cesaret, çabuk karar verme, arkadaşına yardım etme, hoşgörülük, kendine hakim olma, kin gütmeme gibi iyi karakterler, nitelikler elde ederler.

d) Oyunlar, yetişkinlik devresinde alışkanlıkların sürmesini sağlar.

e) Çocuk örgütlendiği ölçüde eğitimi olabilir.

f) Sanat sevgisi ve sanat zevki, çocuğa oyunla aşılabilir.

g) Çocuğun kendi seçtiği oyunlar ve bu oyunlarda aldığı rol onun kişilik özelliklerini açığa vurmada bize yardımcı olabilir.

h) Çocuk oyunla toplumsallaşır.

i) Çocuğun kendi seçtiği oyunlar ve bu oyunlarda aldığı rol onun kişilik özelliklerini açığa vurmada bize yardımcı olabilir.

j) Çocuk, oyun disiplini gereği kurallara uyar.

k) Çocuk, biz ve onlar duygusunu elde eder.

l) Oyun neşe, özgürlük, rahatlık memnurluk yaratan bir etmendir.

m) Çocuk çeşitli denemeler ve çevreyi tanıma yoluyla bir takım korkularının etkisinden kurtulur.³⁴

Şeklinde çocuğa kazandırdığı yararları ifade etmesine karşın Huizinga'nın oyunun niteliklerini incelediğimizde şu sonuçlara varabiliriz:

1. Oyun özgür bir eylemdir. Bilinçli olarak günlük hayatında dışında kalır. Ciddi bir iş olarak benimsenmemekle birlikte oyuncu yoğun olarak kendini oyuna verir.

2. Bu eylem maddi bir kazanç sınırlaması, belirlenmiş kuralları ve düzeni içindedir.

3. Oluşumu, kendi yer ve zaman sınırlaması, belirlenmiş kuralları ve düzeni içindedir.

4. Toplumsal öbekleşmeyi kolaylaştırır.¹⁴

Oyun kavramından gerek eğitimde gerekse kültürel yapının devamlılığının sağlanmasında insan yaşamının geniş bir yelpazesini oluşturduğu gözlenmektedir.

2.2. OYUNUN TANIMI, DOĞUŞU VE SINIFLANDIRILMASI

2.2.1. Tanım

Oyun; çeşitli anlamlarıyla folklorun en zengin alanlarından birisidir. Türkçe'de oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu dans, tiyatro gösterisi, kağıt, zar gibi baht oyunları sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle belirtilir.²⁴

"Çeşitli düşünürler oyunu çeşitli biçimlerde tanımlamışlardır. Örneğin John Dewey, "Kendilerinin dışında herhangi bir sonuç elde etmeye yönelmeden yerine getirilen bilinçsiz eylemlerdir" der. Huizinga, "oyun, muayyen zaman ve mekan hudutları içinde, isteyerek ve bağlayıcı kurallara uyarak yapılan faaliyetler ve meşguliyetlerdir. Gulick, "Yapılması istenilenin yapılmasıdır"; Patrick "özgürce ve kendiliğinden yapılan iç ve dış bir zorlama altında yapılmayan beşeri faaliyetlerdir."³¹ AY ise oyunu, duygu ve düşüncenin hareketler ifadesidir⁶ der.

Pertev Naili Boratav ise "çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin günlük geçim uğraşlarından ayırabildikleri boş zamanlarında herhangi bir üretim çabası ya da başka çeşit hizmetleri zorunlu kılmadan sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir"¹⁰ diye tanımlamaktadır.¹⁰

Çocuk oyunları tanımlarından birkaçı ise;

1. Çocukların eğlenmek amacıyla düzenlemiş oldukları eğlencelere oyun denir.

2. Çeşitli eğitici ve öğretici eğlencelere oyun denir.

3. Eğlenmek, vakit geçirmek için bir ya da bir kaç kişiyle yapılan eğlenceli hareketlere oyun denir.

4. Oyun bir çocuğun eğlenmek için yaptığı bir iştir.²⁵ şeklindedir.

Büyüklerin oyunlarının tanımlarını geneline bir bakış yaptığımızda şöyle bir genelleme ortaya çıkmaktadır.

1. Dans, tiyatro oyunu

2. Baht Oyunları

3. Eğlenceler

4. Hile

5. Spor oyunları şeklinde olmasına rağmen, çocuk oyunlarında ise, sadece eğlence amaçlı oyunlar oynanmakta ve bu oyunlarının tanımlarında eğlence amacı farklılaşmaktadır.

Buna göre;

1. Eğlenmek için yapılan eğlenceler,

2. Eğitici öğretici eğlenceler şeklindedir.

2.2.2. Tarihçesi

Bugün, küçük-büyük herkesin hayatında önemli bir yer tutan oyun kavramı insanlığın dünya üzerindeki varlığı kadar eskidir.

Bu nedenle insanlığın var olduğu ilk zamanlardan başlayarak, hayatını idame ettirebilmek amacıyla geliştirdiği "avcılık tarzı yeterli bilişim yetenekleri ve bildirişim becerilerine, yoğun sosyal iş bölümü ve işbirliğine, grup içi dayanışmasının sağlanmasına ve rekabetin azaltıl-

masına yönelik bir biyo-kültürel yapının oluşturulmasına, geniş alanların coğrafya bilgisine, mevsim bilgisine, çevrede yaşayan türlerin özelliklerinin tanınmasına, kültürel becerilerin kazanıldığı uzun süreli bir yetişkinlik öncesi dönemin varlığına ve nihayet alet teknolojisine dönük nöro-anatomik özelliklerin geliştirilmiş olmasına dayanır.¹⁶

Bu gelişimin bir parçası olarak da hareket kültürü gelişmiş, insanların gerek daha iyi avcılık için antreman yapmaları, gerekse doğa olaylarını, hayvan ve insan davranışlarını sembolize etmeye çalıştığı gözlenmiştir.

İlkel çağlarda insanlar bu hareket kabiliyetlerini kullanarak, doğaya ve vahşi hayvanlara karşı koyabilmişlerdir. Yaşamlarını sürdürmek için iyi koşmak, iyi mızrak kullanmak zorunda kalmışlardır.

Vücut ve hareket kültürünün kökenleri, ilkel (primitif) topluluklarda direkt olarak insanların iş ve üretim faaliyetleriyle ilişkilidir. İlkel topluluklarda avcılık ile ilgili olarak, avı yakalayabilmek için süratli koşma, mızrakla hedefe atış yapma ve uzun mesafelerde takibi için mukavemet koşuları gibi hareketler, gerek av eylemi içinde, gerekse dışında uygulanmış, denenmiş ve antrenmanlarla geliştirilmiştir. Kayâ resimlerinde belgelenebilmiş av büyüleri, danslar ve bereket ayinleri de aynı amacı yöneliktir.³⁶

"Doğaya ve vahşi hayvanlara karşı mücadelesini kazanan insan daha endişesizce yaşamaya başladığı bu dönemde boş zamanlarını doldurabilmek için oyunlar yaratmıştır."

İlk insanların yarattıkları bu oyunlar daha ziyade döğüş, kavga oyunu, avcılık oyunu, dans, pandomim, şarkı söyleme, masal anlatma, el işleri ve yarışmalardan oluşmaktaydı.¹³

"Eski Mısır'da V. Sülale ya da Orta Krallık döneminden duvar resimleri, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunları, sıçrama oyunlarını, kollabismas ve başkaca oyunları göstermektedir. Hindistandan gene oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunlar ve topaç çevirmeyi gösteren duvar resimleri, yine eski Mısır'da Ak-hor mezarından bir duvar resmi iki Mısırlı kızı el vuruşma oyunu oynarken göstermektedir. İ.Ö. yaklaşık 2600 yılında Ur ve Kalde kentlerindeki krallık mezarında bir Sümer oyun tahtası bulunmuştur. Yaklaşık İ.Ö. 1600 yılında zarlar ve oyun tahtaharı kraliçe Hatasu'nun mezarında bulunmuştur. İ.Ö. 1400 yılında kurmak tapınağının tahta damında bizim dokuz taş benzeyen çizgi düzen, Meksika'da Tula'da yaklaşık İ.S. 1000 yılından bir top oyunu kalıntılarına rastlanmıştır.¹

Dini inançları ve coğrafi şartlar nedeniyle oyun türlerinin farklılaşması söz konusu olmuştur.

İlginç olan oyunların dünya üzerinde yayılışıdır. Yeryüzü coğrafyasında farklı pozisyonlarda bulunan toplumlarda birbirine benzer oyunların varlığı dikkat çekicidir. Örneğin "mankala" diye bilinen oyun çok yaygındır. Çeşitlemelerle ve değişik adlarla çok yerde görülür. Örneğin Seylan'da çanka ve naranj, Hindistan'da çongkak, Filipinlerde çunkajon, Suriye'de lab mecnun, lab akli, bali'de medjiwa vb.¹

Oyunların çeşitli coğrafyalarda benzerlik arzetmesinde göçlerin ticaretin ve misyonerlerin büyük etkileri olmuştur.

- Mısır, mezopotamya ve Anadolu'dan çeşitli yönlerde Romalı lejyonerlerle batıya
- Kuzey Hindistan indus vadisinden, Nepal, Tibet, Çin, İran, mala-ya yarımadası, pasifik adalarına kuzey Amerika'ya,

- Arap dünyasından, kuzey Afrika'ya İspanya ve Asya'ya haçlılarla eliyle Avrupa'ya

- Avrupalıların Amerikaya girip kıvılderili yerli halkın kültürünü tanımaları oradan yeniden Avrupa'ya,

- Orta Afrika ve Okyanusya'dan misyonerler eliyle Avrupa'ya geçtiği sanılmaktadır.²

Antropolog Tylor ise oyunların Asya'dan Kuzey Amerika kıtasına Bering Boğazında eskiden bulunan bir kara geçidi yoluyla getirildiği kanaatindedir.³²

Oyun türlerinin farklılaşmasında ise coğrafi şartlar ve iklimin yanında dini inançlarda etkili olmuştur.

Bu farklılaşmanın bir sonucu olan top oyunlarının belgelenebilmiş ilk formları ise Akdeniz ve Çin kültürü çevrelerine ait olup buluntuları MÖ. 3 bin ile 2 bin arasında tarihlendirilmektedir.³⁷

Anlaşılaacağı üzere oyunlar köklü bir geçmişe sahip belkide kültürü meydana getiren unsurdur. Dolayısıyla çeşitli etkenler sayesinde oyunların coğrafya üzerinde yer değıştirdiği diğerkültürler içinde yer aldığı da görülmüştür.

2.2.3. Sınıflandırılması

Oyun araştırmalarının genelini incelediğimizde oyunların sınıflanmalarının aynı olmakla birlikte "Coillois" oyunun sınıflanmasına ilişkin ilkelerini dört ana başlık altında toplamıştır. Bunlar:

1. Şans Oyunları (Alea): Örneğın; Sayışma, iddiaya girmek, yazıtura atma, çekiliş yapma vb. oyunlar.

2. Gösteri-Rol Oyunları (Mimicry): Taklitler, hayat oyunları, rol yapmaya dayalı her türlü dramalar.

3. Macera-Heyecan Oyunları (Vertigo-İlinx): Dönme, dalma, sallanma, uçma, yükseğe tırmanma, uzağa atlama vb. tür aktiviteler.

4. Mücadele Yarışma Oyunları (Agon): Güreş, judo, futbol, basketbol, atletizm vb. ile satranç türü vb...¹²

"Avedon ve Simith", oyunları üç gruba ayırmıştır. Bu gruplandırma Caillois'in gruplandırmasına göre daha kapsamlıdır.

1. Fiziksel Beceri Oyunları

2. Strateji Oyunları

3. Şans Oyunlarıdır.¹⁴

2.3. Çocuk Oyunlarının Türk Toplumundaki Yeri ve Önemi

Oyun olgusu Türk Folklor hayatının zengin bir dalıdır. Türk halkı kadını erkeği, çoluğu çocuğu ile şiir, müzik ve hareketin birleştiği oyunlarla gözün ve gönlün güzel görme ve okşanma ihtiyacını tatmin ettiği gibi, bu hareket aynı zamanda doğa sevgisi, insan sevgisi, vatan sevgisi ve millet bağlılığının da açık bir belirtisidir.

Milli oyun, milli edebiyat, milli tarih ve milli müzik, miliyet duygusunun ve eğitiminin en kuvvetli araçları ve yüzyıllar boyunca Türk toplum hayatının en renkli ve hareketli unsurları olmuştur.⁵

Asırlar öncesinden bu yana Türk toplum yaşantısının bir parçası olma özelliğini korumuş halk biliminin en önemli unsurlarından olan oyunlarımız bazen savaşta kazanılan zaferi, doğumdan sonra ad alma törenlerini bazen günlük uğraşları anlatır.

Oyun bir milletin her şeyini ifade eden ortak anlatım aracıdır. Bu

nedenle Türklerin çeşitli toplumsal olayları oyunlaştırarak folklor hayatında yer verdiğini görmekteyiz. Bununda sık sık oyun kavramını, Türk tarihi içerisinde karşımıza çıkardığını görmekteyiz.

Oyunlarımızda en büyük etkinin Orta Asya'dan ve şamanlıktan geldiği kesin olarak saptanmaktadır.²

Orta Asya şamanlarından Yakutlarında kullandığı adlarda "Oyun" kelimesi geçmektedir.¹³ Örneğin; Kadın Şaman'a Mongolca'da "Udahan", Orta Şaman "Orta Oyun", Yüce Şaman "uluhan-oyun" deniliyordu. Asıl önemli olan oyun sözcüğü yalnız Şaman için değil, fakat örneğin Türkistan'da Şaman büyüsel törenin bütününe de deniyordu.²

İçtimai hayatın bir göstergesi olarak çeşitli oyun türlerinin var olduğu Türk Folklorunda erken devir Türk kültür çevrelerinde top oyunlarından bahseden kaynaklar sınırlı olmakla birlikte, gerek eski Çin kronikleri, gerekse Kaşgarlı Mahmud'un XI. yüzyıla ait Divanü Lugat-it Türk (DLT) adlı eseri, eski Türk toplum hayatını biçimlendiren unsurlardan biri olan sportif top oyunları hakkında önemli bilgiler vermektedir. Çin'de, Sarı İmparator devrinden (M.Ö. 2 bin) 9. yüzyıla kadar oynanan ve futbol benzeri bir tür ayak topu oyunu olan Tsuh Küh, değişik dönemlere ait Çin kroniklerinde proto-Türk boyların maharetle oynadıkları bir oyun olarak zikredilmektedir. DLT ise, XI. yüzyıl Türk coğrafyasının spor, oyun, eğlence hayatı üzerine oldukça zengin malumatlar sunmaktadır. Top oyunları ile ilgili olarak DLT'de Tepük, Çöğen, Top yuvarlaşmak ve Genç'in basketbol oyununa benzettiği "Top Asmakta Yarışmak" gibi oyun ve oyun kavramlarından bahsedilmektedir.³⁷ Bunun yanı sıra batıların polo olarak bildikleri "çevgan" oyunu (çevken), Gökboru, cirit¹⁵ gibi oyunlarda Türklerin bilinen en eski oyunlarından.

Kollektif oyunlar sosyal heyecanın yanında dini duyguları da besleyen bir kaynak görevi görmüştür.

Menşei dini olduğu yapılan araştırmalardan anlaşılan dansların çeşitli kavimlerde hala bugün ibadetleri dans şeklinde ve müzik vezinleri ile yapılır. Eski Yunanilerde birlikte oynanan oyunlara "horon" derlerdi... Hor ve Kor deyimleri eski Türklerde güneş ve gün, tanrı ve ateş manasına gelir... Eski zamanlarda güneşe tapanların ibadet makamında yaptıkları bu çeşit dini danslara horon tabir etmeleri çok muhtemeldi. Oyun kelimesinin de horon lafından veya uyum sözünden gelmiş olması akla gelmektedir.²⁷

"Mevlevi" tarikatında "sema" ve ondaki figür kademeleri mistik cezenin dilin kalıplarından soyunmasından başka bir şey değildi... Oyun önceleri din ve büyü ile ilgili seramonilere refakat ederken, zamanla gaye ve niteliğini kaybederek, tamamiyle estetik bir karakter kazanmıştır.³⁰

Eski dinleri, dilleri, inanışları incelemek için çocuk oyunları zengin bir kaynak oluşturmaktadır.

Asırlar içerisinde toplumumuzda çocuklar çeşitli oyunlar vücuda getirmişler, bütün bunlar kuşaktan kuşağa aktarılmak suretiyle bir "Türk Çocuk Oyunları Geleneği" ortaya çıkmıştır. Geleneksel Türk çocuk oyunları genel anlamda, Türk değerlerinden motifler taşımaktadır. Örneğin, hala taşrada oynanan bir çelik-çomak oyununda, çeliğin atabildiği uzun mesafe, Türk tarihinde bir kimlik belirtisi olan güç ve kudretin bir yansımasıdır. Ya da pekçok oyunda, oyun alanının merkezini teşkil eden taş (emen), yüzyıllarca önceden ortaya çıkan Türk efsanelerindeki "kutsal taş" esprisinin, çocuksu bir uzantısı gibi gözükmektedir.³⁴

Zaman zaman Türk çocuk oyunlarında "çocuğun en çok oynadığı oyuna göre", büyüyünce ne olacağı tahmin edilmekteydi. Örneğin taş ve toprakla oynayan çocuğun duvarcı olacağına inanılırdı.²⁹

Kısaca geleneksel oyunlarımız her biri kendi içinde, uzun geçmişe sahip bir milletin temel değer ve anlayışlarını içinde taşımaktadır.

Fakat bugün, çocuklar, kentleşmenin verdiği problemler, teknolojik gelişimin kontrolsüz kullanımı gibi nedenlerle geleneksel Türk çocuk oyunlarını oynayamadıkları gözlenmektedir. Fakat bu oyunlar incelendiğinde, iyi alışkanlıkları kazandırdığı, kötü alışkanlıkları ortadan kaldırmaya yardımcı olduğu, buna göre, çocukta mücadele duygusunu geliştirdiği kurallar uyma alışkanlığını arttırdığını, sorumluluğu, sosyal bir insan olma gibi özellikleri geliştirdiği görülecektir.

2.4. Oyunların Çocukların İçin Önemi

2.4.1. Eğitsel Açıdan

Oyun, çocuğun dünyasıdır. Çocuk bu esnada gerçek kişiliği ile hareket ederek özelliklerini ortaya koyar.

Oyun çocuğun yaşına çevre olanaklarına göre safhalar, çeşitler gösterir. Mahrumiyet içindeki çocuk için, küçük taşlar, aşık kemikleri, bezden yapılmış top, imkanı olanların ellerine verilen çeşitli fabrikasyon oyuncaklar eğlence, haz ve neşe kaynağı olur. Çocuk dünyasını unutturmasına kendini bunlara verir, oynar.¹¹

Bir oyun, bir çok adlarla adlandırılır. Genellikle oyun adının kısa öz ve oyun içinde yapılan hareketleri anlatacak nitelikte olması ve çocuğun hayalinde o oyundan bir hareket canlandırabilmesi, eğitimle bağdaşması gerekir.⁴

Eğitsel bakımdan önemli olan nokta, onun yaratıcılık yeteneğini geliştiren ve onun kendi kendine meşgul olma, düşünerek bir şeyler yapma merakını harekete getiren oyuncaklara alıştırılmasıdır.³¹ Böylece çocuk kendi yeteneklerini ortaya koymanın yanında bazı özelliklerini harekete geçirmek yoluyla yeni gelişimlerde sağlayacaktır.

Ünlü eğitimcilerden Froebel'in oyun için; çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir; büyür ve oluşur. İnsanın en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir derken, yine yüzyıllar önce Salzman'nın oyun konusu üzerindeki özlü sözü de ayrı bir değer taşır. "Oyun, çocuğu öğretmenine bağlayan bir zincirdir."²⁸ diyerek oyunun gerek örgün gerekse yaygın eğitimde bir temel unsur olduğunu ifade etmişlerdir.

Beden Eğitimi ve spor etkinlikleri ve oyunlar yoluyla kazanılan psikolojik ve sosyal alandaki davranış değişiklikleri bireyin genel yaşantısına transfer olur mu? sorusu eğitimcileri düşündürmüş ve araştırmalara yöneltmiştir. Bu alanda yapılan araştırmalar bedensel aktiviteler yoluyla fiziksel ve psiko-sosyal alanlarda kazanılan davranışların günlük yaşamda gerekli ve ilgili benzer durumlara transfer olduğunu göstermiştir. Bu tür aktiviteler çocuğun doğal gereksinmesi olduğundan severek ve isteyerek yapmakta, motivasyonu sağlayarak öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır.¹²

Çocuk, oyunla büyür, geleceğini oyunla biçimlendirir. Çocuk oynadıkça yetenekleri gelişir, becerileri artar. Çünkü çocuk için en doğal öğrenme ortamı oyundur. Bir bakıma oyun, gerçek yaşama hazırlıktır. Çocuğun kişiliğinin gelişmesini, toplumsal yaşamına uyumu sağlayan en büyük etkidir. Oyun çocuğun dilidir. Oyun yoluyla üzüntülerini, kuş-

kularını dile getirir. Gene oyun yoluyla üzüntülerinden kurtulur, mutlu olur.²⁴

Oyun faaliyetleri, çocukta kişilik oluşturma, sosyalleşme ve ahlâkî gelişiminde büyük rol oynar. Çocuk kabullenmekte zorluk çektiği kuralları, oyun sırasında benimser. Çocuğa planlı hareket etmeyi öğretir. Hayalinde geliştirdiği oyunu uygulamaya koyan çocuk, ilerisini düşünmeyi, yapmak istediği işleri nasıl yapacağını planlar ve organize eder.¹⁷

Bu bilgiler ışığında özetleyecek olursak:

- İyi bir karakter niteliği kazanır.
- Liderlik duygusu gelişir.
- Kurallara uyma alışkanlığı artar.
- Sosyalleşir.

2.4.2. Fiziksel Açıdan

Günümüz insanının temel problemlerinden birisi sosyalleşmektir. Bilindiği gibi sosyalleşmenin başlangıcı çocukluk yıllarıdır. Çocukluk yıllarında sosyalleşme onların kendi aralarında olan ergenlik dönemini, toplumla daha çok uyumlu ve diyalog içinde geçirmesi önemlidir. Bunun için gencin temel hareket ve oyun becerilerinin üstünde, olimpik spor dallarında, yetenekli ve istekli olduğu sporları ortalama veya ortalamanın üstünde yapabilir düzeye gelmesi ve bunu maçlarda ve antrenmanlarda sergilemesi, sosyalleşmesi açısından önemlilik arzeder.¹²

Ergenlik dönemi öncesi çocuklar daha önce kazandıkları becerileri geleceği yönelik olarak ilerletmek ve geliştirmek isterler. Onların bu istekleri eğitimciler tarafından dikkate alınmalıdır. Özellikle çocukluktan ergenliğe geçiş döneminde oyunlar yoluyla eğitimciler çocuklara yar-

dımcı olmalıdır. Böylelikle onları gerçek hayatın zor şartlarına hazırlamış olurlar.

Fiziksel gelişim ile genel sağlık arasında bir bütünlük vardır. Fiziksel gelişim ile sağlık bir birini tamamlamaktadır. Hareketli oyunlar sırasında çocuğun kasları hep çalışma halindedir. Kalp atışı, kan dolaşım hızı ve solunum normalin üstüne çıkar. Bunun sonucu olarak sıklaşan ve derinleşen solunum sayesinde kana bol oksijen geçer. Ayrıca, kan dolaşımının normalden hızlı olması, dokulara daha çok besin taşınmasına yardımcı olur. Öte yandan hareketli oyunlar aynı zamanda duyu organları, sinir sistemi, algıların ve duyumların üzerine de olumlu etkiye bulunurlar.¹⁴

Çocuğun oyunlarının çoğunu denge alıştırmalarını içine alan oyunlar teşkil etmektedir. Elinde çantasıyla okuluna giden mini mini yavruların hiç de büyüklere benzemeyen sıçrayışları, hoplayışları, yol kenarlarındaki duvarlar üzerindeki yürüyüşleri yere çizilen bir çizgi üzerinde ileri geri yürüyüş oyunları gelecek için vücutlarına iyi bir denge ve bir duruş kazandırma çabalarıdır.²¹

2.5. Geleneksel Çocuk Oyunlarının Korunmasında ve Geliştirilmesinde Etkili Faktörler

2.5.1. Kitlesele İletişim Araçları

Tüm yazılı ve elektronik basın yani kitaplar, dergiler, gazeteler, sinemalar, tiyatro, radyo ve televizyon medyayı oluşturmaktadır. Medya ise insanları, ulaştığı güçlü nokta itibarıyla okul döneminden olduğundan da köklü bir şekilde hayatları boyunca ve çoğu zaman farkında olmadan yoğun bir şekilde etkileyen önemli bir kitle iletişim aracıdır.¹⁸

A.B.D.'de ortalama çocuğun haftada 25 saat TV karşısında oturduğu ve yılda tahminen 20 bin reklam mesajı izlediği hesaplanmıştır. Türkiye

için henüz böyle bir çalışma yapılmamıştır. Televizyon yayınlarının ulaşmadığı yöreler gibi, TV. alıcısı bulunmayan evlerde vardır. Ancak bizde de gözlemler çocukların "televizyonun büyük tüketicileri" olduğunu ve reklamları da büyük ölçüde izlediklerini göstermektedir.³

Çocuğun dış dünyayı algılamak için kullanabileceği en gelişmiş duygu organı gözdür ve dış dünyadaki olayları daha çok görme duyusu ile algılamaktadır. Bu nedenle bir çocuk için öğrenme, gördüğünü taklit etmedir.²²

Kitle iletişim araçlarının etkinliği sebebiyle kültürlerin yaşadığı doğallığı ile aktarılması, hem eğitici, hem eğlendirici, hem de halkımızın bilgilenmesi açısından katkıyı sağlayacaktır.

2.5.2. Aile

Aile, insanlık tarihi boyunca var olan ve değişmeler karşısında sürekliliğini her zaman koruyan kurumdur.

Bugüne kadar kurulmuş olan bütün medeniyetlerde, bütün hukuk sistemlerinde ve dinlerde toplumsal hayatı, birlik ve bütünlüğü sağlamaya yönelik düzenlemelerin esas objesi aile olmuştur.²⁰

Sosyal bir kurum olan ailenin işlevlerinin en önemlilerinden biri çocuğun eğitimidir. Çocuğun eğitimi, kuşkusuz onun boş zaman eğitiminide içermektedir. Özellikle ailede oyun eylemleri, ana-baba ve çocuğun birbirlerini daha iyi anlamalarına yol açmakta, bununla beraber geleneksel oyunlarında devamı sağlanmaktadır. Çocuğun gelişiminde ve geleneksel oyunların devamlılığının sağlanmasında "eğitimin rolü çocukta daha ilk dillenmeye başladığı günlerde" başlıyor. Bunun ardından görenekler geliştiriyor çocuğu. Eğitilmeyen, arkadaşları ile oyna-

masına izin verilmeyen bugün soğuk; oyun yok, yarın sıcak; oyun yok diye hep yasaklanan çocuklar yalnız oyun bakımından değil, diğer yeteneklerince de yoksun kalır, usları gelişemez.⁷

Çocuğun ilk doğal oyun yeri olan aile fertlerinin çocuğu izlemesi; onunla oynaması, ondan aldıkları neşe geleneksel çocuk oyunlarının gelişiminin ve sürekliliğinin nedenleri arasında yer almıştır.

2.5.3. Okul

Çocuğun en ciddi işi oyundur. Hareket çocuk yaşamının odak noktasını oluşturmaktadır. Çünkü çocuklar hareket yoluyla çevreyi tanırlar, etkileşimde bulunurlar ve ona göre tavır alırlar. dolayısıyla çağdaş eğitimin programlarında oyun önemli bir yer tutmaktadır. Eğitim programları içinde oyunun özellikle beden eğitimi derslerinde uygulama imkanı bulmaktadır. Bu da örgün eğitim sistemi içinde okullarda gerçekleşmektedir. Okullar artık sadece öğrencileri bir üst öğretime veya sınavlara hazırlama aracı olmayıp, onlara modern bir toplumun vatandaşları olarak kendi kapasite ve yeteneklerine en uygun şekilde değerlendirme imkanı vermek amacını gütmektedir¹⁹. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunları bu noktada devreye girerek onların bu ihtiyaçlarının karşılanmasına yardımcı olmakta ve bu oyunları çocuklar, oynamak suretiyle de birbirlerine öğretmektedirler.

3. MATERYAL VE YÖNTEM

Problem

Oyun, sosyo-kültürel yaşam içerisinde önemli bir ögeyi oluşturmaktadır. Uluslararası boyutu yanında, esas önemli ve ağırlıklı olarak ulusal boyutu öne çıkmaktadır. Oyunun bu boyutu Türkiye'de geniş bir mozaikte hayat bulmaktadır. Ancak modern yaşamın unsurları olarak teknolojinin, yeni anlayışlar ve yaklaşımların insanı etkilemesi oyunun da dahil olduğu birçok ulusal kültür kaynaklarını zaafa uğratabilmektedir.

Bu anlayışla önemli bir ulusal kültür kaynağı kabul edilen oyunun özellikle birçok inanç ve etnik yapı gibi özelliklere sahip olan Anadolu'da ortadan kalkmaya veya unutulur hale gelmesine seyirci kalınmaktadır. Oysa ulusal kültürün zenginleşmesi, insanların çok renkli bir yaşam sürdürebilmesi ve kültürel değerlerin kaybolmaması bakımından değer taşımaktadır.

Oyun kültürünün yoğun yaşandığı ancak zamanla unutulmaya veya çok az yaşanmaya başlandığı Anadolu'nun önemli bir bölgesini oluşturan Tokat ilinde bu durumda olan oyunların yeniden yaşama geçirilebilmesi ve canlandırılması ile oyunların belgeleştirilmesi anlayışı araştırmanın problemi oluşturmaktadır.

Yöntem

Araştırma, betimsel bir çalışma modeliyle gerçekleştirilmiştir. Konuyla ilgili geniş bir literatür çalışması yapılarak öncelikle teorik bilgilere ulaşılmıştır. Daha sonra sosyo-kültürel ve terör gibi riskli bölgeler içerisine girmeyen Tokat'ın 59 köyüne gidilerek çoğunluğu 35 yaşın üzerinde konuya vakıf olduğu tahmin edilen 64 kişiyle yüzyüze görüşme-

ler yapılmıştır. Elde edilen veriler ise ayrı ayrı oyunlar içerisinde değerlendirilmiştir.

Konunun Önemi

Araştırma, yok olmuş veya yok olmaya yüz tutmuş önemli ulusal kültür kaynaklarımızdan olan oyunun Tokat ilinde bizzat yaşayan ve daha önce bu oyunları oynamış kişilerin ağzından ve konu ile ilgili literatür yardımıyla günlük yaşama kazandırılması, böyle bir olgunun unutulmamasının sağlanması bakımından önem taşımaktadır. Ayrıca Tokat turizm ve kültürel organizasyonlarını gerçekleştirme ve yaşatma kurum veya şahıslarının çalışmalarına bir kaynak oluşturmak bakımından da araştırma önem taşımaktadır.

Amaç

Bu araştırmanın amacını; kaynağını Türk kültüründen alan ve zengin bir kültürel ve siyasal mozaik içerisinde yer alan oyunun; yine bir kültür yapıcı, zenginleştirici ve aktarıcı olarak yok olmasını veya unutulmamasını sağlamak, Tokat iline ait değerleri ortaya çıkarmak ve bunun modern yaşam içerisindeki değerlendirmesini yapmak oluşturmaktadır.

Varsayımlar

Araştırmanın varsayımlarını şunlar oluşturmaktadır:

1. Tokat ilinde oyunlarla ilgili görüşülen kişilerin verdiği bilgiler gerçeği yansıtmaktadır.
2. Örnek oluşturması bakımından köylerde oynanan ve gözlemlenen oyunlar aslına uygun olarak gerçekleştirilmiştir.
3. Konuyla ilgili belge kaynak ve literatür doğruyu yansıtmaktadır.

Sınırlılıklar:

Araştırma:

1. Tokat ilinde oynanan veya daha önceden oynanmış olduğu canlı kaynaklar tarafından belirtilen oyunlar;
2. Oyunlar, Tokat ilinin 59 köyündeki çeşitleriyle, anlatımlarla ve yazılı olanlarla sınırlıdır.



4. BULGULAR

A- ARAÇLA OYNANAN OYUNLAR

Çelik Oyunu (Güdek)^(*)

Çelik oyunu Tokat ilinin tamamında yaygın olarak oynanmaktadır. Oyuna kırsal kesimlerde daha fazla rağbet edildiği de gözlenmiştir. Ayrıca Çelik oyununu çocuklarla beraber her yaş grubu insan oynamaktadır.

Genelde erkekler tarafından oynanan bu oyun şöyle oynanır.

Bu oyun için boş bir saha, en az iki çocuk, değnek ve çelik gerekir.

Değnek, bir metre uzunluğunda bir sopa, çelik bir karış uzunluğunda sopra kalınlığında olur.

Oyuncular belli bir noktaya bir taş koyar. Burası kaledir. Oyunculardan biri çeliği kaleden 7-8 m. uzağa atar. Değneğin ince ucunu kaleye koyar. Öbür oyunculara sorar kalın ucumu alıyorsun? ince ucunu mu? Kalın veya ince ucu derse ve değneği metreler gibi çeliğe kadar götürür, hangi ucu çeliğe değerse bilen grup oyuna başlar.

Oyuncu bir eli ile çeliğ havaya atar öbür elindeki değnekler vurur. Öbür grup atılan çeliği havada değnekle vurursa oyuncu yener. Vurmazsalar çeliği kaleye doğru atarlar. Çelik kaleye vurursa veya düştüğü yerden değnek kaleye değerse oyuncu yeni yanar.

Oyuncu yanmazsa çelikle kale arasını değneğini döndürerek sayan

(*) Bedirkale Köyünden 35 yaşındaki İdris korkmaz'la yapılan görüşme.

sonradan çeliği havaya atar yere düşürmeden sayar. Gruplarda hangisi belirtilen oyun içinde güdek (sayı) yaparsa oyunu kazanır.

Dokuz Çöp Oyunu^(*)

Bu oyun örneklem içerisinde yer alan bölgelerde yaygın olarak oynanmaktadır.

Oyun için 10-15 cm uzunluğunda dokuz adet çöp, 50-60 cm uzunluğunda bir sopa gereklidir. Dokuz çöp sopanın bir ucuna konur. Oyun oynayanlarda bir kişi ebe seçilir ve çöpleri bekler. Öbürleri çöpleri dağıtmak için fırsat kollar.

Cirit^()**

Cirit oyunu altı cirit oyununun değişik bir versiyonu olarak değerlendirilebilir. Çamağı ve civar köylerde oynanan bu oyun, bugün nadir olarak erkekler tarafından oynanmaktadır.

Oyunda ellerinde bulunan bir metre uzunluğundaki düzgün çallardan yapılmış uzun ciritler fırlatırlar. En yakına fırlatan ebe olur. Ebe ciriti belli bir yere koyar. Ciritler yerdeki cirite değdirilerek uzağa kaydırır. En uzaktaki ciritin yerine ebe kendi ciritini koyarak diğerlerinden atmalarını ister, atamayanların ciriti ellerinden alınır.

Çöte Oyunu^(*)**

Sopalı oyunların genelinde savaşçı maceracı bir geleneğin özelliği olduğu gibi bu oyunda da bunu görmek mümkündür. Erkekler tarafın-

(*) Büyük Yıldız Köyünden 51 yaşındaki Yücel Yalçın'la yapılan görüşme.

(**) Çamağı Köyünden 68 yaşındaki Hasan Aktaş'la yapılan görüşme.

(***) Hatipli Köyünden 55 yaşındaki Halil Kılınc'la yapılan görüşme.

dan oynanan bu oyun, 5-10 kiři ile oynanır. İçlerinden biri diđer kiřilere tař saklar Tař en son bilemeyen ebe olur. Ebe belli bir uzaklıđa sivri uçlu çötesini diker. Oyuncular çöteye belli bir mesafede kuyular açar. Bu kuyuların olduđu yerden oyuncular deđneklerini çöteye fırlatırlar. Çöte yerini deđiřtirmişse ebe çötesini deđiřtirir. Yerine diker. Bu fırsattan yararlanan oyuncular deđneklerini alarak tekrar yerlerine gelirler. Ebe çötesini dikip de oyuncuların birinin yerini kaparsa devam eder.

Tembel Teneke^(*)

Zaman zaman kız-erkek karışık da oynanan bu oyun, Tokat genelinde oynanmaktadır. Bu oyun için 5-10 çocuk yeterlidir. Ortaya çizilen bir daire için eboř bir teneke konur. Çocuklar tenekenin üzerine ayaklarını koyar. Bir çocuk üç kez bir tař atıyormuř gibi yaptıđından kim ayađını tenekeden kaldırırsa ebe sayılır.

Çocuklardan bir tanesi tenekeyi alıp mümkün olduđunca uzađa atar ve bu arada oyuncular saklanır. Ebe tenekeyi alıp tekrar dairenin içine koyup diđerlerini aramaya bařlar. Bu arada ebenin dıřında bir çocuk saklandıđı yerden kořarak tenekeyi uzaklara atabilir. Ebe dairenin içinde teneke duruyorken oyuncuları bulursa bir bařkası ebe olur. (Sonuncu veya ilk)

Toktuma (Tokturma) Oyunu^()**

6-7 kiři ile deđnekle oynanır. Gönüllü birisi deđneđini kor ebe olur. Belli bir uzaklıktan vurmaya çalıřırlar. Vuran olursa hemen ebe deđneđi eski yerine getirir. Öbür oyunculara kendi deđneklerini kapırmamaya

(*) Emirseyit Köyünden 47 yařındaki Durak Kapan'la yapılan görüřme.

(**) Kömeç Köyünden 65 yařındaki Sefer Akbulut'la yapılan görüřme.

çalışır. Bunun için elinde bir mendille onları vurur. Vurulan kimse bu sefer ebe olur. Hiç vuramazsa ebelik devam eder.

Emşe^(*)

Emşe oyunu, bugün oynanmamakta olup, Kafkasya'dan göç ederek gelip Alpuđere köyü ve civarına yerleşenler tarafından oynanmakta idi. Bugün Amerika'da oynanan Beyzbol oyununun bir prototipini andırmaktadır.

Kalabalık grupla oynanır. İki gruba ayrılır. Aracı olarak hayvanlarda toparlandığında ıslatılarak elde edilen top bu oyunda kullanılır.

İki gruba ayrılır.

Ebe bir noktada durur. Ebe grubunun elemanları dađınık vaziyette ebenin sađına veya diđer gru aksi sitikamette tek sıra olarak dizilir. E1 topu E2'ye fırlatır. E2 eliyle dađınık vaziyetteki grubuna elinin deđnek olarak kullanarak atar. Eđer diđer grup havada yakalarsa diđer grubun bir canı gider. Eđer yere düşerse topu tutan E1 atar. Diđer grup noktaya kořarken onları vurmaya çalışır. Vurursa bir sayı öne geçer. Vuramaz ise yere düřtüđu yerden alır. Noktaya kořan elemanlar vurulmadan noktaya ulařıp vurulmadan dönerse bir can kazanır.

Kuř Toktu^()**

Alpuđere köyü ve civarında oynanan bu oyun halen oynanmakta olup, erkekler tarafından oynanmıřtır. Oyunda bir ebe, bir de kale olur.

Ebe kaleyi bekler, oyuncular bařlama yerinden ellerindeki sopalarla kalede bulunan sopaya atıř yaparlar. Sopaya vuran oyuncu kendi

(**) Alpuđere Köyünden 44 yařındaki Yusuf Z. Yılmaz'la yapılan görüřme.

sopasını alıp ebe gelene kadar kaçır. Burada ebe oyuncuyu yakalar ise ebe yakalanan oyuncu olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Kötdeğ^(*)

Bugün oynanmayan bu oyun, unutulmaya yüz tutmuştur. Cirit oyununun değişik bir organizasyonu olarak değerlendirilebilir. Bu oyun en az 3-6 kişi ile oynanır. Her elemanın cirit şeklinde 1-1.20 arası sopası olur. Sopianın boyu kadar yere enine çukur açılır. Diğer kişiler belirli uzaklıktan çukurdaki sopayı cirit şeklinde atarak yuvasından çıkarmaya çalışır. Bir kişi atıp sopayı çıkarırsa karşı istikametteki noktaya ciritini alarak ebeye yakalanmadan koşar. Ebenin diğer kişiyi yakalayabilmesi için çukurdan çıkan sopasını yerine koyması gerekir.

Ayakcak GÜdü^()**

Bu oyun bugün oynanmamaktadır. Bir denge oyunu olan ayakcak güdü oynanış şekli ise şöyledir: 5'er kişilik iki grup ebadı belli saha içinde oynanır. Belli bir zaman içinde hangi taraf (yani hangi küme) kimin kuyusuna ayağındaki ağaçlarla ayakları yere değmeyerek (yani ayakcaklarla küreye vurarak) hangi tarafın kuyusuna kaç defa tamlaması ile belirli zaman içinde belirlenir.

Çemberden Geç, Yerine Dön^(*)**

Oyuncular bir çizgi üzerinde sıralanır. 10-12 adım karşılına bir sınır konur. İşaretle sıradaki ilk oyuncu çemberi eliyle iterek, çevirerek sınıra kadar gider. Çemberi başından geçirir ve çemberi eliyle iterek yerine gelir, ondan sonraki oyuncunun avucuna vurur. Bütün çocuklar bu

(*) Alpuđere Köyünden 44 yaşındaki Yusuf Z. Yılmaz'la yapılan görüşme.

(**) Tokat Merkez'den 47 yaşındaki İhsan Öztürk'le yapılan görüşme.

(***)Yazıbağı Köyünden 63 yaşındaki Hilmi Yetkin'le yapılan görüşme.

alıřtırmaı yaptıktan sonra oyuna geilir. Yanlıřsız oyunu srdren ocuklar bařarılı sayılır.

Tandırım Tav^(*)

Kız ve erkek gruplarının oynadıđı bir oyundur. Kırsal blgelerle oynanmaktadır. oynanıř řekli řoyledir.

Takımlar 5'er kiřiden 2 grup oluřur. Her takımın bařında 1 ekip bařı bulunur. Oyuna bařlamadan nce oyuncuların sırama kapasitesine gre 3.5-4 m'lik bir daire izilir. Takımlardan biri bu dairenin iine girer. Takım oyuncularından 4' dairenin ortasına kafaları birbirlerine bakacak řekilde koltuk altlarından eđilerek kenetlenirler.

Buna tandırım denir.

Tandırımın iinden biri ipin ucunu tutar. İp kafalarının ortasından ıkar ve ipin diđer ucunu da ekip bařı tutar. izmiř olduđumuz dairenin iinden ıkmamak řartı ile dairenin iindeki takım yavař yavař sađa veya sola dner. Ekip bařıda dairenin iinde istediđi yne dođru hareket eder.

Diđer takımda dairenin etrafına yayılır ve dnmekte olan tandırımın sırtına atlamaya alıřır. Burada ekip bařının amacı tandırımın stne atlamaya alıřan rakip takımın oyuncularını ellemektir. Oyunda bazı řartlar vardır.

- Ekip bařının ellediđi rakip takım oyuncuları tandırım kurmak zorundadır.

- Tandırımın sırtına binen oyuncuyu ekip bařı elleyemez.

- Sırama safhasında havadaki oyuncuyu ekip bařı elleyemez.

(*) Yazıbađı kynden 63 yařındaki Hilmi Yetkin'le yapılan grřme.

- Tandırımın üstüne çıkan oyuncu ekip başı şayet uzaklaşmış ise tandırımdan inip dairini dışına çıkabilir.
- Ekip başı ile tandırıma bağlı olan ipi her 2 oyuncuda bırakamaz.
- Tandırımın çökmesi halinde aynı eşler tekrar tandırımı kurmak zorundadır.
- Tandırıma atlayan oyuncunun ayaklarının yere değmemesi gerekir, değdiği taktirde tandırım kurmak zorundadır.

Uclama

Bu oyun Tokat genelinde yaygındır. Erkekler tarafından oynanır. Uclama bir grup oyunudur. İstenildiği kadar oyuncu olabilir. Her kişinin elinde 1 veya 1.5 metre esnek çubuk olur, oyunda 1 tane ebe olur, ebe çubuğunu oyuncuların başladığı yerden biraz ileriye yatırır. Diğer oyuncular kendi çubuklarını ortasından tutarak esnetirler (yere vurarak) ve bırakırlar. Çubuk fırlayınca eğer ebenin çubuğuna vurup ileri fırlarsa ebe çubuğunu vurduran oyuncunun çubuğunun gittiği yere götürür eğer ki hiç bir oyuncu vurduramazsa ebe bütün oyuncuların çubuğunu toplar ve hepsini yatırır. Ebe hiçbir oyuncunun çubuğuna vurduramazsa istediğini ebe seçer ve oyun devam eder, eğer vurdurursa ebe devamlı atış yapar.

Topaç (Çötet)^(*)

Kız ve erkeklerin oynadığı yaygın bir oyundur. Genelde ergen öncesi ve ergenlik dönemi çocukları oynamaktadır. Oynanışı şöyledir:

Oyuncular 60-70 cm uzunluğunda çubukların ucuna ip bağlarlar ve bu ipi açmamış çam kozalaklarına dolarlar kozalağı yere bırakıp ipi

(*) Camii köyünden 32 yaşındaki Hasan Kaya ile yapılan görüşme.

çektiginde kozalak dönmeye başlar en çok döndüren o oyunun birincisi olur ve oyun böyle devam eder.

Hamam Kubbesi^(*)

Sela köyü ve civarında oynanan bir oyundur. Genelde erkekler tarafından oynanır. Halen oynanmakta olan bu oyun, en az 11 kişi ile oynanır. Oyuncular 2 gruba ayrılırlar. Arta kalan bir oyuncu ebe olur, sonra gruplardan bir tanesinin oyuncuları birbirlerinin omuzlarına ellerini atarak kubbe şeklinde bir daire oluştururlar. Ebenin elinde bir kayış bulunur. Ebe diğer 5 oyuncuyu kubbedeki oyuncuların sırtlarına binmelerini için kollar. Oyuncular ise ebe engelini aşarsak oyuncuların (Kubbe şeklindeki oyuncuların) sırtına binmeye çalışır. Ebe yakaladığı oyuncuyu kubbeye çıkana veya kaçabilene kadar kayışla sopalar. Kubbeye binen oyunculardan birinin ayağı yere değerse kemeri yer. Oyuncuların hepsi kubbeye binince bu sefer ebe kubbeni başında bekler. Yere basana kemerle vurur. Kubbeden bir oyuncu çökerse oyun yeniden başlar.

Dört Çubuk^(*)

Oyunun geçmişi bilinmemekle beraber, Karasa, Karasakalı, Aksa, Aksakalı çağrıştırmasıdır. Erkekler tarafından oynanan bu oyun nadir olarak oynanmaktadır. Dört oyuncuya sopalar dağıtılır ve iki tane çizgi çizilir. Bu çizgilerden birine KARASA diğerine ise AKSA adı verilir. Oyuncular Aksa çizgisine geçerek karşıya dikilen teneke kutuya vurmaya çalışırlar. Ebe 50'ye kadar sayar bu süre içerisinde çubuğuna basan oyuncu (ebeye yakalanmadan) çubuğunu alır ve yeniden atma hakkı kazanır. Ebeye ellenen oyuncu ebenin yerine geçer. Ebe o oyuncunun çubuğu ile oyuna girer ve atış yapar.

(*) Sela Köyünden 36 yaşındaki Selçuk Tanbul'la yapılan görüşme.

Kayış Kızdı^(*)

Sadece Tokat yöresinde değil, ülke genelinde yaygın sayılabilecek bir oyundur. Daha çok erkekler tarafından tercih edilmekte ve ehalen oynanmaktadır. En az 5-6 kişiyle oynanılır. Bir kişi ebe olur ve o kayışı saklar. Diğer kişiler ise kayışı bulmaya çalışırlar, kayışa yaklaştığında kayışı saklayan, yaklaştığına dair oyuncuya ip ucu verir. Ve ip ucunu alan herkes o yöne yönelir. Kayışı bulan "buldum" diye bağırır ve diğerlerine vurmaya çalışır. Oyuncular ise daha önce çizilmiş olan çizgiye doğru koşmaya başlarlar. Çizgiyi geçtiklerinde ebe artık vuramaz. Çizgiye gelmeden vurulmuş olursa ona komik cezalar verilir. Sonra kayışı bulan saklama hakkına sahip olur.

Şişe Dikme Oyunu^()**

Yaygın olan oyunlardan bir tanesidir. Erkek gruplar oynadığı gibi kızlar tarafından da oynanabilir. Oyundakiler iki gruba ayrılırlar. Başlarına birer kaptan seçilir. Bir çizginin gerisinde bir sıra halinde beklerler. Her iki takımın karşısında 15-20 m. uzaklıkta, 1 metre çapında daire çizilir. Dairenin içine yatık biçimde şişe konur.

Kaptanın başla işareti ile takımların 1. sırasındaki oyuncular koşarak şişelerin yanına giderler. Şişeleri ayakları ile dik durdurmaya çalışırlar. Şişeyi diken koşarak geri gelir. Sıradaki ikinci oyuncu koşar, dikili şişeyi eli ile dairenin içine yatık olarak koyar. Üçüncü oyuncu yine ayağı ile şişeyi dikmeye çalışır. Hangi takımın oyuncuları önce bitirirse oyunu kazanmış sayılırlar.

(*) Sela Köyünden 36 yaşındaki Selçuk Tanbul'la yapılan görüşme.

(*) Çıkrık Köyünden 40 yaşındaki Mustafa Şimşek'le yapılan görüşme.

Bana Ateş Ver^(*)

Yaygın olan esir almaca oyunun farklı bir versiyonudur. Erkekler tarafından oynanır. Oyuncular birbirlerinden ikişer metre aralıklı ve yerlerini küçük dairelerle belli ederek büyük bir halka olurlar. Ebede elinde bir bastonla ortaya geçer. Oyun başlayınca ebe bastonuna dayanarak her oyuncuya ayrı ayrı "bana ateş ver" diye söyler. Ebe böyle söylerken oyuncular da ebeye vurulmadan yerlerini değiştirirler. bu sırada ebe herhangi bir oyuncuya bastonla dokunacak olursa elindeki bastonu yere atar ve boş bulduğu bir daireye girer.

Eğer kimseye vuramayacağını anlarsa o zaman elindeki bastonu yere atarak "Ateş Söndü" der. Bu söz üzerine bütün oyuncular yerlerini değiştirmek zorunda olduklarından ebe kendisine yer bulmaya çalışır. Herkes bir daire kapar, açıkta kalan ebe olur.

Hedef On İki

Merkezde ve kırsalda oynanan yaygın bir oyundur. Burada oyun için bir tablo gerekir. Oyuncular iki gruba ayrılır ve bir de hakem belirlenir. Oyuncular tablonun 5 metre kadar gerisinde iki grup halinde dururlar. Tabloya on iki tane iç içe daire çizilir. Bu dairelerin içine birer rakam yazılır. Oyuna başlayan grubun oyuncularından biri başlama çizgisinden gözü kapalı olarak tablonun yanına gelir ve işaret parmağı ile hafifçe tabloya dokunur. Parmağının göstermiş olduğu rakamı grubuna kazandırmış olur ve bu puan hakem tarafından o grubun puan hanesine yazılır. Sonra diğer grubun oyuncusu gelir ve aynı işlemler sürer. Bu grupta 1 puan kazanır ve bu şekilde oyun sürer. Tüm oyuncular oyna-

(*) Çıkrık Köyünden 40 yaşındaki Mustafa Şimşek'le yapılan görüşme.

dıktan sonra iki grubunda puan hanesine yazılan rakamlar toplanır. Çok puan alan oyunu galibi olur.

Mil Oyunu

Tokat'a özgü olmayan bu oyun, kızlar ve erkekler tarafından oynanır. Mil oyunu yağmur yağıp toprak yağmuru çektikten sonra en fazla 3 kişi ile oynanılır. Büyük çivilerin ucu demir veya taşla ezilerek düz bir şekle getirilir. Buna "mil" denir. Oyunculardan kimin oyuna başlayacağı belirlenir. Her oyuncu için aynı yere bir nokta konulur. Başlayacak oyuncu mili baş parmağı ile işaret parmağı arasına alıp, toprağa dik bir şekilde atarak batmasını sağlar. Ve başladığı nokta ile attığı noktayı birleştirir. Bu şekilde bu çizgilerin etrafında daire oluşturacak şekilde milini saplar. Eğer mili çizgiye gelmiş ise veya toprağa batmamışsa oyun hakkı diğer oyuncuya geçer. O oyuncu da arkadaşının oluşturmuş olduğu dairenin arasından çıkmaya ve arkadaşının önünü kesip çemberi genişletmeye çalışır. İki çemberin arası dar tutulmaya çalışır ki içinden çıkamaya çalışacaklar zorlanıp engellensin.

Diğer oyuncuların oluşturmuş olduğu dairenin uygun yerlerine mil saplanır. Geldiği nokta ile mili sapladığı yer arasında bir köşe dönecek kadar mesafe olmaması gerekir. Ayrıca oluşturulan çember girintili çıkıntılıdır. O girintilere paralel bir çizgi oluşturması gerekir. Bu şekilde oyun devam eder. Kimi çemberi çok fazla genişletip büyük bir daire oluşturmuş ise o oyunu kazanır. Hala oynamak istediklerinde ise kıvamında bir toprak bulunup uygun bir yerden tekrar başlanır. Büyük bir zevk alınarak oynanan bir oyundur.

B. ALETSİZ OYUNLAR

Kavun Karpuz^(*)

Bu oyunda önce iki ebe seçilir. Bunlar kendi gruplarına almak istedikleri oyuncuları seçerler. Gruptaki kişiler karşılıklı çömelirler. Arada 3-4 m. mesafe bulunur. Ebe grubundaki herbir kişiye meyva veya şehir ismi koyar. Bu ismi kulağına fısıltı halinde söylediğinden ismini ebeden başkasını bilmez. Grubunun bilmesinde sakınca yoktur. Ebelerden biri diğerinin yanına gider ve "Komşu, komşu! Kavun karpuzun nasıl, kavun karpuz almaya geldim" der. Sonra oyuncuların kafasının avuçlarının arasına alarak, "bu çok erimiş, bu olmamış, bu ham gibilerden bahaneler bulduktan sonra oyuncuların birinin gözlerini kapatır. Kendi oyuncularından birini ismini söyler. O oyuncu yerinden kalkarak gözü kapalı oyuncunun ya burnunu sıkarak veya bşına vurarak yerine geçer. Oyunculardan hepsi arkasını dönerek "ben yaptım, ben yaptım" diye bağırırlar. Gözü kapalı oyuncu ise kalkarak kendine dokunan kişiyi bulmaya çalışır. eğer bulursa kendi gruba geçer. Sonra diğer ebe öbür gruba gider ve oyun böyle devam eder. Hangi grubun oyuncuları önce biterse o grup yenilmiş sayılır.

Çatlak Patlak^(*)

Kız ve erkek gruplar tarafından oynanabilen bir oyundur. Halen oynanmakta olan bu oyun, açık alanda birden fazla kişiyle oynanılır. Oyuncular ayakta daire oluşturarak dururlar ve herkes ellerini yanındaki arkadaşının elinin içine elinin ayası yukarı bakacak şekilde kor. Böylelikle eller açık bir şekilde üst üste konur ve sağ altında olmasına dikkat edilir. Oyun şu tekerleme ile başlayıp biter;

(*) Büşürüm Köyünden 45 yaşındaki Osman Kaya ile yapılan görüşme.

"Çatlak patlak, yusuvarlak

Kremalı börek, sütlü çörek

Çek dostum çek

Aman da elini çek"

Her oyuncu bu tekerlemenin bir kelimesini söyleyerek elini diğer elinde olan arkadaşının elinin üstüne kor ve arkadaşının elini iki eli arasına almış olur.

Oyuna başlayan oyuncu "çatlak" diyerek sağ elini kaldırıp sol elindeki arkadaşının elinin üzerine kor. O da "patlak" diyerek sağ elini kaldırıp sol elindeki arkadaşının elinin üzerine kor. Bu oyuncu da "kremalı börek" diyerek aynı şeyleri yapar, oyun bu şekilde devam eder, "aman da elini çek" mısrasında ise oyuncu elini kaldırıp hemen arkadaşının eli üzerine vurmaya çalışır. Diğer oyuncu, kendi eline vurmuş olur ve oyundan çıkar. Diğer oyuncunun eline vurmuşsa vurulan oyuncu sona kalan oyuncu oyunun galibi olur.

Anne Davul-Zurna "1-2-3"(*)

Özellikle kızlar tarafından oynanmakta olan bir oyundur. Bu oyun birçok kişiyle oynanılır. En az üç oyuncu gereklidir. Bir kişi ebe olur. 5-6 metre gibi bir mesafe belirlenir. Oyuncular bu çizgide beklerler. Ebe "Anne Davul Zurna 1-2-3" deyinceye kadar oyuncular ebeye yaklaşmaya çalışır. Ebe oyunculardan birin hareket halinde yakalarsa o oyuncu oyundan çıkar ve ebenin yanında bekler. Oyuncular ebe dönmeden sabit bir şekil olmalıdırlar. Bu oyun böyle devam ederken mutlaka biri ebeye elleyebilecek mesafeye gelir ve eller. Eğer elleyemeden ebe O'nun kımıldadığını görürse o kişi ebe olur. Ellerse herkes çizgiye doğru kaçar. Ebe

(*) Akça Kolay Köyünden 41 yaşındaki Yedigâr Torun ile yapılan görüşme.

başlama çizgisine kadar kimseye elleyemezse tekrar ebe olur. Eğer ellerse ellediği kişi ebe olur. İstenilen süreye göre oyun tekrarlanır.

ALİ BABA SAATİN KAÇ (Tilki Tilki Saat Kaç?)(*)

Birçok kişiyle oynanan bu oyunda bir ebe seçilir. Ebe olan kişinin yüzü duvara doğru dönük olur. Diğer oyuncular ebeye belirli bir uzaklıkta dururlar. Ve ebeye "Ali Baba Saatin Kaç?" diye sorarlar. ebe kendine göre; 2,3 yarım veya durmuş diye cevap verir. Ebenin verdiği sayıya göre hareket edilir. Ve ebe kaç demişse o kadar adım ebeye doğru ilerlenir. Ebe oyunculara "kazan dibi" de diyebilir. Kazan dibi dediği oyuncu başlama çizgisine geri döner. Adım adım ebenin yanına ilk ulaşan ebe olur.

Mendilim Dört Köşe(*)

Kızlar tarafından oynanan bir oyundur. En az on kişiyle oynanan bu oyunda iki oyuncu kendi eşlerini seçer. Eşleşme işi bittiğinde gruplar on-onbeş metre aralıkla karşılıklı dururlar. Oyuna ilk hangi grubun başlayacağı tesbit edildikten sonra o grup karşı gruba;

"Mendilim dört köşe" diye seslenir. Karşı grup; "Bizden size kim düşer?" diye cevap verir. Bu kez karşı grup bu gruptan bir oyuncunun ismini söyler.

"Ayşe düşer"

İsmi söylenen oyuncu karşı gruba koşarak gider, birbirlerinin ellerini sıkıca tutmuş olan oyuncuların arasından geçmeye çalışır. Geçebilirse o gruptan bir oyuncuyu alarak kendi tarafına getirir, geçemezse arada kalır. Bu kez aynı konuşma tekrarlanarak diğer grubun oyuncusu karşı grubun elini açmaya çalışır. Oyun bu şekilde devam eder. Hangi

(*) Akça Kolay Köyünden 41 yaşındaki Yedigörmüş ile yapılan görüşme.

grup diđer grubun oyuncularının kendi tarafına toplamışsa o grup oyunu kazanmış olur.

Bu oyun "Menekşe", "Mendilim düşe", "Sizden bize kim düşe" tekerlemesiyle de oynanılır.

Bum^(*)

Kız erkek karışık oynanabilen yaygın bir oyundur. Oda içersinde en az on kişiyle oynanır. Daire şeklinde oturduktan sonra sayışmaca ile oyuna kimin başlayacağı tesbit edilir. Tesbit edilen çocuk "bir" diyerek oyuna başlar. Yanındaki iki, onu yanındaki üç, dört, diye devam eder. Beş sayısına denk gelen çocuk beş yerine "bum" der. Altı yedi diye sayma devam eder. On sayısına gelince yine sayı söylenmez "bum" denir.

Oyunda kural olarak beş ve beşin katı olan sayılar (beş, on, onbeş, yirmi, yirmibeş vs.) hangi oyuncuya denk gelirse o oyuncu sayıyı söyleyerek "bum" der. Sayma hızlı bir şekilde yapılır. Şaşıran oyuncu oyundan çıkar. Bir oyuncu şaşırp oyundan çıkınca sayma işlemi birden itibaren başlar. Şaşırmadan en sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Cız^(*)

Kızlar ve erkekler tarafından oynanan bir oyundur. Açık alanda beşten fazla oyuncuyla oynanılır. Ebe seçilen oyuncu diđer oyunculara arkasını döner. Oyunculardan biri görünmeden ebenin ensesine parmağı ile dokunur. Aynı anda diđer oyuncular "CIZ" diye işaret parmaklarını gösterirler. Ebe oyunculara döner, ensesine kimin dokunduğunu bulmaya çalışır. Eğer bilirse dokunan oyuncu ebe olur, bilemezse oyun aynı şekilde devam eder.

(*) Akça Kolay Köyünden 41 yaşındaki Yedigâr Torun ile yapılan görüşme.

Deve Cüce^(*)

Tokat yöresine ait olmayıp, yaygın oynanan bir oyundur. En az on-onbeş kişiyle oynanılan bu oyun oda içerisinde veya açık alanda oynanabilir. Bir ebe seçilir. Bütün oyuncular ebenin etrafına üç dört sıra oluştururlar. Ebe "deve" dediğinde bütün oyuncuların başı kalık olmalıdır. "Cüce" dediğinde ise oyuncular başını dizlerine koyarak beklerler. Ebe oyuncuları yanıltmak için önce; "cüce, deve, cüce, deve..." diye sırayla giderken daha sonra bu sırayı "cüce, deve, deve" veya "cüce, cüce, cüce, deve" gibi değiştirmeyi oyuncuları yanıltır. Yanılan oyuncu yain, "cüce" dediğinde başı kalkık olan veya "deve" dediğinde hâlâ başı dizlerinin üzerinde olan oyundan çıkar. Bu oyunda atik olmak gerekir. Ebenin söylediğini yapmaktan geckmemek gerekir. Ebe de komut verirker peşi peşine değil de tane tane, biraz bekleyerek söylemelidir. Oyuncuların ise bunu ebenin ağzından çıkar çıkmaz uygulamaları gerekir. Böylelikle yanılmayıp en sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur ve arkadaşlarından alkış alır.

Bu oyun çocukların dikkatini ölçen güzel bir oyundur.

Yattı Kalktı^(*)

Tokat yöresine ait olmayan bu oyun, kızlar ve erkekler tarafından oynanmaktadır. Bu oyun deve cüce oyunu gibi en az on, on beş kişiyle oynanılır. Çocuklar bir araya toplanırlar. Sırası ile oyunculara bir numara verilir. Bu numaralar bir tabela veya büyük bir kağıt parçasına yazılarak oyuncuların karşısına konur. Bütün oyuncular rahat bir şekilde başka bir numara söyler.

(*) Akça Kolay Köyünden 41 yaşındaki Yedigâr Torun ile yapılan görüşme.

Bu oyunda oyuncunun pür dikkat olması gerekir. Oyuncu numarası söylendikten sonra zaman geçirirse, cevap verirken şaşırırsa, noksan söylerse veya oyundan çıkmış bir oyuncunun numarasını söylerse yanlış olur ve oyundan çıkar. Ebe oyundan çıkan oyuncunun numarasının üzerini çizer.

Oyunda şaşırmayıp en sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Köşe Kapmaca^(*)

Tokat yöresine has bir oyun değildir. Bu oyun açık alanda beş kişiyle oynanılır. Dört köşe belirlenir. Özellikle araba vagonlarının üzeri tercih edilir. "Kolonya ko" tekerlemesi söylenerek eller düz ve ters çevrilir. Kimin eli tek kalırsa o çıkar, en sona kalan ebe olur. Veya "yazı mı, tura mı" ile ebe belirlenir. Ortada ebe kendisine köşe kapmak için uğraşır. Oyuncular ise köşelerinde sabit kalmayıp birbirlerinin elini tutarak yer değiştirmeye çalışırlar. Aynı zamanda ebenin kendilerinden önce davranmasını engellemek için ebenin dikkatini başka yöne çekmek isterler. Ve "Ebe köşemi kapamaz" gibi cümleler sarfederek oyuna heyecan katarlar. Ebe köşe kapmayı başarırsa köşesini kaptıran ebe olur. Oyun böylece devam eder.

Kazan Karâ Oyunu^()**

Daha çok kızların oynadığı bu oyun, Karagöz göllü alan köyünde oynanmaktadır. Çocuklar iki grup olur. Bir gruptan diğerine sekerek bir çocuk gider. Niçin geldiği sorulur.

- Bir tabaka tütüne geldim.

(*) Canbolat Köyünden 38 yaşındaki Cumali Kural ile yapılan görüşme.

(**) Karagöz Göllü Alan Köyünden 57 yaşındaki Hasan Karlıdağ ile yapılan görüşme.

- Bir tabaka tütünüm yok.
- Bir tabak tuza geldim.
- Bir taban tuzum yok.
- Bir tabak yağa geldim.
- Bir tabak yağım yok.
- Beğenmelik oğlan ya da kıza geldim.

diyerek içlerinden birisini beğenir ve ortaya doğru gözleri kapalı durumda götürür. Önceden isimleri değiştirilmiş çocukları büsküi, elma, şeker gibi takma isimle bir tanesi gelir. Ortada ki bu çocuğa vurur, yerine döner. İşte o zaman her iki grup birbirlerine sırtlarını döner. Ellerini birbirine vurarak "kazan kara, kazan kara" diye bağırırlar.

Kendisine vuran kişiyi tanırsa karşı gruba gider. Tanıyamazsa kendi gelir.

Ara Gitti^(*)

Tokat'ın genelinde oynanan bir oyundur. Erkekler tarafından oynanan bu oyun 15-20 kişi ile oynanır. Oyuncular eşit gruba ayrılırlar. Oyunu başlatan grubun bulunduğu durak yeri vardır. Buraya "düşüm" denir. Düşüm de bulunanlar ile onları izleyen grup hep birden "oyun kızgın demier döndü, vuran vurana hefal oldu" derler ve oyun başlar. Düşüm de bulunanlar oradan çıkar koşarlar. Diğerleri onları izler.

İstanbul'dan Şeker Aldım^()**

Oynayanların sayısı arttıkça oyunun zevki daha fazla olur. Oyunun içeriği şöyle:

(*) Baydarlı Köyünden 37 yaşındaki Faik Yıldız ile yapılan görüşme.

(**) Tokat Kültür Araştırmaları Vakfı, Gazıpınar Köyünden Ahmet Gürlü, Dosya No: 12

Arkadaşlar arasından bir ebe tayin edilir ve ebenin elinde de bir kemer bulunur. Bu kemer şaşırın kişinin elinde patlar. Ebe; İstanbul'dan şeker aldım yese yese (Örneğin 5) yer diyebilir. Buranın sayıya oynayanların sayısına göre söylenir. Ebenin sayısı belirlidir. Diğerleri oturma sıralarına göre numara alırlar. Örneğe geri dönersek 5 numaralı kimse 5 yetmez 3 yer diyebilir. Oynayanların sayısına göre bu numaralar değiştirilebilir.

Ebe değişmesi ise şöyle olur: Örneğin sıra 3'te kalmıştı. 3 numaralı kimse de yemez 1 yer derse (veya 3 numara herhangi bir sayı söyleyemezse) 3 numaradaki kişi ile ebe yer değiştirirler. Eski ebenin sayısı iuse ebeliği verdiği kişinin numarasını alır. Tabi ki şaşırın kişiler kemeri elinde bulur ve yeniden ebe oyunu başlatır.

BİLYE OYUNLARI

Tokat'a özgü olmayan bilge oyunları, Tokat'ın genelinde oynanmaktadır.

Kare

Oyun birden fazla kişiyle açık alanda oynanılır. Bir kare çizilir. Her oyuncu sırasıyla kareden çizgiye bilyelerini atarlar. Çizgiye bilyesi en yakın gelen oyuncu oynamaya hak kazanır. Bütün oyuncular karenin etrafına bilyelerini korlar. Oynamaya hak kazanan oyuncu karenin çevresindeki bilyeleri vurmaya çalışır. Vurduğu takdirde o oyuncu oyundan çıkar. Vuramadığı takdirde oyun hakkı diğer oyuncuya gelir. Oyun bu şekilde devam eder. En sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Duvar

Arkasında herhangi bir set veya duvar olan yere bir bilye dikilir. Bu bilyeye "ebe" denir. Oyuncular ebeyi vurmak için bilyelerini atarlar. Ebe-

yi vuramadıklarında sırası ile tekrar tekrar atarlar. Ebe olan bilye vurulduğunda bilyeleri vuran kişi alır.

Tombul^(*)

Oyun açık alanda en az iki kişiyle oynanılır. Daire koyarlar. Dairenin 5-6 metre ilerisini uzun bir çizgi çizerler. Bütün oyuncular bu çizgiye bilyelerini atarlar. Çizgiye en yakın olan bilyenin sahibi dairedeki bilyelerini vurarak çıkarmaya çalışır. Çıkarırsa çıkardığı kadar bilyeyi alır. Çıkarmadığı takdirde oyun hakkı diğer oyuncu gelir. Eğer bilyesi dairenin içerisinde kalırsa bilyeleri diğer oyuncular alır. Oyun bu şekilde devam eder.

(*) Akça Kolay Köyünden 38 yaşındaki Hakkı Çevik ile yapılan görüşme.

C. TOPLA OYNANAN OYUNLAR

Kuyu Topu Oyunu^(*)

Tokat yöresine ait olan ve kız ve erkek grupların oynadığı oyun, kırsal bölgelerde yaygın oynanmaktadır. Oyuncu sayısınca kuyu açılır. Araç olarak top kullanılır. Ebe olan topu yakın kuyuya atar. Topu durmadan tutar ve istop der. Diğerleri oldukları yerde dururlar. (Önce hızla koşuyorlarken) Topu oyunculardan birine atarak vurmaya çalışır. Vurursa vurduğu kişinin kuyusuna taş konur. Vuramazsa kendi kuyusuna taş koyar. Oyunun kahramanı kuyusunda taş olmayandır.

Totuk Oyunu^(**)

Bugün oynanmayan bu oyun, Tokat merkez ve civarında oynanmakta idi. Oyun aleti olan Totuk, portakal büyüklüğünde ağaçtan yapılmış toptur. 6 kişi ellerinde değnekle bir yere koyarlar. Totuğa vuramayan ya da yavaş vuran ebe olur. Totuğu takip eder. Totuk ebe tarafından değnekle vurularak emen denilen çukura sokulmak istenir. Diğer oyuncular ise totuğu çukura yaklaştırmamaya çalışır.

Tahta Top Oyunu^(***)

Bugün oynanmayan fakat erkeklerin zevkle oynadığı bu oyun Baydarlı köyünde oynanmakta idi. İki grup oluşturacak iki ebe kendileri ile oynayabilecek çevik atılgın hızlı koşan üzerine gelen hızlı toptan sakılabilecek arkadaşları kendilerini arkadaşı olarak seçerler. 3'er veya 4'er kişilik iki grup oluştururlar. Daha sonra oyun alanına gelirler. Çolak be-

(*) Canbolat Köyünden 38 yaşındaki Cumali Kural ile yapılan görüşme.

(**) Tokat/Merkez'den 47 yaşındaki İhsan Öztürk ile yapılan görüşme.

(***) Baydarlı Köyünden 37 yaşındaki Faik Yıldız ile yapılan görüşme.

lirlenir. 6 m. öteye durak ve duraktan 20 m.uzaklığa da kaçak noktası konur.

Oyunu oynamaya geçilir. İki küme aralarında yazı tura ile oyun veren ve oyunu oynayan taraflar belirlenir. Oyunu oynayan taraf çolak etrafında dururlar. İçlerinden bir tanesi tahta deyneği eline alır. Oyuna hazırlanır. Diğer ümeden ebe topu eline alır, diğer iki arkadaşı ise kaçak çevresine çıkarlar.

Elinde topu tutan ebe topu hafif havaya atar, hemen elinde değnekle duran oyuncu topa vurur. Top kaçak tarafa doğru hızla gider. Orda bekleyen diğer gurubun oyuncularını topu elle tutup kaçağa doğru gelmekte olan oyuncuya vurmaya isterler. Topa vuran; topa hızlı vuramadıysa topu uzaklaştıramadıysa topu da diğer grubun elemanları tuttuysa o oyuncu durakta bekler. Diğer arkadaşı değneği eline alır; topuda kendi arkadaşları ebeye verirler. Yalnız durakta bekleyen kaçağa varıp durağa geri gelmeye çalışırken elinde topu diğerine çaldırmak isteyen ebe hem topu havaya atmayı hem de durakta kimi kaçırmamayı hiç aklından çıkarmaz. Topa vuran oyuncu topu uzaklaştırdıysa her ikisi de zaman kazandıkları için kaçağa mecbur varıp oradan da tekrar durağa geri koşarlar. Üçüncü arkadaşları topu çalmaya devam eder. Yok topu kaçak taraftakiler hemen yakaladırlarsa onları kaçağa tamlarlar ve topu ebeye hızlı atarlar. Çünkü kaçaktakiler her an geri dönme yollarını araştırma içindedirler.

Oyunu veren ebe çok titizdir. Hem çolaktakileri kaçırmaz hem de diğer arkadaşları topu havaya atmak mecburiyetindedir. 3. oyuncu topa vurur diğerleri yani arkadaşları kaçtırsa kurtulurlar. Topa vuran kişi çalapa kaçmaya çalışır. Eğer diğer küme topu tez tutup ta çolakla durak arasında koşuşturanlardan birine vurdularsa oyun yer değiştirir. Vura-

madılarsa diđer küme oyun vermeye diđereri de oynamaya devam ederler. Taki vurulana kadar.

Hangi küme yarım saat oyunu devam ettirebilirse o küme galiptir.

Daire Oyunu^(*)

Yaygın olarak daha çok kırsalda kız veya erkek gruplarının oynayabileceđi bu oyun, üç safhadan meydana gelir:

1. Oyuna başlamadan önceki safha:

Oyun tek grup halinde oynanır. Ebeyle birlikte en az üç, ebeyle birlikte en fazla altı kişiyle oynanır. (altıdan fazla kişiyle oynanması kalabalık olacağından fazla tercih edilmez.) Oyunda ebenin belirlenmesi şöyle olur:

Ebeyi belirlemek için, kurada taş bulma veya oyunculardan birisinin gönüllü bir şekilde ebeliđi kabul etmesiyle oyuna başlanır. Kurada ebenin belirlenmesi ise şu şekilde olur:

Oyunculardan içinden veya dışarıdan bir kişinin, küçük bir taşı veya benzeri şeyleri belinin arkasından (sırtının) ellerini yumruk yaparak saklamayla, oyuncular ikişer, ikişer gelerek taşı bulmaya çalışırlar. Bulanlar dairelerine geçerler. Bulamayan oyuncu sayısı bire ininceye kadar kura-ya devam edilir. Bir kişi kalınca da oyuna başlanır.

2. Oyuna başlama ve oynanış şekli:

Bu safhada ebe ortada elinde bir topla bekler. (Top, futbol topu veya plastik top vb. olabilir, özellikle oyuncular arasında en çok futbol topu ve de plastik top tercih edilir.)

(*) Sekücek Köyünden 33 yaşındaki Serkan Kızılcınlı ile yapılan görüşme.

Diğer oyuncular, çizilmiş olan dairelerin içnide yerlerini alırlar. Dairenin genişliği (en az bir, en fazla iki metre) olmalıdır. Dairenin çok küçük veya büyük olması, oyunun zevkinin kaçmasına neden olabilir.

Çizilmiş olan dairelerin yakınlıkları ve uzaklıkları en az yarı m. en fazlada bir metre olmasına dikkat edilmelidir. Ebe, oyunu başlatırken topu istediği kişiye atarak oyunu başlatır. Ebe, topu atarken şu hususlara dikkat etmesi gerekir:

Topu, çok alçaktan veya yüksekte atmamaya, direkt hızlı bir şekilde ve de karın boşluğuna, bunun yanında da kollara ve ellere atmamaya dikkat etmelidir. (Ebe topu mutlaka yere inmeden, değmeden yakalamalıdır.) Top atılan kişi de: Dairesine topu düşürmemeye, iska geçmemeye dikkat etmelidir. Topa vururken de tek vurup veya ayakla üstünde sektirerek, baş üstünde sektirerek topu uzaklaştırmaya çalışmalıdır. Bunların yanında bir ayağı çizgi içinde bir ayağı dışarıda topu karşılayabilir ve de uzaklaştırabilir. Aksi taktirde iki ayağıyla dışarıya çıkması ve topa müdahale etmesi yasaktır. Ebeleki, o kişiye geçer.

Tek şart havadayken topu ebeye kaptırmamaktır. Bunun için kişi atılan topları (sağa, solaveya uzağa atabilir) Asıl buradaki amaç (oyunun zevklenmesi açısından) şu şekildedir:

Top atılan kişinin, topu havada kaptırmadan yanındaki veya biraz uzağındaki arkadaşının tarafından yararlanarak, onun dairesine topu bırakmaya çalışmaktadır. Bunu yaparken de bir nevi ebenin yükünü hafifletmiş oluyor.

Oyun anında, topu eliyle düzeltip vurması yasaktır. Ebelik o kişiye geçer. Ebelikten kurtulan kişi de boş olan, (yeni ebenin) dairesine geçer.

Ebeye çaktırmadan, ansızın oyun içerisinde yer değiştirmelerde olabilir. Yer eğiştirmeler genellikle birbirine yakın olan yani (hemen sağındaki ve solundaki oyuncularla yapılan yer değiştirmeler kolay olur. Karşıdan karşıya yapılan yer değiştirmeler kolay olur. Karşıdan karşıya yapılan yer değiştirmeler ise ancak topun uzağı atıldığı zamanlarda yapılabilir.

Yer değiştirenken dikkat edilecek hususlar şunlardır:

Yer değiştirenken hızlı olmak şarttır. Hızlı yer değiştirilmesi kişilerin lehine olacaktır. Yavaş hareket edildiğı zaman, ebe topu yuvarağın içine atarken bulunamazsan ve de ebe çabuk davranıp topu daireye bırakırsa ebelikten kurtulur. Ebelik dairesine top bırakılan kişiye geçer.

3) Oyunun bitirilmesi safhası:

Oyun anında bir kişinin sakatlanmasıyla, vakite göre (Örneğın; akşam karanlığının olması gibi) İsteğe bağılı olarak oyun bitirilir. Oyuncular arasındaki çıkan tatsızlıklardan dolayı oyun bitirilebilir.

Con Con Oyunu^(*)

Tokat'a ait olmayan bu oyun, adının "Can" oyunun "Con con" olarak değiştini görmekteyiz. Merkez ve kırsalda kız ve erkek gruplarınca oynanır. Con con oyunu, 9 m.'lik bir mesafe olan iki çizgi arasında oynanır. 3 kişiden az kişiyle oynanmaz. İki kişi çizgilerin gerisine geçer, bir kişi de çizgilerin ortasına girer. Çizgilerin gerisindeki oyuncular, çizgiyi geçmemek şartı ile ortadaki bulunan oyuncuyu vuramaya çalışırlar. Orta oyuncuyu vuran kişi ortaya, vurulan kişi ise onun yerine geçer. Oyun böylece devam eder.

(*) Semerci Köyünden 56 yaşındaki Sami Çetin ile yapılan görüşme.

Çok kişili oyunlarda bir gruplaşma olur ve bir kura çekilir. Kurayı kazana tatım ortaya girer. Tüm oyuncular vurulana kadar oyun oynanır. Oyun içersinde top tutulduğu takdirde can kapmış sayılır ve kaptığı top sayısı kadar canı olur. Canı bitinceye kadar oyunda kalır. Bir takımın son oyuncusunun altıya kadar vurulmama hakkı vardır. Eğer vurulmadan altıya kadar saydırırsa bütün takım tekrar oyuna girer. Eğer ki vurulursa oyuna diğer takım girer.

Al da Vur^(*)

Ormanbeyli köyünde oynanan bu oyun, kız ve erkek gruplarınca oynanır. Oyun en az 8 kişi ile oynanır. Tekerleme söylenerek ebe seçilir. Ebe oyunculara hayvan, meyve, şehir gibi isimler takar, ebe oyuncuların ismini bir kağıda yazar. Oyuncular topun etrafında toplanarak topun üzerine ellerini korlar. Ebe kağıttan birinin ismini okuyarak okunan kişi topu yakalar. Diğer oyuncular kaçışmaya başlar. Topu tutan kişi kaçan kişilere topu atarak vurmaya çalışır. Vurursa vurulan kişiye, vuramazsa kendine ebe tarafından bir çizgi çekilir. Üç çizgi de oyuncu oyundan çıkartılır. Oyun bir kişi kalana kadar devam eder. Son kalan kişi ebe seçilir.

Al Kardeşim Bal Kardeşim^()**

Kuşçu köyünde daha çok kız çocuklarının oynadığı bu oyun iki veya üç oyuncuyla oynanır. Oyuna hangi oyuncunun önce başlayacağı belirlenir. Sonra oyuna başlayacak oyuncu tarafından top yere vurulur ve zıplatılarak oynamaya başlanır. Oyuncu düşünmeden bir müddet oynadıktan veya yorulduktan sonra "al kardeşim, bal kardeşim, ben yorul-

(*) Ormanbeyli Köyünden 43 yaşındaki Ali Korkmaz ile yapılan görüşme.

(**) Kuşçu Köyünden 53 yaşındaki Döne Polat ile yapılan görüşme.

dum sen al" diyerek topun üzerinden ayak geçirilir ve top diğer oyuncuya verilir. Topu düşürmeden oynayan oyuncu bir sayı kazanmış olur. Eğer oynarken düşürürse top karşı oyuncuya geçer. Oyun sonunda kim çok sayı yaparsa oyunu o kazanmış olur.

Şarkılı Oyun^(*)

Tokat yöresine ait olmayan, yaygın oynanan bir oyundur. Oyuncular önce elele tutuşarak bir daire oluştururlar ve ellerini bırakarak oturlar. Küçük bir top alınarak elden ele geçirmeye başlanır. Top geçirilirken hep birlikte şarkı söylenir. Şarkı bittiğinde top hangi oyuncunun elinde kalmışsa oyuncu ceza olarak bir tekerleme söyler. Eğer on'a kadar sayılan zaman içerisinde tekerlemeyi hatırlayıp söyleyemezse oyundan çıkar, söylerse oyuna devam eder. Tekerleme söyledikten sonra başka bir şarkı söylenerek top yine elden ele gezdirilmeye başlanır. Oyun aynı şekilde devam eder. Sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Hava Stopu (Havalistop)^(*)

Kızların ve erkeklerin oynadığı bu oyun, Tokat genelinde oynanmakta olup, tokat'a özgü değildir. Kız ve erkek oyuncuların bir arada oynayabilecekleri bu oyunda oyuncu sayısı on-onbeş kişi veya daha az oyuncuyla oynanabilir. Sayışmacıyla oyuna kimin başlayacağı tesbit edilir. Oyuncu topu havaya fırlatır ve aynı anda oyunculardan birini ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu topu yere düşürmeden yakalamaya çalışır. Vurulan oyuncu topu havaya atar ve bu şekilde oyun devam eder.

(*) Kuşçu Köyünden 53 yaşındaki Döne Polat ile yapılan görüşme.

Daire Topu^(*)

Yaygın olarak oynanan bir oyundur. Kız ve erkek gruplarınca oynanır. İstenildiği kadar oyuncuyla oynanan bu oyunda oyuncular aralarında eşit sayıda iki gruba ayrılır. Oyun alanına geniş bir daire çizilir. Dairenin dışında ve içinde duracak gruplar kura ile tesbit edilir. Dışarda kalan grup dairenin dışında halka oluşturur. Öbür grup dairenin içine girer.

Dairenin dışındaki grubun oyuncularında bir tane küçük top bulunur. Oyuncular bu topu diğer gruptan gizleyerek elden ele dolaştırmaya başlarlar. İçlerinden biri aniden dairenin ele dolaştırmaya başlarlar. İçlerinden biri aniden dairenin içindeki grubun oyuncularından birini toplamaya çalışır. Eğer vurursa arkadaşları ile birlikte kaçmaya başlar, dairenin içindeki oyuncular da topu alıp kaçan grubun oyuncularını vurmaya çalışırlar, vurulan oyun dışı kalır. Kural olarak dairenin içindeki grup kesinlikle çizginin dışına çıkamaz, çıkan yanar ve oyun dışı kalır.

Eğer dairenin dışındaki oyuncu topu attığında içerdekilerden birini vuramazsa oyun dışı kalır. Oyun dışı kalan oyuncu bir kenarda bekler. Diğer arkadaşları halkayı yeniden oluşturarak oyuna devam ederler. Hangi takımın oyuncuları çabuk biterse o takım yenilmiş sayılır.

Bu oyun sırasında dairenin içindeki oyuncuların, topu atarken çizgi dışına çıkıp çıkmadıklarını tesbit etmek için bir çocuğun hakem olması gerekir.

Tünel Topu^(*)

Bu oyunda grup miktarı kadar top olur. Oyuncular birbirleri arka-

(*) Kuşçu Köyünden 53 yaşındaki Döne Polat ile yapılan görüşme.

sında dizilerek iki veya üç çeşit gruba ayrılırlar. En öndekilerin ileri geçmemelir için bir çizgi çizilir. Grupların arası üçer adım aralıktır.

En önde duran oyuncular ellerinde birer top ile beklerler. Hakemin işareti ile bütün çocuklar bacaklarını açarak öndeki oyuncunun bacak arasından göndermiş olduğu topunu eğilmiş bir şekilde elleri ile arkaya doğru atarlar. Top en arkadaki oyuncuya geldiği zaman arkadaki oyuncu topu alıp koşarak birinci oyuncunun önüne gelir ve (çizgiyi geçmek için bir adım geri giderler) aynı şekilde bacaklarını yana açarak topu yine arkaya yuvarlar. Bu esnada topu bacak arasından kaçırmışlarsa kaçırın kişi topu gidip alır ve oyun o oyuncudan devam eder. Böylelikle bütün oyuncular birer defa topla koşarak eski yerine gelinceye kadar oyuna devam eder. Hangi taraf evvel bitirmişse oyunu kazanır.

Yakan Top (Can)^(*)

Bu oyunda eşit sayıda iki grup oluşturulur. Sayışma veya yaş mı kuru mu? ile ebe olacak grup belirlenir. 8-10 metre uzaklıkta karşılıklı iki çizgi ile kaleler belirlenir. Ebe olan grup kalede yerlerini alır. Kaçan topları getirmek için ise kalenin gerisinde birer oyuncu bekler.

Amaç karşı takımın oyuncularını vurarak oyun dışı yapmaktır. Vurulan oyuncu oyun sahasını terk eder. Oyuncular isabetli ve çabuk paslarla karşı takım oyuncularını yorar ve uygun bir zamanda vururlar.

Eğer ebelerin atmış olduğu topu ortadaki oyuncu tutarsa bir canı daha olur ve her topu tutuşunda canı fazlaşır. Vurularak oyundan çıkmış arkadaşı varsa canlarından birini veya istediği kadarını arkadaşına verip onu oyuna tekrar alabilir. Bu isteğine bağlıdır. O oyuncu canı sayınsınca vurulmadan oyundan çıkmaz.

(*) Kuşçu Köyünden 53 yaşındaki Döne Polat ile yapılan görüşme.

Oyunda paslaşanlar kale çizgisini geçmemek zorundadırlar.

Yerden gelen toplarla oyuncu vurulmuş sayılmaz.

Bir pasla iki oyuncu dahi vurulmuş olsa ancak ilk vurulan oyuncu sahayı terk eder.

Bir oyuncunun vurulmasından sonra sıçrayan topu yere değmeden takım arkadaşı tutacak olursa oyuncular vurulmuş sayılmazlar.

Ortadaki oyunculardan bir kişi hariç diğerleri vurulmuşsa kalan oyuncuya sorarlar: "On kez dönmek mi istersin, can mı" diye. Oyuncunun topu tutma kabiliyeti varsa "can" der ve oyun aynı şekilde devam eder. Eğer topu tutabilirse oyuna arkadaşını alabilir, tutamayıp vurulursa oyuncular yer değiştirirler.

Oyuncu "can" demeyip on kez dönmeyi isterse, ortada topla vurulmamaya çalışır ve ebeler her atışta 1-2-3... diye sayarlar. Ona kadar vurulmazsa o grup bir sayı kazanmış olur ve yer değiştirerek oyun bu şekilde devam eder.

Toplu Saklambaç^(*)

Bu oyun en az üç kişi ile oynanılır. Bir daire çizilerek dairenin içine top yerleştirilir. Ebe topun yanına çömelerek gözlerini kapar ve ona kadar sayar. Bu arada oyuncular topa yakın yerlere saklanırlar. Ebe oyuncuları ararken, oyunculardan biri ebeye görünmeden gözlendiği yerden çıkar ve topa ayağı ile vurup uzağa gönderir. Ebe topu alıp daireye koyana kadar o oyuncu tekrar saklanır. Eğer ebe oyuncu saklanmadan topu daireye getirmeyi başarırsa o oyuncunu ismini söyleyerek topa

(*) Tepeyatak Köyünden 37 yaşındaki Yuasuf Kaya ile yapılan görüşme.

(**) Şahnaalan Köyünden 46 yaşındaki Muhammed Bozduman ile yapılan görüşme.

Ç. TAHMİN OYUNLARI

Gelti Geçti Kim Geçti^(*)

Oyuncular önce kendi aralarında bir ebe seçerler. Oyuncularından birisi yüksek bir yere oturur. Ebede bu oyuncunun yanına oturarak, başını kucağına kor. Bu oyuncu ebenin gözlerini kapatır. Diğer oyuncular birer birer ebenin arkasından geçerler. Ebenin gözlerini kapatan oyuncu ebeye kimin geçtiğini söyler:

- Geçti geçti kim geçti?

Ebe oyunculardan birin ismini söyler. İlk geçen oyuncunun ismini bilirse ebe değişir. İsmi bilinen oyuncu ebe olur. Bilemezse diğer oyuncular da birer birer ebenin arkasından geçerler. Ebenin bildiği oyuncular bir tarafa, bilemedikleri diğer tarafa toplanırlar. Bildikleri kendi aralarında birbirlerine takma isimler verirler. (Şeker, lokum, helva vb.) Ebeye "Şeker mi?, Lokum mu?, Helva mı?" diye sorarlar. Ebe hangi ismi söylerse o ismi alan oyuncu ebe olur.

Eğer ebe arkasından geçen oyuncuların hiçbirini bilemezse oyuncular "pırr" diye bağışarak kaçıp saklanırlar. Ebenin gözlerini kapatan oyuncu ebeyi bırakır ve şöyle sorar;

- Mehmet'i nerden istersin?

Ebe, Mehmet adlı oyuncunun saklandığı yeri doğru tahmin ederse o oyuncu ebe olur, edemezse o oyuncu saklandığı yerden "pırr" diyerek çıkar.

Sonra ebeye diğer oyuncuların nerede olduğu sorulur. Ebenin saklandıkları yeri bilemediği oyuncular, saklandıkları yerden aynı şekilde çıkarlar. Bu oyunculara "adı yok" denir. Adı yok durumunda olan oyun-

(*) Üçgöl Köyünden 33 yaşındaki Hakan Yılmaz ile yapılan görüşme.

cular ebelikten kurtulmuş olurlar. Eğer ebeni yerini bildiği oyuncu sayısı birden fazla olursa bu oyuncular aralarında birbirlerine isim verirler, ebe isimlerden birini söyler. İsmi söylenen oyuncu ebe olur ve oyun yeniden başlar.

Nesi Var^(*)

Oda içerisinde kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Önce ebe seçilir. ebe odadan dışarı çıkartılır, içerde kalan oyuncular ebenin duymayacağı şekilde konuşarak ebeye canlı veya cansız varlık ismi verirler. Ebe içeri çağrılarak kendine verilen ismi bulması istenir. Ebe ismi bulmak için oyunculara tek tek soru sorar, oyuncular da cevap verirler. Ebe bu cevaplara göre kendine verilen ismi bulmaya çalışır. Ebenin üç tahmin hakkı vardır.

Örnek olarak ebeye tavşan isminin verildiğini düşünelim.

Ebe - Canlı mı cansız mı?

Oyuncu - Canlı

Ebe - (Başka bir oyuncuya) Kaç ayağı var?

Oyuncu - Dört

Ebe - (Başka oyuncuya) Ne yer?

Oyuncu - Havuç

Ebe - Nerede yaşar? Tüylü mü, tüysüz mü? Boynuzu var mı? Kulağı var mı? gibi sorular sorar. aldığı cevaplara göre kendisine tavşan ismi verildiğini bilirse başka bir ebe seçilerek oyuna devam edilir. Bilemezse ceza olarak şarkı söylenir veya taklit yaptırılır. Başka ebe seçilerek oyun devam eder.

(*) Sarıtarla Köyünden 49 yaşındaki Neşet Pehlivan ile yapılan görüşme.

Oyunu zorlaştırmak maksadıyla ebenin soru sorma hakkı kısıtlanabilir.

Nesi Gerek^(*)

Oyuncular aralarında bir ebe seçerler. Ebe oyunculardan on metre kadar uzunluktaki bir taşın üzerine oturur. Oyuncular da küçük bir daire şeklinde otururlar ve ebenin duyamayacağı tonda konuşurlar. Aralarında eti yenilen bir hayvanın adını söyleyerek her organını bir oyuncu alacak şekilde paylaşırlar. örneğin; koyunun başı Ali, kulakları Hüseyin, gözleri Taner olur. Ebe oturduğu yerden sorar:

- Nesi gerek?

Oyunculardan biri;

- Hepsi gerek.

- Neyi tuttunuz?

- Koyun,

Ebe oyuncuların ismini cümlelerin sonuna ekleyerek;

- Koyunun başı Alper,

- Bilemedin.

- Koyunun kulakları Ali,

- Bilemedin.

- Koyunun ayakları Serdar,

- Bilemedin.

- Koyunun gözleri Taner,

Oyuncular "bildin" diye birlikte bağırırlar. Taner gider ebeyi sırtına alarak arkadaşlarının yanına getirir, kendi ebenin yerine geçer ve ebe

(*) Sarıtarla Köyünden 49 yaşındaki Neşet Pehlivan ile yapılan görüşme.

olur. Eđer ebe bilemezse oyunculardan birini sırtında gezdirir ve tekrar yerine geçerek ebe olur.

Tek Mi Çift Mi^(*)

Genellikle bayramlarda oynanan bu oyunda oyuncular bir yere otururlar. Elllerine aldıkları şeker, leblebi, fındık gibi yemişleri alıp, avuçlarını öne doğru uizatarak tek mi çift mi diye sorarlar. Karşısındaki oyuncu ise "çitf veya tek" der. Bilirse kaç tane yemişine gitmişlerse ona verir. Bilemediği takdirde kendisi soran kişiye ona verir. Diğer oyunculara da sırasıyla aynı şekilde sorulur ve bu şekilde devam eder.

El El Üstünde^(*)

Beş altı oyuncuyla oda içearisinde oynanılır. Oyuncular yere aralarında fazla boşluk bırakmadan daire şeklinde otururlar. Sayışmaca ile içlerinden biri ebe seçilir. Ebe ellerini yere, başını da ellerinin üstüne koyarak yatar. Diğer oyuncular ellerini yumruk yaparak üst üste gelecek şekilde ebenin sırtına korlar. İçlerinden biri "el el üstünde kimin eli" diye ebeye sorar. Ebe yattığı yerden oyunculardan birinin ebe kalkar, o oyuncu yatar. Bilemezse oyuncular hep birlikte "bilemedin" diyerek ebenini sırtına yavaş yavaş vururlar. Sonra oyunculardan biri ebeye "iğne mi, iplik mi, davul mu, zurna mı istersin" diye sorar. Ebe birini seçer. İğne derse oyuncular ebeyi çeşitli yerlerinden çimdiklerler, iplik derse ellerini sırtında gezdirirler; da ul derse ağızlarıyla davul sesi çıkartarak yumruklarını ebenin sırtına vururlar, zurna derse zurna taklidi sesler çıkarırlar. Tekrar ellerini üst üste gelecek şekilde ebenin sırtına korlar. Oyun aynı şekilde devam eder.

(*) Sarıtarla Köyünden 49 yaşındaki Neşet Pehlivan ile yapılan görüşme.

Renk Tutmaca^(*)

Sarıtarla köyünde oynanan bu oyun, daha çok kızlar tarafından oynanmaktadır. Bu oyun açık alanda en fazla on kişiyle oynanan bir oyundur. Sayışma yapılır. Sayışmada ilk çıkan sırasına göre sıra olurlar. Ebe içinden bir renk tutar. Ebenin karşısında oturmuş olan oyuncularda birer renk tutarlar ve tuttıkları rengi sırası ile ebeye söyleyerek, ebenin tutmuş olduğu rengi bilmeye çalışırlar. Ebenin tuttuğu rengi bilen oyuncu ebenin yanına geçer. Ve bu geride ebe olur ve diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebenin yakalamış olduğu oyuncular ebenin yanında yer alarak diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan en son oyuncu yine ebe olur, renk tutma faslı başlar ve oyun bu şekilde devam eder.

(*) Sarıtarla Köyünden 49 yaşındaki Neşet Pehlivan ile yapılan görüşme.

D. KAĞIT ÜZERİNDE OYNANAN OYUNLAR

Kağıt oyunları Tokat yöresine ait olmayıp, kız ve erkek gruplarınca her yaşta oynanabilecek oyunlardır. Bu oyunlar özellikle kış geceleri biraraya gelerek, zevkli anlar geçirmek için oynanır.

Katil Kim?(*)

Bir daire oluşturularak oynanan bu oyun on-onbeş kişi olduğunda daha zevkli olur. Oyuna başlamadan önce küçük kağıtlar üzerine katil, polis ve diğer kağıtlara da halk yazılır. (Kağıtlar oyuncu sayısına göre ayarlanır.) Daha sonra bükülerek ortaya atılır. Herkes bir kağıt alır ve kağıtlarını açarlar. Kağıdında katil yazan oyuncu diğer bir oyuncuya göz kırpar. Onu gören oyuncu "öldüm" diyerek oyundan çıkar. Eğer polis göz kırpan oyuncuyu görürse katil de oyun dışı olur. Herkes birbirinden habersiz olduğu için şüpheli gözlerle birbirlerine bakarlar. Katil bilmediği için polise de göz kırpabilir. Polis tarafından katil gördüğü zaman polis "yakaladım" der. Yakalanan oyuncu çıkar ve kağıtlar yeniden bükülerek ortaya atılır. Bu oyun bu şekilde devam eder.

Ebe Saat Kaç(*)

Sayışma sonrası ebe seçilir. Sonra ebe duvar veya sabit bir nokta bulur ve oradan hiç ayrılmaz. Oyuncular ebeye sırayla sorarlar. (Ebe saatin kaç?) derler. Ebe kaç derse ebeye o kadar adım yaklaşırlar.

Örneğin; Ali ebeye: Ebe saatin kaç der.

Ebe: Saatim 4 der.

Ali: Ali 4 adım ebeye yaklaşır.

Böyle böyle ebeye ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır ve diğerlerine ceza verir.

(*) Yelpe Köyünden 36 yaşındaki Suat Güzel ile yapılan görüşme.

Keriz^(*)

Bu oyun iki kiři arasında oynanılır. İkiden fazla oyuncu varsa diđerleri sıralarını beklemek zorundadırlar.

Ebe olan oyuncu aklından bir sayı tutar. ebenin hile yapmasını önlemek için tutulan sayı bir kağıt üzerine yazdırılır. Karşıdaki oyuncu ebeye hangi sayılar arasından olduğunu sorar. Diyelim ki ebe 0-100 arası demiş olsun. Oyuncu o sayılar arası bir sayı söyler. Bilemediđi takdirde kendisine kerizön "K" harfi verilir. Ebeye tekrar "hangi sayılar arasında" diye sorar. Ebe ise oyuncunun söylemiş olduđu sayı ile bir baka sayı söyleyerek cevap verir. Bu şekilde oyun devam eder fiakat ebe olan oyuncunun "KERİZ" harfleri sayısınca tahmin hakkı vardır. Beş defa tahminde bulunup beşini de bilememişse keriz olur ve oyun bu şekilde devam eder.

Bom^()**

Bu oyun en az dört kiřiyle oynandıđı zaman eğlenceli olur. Oynamak için oda veya düzgün oturulabilecek bir yer seçilir. Oyuna başlamadan önce her oyuncuya dörder kağıt gelecek kadar kağıt kesildikten sonra bunların üzerine belirlenen şehir, çiçek veya devlet ismi yazılır. Her yazılan isim dörder tane olmalıdır.

Oyuncular daire şeklinde otururlar ve kağıtları bükerek. Bir oyuncu da kağıtları iki avucunun içinde iyice çalkalandıktan sonra ortaya atar. Herkes dörder kağıt alır. Ve oyun kağıt atan oyuncudan başlar. Burada amaç oyuncuların o isimlerden birini seçip, dördünü bir araya getirmeye çalışmaktır. Kağıtlar bazen çift gelir, bazen hepsi ayrı ayrı gelir,

(*) Yenice Köyünden 38 yaşındaki Mehmet Sarıtaş ile yapılan görüşme.

(**) Bađtaşı Köyünden 36 yaşındaki Altan Eyikoçak ile yapılan görüşme.

bazen üçü birden isabet eder. Yalnız dördü geldiğinde oyuncu bunu söylemek zorundadır. Böyle olduğunda oyun yeniden başlar. Oyuna başlayan oyuncu kağıtlarından tek olanı yanındakine verir. Yanındaki ise kağıtlarına bakar, işine yaramayacak olan kağıdı yanındaki oyuncuya verir. Oyun bu şekilde elden ele devam ederken aynı kağıtlardan dördünü bir araya getiren oyuncu diğerlerine çaktırmadan kağıdı yanındaki oyuncuya verir vermez elini ortaya koyup yere vurarak "BOM" der. Diğer oyuncular da atik davranarak hemen ellerini bom yapan arkadaşlarının eli üzerine koyarlar. Bom yapan en yüksek puanı alır. Diğerleri ise alttan üste doğru puan alırlar. Birinciye 100 puan verilmişse ikinciye 75, üçüncüye 50, dördüncüye 25 puan verilir. Bir müddet oynandıktan sonra puanlar toplanır, puanı fazla olan oyunun galibi olur.

Eşek

Bu oyunda bom oyununda olduğu gibi bir kişiye dört kağıt gelecek şekilde kağıtlar hazırlanır. Kağıtların üzerine yine aynı şekilde isin, simge veya rakam yazılır. Oyuncular kağıtların yazılı tarafını kendileri görecektir. Oyuncular kağıtları tutarlar. Oyunculardan biri oyunu başlatarak kağıtlarını yanındaki oyuncuya tutar. oyun böyle devam ederken kağıtları dörtlünen oyuncu elinin ayası yere gelecek şekilde elini yere koyup "Eşek" diye bağırır. Diğer arkadaşları da hızlı bir şekilde ellerini onun eli üzerine koymaya çalışırlar. En sona kalan ise oyundan çıkar. Oyun böyle devam eder. En sona kalan oyuncu oyunun galibi olur.

Kümeşteki Tavuk ve Horozların Döğüşü^(*)

Açık alanda en az üç kişiyle oynanılan bir oyundur. İki oyuncunu sırtına biri siyah diğeri kırmızı boyalı birer kağıt tutturulur. Ebe olan bu

(*) Dikili Köyünden 36 yaşındaki Sami Türk ile yapılan görüşme.

oyuncular karşı karşıya gelince ellerini arkadan bağlarlar ve zıplayarak birbirlerinin arkasındaki boyayı görmeye çalışırlar. Kim görmeyi başarsa o oyunun galibi olur.

Oyuncular birbirlerinin sırtındaki rengi görmek için birbirlerine yaklaşarak zıplayıp omuzlarından bakmaya çalışmaları horoz ve tavuk dönüşüne benzetildiğinden bu ismi almıştır.

İsim-Eşya-Şehir^(*)

Bu oyun birden fazla oyuncuyla oynanabilir. Her oyuncu eline kalem ve birer sayfa alarak kağıtlarını hazırlarlar. Kağıtların baş tarafına "İsim, Eşya, Bitki, Hayvan, Artist..., Şehir" yazılır ve bunların arasından kağıdın sonuna kadar birer çizgi çekilir. Oyuncular tarafından hangi harfle oynanacağı belirlenir. Diyelim "Bekir, Baki..." gibi. Daha sonra kağıttaki sıraya göre B harfi başlayan bir eşya yazar. "Bardak, beşik...." gibi. Diğerlerini de yazdıktan sonra hızlı bir şekilde elliye kadar saymaya başlar. Ondan sonra kalemler bırakılır ve puanlama yapılır.

Bir kişi isim diyerek herkesin cevabını ayrı ayrı okumasını bekler. Bütün oyuncular yazdıkları ismi okurlar. Tekasüfen aynı ismi yazmış olanlar beşer puan, diğerleri ise onar puan alırlar. Eğer oyunculardan birisi bulup yazmamışsa ona sıfır verilir ve diğerleri isim hanesine yirmişer puan yazarlar. aynı kişi "Eşya" der. Bu defa bütün oyuncular eşya hanesine yazdıkları isimleri okurlar. Yine aynı şekilde puanlama yapılır. Farklı olanlar onar puan alırlar. Bitki, hayvan, artist, şehir hanelerine de puanlamalar yapılır. Ve en sonunda bütün puanlar toplanır. Daha sonra başka bir harf söyleyerek oyuna devam ederler. Oyunun daha eğlenceli geçmesi için hepsinin

(*) Dikili Köyünden 36 yaşındaki Sami Türk ile yapılan görüşme.

kolaylıkla bulunması mümkün olmayan harfler söylenir. Oyun bu şekilde devam eder. Bildirmeye karar verdiklerinde ise hepsinin puanlama hanesindeki puanlar toplanır. En çok puanı alan birinci, diğerleri puanlarına göre ikinci, üçüncü olur. Oyun bu şekilde biter.

Tüttürmeç Tren^(*)

Bu oyun kağıt üzerinde birden fazla kişiyle oynanılır fakta az kişiyle daha eğlenceli olur. Oyuncular ellerine bir kağıt alarak kağıdın üst tarafına 10'ar kadar 1 2 3 4... şeklinde bir santim aralıklarla yazarlar. Oyuna başlayan oyuncu diğerlerine göstermemek için kalemin ön tarafına eline tutarak bir rakam yazar. Oyuncular kalemin oynayışından sayıyı bulmaya çalışacaklarından rakamı yazan bazı hilelerle veya yavaş yavaş kağıt üzerine bir rakam yazar. Diğer oyuncular sırasıyla birer rakam söyleyerek tahminde bulunurlar. Bilemedikleri takdirde oyun hakkı kendinde olan oyuncu yazdığı rakamı diğer yazacaklarıyla karıştırmaya diye yuvarlak içine alır. Yazdığı 10'a kadar bir sayı olması gerekir. Ve kağıdın üstündeki bu 10'a kadar olan rakamları kare şeklinde kutu içine almaktır. Bu şekilde devamlı sorar ve bilinmediği takdirde çevresine düz bir çizgi çeker. Oyun süresince bir rakamı dört defa yazmış; dördünde de bilinmemiş olsun. Dördüncüde "tüttü" diyerek o rakamı bir daha yazmaz. şeklinde olduğu gibi . Diğer oyuncular da tüten rakamları söylememeleri gerekir, aksi takdirde yânar, hakkını kaybetmiş olur.

Bildiklerinde ise oyun bilen oyuncuya geçer. O oyuncu da aynı şekilde diğerlerine göstermeden bir rakam yazar, diğer oyuncuların tahmin etmelerini ister. Eğer aynı rakamı iki kişi birden tahmin etmişse aralarında anlaşarak veya sayışma yaparak oyun hakkı kazanılır.

(*) Dikili Köyünden 36 yaşındaki Sami Türk ile yapılan görüşme.

Bu şekilde hepsini tttrmeyi bařaran oyuncu oyunun galibi olur.

Sos^(*)

Oyun birden fazla kiřiyle oynanılır fakta az kiřiyle daha eęlenceli olur. Bir kaęıt alınıp bunun zerine kareler oluřturulacak řekilde izgiler izilir. Her oyuncu bu karelerin iine "S" veya "O" yazarlar. Ama karřiki oyuncuya "SOS" yaptırılmamak olduęundan buna dikkat edilir. apraz dz veya dikine sos yapılabilir. "S" "O" yanyana olan karelere denk gelmiře oyuncu bunun yanına bir "S" harfi koyar ve "SOS" yapar. Sos yaptıktan sonra bařka sos yapabileceęi yer arar. Eęer yoksa karřısındaki oyuncuya sos fırsatı vermemeye dikkat ederek karelerin birine "S" veya "O" harfini yazar. Ve dięer oynucuya verir. O da aynı řekilde sos yapacaęı bir yer bulamamıřsa "S" ve "O" yazar. Karřıdaki oyuncunun dikkatsiz olduęunu farkettięinde ise sos yapabileceęi bir yere uygun harfi kor. Bunu dięer oyuncu farketmedięi takdirde oyun hakkı kendine getięinde sos yaparak sayı kazanır. Birsos deyip gememek gerekir. Btn evrede bu harflerden olduęundan kiřinin bir sos yapmasıyla beraber dięer "SOS" lar orap skę gibi peřinden gelir.

Btn kareler dolduktan sonra puanlar toplanır ve puanı fazla olan oyunun galibi olur.

İsim Bulmaca^(*)

Birden fazla kiřiyle oynanan bu oyun kaęıt kalem gerektirir. Oyun iki kiřiyle oynandıęı takdirde daha zevkli olur. Sırası ile oyuncular akıllarından bir isim tutarlar. Tuttukları ismin harf sayısı kadar kaęıt zerine bir cm'lik dz izgileri yan yana izerler. Her harfe bir izgi denk

(*) Eęridere Kynden 38 yařındaki Murat Geyik ile yapılan grřme.

gelir. Diğer oyunculara sırası ile harf sorar. Oyuncular ismin bir harfini tahmin edebilmişlerse çizginin üstünde o harf yerini bulur. Bilemedikleri harfler ise çizginin altına yazılır. Şöyle ki;

A _ _ E _ Oyuncu Ahmet ismini tutsa diğer oyuncuların

K L söylemiş olduğu harfler çizginin üzerinde veya altında yerlerini alırlar. Oyuncular ismin harf sayısı kadar tahmin hakkına sahiptir. Eğer oyuncular bütün haklarını kullanmalarına rağmen ismi bulamamışlarsa isim tutan oyuncunun puan hanesine bir puan yazılır. Oynama hakkı diğer oyunculara geçer.



E. KOŞMA, KOVALAMA, YAKALAMA KAPMA OYUNLARI

Tokat yöresine ait olmayan bu oyun özellikle kızlar tarafından oynandığı bilinmektedir.

Kurt Ormanda^(*)

Oyuncular el ele vererek gözleri yumuk bir şekilde şarkı söyleyerek gezinirler. Ve "Kurt yok, ah ne rahat geziyoruz" diyerek şakalaşırlar. Bu sırada kurt bir tarafa saklanır. Nihayet oyuncular yüksek sesle;

- Kurt neredesin, diye sorarlar. Kurt da;

"- Buradayım" diye cevap verir. Oyuncular tekrar sorar;

"- Ne yapıyorsun?" Kurt her soruşta birşey giydiğini söyler. Ayakkabılarımı giyiyorum dediği zaman çocuklar kaçırlar. Kurt onları kovalamaya başlar. Kimi yakalarsa o kurt olur ve oyun bu şekilde devam eder.

Oyunlar çocukların en çok sevdikleri bir eğlence türüdür. Ancak ebe seçiminde bazı güçlükler olabilmekte, aralarında anlaşmazlıklar çıkabilmektedir. İşte bu anlaşmazlığı gidermek için aralarında tekerlemeler söylemek suretiyle buna bir çözüm bulurlar. Bu bazan bir mani olabileceği gibi bazan da belli bir sayıya kadar sayarak çıkan kişinin ebe olması tesbit edilir. İşte bu tekerlemeler çocukların hafızasının kuvvetlendirdiği yeteneklerini de geliştirir. Bu tekerlemeler şartlara göre değişmektedir. Yağmurlu bir günde çocuklar;

Yağmur yağıyor

Seller akıyor

Arap kızı

Camdan bakıyor.

Yağ yağ yağmur

Teknede hamur

Ver Allah'ım ver

Siçim gibi yağmur.

(*) Baba Köyünden 33 yaşındaki Tevfik Karabıyık ile yapılan görüşme.

demek suretiyle ortama ayak uydurabilme yeteneđi kazanmıř olmaktadırlar.

Çıtlık Dede^(*)

Tokat yöresinin dıřında da oynanan bu oyun, kız erkek karıřık on, onbeř oyuncuyla oynanan bu oyunda önce ebe seçilir. Oyuncular oyun alanına dađılırlar. Ebe "tama" deyince kaçmaya bařlarlar, ebe onları tutmaya çalıřır.

Ebenin kendisine yaklařtıđını gören oyuncu yere çöker. Ebenin uzaklařmasıyla, yere çöken oyuncu kalkarak tekrar kaçmaya bařlar. Ebe bir oyuncuyu kovalarken diđer oyuncular el çıparak "Çıtlık Dede gok, evine vardım yok" diye ebe ile alay ederler. Ebe oyunculardan birini yakalarsa ebelikten kurtulur ve tuttuđu oyuncu ebe olur. Oyun aynı řekilde devam eder.

Meyve Sepeti^(*)

Kızların yaygın olarak oynadıđı bu oyun, merkez ve kırsalda da oynanmaktadır. Tokat yöresine ait olmayan bu oyunda, oyuncular bir daire oluřturacak řekilde otururlar. Sayıřma ile ebe seçilir. Ebe dairenin bir metre gerisinde ayakta durur. Oyuncuların hepsine ayrı ayrı meyva ismi verir. Ve iki meyva ismi söyler. İsmi söylenen oyuncular çok çabuk bir řekilde yer deđiřtirirler. Ebe ise bunların yerini kapmaya çalıřır. "Elma Armut" dediđinde bu ismin sahipleri yer deđiřtirir. Ebe ikili olarak meyva isimlerini söylemeye devam eder. Büyük çabalardan sonra batkı ki yer kapamıyor-"meyva sepeti" der. Bu durumda herkes yer deđiřtirmek zorundadır. Bu arada ebe bunu fırsat bilir ve büyük ihtimalle birinin yerini kapar. Açıkta kalan ise ebe olur, oyun böyle sürüp gider.

(*) Baba Köyünden 33 yařındaki Tevfik Karabıyk ile yapılan görüřme.

Şarkı Bitti^(*)

Ülkemizin pek çok yöresinde oynanan bu oyun, kız-erkek oynanabilmektedir. Halen bu oyun oynanmakta olup, oyunda oyuncu yasının bir ekseği sandalye gereklidir. En az üç oyuncuyla oynanılır. Oyuncular-
dan biri ebe seçilir. Diğerleri sandalyelerinde otururlar ve bunlar hep beraber şarkı söylemeye başlarlar. Aynı zamanda yerlerinden kalkıp sandalyelerinden bir-iki metre uzaklaşırlar. O çevrede dönüp dolanmaya başlarlar. Oyun bu şekilde devam eder.

Akşam^()**

Tokat merkez ve kırsalında oynanan bu oyun, bu yöreye ait değildir. Akşam eve dağılırken çocukların oynadığı bir oyundur. Bir kişi ebe olur. Ebe üçe kadar sayar ve diğerlerini yakalamaya çalışır. Yakaladığı kişiye elini sürerek "Akşam" veya "Gece" "Korkum Sende Kalsın" diyerek evine gider. Ellenen oyuncu ise diğerlerini kovalayıp yakalamaya çalışır. O da birine ellediğinde "Akşam" der ve evine gider. Oyun bu şekilde devam eder. Bütün oyuncular teker teker evine dağılmış olur.

Bozan ise tüm çocuklar toplanıp böyle kısa sürecek bir oyun kurarlar ve evlerine giderken, gitmek istemeyip hala sokakta kalan arkadaşlarına ikaz mahiyetinde:

"Herkes evine
Tavuk pinniğine
Evi olmayan
Sıçan deliğine" derler ve dağılırlar.

(*) Acıpınar Köyünden 37 yaşındaki Ali Haney ile yapılan görüşme.

(**) Canbolat Köyünden 37 yaşındaki Cumali Kural ile yapılan görüşme.

Elim Sende^(*)

Açık alanda en az dört beş oyuncuyla oynanılır. Oyunculardan biri ebe olur ve diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Kovalanan oyuncu yakalanacağını sezdiği zaman henüz arkadaşının ismini söyler. Bu defa ismi söylenen ebe olur ve o, yakınındaki bir ebenin peşine düşer. Aynı şekilde kovalanan oyuncu da tam yakalanacağı zaman başka bir arkadaşının ismini söyler ve ebelik o ismi söylenen oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

Burada ebenin çok atik davranıp, kovaladığı oyuncuya isim söyletmeden ellenmesi gerekir. Ebe ile kovalanan oyuncu arasında çok az bir mesafe kalmadan kovalanan başka bir arkadaşını ismini söylemez.

Esir Almaca (Zomba, Üstün, Ateşim Var)^()**

Tokat yöresine ait olmayan bu oyunu, çeşitli adlarla yörenin hemen hemen tamamında oynanır. Savaşta birbirlerinin kalesine saldıran askerleri andıran ve erkek çocuklar arasında oynanan bu oyunda oyuncular kendi aralarında iki grup halinde eşleşirler. Sonra yetmiş seksen metre ara ile iki çizgi çizerler. Gruplar bu çizgilere dizilirler. Oyuna kimin başlayacağı kura ile tesbit edildikten sonra kurada kazana grubun bir oyuncusu kalesinden çıkarak diğer kaleye doğru gider. O gruptan bir oyuncu kalesinden çıkarak diğer grubun oyuncusunu yakalamaya çalışır.

İlk çıkan oyuncu kalesine doğru kaçarken arkadaşlarından birisi yardıma gelir ve diğer grubun oyuncusunu kovalar, derken o oyuncunun bir arkadaşı yardıma gelir ve diğer oyuncuyu kovalar. Oyunun ana

(*) Elmacık Köyünden 40 yaşındaki Ümit Şahin ile yapılan görüşme.

(*) Büşürüm Köyünden 45 yaşındaki Osman Kaya ile yapılan görüşme.

kuralı kalesinden en son akın oyuncunun kendisinden önce diğer kale-
den çıkan oyuncuyu vurmasıdır. Kovalamaca sırasında yakalanan oyun-
cular, yakalayan oyuncunun kalesine gider ve orada oturarak arkadaş-
larının kendisini kurtarmasını bekler. Oyun bu aşamadan sonra daha
heyecanlı bir hale dönüşür. Esir olan arkadaşlarını kurtarmak için uğra-
şan oyuncu aynı zamanda yakalanmamak için de çaba gösterir. oyuncu-
ları esir eden grup hem kalan oyuncuları esir etmeye çalışır, hem de
kalelerindeki esirleri korur.

Hangi grubun oyuncularının tamamı yakalanarak esir edilirse o
grup yenilmiş sayılır. Yenilmiş grup ceza olarak yenen grubu bir kaleden
diğer kaleye kadar sırtında taşır.

Yumurta^(*)

Yumurta oyununda oyuncuların biri kurt bir anne, diğeri ise yu-
murta olur. Anna bunların hepsine bir renk ismi verir. Kurt gelip kapıyı
çalar:

- Tık... tık... tık...!
- Kim o?
- Ben Kurt.
- Ne istiyorsun?
- Bir yumurta.
- Hangi renk?
- Kırmızı.

şeklinde anne ile kurt arasında bir konuşma geçer. Söylenen renk hangi
oyuncuya ait ise o kaçır, kurt kovalar. Kırmızı isimli oyuncu annenin
yanına gelmeyi başarıp eline vurduğunda kurt yeme hakkını kaybeder.

(*) Sariören Köyünden 38 yaşındaki Zeliha uylu ile yapılan görüşme.

Annenin yerinden ayrılmaması gerekir. Kurttan canını kurtaran oyuncu tekrar annenin arkasına geçer. Yakalandığında ise kurt yer, oyuncu oyundan çıkar. Oyun bu şekilde devam eder.

Dolaptan Çıkan Öcü^(*)

Oyunda bir kişi anne olur, bir kişi kurt diğerleri ise annenin yavrusu olurlar. anne ev işleriyle meşgulken çocuklar "anne karnım acıktı" derler. Anne ise "git dolaptan al" der. Çocuklar dolabı açar, öcüyü gördüklerinde hemen kaçarlar ve "Anne dolapta öcü var" derler. "Gidin dolaba bakın" diyerek anne çocukları tekrar gönderir.

Çocuklar tekrar buzdolabını açarlar, öcü tekrar korkutur ve çocuklar bağışarak annelerinin yanına koşarlar. Anne bu defa çocukları alıp hep beraber giderler. Öcü yine bağıırır. Anne öcüye:

- Nerden geldin, diye sorar. Öcü ise
- Dağdan taştan
- Nasıl geldin
- Yuvarlana yuvarlana
- Ne yapmaya
- Sizi yemeye, der ve onları yakalamaya çalışır. Yakalananı yer, oyun böylece biter.

Don^(*)

Don oyununda oyunculardan biri ebe olur, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Bu oyuncular ateştir. Ebe tam yakalayacağı zaman oyuncu "don" der ve olduğu yerde kalır. Ebe diğer oyuncuları yakalamaya çalışır.

(*) Sarıören Köyünden 38 yaşındaki Zeliha uylu ile yapılan görüşme.

(*) Tanyeli Köyünden Mehmet Durak ile yapılan görüşme.

Ateş onlardan biri dona ellerse o da ateş olur ve oyuna katılır. Eğer bir kişi haricinde bütün oyuncular donsa ve O oyuncu da zor durumda kalıp arkadaşlarına "ateş" diyemeden "don" demiyşse ebe O oyuncu olur.

Acı Tatlı Oyunu

Bir kişi ebe olur. Diğer oyuncular ebenin elinden tutarlar. Ebe "acı" dediğinde kaçarlar, "tatlı" dediğinde ise oldukları yerde kalırlar. Ebe acı dediği zaman oyuncular kaçarak ebeye yakalanmamaya çalışırlar. Ebe nin yakaladığı oyuncular ise bir duvara veya bir desteği kollarını dayarlar. Oyuna devam edenler ise "don" olayında olduğu gibi arkadaşlarını kurtarmaya çalışırlar. Onların kollarının altından geçerek arkadaşlarını kurtarmış olurlar. Onlar da tekrar oyuna girer. Hepsini yakalandığında ise en son yakalanan ebe olur.

Zeytin Zehir^(*)

En az iki kişiyle oynanır. oyuncu sayısı kadar parmak gösterilir. İki kere ebe olan iğne iplik zeytin zehir der ve diğerleri kaçmaya başlar. Tutulan duvara kolunu koyarak bekler. Altından geçerlerse esir kimse alınanlar kurtulur. Eğer kimse yakalanamazsa ebe devam eder. Eğer yakalarsa ebe seçimi için yeniden sayışılır.

Aydoğdu^()**

Bugün oynanmayan bu oyun, Alpudere köyünde erkekler tarafından oynanmakta idi. En az 4 kişiyle oynanır. Ne kadar kalabalık olursa oyun o kadar zevkli olur. Akşamları oynanırsa daha uygun olan bir oyundur.

(*) Orman Köyü ilkokulu 5/C sınıfı öğrencileri

(**) Alpudere Köyünden 44 yaşındaki Yusuf Z. Yılmaz ile yapılan görüşme.

İki gruba ayrılır. Grupların bir tanesi kura ile belirlendikten sonra bir grup ebe olur. Diğer grup saklanır. Arayan grup bulmakta zorlanır ise ses ver diye ebe olan gruptan biri bağırır. Diğer grup ebe olan grubu sesle aldatmaya çalışır. Gruptan bir kişi yakalanırsa yakalanan grup ebe olur.

Kurt, Koyun Kuzuları^(*)

Çocuklar 8-12 kişiyi geçmemek üzere birbirinin arkasına sıralanır. Herkes önündekinin elinden tutar. Önündeki oyuncu, geridekilerin koruyucusudur (koyun). Bunun arkasındakiler (kuzular)dır. Koyunun karşısında bir kurt bulunmaktadır, bu en arkadaki (kuzu)yu kapmak ister. Oyuna başlanınca önündeki koruyucu (koyun) kollarını yana açar, kurtun arka arkasındaki kuzuya dokunmasını engellemek ister. Kurt'a öndekini şaşırtmak ve kuzuyu kapmak için zik zaklı koşular yapar. Bu arada kuzular birbirlerinin ellerinden tutarak kopmamaya çalışırlar. Belli bir süre içinde kurt kuzuya el değdirirse oyun kazanmış olur.

Zimba Oyunu^()**

Tokat yöresinin genelinde oynanan bir oyundur. Erkekler tarafından oynanan oyunun oynanabilmesi için, öncelikle ebe olacak kişinin seçimi yapılır. Oyun oynayacak kişiler bir araya toplanarak, sayışma yapılır. Ebe belirlendikten sonra, oyunun oynanacağı alanda ebenin yerini belirleyici 1.5-2 m. çaplarında bir daire çizilir.

Ebe olan kişi dairenin içine girer. Ebelikten kurtulması, daireni dışına tek ayak üzerinde sekerek çıkıp bir kişiye dokunması ile gerçekleşir. Dairenin dışında ki oyunculardan birine dokunmak amacıyla "ZIMBA"

(*) Akbelen Köyünden 34 yaşındaki Yavuz Kırac ile yapılan görüşme.

(*) Ağcaşar Köyünden 34 yaşındaki Hüseyin Genç ile yapılan görüşme.

diyerek dairenin dışına tek ayak üzerinde sekerek çıkar. Dışarıda ki oyuncularından birisine dokunursa, dokunulan oyuncu ebeliğe geçer ve dairenin içine (ebenin dokunulmazlığı olan daire) girene kadar o oyuncuya vurmaya başlarlar. Oyuncu dairenin içine girince ebe olur ve görev devralır.

Oyun içerisinde ebeyi yanıltmak serbesttir. ebe dairenin dışında iken, diğer oyuncularından biri dairenin içine girere ve "ZIMBA" diyerek dışarı çıkarsa; ebe, artık o olur ve onun dokunduğu kişi oyun içerisinde cezalı olur. Diğer kişiler onu dövmeye başlar.

Daire dışına çıkan ebenin havadaki ayağı, kesinlikle yere değmemelidir. Eğer ayağı yere değerse; ebe dairenin içine girene kadar cezaya uğrar ve dayak yer. işte, ebeyi yanıltmak için yapılan bir oyunda dairenin dışındaki oyuncuların, ebe daire dışında iken daireye tam girmeden, ayak çizgiye basacak şekilde girip "ZIMBA" diyerek çıkmasıdır ve ebeyi yanıltarak yere basmaya zorlarlar. Oyun bu şekilde devam eder.

Yerden Yüksek Oyunu^(*)

Daha çok ebe seçmek için oynanan ön bir oyundur. Tokat'ın genelinde oynanır. Ebe olan oyuncunun yerden yüksekte olmayan arkadaşına dokunarak ebeliği devretmesiyle oyun sürer.

Ebe olanoyuncu, oyuncuların peşine koşar ve diğer arkadaşı ona yakalanmamaya çalışır. Oyuncu yerden yüksek bir yere çıkmaya çalışır (bu bir taş, ağaç vs. olabilir) ve yüksek bir yere çıktığında ebe o oyuncuya dokunamaz. Diğer arkadaşlarına yani yerde olan arkadaşlarına yönelir ve bu arada yerden yüksekte olan oyuncu yere indiğinde ebe ona

(*) Çöreği Büyük Köyünden 38 yaşındaki İhsan Sarı ile yapılan görüşme.

dokunduğu zaman ebeliği devretmiş olur. ebe olan oyuncular ebeliği devretmek için aynı şekilde oyuna devam ederler.

Kısaca bu oyun, çocukların süratini, çabukluğunu, dikkatini, dayanıklılığını ön plana çıkarmış olur.

Altın Balık Oyunu (*)

Salon veya açık havada tüm oyuncular yerlerini alırlar. Aralarından iki ebe seçilir, ebeler el ele tutunarak oyun alanında balık avına çıkarlar.

Sahada koşan oyunculara iki ebeden herhangi biri dokunduğu zaman oyuncular iki ebenin arasına girerek ağ vazifesini görürler. Oyunda en son kalan oyuncuya ALTIN BALIK adı verilir.

Oyunda tansiyon artınca, oyunculardan güçlü olanlar kaba kuvvet kullanabilirler. Bunun için oyunun başında avlanma kuralları ve ismtmeyen hareketler iyice açıklanır.

Oyun sahası dışına çıkan oyuncu yakalanmış sayılır ve ağı oluşturur.

Üç Vurgulu Oyun (*)

10-15 oyuncudan oluşan iki takım dip çizgilerle dizilirler. Takımların oyuncuları, sayı saydırmak suretiyle numaralanır. Numaralar belirlendikten sonra; vurma sırası için kura çekilir.

Örneğin; beyazlar vurma sırasına kazanmışlarsa, kırmızılar sağ ellerini açık olarak öne uzatırlarken, sol ayaklarını bir adım öne basarak beklerler. Numarası söylenen beyaz oyuncu (duruma göre bir kaç oyuncu da numaralarıyla söylenebilir). Ancak üçüncüyü hangi oyuncunun

(*) Çöreği Büyük Köyünden 38 yaşındaki İhsan Sarı ile yapılan görüşme.

(*) Ulusulu Köyünden 34 yaşındaki Ahmet Aksoy ile yapılan görüşme.

eline vurmuşsa, o oyuncu vurana kovalar, vurulmadan çizgi gerisine kaçan da, vuran da puan alır. Vurma sırası değişerek devam eder.

Döndüm Kaç Oyunu^(*)

8 veya 10 oyuncu üçer adım mesafe ile aşağı yukarı 4 m. çapında bir daire oluştururlar. Yüzleri daire dışına dönük olarak duran bu oyuncuların karşılıklarına iki adım mesafede birer oyuncu daha gelerek yüz yüze gelirler. Böylece oluşan dairesel koridor içinde bir KAÇAN, bir de kovalayan oyuncu bulunur. Kovalayan daima kaçanın yolunu takip etmek zorundadır. Kaçan karşılıklı duran oyuncuların arasına gelince vurulmaktan kurtulur. Kovalayan da onun arkasında bekler. Ancak kaçan oyuncu duran iki oyuncu arasında pozisyona dikkat etmek zorundadır. Kaçan karşılıklı duran oyuncuların arasında iken oyunculardan bir tanesi sırtını dönecek olursa onun kaçmasına neden olur. O andan itibaren de kovalayan önceki kaçıma değil, sırt dönülerek kaçırılan ikinci oyuncuyu kovalamaya devam edecektir. Kaçan sıra aralarında yakalanırsa bu defa o kaçar diğeri onu kovalar. Kaçanın kaçıracağı oyuncunun rahatça kaçmasını sağlaması istenir.

Davul Zurna Hey^()**

Bir ebe seçilir, bir duvara yüzünü döner ve Davul zurna 1-2-3 hey" der. Bu arada diğer oyuncular ebeye yaklaşır. Ebe söylediği sözü bitirdikten sonra döndüğünde hareketli bir oyuncu görürse veya bir oyuncu kııldarsa onu yanına alır. Sonra oyuncular yaklaşıp yaklaşıp ebenin yanına gelirler. Ebeye oyunculardan biri ellediğinde tüm oyuncular kaçar. Ebenin yanına aldığı oyuncularda kaçan ebenin ellediği oyuncu ebe olur.

(*) Ulusulu Köyünden 34 yaşındaki Ahmet Aksoy ile yapılan görüşme.

(**) Niksar'dan 79 yaşındaki Ziver Yeşilova ile yapılan görüşme.

12-11 Oyunu^(*)

Oyuncuların sayısı en az 6-7 kişiyle oynanır. Bu grup el ele tutuşur. Sırayla (1-2-3-4) 12 ye kadar sayılır. 12 kim çıkarsa o ebe olur.

Ebe on ikiye sayana kadar herkes kaçar. Ebe onların peşinden koşar. Ebe bir oyuncuya yakalayacağı zaman oyuncu 12-11 derse durur. Ebe başkasına koşar. ebe başka bir oyuncuya koştuğunda o oyuncu hiç hareketsiz bekler. Başka bir oyuncu ellediğinde oyuna girer. Herkes 12-11 derse oyun yeniden kurulur.

Kaka Kuka^(*)

Oyuncular bir anne ebe ile birde hırsız ebe seçilir. Diğer oyuncular sıra olur. Anne ebe sıra olmuş çocuklara sıra ile "KAKA" "KUKA" adını verir. Anne ebe çocuklardan isteklerde bulunur. Örneğin; "kak git mendil al gibi" Bütün çocuklardan istekte bulunarak hepsini gönderir. Giden çocuk bir daha geri gelmez. Bu sırada hırsız ebe de anne ebenin gönderdiği çocukları yakalayarak bir yere saklar. Anne be gelmeyen çocukların peşine düşer. Hırsız ebenin peşine düşerek yakalamaya çalışır. Anne ve çocuklar hırsızı yakalayınca döverler.

Ege Mege Oyunu^(*)

Bu oyun 6 veya 10 kişilik grupla oynanır. Gruplardan biri kale diye adlandırdıkları ve 10 kişiyi içine olabilecek bir daire çizer ve buraya yakaladıkları diğer gruptan olan çocukları alıp getirirler. Yakalanan çocukların arkadaşları onları kurtarmaya çalışırlar. Oyun son çocuk yakalanana kadar devam eder. Hepsi yakalandıktan sonra kaleyi bekleyenler değişir. Oyun bu şekilde devam eder.

(**) Yolkonak Köyünden 48 yaşındaki Necati Gök ile yapılan görüşme.

F. ATLAMA SIÇRAMA OYUNLARI

Yoldere köyünde halen oynandığı bilinen bu oyun, daha çor erkekler tarafından oynanır.

Ayak Üstünden Atlama^(*)

Çocuklar arasında açık alanda oynanır. Dört oyuncuyla oynana bu oyunda oyuncular ikişer eşleşirler. Kura ile oturacak grup belirlenir. Yere oturacak grubun oyuncuları karşılıklı oturarak ayaklarını, uçları birbirine gelecek şekilde uzatırlar. Diğer grubun oyuncuları onların ayaklarının üzerinden atlar. Her atlamadan sonra ayakların duruş şekli değiştirilir. Şöyle ki;

İkinci atlamada birer ayak üstüste konur. Üçüncü atlamada ikişer ayak üstüste konur. Dördüncü atlamada ayaklar indirilir, uzatılmış olarak tutulan ayağın üzerine bir el açılarak (karış şeklinde) konur. Beşinci atlayışta ikişer el karış şeklinde konur. Altıncı atlayışta eller indirilerek ayaklar yana açılır, yedinci atlamada da ayaklar iyice yana açılır. Atlayan grup oyuncuları düşmeden veya yerdeki oyuncuların herhangi bir yerine veya değerlerse oturan oyuncularla yer değiştirirler. Hangi grup çok gol kazanırsa yenmiş sayılır.

Birdirbir^(*)

Tokat yöresine ait olmayan bu oyun, yaygın olarak oynanır. Bir oyuncu eline taş alır, avucunun içinde saklar. İki elini öne uzatarak diğer oyunculara taşın hangi elinde olduğunu sorar. Taşı bulan çıkar, bulamayan ve en sona kalan oyuncu ebe olur. Ebe göğsü ve yüzü paralele gelecek iki eliyle diz kapaklarını tutarak eğilir. Diğer oyuncular sırayla

(*) Yoldere Köyünden 38 yaşındaki İhsan Olcay ile yapılan görüşme.

ebenin üzerinden atlamaya başlarlar. Sıranın başındaki oyuncu atarken hangi hareketleri yapar ve ne söylerse arkasından gelen oyuncular da onun yaptıklarını tekrarlarlar. Oyun şu şekilde başlar ve biter:

Birdirbir (baştaki oyuncuyla birlikte bütün oyuncular sıra ile ebenin üzerinden atlarlar.)

İkidir iki, üçtür üç, dörttür dört te aynı şekilde atlanır.

Beş, sürmeden geç (atlarken ebeye ellerden başka şey değmez.)

Altı, mendil indirmece, (baştaki oyuncu atlarken ebenin üzerine bir mendil kor,, diğer oyuncular mendili düşürmeden atlamak zorundadırlar. Mendili düşüren ebe olur ve yeniden başlar.)

Yedi, mendi kaldırmaca (ebenin üzerindeki mendil atlarken alınır.)

Sekizim sek sek (atlayan oyuncular tek ayakları üzerine basarak bütün oyuncular atlayınca kadar dururlar.)

Dokuzum durak (ebenin üzerinden atlamaya gelin oyuncular tek ayaklarına basarak gelip atlarlar ve oldukları yerlerde dururlar.)

Onum vurmak (ebenin üzerinden atlanırken kalça ile sırtına vurulur).

Onbir elma tura, on iki jandarma, on üç Alman topu diyerek ebenin üzerinden atlanır:

Ondört yumruk (atlayan oyuncu tek ayağının üzerine basarak kaçmaya başlar, oyuncuların hepsi kaçmaya başlayınca ebe on beşe kadar sayar ve kalkarak kaçan oyuncuları tutmaya çalışır, kovalamaca sırasında yakalanan veya iki ayağını yere basan oyuncu ebe olur).

Oyunun kuralı baştaki oyuncunun yaptığı hareketlerin aynısını yapmaktır. Yapamayan veya kurallara göre hareket etmeyen oyuncu ebe olur ve oyun baştan başlar.

Uzun Eşek^(*)

Bilinen yaygın oyundur. Ülkenin her tarafında oynandığı bilinen bu oyunda erkek oyuncular eşleşerek iki takıma ayrılırlar. "Yaş mı, kuru mu veya yazı mı, tura mı," diyerek yatacaklar belirlenir. Ve bunlar birbirlerinin bellerinden tutarak başlarını korumak maksadıyla önlerindeki yanlarına saklarlar. Diğer takım birer birer bunların üstüne atlar. Bir de ebe seçilir. en son oyuncu atlar atlamaz ebe saymaya başlar. Yirmiye gelince elini havaya kaldırarak sorar:

"Çift mi, tek mi?"

Eşeğin üstündekiler parmakları ile kaç olduğunu işaret ederler. Alttaki oyuncu ise bilmeye çalışır (çift veya tek der). Bilirse gruplar yer değişir. Bilemediği takdirde çift mi, tek mi? sorgulaması devam eder. Ancak ebe sayıncaya kadar birinin ayağı değerse de yer değiştirirler.

Çadır^()**

Erkek çocuklar arasında açık alanda oynanılır. Önce iki oyuncu aralarında eş seçimi yaparlar. Eş seçimi tamamlandıktan sonra hangi tarafın çadır kuracağı tesbit edilir. Kurada kazanamayan taraf çadır kurar. Çadır şöyle kurulur; eşlerden birinin omuzlarına koyarak daire oluştururlar. Çadıra dahil olmayan oyuncu çadırın bekçisi olur. Diğer grubun oyuncuları çadır bekçisine yakalanmadan çadırı oluşturan oyuncuların sırtına atlamaya çalışırlar. Bekçiye yakalandıklarında veya oyuncunun sırtınan düştüklerinde o grup çadır kurar, öbür grup atlar. Oyun bu şekilde devam eder.

(*) Yoldere Köyünden 38 yaşındaki İhsan Olcay ile yapılan görüşme.

(**) Çeşmeli Köyünden 34 yaşındaki Serdar Aras ile yapılan görüşme.

Dört Dombalak^(*)

Erkeklerin Tokat yöresinin genelinde oynadığı bir oyundur. Açık alanda oynanan bu oyunda dörder kişilik gruplar oluşturulur. Kura ile yatacak grup belirlenir. Dört oyuncu artı şeklini oluşturacak biçimde ellerini dizlerine koyup eğilirler. Diğer oyuncular teker teker bunların üstlerine başlarını koyup dombalak atarlar. Dombalak atamayan, düşen olursa gruplar yer değiştirirler. Oyun bu şekilde devam eder.

Semerim Eşek^(*)

Kırsal ve merkezde erkekler tarafından oynanmaktadır. Açık alanda oynanan bu oyunda dörder kişilik gruplar oluşturulur. Kura ile yatacak grup belirlenir. Dört oyuncu artı şeklini oluşturacak biçimde ellerini dizlerine koyup eğilirler. Diğer oyuncular teker teker bunların üstlerine başlarını koyup dombalak atarlar. Dombalak atamayan, düşen olursa gruplar yer değiştirirler. Oyun bu şekilde devam eder.

Korumalı Eşek^(*)

Açık alanda oynanan bu oyunda bir oyuncu ebe olur, bir oyuncu ise ebenin koruması olur. Ebe yine birimbirlik oyununda olduğu gibi ellerini dizlerine destek yapıp eğilir. Diğer oyuncular ise ebenin üstünden atlamaya çalışırlar. Ebenin koruması atlamak isteyen oyunculara elleyerek onları engellemeye çalışır. Ellenen oyuncu yatar, diğer yatan ebe ise oyuncunun koruması olur. Oyun eğlenceli bir şekilde devam eder.

Top Tüfek Başına^(*)

Açık alanda oynanan bu oyun da "Havalıstop"la benzerlik gösterir. Kağıt kalem gerektiren oyunda bir ebe belirlenir. Oyuncular ebeye gizli-

(*) Çeşmeli Köyünden 34 yaşındaki Serdar Aras ile yapılan görüşme.

ce kahraman isimleri söylerler. Ebe bu isimleri kağıda yazar. "Himen, Robocop, Terminatör..." Tüm oyuncular işaret parmaklarını topun üzerine korlar. Ebe kahramanlardan birinin ismini söyleyince söylenen oyuncu topu yerden alır almaz birini vurmaya çalışır. Vurulan oyuncunun hanesine bir çarpı (x) atılır. Altı çarpı alan oyuncu oyundan çıkar. Oyun bu şekilde devam eder.

Pinokyo^(*)

Açık alanda oynanan bu oyunda oyuncular daire şeklinde birbirlerini tutup, pinokyo diyerek dönerler. Ellerini bırakıp her oyuncu bir rakam söyleyerek 10'a kadar sayarlar. Onuncu olan oyuncu ebe olur ve karşısındaki oyuncunun ayağına basmaya çalışır. Pinokyo heceler ve her basmaya çalışışında pinokyonun bir hecesini söyler. Pinokyo üç heceli olduğundan oyuncu üç defa basma hakkına sahip olur. Arkadaşının ayağına zıplar. Ebe bu üç hakkından birinde oyuncunun ayağına basmayı başarır o oyuncu oyundan çıkar. Diğer oyuncular tekrar el ele tutuşup pinokyo diyerek dönerler ve oyun aynı şekilde devam eder.

(*) Çeşmeli Köyünden 34 yaşındaki Serdar Aras ile yapılan görüşme.

G. TAŞ OYUNLARI

Dalye (7 Veya 9 Kiremit)^(*)

İsim farklılığı gösteren bu oyun, yöreye ait olmayıp, yaygın oynanmaktadır. İki grup halinde en az beş kişiyle oynanılır. Yazı tura ile ebe olacak grup seçilir. Ve bu gruptan bir tanesi ebelik yapar. Toplanan kiremitler -taş da olabilir- bir daire çizilip, dairenin ortasına üst üste yerleştirilir.

1. Grup belirlenen mesafeden topla kiremitleri isabet alarak yıkmaya çalışırlar. Diğer grup ise kiremitleri isabet alan oyuncunun dikkatini dağıtmak amacıyla hep bir ağızdan "ortada kuyu var, yandan geç" derler. 1. Grubun tüm oyuncuları sırasıyla atış yaparlar. Herhangi biri kiremitleri yıktığında 1. gruptan herkes kaçar. Kiremitlerin biri düşse bile hepsi dağıtılır. 2. gruptan biri taşların yanında bekler. Biri ise topla oyuncuları vurmaya çalışır. Top gelene kadar 1. grup kiremitleri üst üste yerleştirmeye çalışır. kiremitleri dizmeden hepsi vurulursa oyun el değiştirir. Eğer kiremitleri dizebilirlerse en son taşı koyan "BOM" veya "DAL-YE" diye bağıır. Ve BOM yapan grup 1 sayı kazanmış olur.

Çizgili Taş^(*)

Açık alanda iki veya üç kişiyle oynanan bu oyunda düz bir yere dört küçük, bir büyük olmak üzere beş daire çizilir. Her oyuncu kendisine yuvarlak yassı bir taş seçer. Kura ile kimin oyuna önce başlayacağı tesbit edilir. Bu tesbit daha çok oyuncuların büyük daireden küçük daireye ellerindeki taşı atmalarıyla yapılır. Hangi oyuncu taşı dairenin içine girdirirse o birinci olur.

(*) Akkoç Köyünden 49 yaşındaki Musa Dünder ile yapılan görüşme.

Oyun, birinci daireye taşın konup tek ayakla itilerek büyük daireye götürülüp getirilmesiyle başlar. Oyunun önemli kuralları şunlardır:

1. Tek ayak üzerinde sekerken diğer ayağı yere deędirmemek
2. Taşı tek ayağı ile çizgiden dışarı çıkarmadan ve çizginin üzerine getirilmeden sürüklemek.
3. Taşın götürülüp getirilmesi sırasınad çizgiye basmamak.
4. Taşı elle atarken çizgiye ve çizginin dışına sürmemek.

Oyuna ilk başlayan oyuncu kuralları çiğnemededen taşı büyük daireye götürüp getirdikten sonra üçüncüyü daireye, daha sonra dördüncü, beşinci dairelere atarak ayağı ile götürüp getirir.

Sonra beşinci dairenin ortasına, sağına, tekrar ortasına, sonra soluna tekrar ortasına oradan birinci daireye getirir. Bu işlemleri yaptıktan sonra gözü bağlanır, çizgilere basmadan beşinci daireye gider gelir. Sonra taşı eline alarak birinci dairenin ortasında arkası çizgilere dönük durarak taşı geriye atar. Taş hangi dairenin ortasına gelmişse o daire o oyuncunun olur. (Çizgiye gelmişse tekrar atar.) Diğer oyuncular oynarken bu daireye basamazlar, taşlarını girdiremezler. Bütün daireler bu şekilde kapatıldıktan sonra oyun biter. En çok daireyi kapatan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Bu oyun aynı şekilde el topuyla da oynanılır. Oyuncu birlerden başlar, her çizgi arasına tek ayağını kor ve öyle ilerler. Son çizgide ise iki ayağını birlikte basar. İkilere geldiğinde topuyla ikiler bölümüne iki defa vurur. Üçlerde üç defa... Oyun bu şekilde devam eder.

Pıç^(*)

Akkoç köyünde nadiren oynan bir oyundur. Erkek ve kızlar tarafından oynandığı bilinen oyun, iki veya beş oyuncuyla oynanır. Yuvarlak bir masa yada tahta üzerinde oynanan bu oyunda, oyuncular önce otuzaltışar tane fasülye önlerine onikişerli kümeler halinde üç küme yaparlar. Bu kümelere "Kuy" adı verilir. Oyuna ilk başlayacak oyuncu tesbit edilince ondan sonra oynayacak oyuncular da tesbit edilir.

İlk oyuncu kendi kuylarından birindeki on iki fasülyeyi alır. Buna kuy bozma denir. Fasülyelerden birini, bozduğu kuyun yerine koyar, sonra soldan sağa doğru her kuya bir fasülye koyarak elindeki fasülyeleri bitirir. Son fasülyeyi koyduğu kuy diğer oyuncuların kuyu ise kuydaki fasülyeler sayılır, sayı çiftse fasülyeler kuy bozanın, tekse kuy sahibinin olur ve kuyda kalır.

Eğer son fasülye kuy bozanın kendi kuy'una denk geldiyse sayma işlemi yapılmaz, oyuna ikinci oyuncu başlar. Oyun böyle devam ederken çift sayı yapanların fasülyeleri toplamaları sonucu bazı kuyuna boşalır. Diğer kuy'lara fasülye konurken boş kuylara sıra gelince fasülyeler oraya da konur ve yeniden birikir. Bu birikim sırasında kuy bozan oyuncu kendi kuy'u dışında diğer oyuncuların kuy'una da üç fasülye koymuş olursa bu kuy o oyuncunun olur. Buna "Pıç" denir. Pıç yapılan kuyun etrafı kalem ya da kömürle çizilir. Oyunun devamında bu kuy'a konan fasülyeler pıç yapan oyuncuya aittir. Pıç yapılan oyuncu oyun dışı kalır. Oynama sırası gelen oyuncunun bozacak kuyu yoksa ondan sonraki oyuncu oyunu sürdürür.

Oyun sonunda kim çok pıç yapar ve kuylarında çok fasülye birikirse oyunu o oyuncu kazanır.

(*) Akkoç Köyünden 49 yaşındaki Musa Dünder ile yapılan görüşme.

Üç Taş^(*)

İki oyuncuyla oynanır. Önce düz bir yere veya taş üzerine dikdörtgen çizilir. Sonra bu dikdörtgenin paralel kenarları tam ortalarından çizgiyle birleştirilir. Oyuncular birbirlerininkinden farklı olarak ellerine üçer tane taş alırlar. (kibrit çöpü vs. de olabilir) oyuna ilk başlayan oyuncu elindeki taşlardan birini köşeye veya orta çizgilerin birleştiği noktaya koyar. Diğer taşlar da sırasıyla aynı şekilde öteki köşelere konur.

Oyunda amaç taşlardan üçünü (her oyuncu kendi taşını) aynı doğru üzerinde sıralayabilmektir. Oyuncular her kendi taşlarının bir doğru üzerinde sıralamaya çalışırken, hem de diğer oyuncunun sıralamasına engel olacak şekilde oynarlar.

Hangi oyuncu ilk önce üç taşını bir doğru üzerinde sıralarsa o oyunu kazanmış olur.

Dört Taş (Cız)^()**

Düz bir zemin üzerine dikdörtgen veya kareler çizilir. Karşılıklı köşeleri ve kenarları birer çizgiyle birleştirilir. Yine iki oyuncuyla oynanan bu oyunda oyuncular birbirlerininkinden farklı dörder tane taş seçerler. İlk önce oyuna başlayan oyuncu elindeki taşlardan birini köşelere veya orta çizginin birleştiği noktaya koyar. Sonra öteki oyuncu bir taşını koyar. Bu şekilde her iki oyuncu taşlarını köşelere veya orta çizginin birleştiği noktalara koyarlar.

Dokuz Taş^(*)**

İki oyuncu ile oynanan bu oyunda düz bir zemin üzerine veya karton iç içe üç kare (dikdörtgen de olabilir) çizilir. Çizilen şekillerin birbi-

(*) Akkoç Köyünden 49 yaşındaki Musa Dünder ile yapılan görüşme.

(*) Bayazıt Köyünden 41 yaşındaki Kemal Güven ile yapılan görüşme.

(**) Sarıtarla Köyünden 35 yaşındaki İbrahim Aksoy ile yapılan görüşme.

rine yakın kenarları tam ortalarından bir çizgiyle birleştirilir. Oyuncular birbirlerininkinden farklı olarak dokuzar tane taş alır. Bu taşları birer birer köşelere ve kenarları birleştiren çizgilerin kesiştikleri noktalara yerleştirmeye başlarlar. Birinci oyuncu bir taşını oyun boyunca, diğer oyuncu da bir taşını koyar. Sonra birinci oyuncu ikinci taşını koyar ve böylece bütün taşlarını yerleştirirler.

Oyunda amaç kendi taşlarından üç tanesini aynı doğru üzerine getirirken, diğer oyuncunun üç taşını aynı doğru üzerine getirmesine engel olmaktır. Üç taş aynı doğru üzerine getiren oyuncu diğer oyuncunun bir taşını alır.

Hangi oyuncu diğerinin taşını önce bitirirse o yenmiş sayılır. Son üç taş kalıncaya kadar taşlar oynatılırken çizgilerin takip edilmek zorunluluğu vardır. Üç taş olunca, taşlar istenilen yere hareket ettirilebilir.

Beş Taş^(*)

Kışın oda içerisinde yazın bahçede oynanan beş taş oyunu iki kişiyle oynanır. Oyuncular bilye büyüklüğünde beş tane taş bulurlar. Sonra oyuna kimin başlayacağını tesbit ederler. Oyuna önce başlama hakkını kazanan oyuncu taşları eline alır ve yavaşça havaya atar. Yere düşen taşlardan birisini alır ve havaya atar, yerdeki taşlardan birin alarak havaya attığı taşı yere düşmeden tutar. Aynı şekilde birer birer diğer taşları da alır. İkinci kez taşları toplu olarak alır ve tekrar havaya atar, bu kez de aynı şekilde yerdeki taşları ikişer ikişer toplar. Üçüncü seferde üç, dördüncü seferde dört taşı birden alır. Beşincide taşlardan biri işaret parmağı ile başparmağın arasına, diğer taşlar avuç içine alınır. Başpar-

(*) Nebi Köyünden 33 yaşındaki Kaşif Kükrer ile yapılan görüşme.

mak ve işaret parmağının arasına alınan taş havaya atılır; avuç içindeki taşlar yere konur ve havadaki taş düşmeden tutulur. Bu taş tekrar havaya atılarak yerdeki taşlar alınır ve tekrar tutulur. Sonra sol elin işaret parmağı ile başparmağı açılarak yere köprü kurulur. Taşlar sağ elle köprü kurulan yere düşürmeden diğer taşlar köprünün altından geçirilir. Bütün taşlar geçirilince sol elin orta parmağı ile işaret parmağının arası açılarak yere konur ve çatal yapılır. Köprüde olduğu gibi taşlar teker teker çatalan altından geçirilir. Sonra orta parmak ve diğer parmakla çatal yapılır ve taşlar aynı şekilde geçirilir. En sonunda beş taş birden havaya atılarak bir seferde toplanınca oyun biter.

Oyunun temel kuralı taşı havaya atınca yere düşmeden yakalamak, yerdeki taşları alırken diğer taşlara dokunmamaktır. Taşa dokunulur veya havaya atılan taş tutulamazsa oyuncu yanar. Bu kez oyuna diğer oyuncu başlar. Oyunun neresinde kalınırsa, oynama hakkını kazanınca, oradan başlanır.

Hamam (Çizgili) Oyun^(*)

İki kişiyle oynanır. Oyuncular birer tane yassı taş bulur. İlk önce birler evine aşı atar ve ayağıyla ikiler, üçler, dörtler, beşler, altılar, yediler, sekizler ve dokuzlar evine ayak değiştirmeden tek ayak üzerinde götürülüp getirilir. Bütün odalar bittiğinde oyuncu başlangıç yerinde arkasını dönerek tekrar aynı işlemleri yapar. Oyunda çizgiye basmamak ve ayağıyla odalara ittiği taşı odaların dışarı çıkarmaması gerekir.

(*) Emirseyit Köyünden 37 yaşındaki Ebru Elif ile yapılan görüşme.

Uyusun Oyunu^(*)

Emirseyyit ve civarında kızlar ve erkekler tarafından oynandığı bilinmektedir. İstenildiği miktarda oyuncu olabilir. Oyunda başlangıç çizgisi vardır. Belli bir uzaklıkta bir çukur bulunmaktadır. Oyuncuların kendine ait bir taşı vardır, ortada da yuvarlak bir taş mevcuttur. Oyuncular kendi taşlarını atarak ortadaki taşı çukura geçirmeye çalışacaklardır. Geçiren oyundan ayrılır. (Uyusun denir.) Geriye kalanlar devam eder ve oyunda 1 kişi kalıncaya kadar oyun devam eder.

Doğkuz Taş Oyunu (Dombalis, Dokuz kiremit)^()**

İsim farklılığı gösteren bu oyun, hem Tokat'ta yaygın olarak oynandığı gibi, diğer bölgelerde de oynandığı bilinmektedir.

Dokuz taş oyunu oynamak için önce oynayacak olan oyuncu sayısına bakıp buna göre bir gruplandırma yapılır. Diyelim ki oynayacak oyuncu sayımız sekiz kişiden oluşuyor. Bu sekiz kişilik grubu ikiye bölerek, dörder kişilik iki grup oluştururuz. Bu grupları belirledikten sonra, oyuna başlayacak grubu belirlemek için kura atışı yaparız. Bu kura atışını değişik şekillerde uygulayabiliriz. Örneğin: Para atarak, bir taşın ön yüzünü ıslatıp diğer yüzünü kuru bırakarak veya avuç içine aldığımız bir taşla hangi elimizde olduğunu sorarak kura atışı yapabiliriz. Bu kura atışından sonra hazırlıklar yapılır. Oyunun ne kadarlık bir alan içerisinde oynanacağı belirlenir.

Oyunun en önemli araçlarından olan dokuz tane taş üst üste dizilerek etrafına tebeşir veya sert bir cisimle daire çizilir. Daire çizmekteki

(*) Emirseyyit Köyünden 37 yaşındaki Ebru Elif ile yapılan görüşme.

(**) Çelikli Köyünden 46 yaşındaki Bayram Taşan ile yapılan görüşme.

amaç topla taşları devirdikten sonra taşların değişik yerlere dağılmasını önleyerek daire içersinde kalmasını sağlamaktır. Daha sonra dizilmiş olan taşların yaklaşık 4-5 m. uzaklığına, taşlara paralel düz bir çizgi çizilir. Oyuncular topla bu çizgiye basmadan taşlara doğru atış yapacaklardır. Kurayı kazanıp ilk atışı yapacak olan takım çizginin diğer tarafına geçer. O sırada diğer takım oyuncuları topu atacak olan rakip oyuncunun önünü kapatmayacak şekilde dizilirler. Topu atacak oyuncu topu hızlı bir şekilde taşlara doğru atar ve taşların en az 7 tanesini düşürmek zorundadır. Atışını yaptıktan sonra taşlardan 2 veya 3 tanesi düşmüş ise o oyuncunun hakkı yanar ve diğer takım arkadaşı atış yapmak üzere topu alır. O da aynı şekilde istenilen taş sayısını düşüremez veya topu attığı zaman taşlara hiç değmeden iska geçerse onun da hakkı yanar. Bu defa diğer takım arkadaşı topu alır ve atışını yapar. Bu atışta başarı sağlanıp taşların 7 tanesi düşürülürse hemen takım arkadaşlarıyla belirlenen oyun alanı içersine dağılırlar. Aynı şekilde diğer grupta topu alarak taşları düşürerek kaçan grubu topla vurmak için dağılır. Burada amaç taşları düşüren takımı topla vücudunun herhangi bir yerinden vurarak oyun dışı bırakmaktır. Topun taşlardan uzaklaştığı an taşları düşüren takımdan birisi veya bir kaç taşlara yaklaşarak onları düzlemek isteyecektir. (taşlar oyunun başlangıcında olduğu gibi yıkılmayacak şekilde üst üste dizilmelidir). Burada da amaç taşları düşüren takım aynı şekilde topla vurulmadan taşları yeniden dizmektir. Eğer vurulmadan taşları dizerlerse oyunun galibi olurlar. Eğer taşları dizmeden bütün takım arkadaşları topla vurularak oyun dışı kalırsa oyunun ilk galibi diğer takım olur. Bu sefer takımlar yer değiştirerek diğer takım atış yapmak üzere atış çizgisinin arkasına geçer. Oyun beraberlikle sonuçlanabilir. Bu durumda zaman yeterli ise bir oyun

daha oynanabilir. Eđer zaman yeterli deęil ise oyunun bařında olduęu gibi galip gelen takım kura ile belirlenebilir.

Fotak^(*)

Tokat'ın genelinde oynanan, erkeklerin tercihi bir oyundur. Oyunda kullanacaęımız her iki tarafı döz, oval řeklindeki herkesin kendine ait olan taşlar arkadaşlar arasında birbirine gösterilir. (Gösterilme amacı ise, taşların birbirleri ile karışmaması içindir). Daha önceden oyun için seçilmiş olan küçük konserve tenekesi, oyun alanımıza çizilmiş olan yuvarlak bölmenin içersine yerleştirilir. Tenekenin 2.5-3 m. uzağına yatay řekilde döz bir çizgi çekilir. Ebenin seçimi için tekerleme söylenir. (Ooo, portakalı soydum, baş ucuma koydum, ben bir yalan uydurdum, duma duma dum. Kırmızı mum. Açıldı sandık, döküldü fındık, gelin hanım sen bu oyundan çık, çıka çıka çık) Tekerleme sonucunda ilk çıkan öğrenci ebe olarak belirlenmiş olur.

Oyunun oynanmasına başlandığında ise; oyuncular tenekenin karşısındaki çizgide sıralanırlar. Ebe tenekeye yakın bir yerde durur. Çizgideki oyuncular ellerindeki taşları herkes aynı anda olmak şartı ile tenekeyi devirebilmek için tenekeye doğru atarlar. Tenekeyi devirmek önemlidir. Fakat tenekeyi kimin devirdiğı kayda alınmaz. Teneke devrildiğı an ebe ve oyuncular hareket geçerler. Oyuncuların amacı; ebeye yakalanmadan kendi taşlarını attıkları yerden alıp çizgiye dönmektir. Ebenin amacı ise; tenekeyi işaretli olan yuvarlağına geri koymak ve bu arada henüz taşını alıp yerine dönmeyi beceremeyen oyuncuyu yakalayarak ebelikten kurtulmaktır. Oyun aynı řekilde sürekli ebe deęişikliği ile devam eder.

(*) Tanyeli Köyünden 37 yaşındaki Celal Gençoęlu ile yapılan görüşme.

Dokurcun (Taşlı Oyun)^(*)

Dokurcun dokuz taşla oynanan bir oyundur. İki kişiyle oynanır. Yere veya düzgün bir satıh üzerine çizilen oyun şekliyle beraber oyuncular taşlarını dizmeye başlarlar. Taşlar dizildikten sonra her bir taşı bir noktadan fazla hareket ettirmemek kaydıyla üç taşı aynı hizaya getiren oyuncu diğerinin bir taşını alır. Eğer bir oyuncunun taş sayısı 3'e kadar düşmüş ise bir noktadan fazla hareket ettirebilir. Bu sayı 2'ye düştüğünde oyun bitmiş olur.

Subera^()**

Oğlakçı köyünde oynanan bu oyun, erkekler tarafından oynanmaktadır. Açık havada oynanan bir oyun türüdür. 10-12 kişiyle oynanır. Seçilen oyunculardan biri ebe olacaktır. Bunu belirlemek için, bahçede 10 kişinin aralıklı bir şekilde sığacağı kadar bir çizgi çizilir. Bu çizgiden 20-25 adım sayarak bir kutu veya yassı taşları üst üste gelecek şekilde dizeyiz. Oyuncular, kutunun ya da yassı taşların yanına geçerek, daha önceden belirlediğimiz çizgiye isabetli atışlar yapmaya çalışırlar. Sırayla yapılan atışlardan sonra, 10 kişiden kimin taşı çizgiye en uzak atılmışsa o ebe olur. Ebede belirlendikten sonra oyuncular çizgiye sıralanır ve oyun böylelikle başlamış olur.

Daha sonra sırayla kutuya nişan alırlar. Oyunculardan biri kutuyu devirirse, taşını alabilmek için ebenin olduğu yere doğru koşar. Eğer diğer oyuncularında taşları kalmışsa, onlarda taşlarını almak için harekete geçerler.

Ebe eğer hemen kutuyu yerine koyup, oyuncular üzerine doğru gelir ve onlardan birine dokunup, ebelese ebe o olur. Ama oyuncular

(*) Sütüre Köyünden 33 yaşındaki Tahir Akat ile yapılan görüşme.

(*) Oğlakçı Köyünden 54 yaşındaki Cafer Turan ile yapılan görüşme.

taşlarının üzerine basıp kalırlarsa, ebenin onları ebeleme gibi bir şansı kalmaz. Oyun devam ederken ebenin alanında kalan oyuncular taşlarını sadece ayaklarının yardımıyla ellerine alabilirlerse oyun çizgilerine rahatlıkla dönebilirler. Taşlarını alamayanlar diğer arkadaşlardan biri kutuyu yine devirirse ve tam o sırada ebeni alanından ve gözünden kurtulabilirse taşını eline alıp, kaçabilir. Eğer kaçamazsa ebede ona dokunursa bu sefer ebe o olur. Oyun böylece verilen sürede devam eder.

Şiş Goga^(*)

Tokat'a ait olmayan bu oyun, kız ve erkek çocuklarının rabet ettiği bir oyundur. Önce bir yere 50 cm çapında daire çizilir. Bir tanede portakal büyüklüğünde yuvarlak taş bulunur. Her oyuncu eline yassı ve yuvarlak taş alır. Oyuncular sayışarak ebeyi seçerler. Ebe seçilen oyuncu yuvarlak taşı alarak dairenin tam ortasına koyar. Dairenden başlayarak 15 adım sayar ve oraya düz bir çizgi çizer. Ebe yuvarlak taşın yanına gelir, diğer oyuncular sıra belirlemek için dairenin yanından ilerde çizilen düz çizgiye ellerindeki düz taşı atarlar. Çizgiye en yakın atan birinci olur, diğer oyuncularda taşlarının çizgiye uzaklığına göre sıralanırlar ve ona göre oyuna katılırlar. Oyuncu çizginin üzerinden elindeki düz taşı yuvarlak taşa doğru atar, taşı çizgiden dışarı çıkarırsa ebe taşı alıp tekrar dairenin içine koyuncaya kadar oyuncu taşını alıp kaçır. Eğer kaçmaya fırsat bulamazsa taşının üzerine basar. (Bu halde ebe kendisini engelleyemez) ve diğer oyuncunun taşı daireden çıkarmasını bekler. Ebe taşı çizginin içerisine mümkün olduğunca çabuk koyarsa oyuncuların taşlarını alıp kaçmalarını engeller. Ebenin amacı taşını kaçırmaya gelen oyuncu ebe tarafından vurulursa yani, ellenirse kendisi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

(*) Yakınca Köyünden 36 yaşındaki Mustafa Pektaş ile yapılan görüşme.

Kel Fotak Oyunu^(*)

Oyunculardan biri ebe olur. Diğer oyuncular ise belirlenmiş olan bir çizginin gerisinde dururlar. Oyuncuların gerisinde durdukları çizgiden 5 ila 6 m önünde ve ortada fotağı üzerine koyacağımız büyük ve düzgün bir taş yerleştirilir. Bu taşın üzerinde fotak adı verilen büyük taşın 1/4'ü büyüklüğünde yuvarlak bir taş yerleştirilir. Oyuncuların ellerinde fotak denilen taştan biraz büyük fotağı vurmaya yarayan taşlar bulunur. Eebe fotağın başında bekler. Fakat oluşabilecek bir kazayı önlemek için atış esnasında biraz yana çekilir. Çizginin gerisinde ellerinde taş olan oyuncular fotağı vurmak için çizgiyi geçmemek şartı ile atış yapmaya başlarlar. Oyunculardan biri ebenin beklemiş olduğu taşı vurursa ebe fotağı yerine koymadan hiçbir oyuncu elleyemez. Fotağın vurulması ile birlikte diğer oyuncular ebe taşı yerine koyuncaya kadar koşarak taşlarına dokunmaya (el veya ayakları ile) çalışırlar. Taşlarına dokundukları zaman ebe oyuncuları elleyemez. Taşlarına dokunmuş olan oyuncular ebeye yakalanmadan tekrar taşları ile birlikte çizginin diğer tarafına geçmeye çalışırlar. Eğer ebe taşlarını almaya giderken veya çizginin diğer tarafına geçmeye çalışırken bir oyuncuyu yakalarsa ebelik bu oyuncuya geçmiş olur ve oyun yeni baştan başlar.

Yirmi Taş^(*)

Beş taş oyunu gibi kışın odalarda, yazın dışarda oynana yirmi taş oyunu iki, üç oyuncuyla oynanabildiği gibi dört veya altı oyuncuyla eşli oynanabilir. Oyuncular kendilerine yirmişer tane bilye büyüklüğünde taş bulurlar. Daire yaparak yere otururlar, oyuna kimin başlayacağını

(*) Oluklu Köyünden 44 yaşındaki Nuri Abalı ile yapılan görüşme.

kura ile tesbit ederler. Taşlar birbirine katılarak ilk başlayacak oyuncu taşları avucuna alır ve havaya atarak yere düşürmeden avucunun içiyle üstten tutar. Kaç tş tutmuşsa yerden o kadar taş alır. Bu taşlardan birini havaya atar yerden taş alarak havaya attığı taşı tekrar tutar. Elindeki taşları bitinceye kadar oyuna devam eder. Taşları bitince sıra diğer oyuncuya gelir. O oyuncu da aynı şekilde oynar. Taşlar bittiğinde kim fazla taş almışsa o yenmiş sayılır. Elindeki fazla taş kadar diğer oyuncunun eline kendi eliyle vurur.

Beş taş oyununda olduğu gibi oyunda kural, havaya attıkları taşı düşürmeden yakalamak, yerdeki taşları alırken diğer taşları oynatmamak, el üstüne konan taşları tekrar havaya atınca hiç düşürmeden hepsini yakalamaktır.

Ğ. EZGİLİ OYUNLAR

Yağ Satarım Bal Satarım^(*)

Açık alanda oynanan bu oyunda oyuncular daire şeklinde otururlar veya çömelirler. Sayışmaca ile ebe belirlenir ve ebenin eline bir mendil verilir. ebe onarken mendili göstermemek için avucunun içinde saklar. Çocukların etrafında dönerek şu tekerlemeyi söyler;

"Yağ satarım, bal satarım

Ustam ölmüş ben satarım

Ustamın kürkü sarıdır

Satsam on beş liradır

Zam bak zum bak

Dön arkadana iyi bak"

Ve oyuncular bu son mısradan sonra arkalarına bakarlar. Ebe mendili birinin arkasına koymamışsa son iki mısrayı söylemeye devam eder.

"Zam bak zum bak

Dön arkana iyi bak

Ve oyuncular dönüp arkalarına tekrar baktıklarında arkasına mendil bırakılmış oyuncu mendili alarak çocukların etrafında ebeyi yakalamaya çalışır. Ebe koşarak kendisini kovalayan oyuncunun yerine oturur. Ebe hemen oturmayıp oyuncuyu yorabilir. Eğer boş kalan yere oturamayıp oyuncu tarafından yakalanmışsa yeniden ebe olur. Yakalanmadığı takdirde arkasına mendil konulan oyuncu ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.

(*) Çiçekli Köyünden 34 yaşındaki Lütfü Sapak ile yapılan görüşme.

Sarıyılan^(*)

Kızların oynadığı bir oyundur. Bu oyun açık alanda genellikle kız çocukları arasında en az yedi-sekiz kişiyle oynanan bir oyundur. Oyunculardan biri ebe, biri çoban seçilir. Ebe olan oyuncunun koluna sarı bir bant bağlarlar. Diğer oyuncular ise ebeden 4-5 metre uzakta dururlar. Çoban olun oyuncu kavalını öttürerek ebenin yanından geçerken ebe çobana dert yanar ve ağzından şu mısralar dökülür.

"Dağ başında sarı bir yılan
Araladı beni, yaraladı beni
Çağrın gelsin, annem gelsin
Alsın yılanı sarsın koluna"

Çoban köye inerek annesine durumu anlatır ve annesi kızının yanına gelerek; yanına gelerek;

"Alaman yılanı, saramam koluma
Kolsuz kalamam, kızsız kalırım"

der ve yerine geçer.

Daha sonra kız ezgili bir şekilde aynı mısraları çobana söyler ve bu defa babasını çağırır;

"Dağ başında sarı bir yılan
Araladı beni, yaraladı beni
Çağrın gelsin, babam gelsin
Alsın yılanı, sarsın koluna"

Kızın babasına haber uçurulur ve oda gelerek ezgili bir şekilde;

(*) Gülpınar Köyünden 41 yaşındaki Aslı Gökdeniz ile yapılan görüşme.

"Alamam yılanı, saramam koluma
Kolsuz kalamam, kızsız kalırım"

Kız çaresizlik içerisinde aynı sözleri söyleyerek halası, dayısı, amcası, teyzesi gibi yakınlarını çağırır ve onlarda gelerek olumsuz cevaplar verirler.

"Dağ başında sarı bir yılan
Araladı beni, yaraladı beni
Çağırın gelsin, sevdiğim gelsin
Alsın yılanı sarsın koluna"

der ve sevdiğine haber uçurulur. Sevdiği koşarak gelir ve

"Alırım yılanı, sararım koluma
Kolsuz kalırım sensiz kalamam"

diyerek kızın kolundaki bandı veya eşarbi çıkararak atar ve orada kucaklaşırlar, oyun böylece sona erer.

Alayla Bulayla^(*)

Düğün oyunudur. Kızlar düğün alayını oluştururlar ve iki gruba ayrılırlar. El ele tutuşarak karşılıklı sıra olurlar. Biri oğlan, diğeri kız evi olur.

Oğlan evi kız evinden kız ister. Gruplar arası 4-5 m dir. Kız evine şu tekerleme söylenilerek girilir. Aynı şekilde kız evi de oğlan evine cevap vermek için giderken oğlan evi geri geri çekilir.

- Alaylar bulaylar top top saraylar.
- Ne istersin ne istersen bizim saraydan

(*) Direkli Köyünden 38 yaşındaki Burcu Özoktay ile yapılan görüşme.

- Biz sizin alayda bir güzel gördük onu isteriz.
- O güzelin ismini cismini bize bildirin
- O güzelin ismi re cismi de Ayşe Hanım'dır.
- Hanımdır, canımdır, yayan gelemez
- Altın araba, gümüş teker gelir alınız

diyerek karşılıklı gelerek söyleşirler.

Pembe Nine^(*)

Kıracı köyünde oynanan bu oyun kızlar tarafından oynanmaktadır. Pembe Nine oyununda oyuncuların biri Pembe nine, biri oğlanın annesi olur. Diğer oyuncular ise bir daire şeklinde otururlar. Pembe Nine dairenin içinde ayakta durur. Oğlanın annesi ise dairenin etrafında dönerek ezgili bir şekilde şu tekerlemeyi karşılıklı söylerler;

- Pembe Nine, Pembe Nine çayırda
- Nasılda gitsem nasılda gitsem yanına
- Pembe Nine, Pembe Nine
- Ne var yine, ne va yine
- Bizim oğlan sizin kıza aşık olmuş
- Hangisine
- Şuna, der (Oyuncuların birini gösterir)

Pembe Nine ise "doğru mu kızım" der. Oyuncu ilk sorduğunda "hayır" der. Yine aynı tekerlemeyi söylenir ve aynı oyuncuya tekrar sorulur. Bu defa "evet" der. Pembe Nine ve oğlanın annesi kızın ellerinden tutarak;

"Yedirdiğim yemekler

İçirdiğim sütler

(*) Kıracı Köyünden 41 yaşındaki Fatma Şahin ile yapılan görüşme.

Hepsi sana haram olsun

Çık git evimden"

der ve oyun bu şekilde devam eder.

Denizde Dalga^(*)

Baydarlı köyünde halen oynanmakta olan bu oyun, kızlar tarafından oynanır. Oyuncular karşılıklı iki sıra olurlar. Her oyuncu karşısındaki ile eş olur. Sonra "denizde dalga" şarkısını söyleyerek sözlere uygun hareketler yaparlar.

Denizde dalga (elleriyle dalga taklidi yapanlar)

Hoş geldin abla (birbirleriyle tokalaşırlar)

Eteğini topla (eteklerini toplarlar)

Rahat otur abla (dizlerinin üstüne otururlar)

Elinde boru (ellerini öne uzatarak pervane gibi döndürürler)

Köprüye doğru (karşılıklı yer değiştirirler)

Elinde çıra

El çırpa çırpa (karşılıklı yer değiştirerek ellerini çırparlar)

Doktor hanım geliyor (yer değiştirirler)

Göz kırpa kırpa (göz kırparlar)

Beş yumurta ye dedi (karşılıklı el vuruşurlar)

Yemedim, içmedim

Ah sancım, vah sancım (elleriyle ağrıyan yerlerini tutuyormuş gibi yaparlar)

Oyunun sonunda birbirlerine sarılırlar. Oyun yeniden başlayarak aynı şekilde devam eder.

(*) Baydarlı Köyünden 37 yaşındaki Emine Yıldız ile yapılan görüşme.

Hastaneye Gittim^(*)

Mutluca köyünde kızların oynadığı bir oyundur. Oyunda oyuncularından biri 5-6 metre ilerde bekler. Diğer oyuncular ise bir sıra oluştururlar. İlerdeki oyuncu yan basa basa gelir ve aşağıdaki sözlere uygun hareketler yaparak oyuna devam ederler:

Hastaneye gittim yan basa basa
Ciğerlerim çürüdü kan kusa kusa
Annemi sorarsanız oturmuş ağlar
Babamı sorarsanız mezarı kazar
Abimi sorarsanız tabutu süsler
Ninemi sorarsanız oturmuş ağlar
Ağlama nine ağlama ben gidiyorum
Bu yerleri sizlere bırakıyorum
Ağlama anne ağlama ben gidiyorum
Bu yerleri sizlere bırakıyorum.

Oyun bu şekilde biter. Bu oyundan sonra çocuklara hüznün gelir. Ölüm kavramını anlamaya çalışırlar.

Karakuş^(*)

On on beş oyuncuyla oynanır. Oyuncular sayısmaca ile aralarından birine "Karakuş" olarak seçerler. Karakuş'un dışında kalan diğer oyuncular birbirlerinin bellerinden tutarak arka arkaya dizilirler. Karakuş en öndeki oyuncunun karşısında durur ve aralarında şu konuşma geçer:

- Ebe
- Buyur

(*) Mutluca Köyünden 30 yaşındaki Hakan Yarkin ile yapılan görüşme.

- Kafanı ibiklerim
- Yavrularını alırım
- Alamazsın

Bu konuşmadan sonra Karakuş oyuncuların yanına gelerek aralarından birini yanına almak ister. Oyuncular eşlerinden ayrılmamaya gayret gösterirken "Ebe beni Karakuş'a kaptırma, kaptırma" diye bağırırlar. Daha sonra birbirlerini bırakarak sağa sola kaçırlar. Karakuş oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncuyu bir yere oturtur. Diğer oyuncular toplanarak tekrar arka arkaya sıralanıp birbirlerinin bellerinden tutarlar. Karakuş'la ebe arasında yine aynı konuşma olur. Konuşmadan sonra Karakuş oyuncuları yakalamaya çalışır. Karakuş'u bu şekilde bütün oyuncuları yakalamasından sonra ebe üzüntüsünden ağlıyormuş gibi yapar. Karakuş;

- Ebe niçin ağlıyorsun?
- On tane yavrum kayboldu onun için ağlıyorum.

Karakuş ebeye acıyarak yakaladığı çocukları oturdukları yerden birer birer alıp tek ayakları üzerinde zıplatarak ebeye getirir.

- Ebe çocuğun bu mu?
- Hayır.

Karakuş getirdiği oyuncuyu yerine bırakır ve başka bir oyuncuyu getirir. Getirmeden önce hepsine ayrı şekillerde sakatlık numarası yapmalarını tenbihler. Kimisi topal olarak, kimisi âmâ olarak, kimi ağzı yamulmuş olarak ebenin önüne gelirler. Ebe de oyuncuları bu şekilde gördüğü için "Sen benim yavrum değilsin" diyerek kovalar. En sonunda biri normal bir şekilde gelir ve ebe "evet bu" diyerek onu yanına geçtikten sonra hep bir ağızdan "Ebe pilav" diye bağırarak ebeyi çimdiklerler. Ebe kaçar ve oyun biter.

Eş Yetiş^(*)

Oyuncular iki sıra derin kol olurlar ve birbirlerinden birer adım aralıkla dururlar. Bu iki sıranın iki adım kadar önünde ebe bulunur. Ebe arkaya katiyyen bakmaz. Ebe en arkadakilere hitaben: "Koş" diye seslenir. Bunun üzerine en arkadaki iki oyuncu sıraların dış kenarında koşarak ebenin önünde birbirlerinin elini tutarlar. Bu esnada ebe kendi önüne gelen açıkta kalacağından ebe o olur. Ve aynı kumandayı verir. Burada yapılacak iş, her iki oyuncunun ebe hissetmeden, derhal birbirlerinin elini yakalamasıdır. Ebenin hemen önünde olmayıp daha ilerisinde de birbirlerinin elini tutarlar. İşibiten oyuncular sıraların en önlerine geleceklerdir. Sıranın önünde bir çizgi vardır. Oyuncular bu çizgiden öne geçemezler.

Ellem Büllem (Biren Biren)^()**

Mahmudiye köyünde kızlar tarafından oynanan bir oyundur. Bu oyun kış gecelerinde oynanır. Oyuna giren çocukların hepsi iki ayaklarını uzatarak otururlar. Sonra oyunculardan birisi tekerleme ile oyuna başlarlar.

"Ellem büllem epelek sepelek

Sarı kızın sarması

Kara koyunun dolması

Al bunu çek bunu"

diyerek elini çocukların ayakları üzerinde gezdirir. Ve her kelimedede bir ayağı işaret eder. En son kelime hangi ayağa rastgelirse o ayak çekilir. En sona kalan ayak kaldırılır, tabanı yere vurularak:

(*) Mutluca Köyünden 28 yaşındaki Gülnür Yalnız ile yapılan görüşme.

(**) Mahmudiye Köyünden 31 yaşındaki Şükrü Kaya ile yapılan görüşme.

"Hem pazar ekmeđi ekmeđi
Hamam tokmađı tokmađı"

diye söylenir.

Ondan sonra akılsızın ayađı yine elde tutularak sorguya çekilir.

- Hamam önüne vardın mı?
- Vardım
- Benim deve mi gördün mü?
- Gördüm
- Çullu muydu çulsuz muydu?
- Çullu
- Benim devem çulsuzdu ya!

diyerek ayađını yine kuvvetle yere vurarak devam eder;

- Yolda tavuk gördün mü?
- Gördüm.
- Ak mıydı, kara mı?
- Kara
- Benim tavuđum aktı ya! diyerek yine ayađını vurur.
- Develerimi iđneli kapıdan mı geçirdin, iđnesizden mi?
- İđneli kapıdan...
- Benimdevelerimin bedenlerine iđne batmıřtır ya!

gibi soru-cevap řeklinde oyun böyle devam eder.

Daha sonra çocuk itilerek deđirmene var, gel denir.

Dođrulunca yine sorar

- Deđirmen تنها mı, kalabalık mı?
- Kalabalık

- Git şimdi tenhalaşmıştır
diye tekrar ettikten sonra unun öğüt, ekmeğini yap, ondan sonra kalk
der.

NOT; Bu oyunun bir varyantı da şu tekerleme ile yürütülür.

"Biren biren, iken iken

Kamçı boylu, kara diken

Sayan sekiz, doyan dokuz

Salla şunu çek şunu" denilir. Bütün ayaklar çekildikten sonra son-
raya kalan ayağın sahibine ceza verilir.

Seke Seke^(*)

Kız çocukları arasında olan bu oyun açık alanda oynanılır. Çocuk-
lariki gruba ayrılırlar ve 4-5 m. mesafe ile karşılıklı tek sıra halinde otu-
rurlar. İki grubunda birer ebesi olur, bunlar ayakta beklerler. Oyun baş-
ladığında ebelerden biri karşıki gruba seke seke gider. Karşılıklı şu te-
kerlemeyi söylerler.

- Seke seke ben geldim.

Diğer ebe,

- Çıngırdağım hoş geldin.

- Ebem bir kaşık tuz istedi.

- Tuzum yok

- Ela gözlü kız istedi

- Kızım hamamda

- Çağır gelsin

- İncileri dökülür

(*) Mahmudiye Köyünden 36 yaşındaki Nermin Çapar ile yapılan görüşme.

- İncili yerine birinci
- Ođlan nece
- öpü

der. öpü sözünü duyan ebe diđerini kovalamaya başlar. Yakalanırsa karşı gruba bir kızın verir. Ve diđer ebe bu gruba kız istemeye gelir. Aynı tekerleme karşılıklı söylenir. "Ođlun neci" sorusuna "öpü" derse yine aynı şekilde kovalanır. Öğretmen, doktor vb. meslek isimleri, söylediđi takdirde elini kolunu sallaya sallaya yerine döner. Kız alamaz ama kendini de riske atmamış olur. Böyle karşılıklı gidip gelirler. Oyun sonunda hangi grubun oyuncusu fazla ise oyunu kazanır.



TARTIŞMA VE SONUÇ

Bulgular genel olarak değerlendirildiğinde, geleneksel çocuk oyunlarının eğitici, eğlendirici, birlikte hareket etme gibi özellikleri ön plana çıkararak geliştirdiği gözlenmektedir. Özellikle bugün oynanmayan Emşe gibi Kötdeğ gibi oyunlar da, oyun aracı yapımı bakımından el yeteneğini; zanaatkarlığı, oynanış bakımından da zeki, atak ve grupla hareket etme özelliklerinin biçimlenip, bütünleştiği anlaşılmaktadır.

Kaybolmakta olan çocuk oyunlarında oyun aracını çocuk kendisi yapar, kimi hallerde anası babası, yaşça büyük arkadaşları yaparlar; yahut da çarşıdan pazardan satın alınır. Öteden beri satın alınan hazır oyunlar olmuştur. Bunlardan bazılarının, yerli nitelikleri vardı. Şimdilerde, seri halinde, fabrika malı oyuncaklar yurdun ücra köşelerinde müşteri buluyorlar; küçük kasaba pazarlarında ve köy köy gezen çerçilerin sandıklarında plastik bebekler, arabalar, hayvanlar kısaca her çeşit oyuncak bulabiliyor. Bu yüzden de yerli özellikleri, ya da çocuk topluluklarının kendi hayal ürünlerini belirtecek oyuncaklar gitgide azalmaktadır. (Boratau, 1973, s. 300).

Bu nedenle bu tür oyunlar bir milletin kültür özelliklerini taşımakta olup, yaratıcı bireyler oluşturan, farklı fikirler geliştirebilen geleneksel oyunlar, yerini özellikle televizyonların etkisiyle kendi kültürümüzden uzak, yabancı hayranlığı gösteren, genelleşmiş bugünkü çocuk oyunlarının tek tip görüş ve fikir ortaya koyduğu gözlenmektedir.

Araştırma, Tokat'ta bazı oyunların tamamen unutulduğu, bazılarının ise unutulmaya yüz tuttuğu gerçeğini de ortaya koymaktadır. Kaynağını Türk kültüründen alan oyunların, bir kültür unsuru ve taşıyıcısı olarak önem arzettiği bilinmektedir. Kaybolan değerler içerisindeki oyunun canlandırılması, Türk kültürünün bütünü için önem taşımaktadır³⁵.

Araştırma bu yönüyle Türkmen'in atlı sporlar kültürüyle ve Öngel'in halk oyunları kültürünün erozyona uğraması ve unutulmasıyla bir benzerlik, paralellik taşımaktadır²³.

Tokat yöresine özgü geleneksel çocuk oyunlarında; erkek oyunlarının, savaşçı özelliği kahramanlığı, gücü, zekayı, mertliği, yiğitliği, yardımseverlik ve yardımlaşma gibi özellikleri, bayan oyunlarında zerafet, zaman zaman güç kullanma, taklit gibi özellikler görülmektedir.

Bu ve benzeri özellikler çocuk yaşlarda kazanılmak suretiyle ileriki yaşlarda toplumun temel yapısı olan birlikte yaşayabilmek gibi olguyu arttırdığını söylemek yanlış olmayacağı kanaatindeyiz.

Gelişen teknolojiyle birlikte sayısız ailelerden oluşan konutlar ve apartmanların hızla artışı, sadece boş alanları ortadan kaldırmakla kalmayıp, ev içi boş zaman eylemleri için imkanlarda azalmaktadır. Şehirleşmeyle birlikte oyun alanlarının azalması ve doğal ortamından uzaklaşması çocukların psikomotor özelliklerinin gelişmesini azaltıcı tarza olduğu düşünülüp sosyalleşme yeterince gerçekleşmemektedir.

Türk kültürünün temel öğelerinden biri olan geleneksel çocuk oyunları, özellikle televizyondaki yabancı programlarının etkisiyle kaybolmaya başladığı, bunun yerine o programlardan esinlenen oyunların türetildiği de gözlenmiştir.

Şehir Merkezlerine yakın köylerdeki oyunlar, İl, ilçe, belde merkezlerindeki oyunlar dahil, hemen hemen birbirinin aynı oyunlardır.

İl, ilçe, belde ve kalabalık nüfuslu köyleri dairenini merkezi kabul edersek, bu merkezden uzaklaştıkça oyunların orjinalliğinin daha fazla olduğu da anlaşılmaktadır.

Bu nedenle, Geleneksel Çocuk Oyunlarının, teknolojik gelişmelere paralel olarak orjinalliğinin kaybolmaması için;

1. Geleneksel Spor Federasyonu çalışmaları içine, Geleneksel Türk çocuk oyunlarını da dahil etmelidir.

2. Kültür müdürlükleri, bu konuda çalışmalar yapmalıdır.

3. Televizyonlar ve radyolar çocuk programları içinde geleneksel Türk çocuk oyunlarına yer vermelidir.

4. Çocukların oynamaları için oyun alanlarını çoğaltılması gerekir.

5. Okullara geleneksel Türk Çocuk Oyunları sokularak, oyunların devamlılığı sağlanmalıdır.

ÖZET

Oyun, günümüzde farklı şekillerde tanımlanmaktadır. Tanımların farklı olması çeşitli bilim dallarına mensup kişilerin oyun konusuna değişik açılardan yaklaşmalarından kaynaklanmaktadır. Örneğin; bazıları oyunu fiziksel yönlerden ele alırken, psikologlar bir başka açıdan ele almışlardır. Kamuoyuna yakınlığı bakımından yani beden eğitimi ve spor anlayışı içinde oyun şu şekilde tanımlanabilir: Oyun, çocukların ve daha az ölçüde de büyüklerin, günlük geçim uğraşlarından ayırabildikleri boş zamanlarında, herhangi bir üretim çabası ya da başka çeşit hizmetleri zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir.

Bilindiği gibi oyunlar yalnız insanlara özgü olmayıp hayvanlarında oynadığı bilinmektedir. Aslında oyan faaliyetleri biyolojik karakterli olsa bile hemen herkes tarafından yapılabilecek bir eğlence kaynağı ve boş zamanları değerlendirme unsuru olarakta ele alınmaktadır.⁹

Bu çalışmanın temel amacı Tokat il sınırlarında zaman içinde kaybolmaya başlayan ve bugün sıkça oynanmayan çocuk oyunlarını, halen oynanmakta olup ileride bu çocuk oyunlarının çeşitli sebeplerden etkilenip, bir parçada olsa kaybolmasını engellemeye yöneliktir.

Araştırma tarama modeli ile yürütülmüştür. Konu ile ilgili literatürler incelenerek konu hakkında teorik bilgilere yer verilmiştir.

Arařtırmada Tokat İl sınırları içinde büyük bir oranda çocuklar tarafından oynanan yüzyirmi 120) oyunların derlemesi ile birlikte bu oyunların kuralları, oynanış biçimleri ve kullanılan materyaller incelenmiştir.

Çocuklar tarafından oynanan oyunlar hakkındaki bilgiler yetişkin (35 yaş ve üzeri) kişilerden yüzyüze görüşme metodu ile elde edilmiştir.

Sonuç olarak gelenekteki çocuk oyunları, şehirleşmeyle beraber oynanmamaya, oynanan oyunlarında teknolojik gelişimlere (Televizyondaki yabancı programlar gibi) yenik düřtüğü gözlenmiştir.



ABSTRACT

Game, today is defined in different ways. The differences in definition is due to the fact that scientists of various scientific fields deal with the 'game' fact with their own points of view. For example, while some scientists focus on the physical action aspects of games, some others, such as, psychologists focus on another aspect. In the field of Physical Education, which has some relations with the subject matter, game can be defined as follows: Game is a series of actions to entertain and relax children and to a less extent, adults, in their free time without requiring an effort for production or other services.

As it is known, games are played both by human beings and animals. In fact, although game activities have biological aspects, they are considered to be a source of entertainment and an element to deal with the free time which can be practiced by almost everybody.

The basic aim of this study is to prevent the child games which have become less popular in time and less played today in the city of Tokat and also to prevent those games played at present that may be forgotten in future from being extinct.


(In chapter 1, readers are informed about study and in chapter 2, research findings are given.)

This study was performed by searching minutely method. A review of literature was conducted and the theoretical information was given.

In this study, one hundred twenty (120) child games played in Tokat were collected. The rules, practice types, and materials used in these games were investigated.

The information about the games played by children was obtained by interview technique. The people interviewed were adults who are thirty five years old or over.

As a conclusion, it was found that traditional child games became less practised due to the urbanization. Also, the games played today can't attract children more than the foreign-origin series on TV which are due to the technological developments.



ÖZGEÇMİŞ

1969 yılında Samsun, Terme'de doğdu. ilk ve orta öğrenimini Terme'de liseyi Samsun'da tamamladı. 1994 yılında 19 Mayıs Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bölümünden mezun oldu.

Bir yıl Milli Eğitim Bakanlığında çalıştıktan sonra, 1995 yılında Gaziosmanpaşa Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu'nda Öğretim Görevlisi olarak görev aldı ve halen bu görevini sürdürmektedir.

KAYNAKLAR

1. AND, M.; **Oyun ve BÜgü**, I. Baskı, s. 13, 15, 31, İstanbul, 1974.
2. _____; Türk Folklorunda Oyun Kavramı ve Oyunun Önemi, **I. Uluslararası Türk Folklor Semineri Bildirileri**, s. 305-314, Ankara, 8-14 Ekim 1973.
3. AKYÜZ, Y.; Çocukların televizyon Reklamlarına Karşın Korunması, Der.: B. Dikeçligil ve A. Çiğdem; **Aile Yazıları 3 Birey, Kişilik ve Toplum**, s. 123-129, Aile Araştırma Kurumu Yayını, Ankara, 1990.
4. Aslan, N.: **Oyunla Eğitim II**, s. 9, Yargıçoğlu Matbaası, Ankara, 1982.
5. ATAMAN, S.Y.; "Anadolu Efe ve Yaren Dernekleri, Seymen kuruluşları Oyun ve Musikileri", **I. Uluslararası Türk Folklor Semineri Bildirileri**, s. 315, Ankara, 8-14 Ekim 1973.
6. AY, G.; **Folklor Giriş**, I. Baskı, s. 72, İTÜ Türk Musikisi Devlet Konservatuarı Mezunları Yayınları, İstanbul, 1990.
7. BARAN, M.; "Çocukların İlk Oyunları", **I. Uluslararası Türk Folklor Kongresi Bildirileri**, III. Cilt, s. 129-147, Üniversite Basımevi, Ankara, 1977.
8. _____; Folklorda Çocuk Oyunları, **I. Uluslararası Türk Folklor Semineri Bildirileri**, s. 340, 346, Ankara, 8-14 Ekim 1973.
9. BAŞARAN, M.; **Oyunlarla Spora Hazırlık**, I. Baskı, s. 13, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul, (1992).
10. BORATAV, N.P.; **100 Soruda Türk Folkloru**, s. 284, Gerçek Yayınevi, İstanbul (1973).

11. CÖMERT, S.; **Oyunlar ve Rontlar**, s. 11, Remzi Kitabevi, İstanbul (1972).
12. ÇAMLIYAR, H.; **Çocuk Hareket Eğitimi ve Oyun**, I. Baskı, s. 125, Can Ofset, İzmir (1997).
13. ÇOLAK, G.; "Oyun ve Hareket Olgusundan Spor Olgusuna Geçiş, Türk Spor Politikası Yatırımları", **Yüksek Lisans Tezi**, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara (1988).
14. HAZAR, M.; **Oyunla Eğitim**, s. 3, Tutibay Ltd. Şti., Ankara, 1996.
15. İNAN, A.; "Gökbörü Oyunu", **Gök-börü Dergisi**, Sayı: 1, s. 87, İstanbul (1943).
16. İZBUL, Y.: "İnsanın Evriminde Avcı-Toplayıcı Yaşam Tarzı", **G.Ü. Basın Yayın Yüksek Okulu Dergisi**, Cilt: 5, s. 51-76, (1983).
17. KANTARCIOĞLU, S.: **Anaokulunda Eğitim**, s. 75, Ayyıldız Matbaası, Ankara (1984).
18. KARAKÜÇÜK, S., YENER, F.: "Türk Sporunun Gelişmesi ve Toplum Yaygınlaştırılması Bakımından Basının Etkinliği", **Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi**, Cilt: II, s. 56-67, Nisan (1997).
19. KARAKÜÇÜK, S.; **Rekreasyon**; Boş Zamanları Değerlendirme Kavram, Kapsam ve Bir Araştırma, s. 116, Seren Matbaası, Ankara (1995).
20. KARMIŞ, O.; "Türk Ailesinin Temel Karakteristiği", Der: B. Dikeçli-gil ve A. Çiğdem; **I. Aile Şurası Bildirileri**, s. 1-5, Ankara, 17-20 Aralık (1990).

21. KASAP, H.; "Çocuk ve Denge", **Beden Eğitimi Dergisi**, Sayı: 24, s. 38-40, İstanbul, Ocak (1972).
22. KÜÇÜKKURT, M.; "Televizyon ve Çocuk", Der: B. Dikeçligil ve A. Çiğdem; **Aile Yazıları 3 Birey, Kişilik ve Toplum**, s. 399-404, Aile Araştırma Kurumu Yayını, Ankara (1990).
23. ÖNGEL, H.B.; "Halk Oyunlarının Kökeni Sınıflandırılması ve etkileyen Faktörler", **Yüksek Lisans Tezi**, G.Ü. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara (1992).
24. ÖZHAN, M.; **Çocuk Oyunlarımız**, s. 3, Kültür Bakanlığı Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yayınları, Ankara (1990).
25. ÖZMEN, M.; "Çocuk Oyunları" **Varlık Dergisi**, s. 17, Mayıs (1980).
26. ÖZMEN, Ö.; **Çağdaş Sporda Eğitim Üçgeni**, I. Baskı, İzmir (1976)
27. Sanat Ansiklopedisi; Cilt: 3, 3. Baskı, s. 1558, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul (1983).
28. SEL, R.; **Eğitsel Oyun**, s. 6, Öğretmen Anaş Yayınları, Ankara (1988).
29. SINAYUÇ, O.; "Çorum'da Çocukların Yetiştirilmesi", **Türk Folklor Araştırmaları Yıllığı**, Sayı: 25, s. 205-211, Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları, Ankara (1976).
30. TANYOL, C.; "Türk Kültüründe Oyunun Önemi", **Türk Folklor Araştırmaları Dergisi**, Cilt: 7, s. 2489-2490, Ankara (1961).
31. TEZCAN, M.; **Boş Zamanlar Sosyolojisi**, s. 116, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları, Ankara, (1993).
32. TYLOR, E.B.; "On American Lot Games As Evidence of Asiatic Intercourse Beforu the Time of Columbus", **International Archives of Ethnography**, Suppl. 9, s. 57-67 (1896).

33. _____; "Çocuk Eğitimde Ailenin Rolüne Sosyolojik Bir Bakış", Der: B. Dikeçligil ve A. Çiğdem; **Aile Yazıları 5/1 Birey, Kişilik ve Toplum**, s. 271-278, Aile Araştırma Kurumu Yayını, Ankara (1990).
34. TOZLU, N.: "Geleneksel Çocuk Oyunlarının Türk Toplumundaki Yeri ve Önemi", **Birinci Çocuk Edebiyatı Sempozyumu**, s. 131-133, Ankara, 23 Nisan (1994).
35. TÜRKMEN, M.; "Türk Kültür Tarihinde Atlı Sporlar Üzerine Bir Araştırma", **Yüksek Lisans Tezi**, G.Ü. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara, (1993).
36. WEINBERG, Peter; "Gesellschaftlich - Historische Entwicklungslinien des Sports", Der. E. Liene, J. Nording, G.R. Dicker, H.J. Pölking, **Sport**, s. 128-151, Reinbek, Hamburg (1985).
37. YILDIRAN, İ.; "Tepük Futbol mudur? XI. yy. Türk Spor Faaliyetlerinden Tepük Oyunu Mahiyeti Üzerine Bir Araştırma", **Bedensel Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi**, Cilt: 1, s. 54-62, Ankara (1997).
38. YILDIZ, D.; **Türk Spor Tarihi**, s. 106, Eko Matbaası, İstanbul (1979).

T.C. YÜKSEK ÖĞRETİM
BAŞKANLIĞI
DOKÜMAN İZLENİM