

TC
MUĞLA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ÇAĞDAŞ TÜRK LEHÇELERİ VE EDEBİYATLARI ANABİLİM DALI

TÜRKİYE VE AZERBAYCAN'DAKİ ÇOCUK OYUNLARI VE
OYUNCAKLARININ KARŞILAŞTIRMALI İNCELEMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DİDEM BAYAR ÇELEBİ

DANIŞMAN
YRD. DOÇ. DR. ALİ ABBAS ÇINAR

ARALIK, 2007

MUĞLA

TC
MUĞLA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ÇAĞDAŞ TÜRK LEHÇELERİ VE EDEBİYATLARI ANABİLİM DALI

TÜRKİYE VE AZERBAYCAN'DAKİ ÇOCUK OYUNLARI VE
OYUNCAKLARININ KARŞILAŞTIRMALI İNCELEMESİ

Hazırlayan
DİDEM BAYAR ÇELEBİ

Sosyal Bilimler Enstitüsünce
“Yüksek Lisans”
Diploması Verilmesi İçin Kabul Edilen Tezdir.

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih :

Tezin Sözlü Savunma Tarihi :

Tezin Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Ali Abbas Çınar

Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Fatma Şahan Güney

Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. M. Naci Önal

Enstitü Müdürü : Prof. Dr. Aslan Eren

ARALIK, 2007

MUĞLA

ÖZET

Bu çalışma, Türkiye ve Azerbaycan'da çocukların oynadığı oyunların ve geleneksel oyuncakların benzeyen ve benzemeyen yönlerini tespit etmeyi amaçlamaktadır.

Azerbaycan'da oynanan çocuk oyunları, kaynak kişilerle yapılan görüşmelerden, folklor antolojilerinden ve değişik kaynaklarda yer alan çocuk oyunlarının taranmasından elde edilmiştir. Bu oyunlar, Türkiye'deki benzeyen veya az benzeyen çocuk oyunları ile karşılaştırılmıştır. Yine kaynak kişilerle görüşerek elde ettiğimiz Azerbaycan geleneksel oyuncaklarını Türkiye'deki geleneksel oyuncaklar ile karşılaştırılarak benzerlikleri ortaya konulmuştur. Çalışma, dört bölümden oluşmaktadır.

Birinci bölümde oyunu ilgilendiren, oyunların birer parçası olan “Oyuna Davet”, “Ebe Seçimi”, “Eş Seçimi”, “Oyunu Bitirme”, “Cezalar”, “Ödüller” ve “Tekerlemeler” ele alınmıştır.

İkinci bölümde Azerbaycan ve Türkiye'de oynanan oyunların karşılaştırmalı incelemesi yapılmıştır. Karşılaştırmaların daha rahat anlaşılabilmesi için de önce Azerbaycan'daki oyunun metni, sonra da Türkiye'deki oyunun metni alt alta sıralanmıştır. İki oyun arasındaki benzeyen ve benzemeyen yönler tespit edilerek karşılaştırma yapılmış, son olarak da oyunların Azerbaycan ve Türkiye'deki tespit edilebilen çeşitlemeleri verilmiştir. Oyunlar; Aşık Oyunları, Atlama-Sıçrama-Sekme Oyunları, Değnek Oyunları, Dilsiz-Şaşırtma-Şaka Oyunları, Dramatik Nitelikli Oyunlar, Ezgili Oyunlar, Koşma-Kovalama-Kapma Oyunları, Saklama-Saklanma Oyunları, Taş Oyunları, Top Oyunları şeklindeki sınıflandırma esas alınarak sıralanmıştır.

Üçüncü bölümde tek başlarına oyun olarak gözükmeyen; ancak çocuklar tarafından oyun haline getirilen “Yanıltmacalar” ve “Bilmeceler” e yer verilmiştir.

Dördüncü ve son bölümde ise “Oyuncaklar” ele alınarak “Oyuncağın Tanımı ve Tarihi”, “Türkiye ve Azerbaycan'da Oyuncağın Gelişimi” hakkında bilgi verildikten sonra “Oyuncaklar” başlığı altında Azerbaycan ve Türkiye'deki geleneksel oyuncakların karşılaştırmalarına yer verilmiştir. Son olarak “Oyuncak Müzeleri” hakkında kısaca bilgi verilmiştir.

ABSTRACT

In the present study, a comparative research is done about the games and the toys both their similarities and differences, played both in Azerbaijan and Turkey.

The games played in Azerbaijan, are obtained from interviews of the source people, folklore anthologies and scanning from different sources. These games are compared with children games from Turkey which have similarities or less similarities. Again the traditional Azerbaijan toys which are achieved by interviews with source people, are compared with Turkish traditional toys to exhibit the similarities. This study consists of four parts.

In the first part, “Invitation to the Game”, “Choosing Midwife”, “Choosing a Fellow”, “Finishing the Game”, “Punishments”, “Awards” and “Nursery Rhymes” are discussed which are the parts of the game.

In the second part, the games played in Azerbaijan and Turkey are comparatively investigated. The texts of the games from Azerbaijan and Turkey are put in order consecutively, to be easily understood. Determining the similarities and unsimilarities between two games, the comparisons are made, and then established variations of the games from Turkey and Azerbaijan are given. The games are compared classifying them like Games of the Lovers, Jumping-Bouncing-Skipping Games, Stick Games, Mute-Amazement-Joke Games, Dramatic Games, Melodic Games, Running-Catching-Grapping Games, Hitch and Hike Games, Stone Games, Ball Games.

In the third part, the “Fallacies” and “Puzzles” which are not considered like games alone, however which are performed as games by children, are discussed.

In the last and fourth part, the “Toys” are examined, after giving information about “The Definition and History of the Toy”, “The Development of the Toys in Turkey and Azerbaijan” under the topic of “Toys” the comparisons of the traditional toys are considered. Finally brief information is given about “Museums of the Toys”.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
ÖNSÖZ.....	IV
KISALTMALAR.....	V
GİRİŞ.....	1
1. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi.....	1
2. Oyun ve Oyuncaklarla İlgili Derleme ve İncelemeler.	3
3. Oyun Kavramı ve Çocukluk.....	10
A. Oyunun Tanımı.....	10
B. Oyunun Sınıflandırılması.....	13
C. Oyunun Tarihi.....	18
D. Oyunun Temel Özellikleri.....	22
E. Çocukluğun ve Çocuk Oyunlarının Tanımı.....	24

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUNA HAZIRLIK VE OYUN SONU

1. Oyuna Davet.....	27
2. Ebe Seçimi	27
3. Eş Seçimi.....	32
4. Oyunu Bitirme	34
5. Cezalar	36
6.Ödüller.....	39
7. Tekerlemeler	40
7.1 Oyun Tekerlemeleri.....	42
7.1.1 Oyuna Çağırma Tekerlemeleri	43
7.1.2 Ebe ve Eş Seçimi Tekerlemeleri.....	42
7.1.3 Oyun İçi Tekerlemeleri.....	56

7.1.4 Oyuna Teşvik Oyuncuları Kızdırma Tekerlemeleri.....	60
7.1.5 Oyun Sonu Tekerlemeleri	61

İKİNCİ BÖLÜM

OYUNLAR VE KARŞILAŞTIRMALARI

A. Aşık Oyunları.....	63
B. Atlama Sıçrama Sekme Oyunları.....	75
C. Değnek Oyunları.....	86
D. Dilsiz Şaşırtma Şaka Oyunları.....	92
E. Dramatik Nitelikli Oyunlar.....	108
F. Ezgili Oyunlar.....	134
G. Koşma Kovalama Kapma Oyunları.....	147
H. Saklama- Saklanma Oyunları.....	158
I. Taş Oyunları.....	175
J. Top Oyunları.....	193
Diğer Oyunlar.....	201

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YANILTMACALAR VE BİLMECELER

1. Yanıltmacalar.....	212
2. Bilmeceleler	219

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

OYUNCAK

1. Oyunağın Tanımı ve Tarihi.....	233
2. Türkiye ve Azerbaycan’da Oyunağın Gelişimi.....	235
3. Oyuncaklar.....	237
4 . Oyuncak Müzeleri.....	248
SONUÇ	251
KAYNAKÇA	253
SÖZLÜK	263
DİZİN	
1. Oyun Adları Dizini.....	266
2. Oyuncak Adları Dizini.....	280
EK	
FOTOĞRAFLAR	
A. Türkiye’de Çocukların Oynadığı Oyunlardan Fotoğraflar.....	285
B. Azerbaycan’da Çocukların Oynadığı Oyunlardan Fotoğraflar.....	287
C. Oyuncak Müzelerinden Fotoğraflar.....	290
D. Oyuncak Fotoğrafları.....	292

ÖNSÖZ

Oyun ve oyuncaklar bir ülkenin kültürel zenginliğini ifade eden halk kültürü ürünleridir. Oyunlar, bir ülkedeki gelenek ve göreneklerini, giyim şekillerini, sözlü edebiyatını, ezgisini, iletişim şeklini, inançlarını, doğadaki yaşamlarını açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Çocuk oyunlarının yanında oyun araçları olan çocuk oyuncakları da o ülkedeki teknolojik gelişme ve uygarlık dönemlerinin açıklanmasında öncülük eder. Bu açıdan değerlendirildiğinde çocuk oyunlarının araştırılması ve gelecek nesillere taşınması büyük önem arz etmektedir.

Aynı uygarlığa bağlı kültürler farklı yer ve koşullarda olsa da onları birleştiren tarihi bağlar sayesinde benzer ürünler ortaya koyarlar; fakat bu benzerliğin oranı değişkendir. Yapılan bu çalışmada da Azerbaycan ve Türkiye’de oynanan çocuk oyunları ve oyuncakları karşılaştırılarak benzerlikler ortaya konulmuştur.

Hazırlamış olduğum bu çalışma, birçok kişinin katkı ve desteğiyle gerçekleştirilmiştir. Öncelikle bu çalışma konusunu almamda ve araştırmamın her aşamasında bana yol gösteren, hiçbir zaman desteğini esirgemeyen danışmanım Yrd. Doç. Dr. Ali Abbas ÇINAR’a teşekkür ederim.

Halkbiliminin değişik konularıyla ilgili çok sayıda makalesi bulunan, “Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü” , “Çocuk Oyun ve Oyuncak Terimleri Sözlüğü” gibi değerli çalışmalara imza atan, UNIMA Türkiye Milli Merkezi Başkanı Sayın Mevlüt ÖZHAN’ a yardımlarından dolayı çok teşekkür ederim.

Beni bugüne getiren eğitim hayatım boyunca da anlayışlı ve olumlu bakış açısıyla destek olan babama ve anneme sonsuz teşekkür borçluyum.

Bana her konuda olduğu gibi bu çalışmada da desteklerini esirgemeyen eşim H. Murat ÇELEBİ’ ye minnettarım.

Bu çalışma için yaptığım derleme çalışmalarında görüşme yaptığım Ege Üniversitesi’nde eğitim gören Azerbaycanlı üniversite öğrencilerine ve 15. Uluslar Arası Karşıyaka Çocuk Şenliği’ne Azerbaycan’dan gelen şenlik ekibine ilgi ve yardımlarından dolayı teşekkür ederim.

KISALTMALAR

Adana :Ada.

Adıyaman : Adı.

Afyon : Af.

Amasya: Ama

Ankara : Ank.

Antalya :Ant.

Aydın : Ay.

Balıkesir : Ba.

Bayburt :Byb.

Bilecik : Bil.

Bitlis : Bt.

Bkz.: Bakınız

Bolu : Bo.

Burdur: Brd.

Bursa: Brs.

C. : Cilt

Çanakkale :Çkl.

Çankırı :Çkr

Denizli: Dz.

Erzincan :Ezc.

Erzurum : Ezm.

Eskişehir :Es.

Gaziantep: Gaz.

Hatay :Hat.

Isparta :Isp.

İstanbul:İst.

İzmir:İz.

Karabük: Krb.

Karaman : Krm.

Kastamonu :Ks.

Kırıkkale : Krk.

Kırklareli : Krkl.

Kırşehir : Krş.

Kocaeli :Ke.

Konya :Kn.

Kütahya :Kü.

Malatya : Ml.

Manisa Mn.

Mardin :Md.

Muğla :Mğ.

Muş :Mş.

Nevşehir: Nş.

Niğde :Nğ.

Ordu: Or.

Rize:Rz.

s. : Sayfa

S. : Sayı

Sakarya :Sk.

Samsun :Sm.

Siirt:Sr.

Sinop :Sn.

Sivas :Sv.

Tokat :To.

Trabzon : Tr.

Van :Vn.

Yozgat :Yz.

GİRİŞ

1. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi

Azerbaycan ve Anadolu halk kültürü ürünleri içinde yer alan çocuk folkloru, araştırılmaya yakın zamanlarda başlanılsa da, kökleri çok eskilere dayanan, zengin ve kapsamlı bir alandır. Çocuk folkloru, çocuklara ait sözlü edebiyat ürünlerinin genel adıdır. Çocuk folkloruna Azerbaycan'da; sanamalar, saygıaçlar, uşak türküleri, acıtmalar, çaşırmalar, düzgüler, tapmacalar, uşak nağılları, nazlamalar, arzulamalar, okşamalar, beslemeler, laylalar, nenniler ve yanıltmacalar gibi türler dâhil edilmiştir (Türkiye Dışındaki Türk Edebiyatları Antolojisi 1, 1993: 184). Azerbaycan'daki bu zenginliği, Türkiye'deki çocuk folklorunda da görmek mümkündür. Türkiye'de çocuk folkloru; çocuk dili, ninniler, masallar, oyunlar, oyuncaklar, sayışmacalar, bilmece, sünnet, çocukluktan çıkma, hastalıklardan ve nazardan koruma, yürüme ve konuşma vb. gibi konuları kapsamaktadır (Özhan, 2005: 226).

Çocuk folklorunun ürünlerinden olan oyun ve oyuncaklar, çocukların toplumsallaşmasında, eğitiminde, çocuğun fiziki gelişiminde, eğlence aracı olmasında, hukuki (ödül-ceza) anlamda gelişmesinde, gelecekteki yaşamına hazırlanmasında ve hayal dünyasını geliştirmesinde temel unsurlardır. Oyun, çocuğun kendini tanımasına ve kendini başkalarından ayıran özelliklerinin bilincine varmasına yardımcı olur. Çocuk oynarken diğer insanlarla iletişim kurmayı, paylaşmayı, işbirliği ve yardımlaşmayı, birlikte problemleri çözmeyi öğrenir. Sosyal kuralları ve etik değerleri oyun yoluyla daha kolay kazanır. Oyun, sırasını bekleme, başkalarının haklarına saygı gösterme, sorumluluk alma, haklı haksız, doğru yanlış gibi değer ve kuralların öğrenilmesini destekler. Deneyimlerini geliştirip, öğrendiklerini pekiştirir. Diğer çocuk ya da çocuklarla birlikte olmanın zevkini tadarken, onlarla oyun oynamak istiyorsa, onlarla geçinmenin yollarını keşfetmesi gerektiğini kavrar. Oyuncak ise çocuğun beş duyusu ve duygularını uyaran, değerlendirme ve uygulama yetilerini geliştiren, hayal gücünü zenginleştiren, bedensel ve sosyal gelişimini hızlandıran oyun aracıdır.

Türkiye ve Azerbaycan'da oynanan çocuk oyunları ve oyuncakları arasında benzerlik olup olmadığını belirlemek amacıyla yaptığımız bu çalışmaya

başlamadan önce; her iki toplumun çocukları hangi oyunları oynamaktadır? Oyunlar nasıl bir akış içerisinde (ebe seçimi, eş seçimi, oyunu bitirme, oyun tekerlemeleri, oyun sonundaki ödül ve cezalar) gerçekleşmektedir? Her iki toplumda da geleneksel çocuk oyuncakları nelerdir? Oyun ve oyuncaklardaki benzeyen ve benzemeyen yanlar nelerdir? soruları birer problem teşkil ediyordu. Günümüze kadar Türkiye ve Azerbaycan’ da konuyla ilgili değerli çalışmalar yapılmış olmasına rağmen kapsamlı ve karşılaştırmalı bir incelemeye gidilmemiştir.

Araştırmayı yaparken belirli amaçlarımız vardı. Bu amaçlarımızı şu şekilde sıralayabiliriz:

1. Her iki halkın çocuklarının oynadığı oyunları belirleyerek oynanan oyunların nasıl bir akış içerisinde geliştiğini, ebe ve eş seçiminin belirlenişini, oyunun bitiriliş şeklini, oyunlardaki tekerlemeleri ve oyun sonundaki ödül ve cezaları tespit etmek,
2. Her iki halkın geleneksel çocuk oyuncaklarını belirleyerek oyuncakların malzemeleri, yapılış şekli ve kim tarafından yapıldığını belirlemek,
3. İki halkın çocuk oyunları ve geleneksel çocuk oyuncaklarının benzeyen ve benzemeyen yönlerini ortaya koymak.

Bu amaçlar doğrultusunda yapılan tespitler sonucunda, ayrı coğrafyalarda yaşayan fakat birbirinin devamı olan iki halk arasındaki benzerliklerin çocuk oyunları ve oyuncakları arasında da olup olmadığını belirlenmesi ve daha önce konuyla ilgili yapılmış müstakil bir çalışmanın olmaması araştırmanın önemini ortaya koymaktadır.

Türkiye ve Azerbaycan'da çocukların oynadığı oyun ve oyuncakların benzeyen ve benzemeyen yanlarını belirlemeye yönelik olan bu çalışma; süreli yayınlar, antolojiler, makaleler, derlemeler, sempozyum bildirileri ve tezlerden oluşan kaynakların taranmasıyla ve Türkiye’de yaşayan Azerilerle, İzmir’de Ege Üniversitesi’nde çeşitli bölümlerde okuyan öğrencilerle ve 15. Uluslar Arası Karşıyaka Çocuk Şenliği’ne Azerbaycan’dan gelen şenlik ekibiyle mülakat yoluyla yapılan Azerbaycan’daki çocuk oyunları ve oyuncakları ile ilgili derlemelerle gerçekleştirilmiştir. Elde edilen kaynaklar ışığında Azerbaycan’da oynanan çocuk

oyunları ve geleneksel oyuncakların Türkiye’de oynanan oyunlar ve geleneksel oyuncaklarla karşılaştırılmasına gidildi. Karşılaştırmaların daha rahat anlaşılabilmesi için de önce Azerbaycan’daki oyunun metni, sonra da Türkiye’deki oyunun metni alt alta sıralanmıştır. İki oyun arasındaki benzeyen ve benzemeyen yönler tespit edilerek karşılaştırma yapılmış, son olarak da oyunların Azerbaycan ve Türkiye’deki tespit edilebilen çeşitlenmeleri verilmiştir. Oyunların karşılaştırmalı incelemesi, Mevlüt Özhan’ın *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü* (1997: 15) adlı eserindeki sınıflandırma dikkate alınarak yapılmıştır. Geleneksel oyuncaklar ise oyuncakların malzemeleri, yapılış yöntemleri ve oyuncağın kim tarafından yapıldığı belirtilerek karşılaştırmaları yapılmıştır.

2.Oyun ve Oyuncaklarla İlgili Derleme ve İncelemeler

Çocuk oyunları ile ilgili Türkiye’de halkbilimi sahasında ilk çalışmalar 1930 yılından sonra yayımlanmıştır. *Halk Bilgisi Haberleri*’nde yayımlanan bu çalışmalar derleme niteliği taşır. Çocuk oyunları ile ilgili ilk kitap ise Yusuf Ziya Demircioğlu tarafından *Anadolu’da Eski Çocuk Oyunları* adıyla 1934 yılında yayımlanmıştır. Demircioğlu (1934: 3), eserinde bulunan tüm çocuk oyunlarını Muğla’nın Ula ilçesinden derlemiştir. Eserde altmış adet çocuk oyunu mevcuttur. Ayrıca eserin sonunda sipsi, patlangaç yapımı ve çeşitli tekerleme örnekleri bulunmaktadır. Eser dil incelemeleri için de bir kaynak niteliği taşımaktadır.

Ahmet Caferoğlu’nun *Anadolu Dialektolojisi Üzerine Malzeme II* adıyla yayımlanan eserinin ilk baskısı 1941’de yapılmıştır. Eserde Konya, Isparta, Burdur, Kayseri, Çorum ve Niğde illerinden derlenen 218 çocuk oyunu bulunmaktadır. Caferoğlu, eserinde özellikle oyun tekerlemelerine, yanıltmaçlara, oyunlara ait şarkılara ve dualara da yer vermiştir.

Ferruh Arsunar’ın *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler* adlı eseri 1955 yılında yayımlanmıştır. Arsunar, eserinin giriş bölümünde amacının bazı çocuk oyunlarını tanıtmak ve yeni araştırmalar için bazı ipuçları vererek konuya alaka uyandırmak olduğunu belirtmiştir (1955: 1).

Derleme niteliği taşıyan bir diğer eser, Saadettin Cömert'in *Oyun ve Rontlar* (1983) adlı eseridir. Eserde oyunlar sınıf, bahçe ve salon oyunları olarak gruplandırılmış, örnek oyunlar metinleriyle verilmiştir. Eserin son bölümüne seçme rontlar eklenmiştir.

Mevlüt Özhan'ın *Çocuk Oyunlarımız* adlı kitabı 1990 yılında Kültür Bakanlığı tarafından yayımlanmıştır. Eserde yazarın derlediği ve HAGEM arşivlerinden elde ettiği otuz üç ile ait çocuk oyununa yer verilmiştir. Kitaptaki oyunlar, çizimler ve fotoğraflarla desteklenerek açıklanmıştır.

Mevlüt Özhan'ın 1997'de yayımladığı *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü* adlı eseri, çocuk oyunları üzerine yapılmış kapsamlı ilk eserler arasındadır. Eser, konuyla ilgili yayınlanmış tüm çalışmalar gözden geçirilerek ve yazarının da yapmış olduğu derleme ve araştırmaları sonucunda oluşmuştur. Eserde yalnızca çocuk oyunları üzerinde durulmamış; oyun kavramı, genel olarak değerlendirme altına alınmış ve geleneksel çocuk oyuncakları üzerinde de durulmuştur (1997: 1).

Musa Baran'ın 1993'te yayımladığı *Çocuk Oyunları* adlı eser, yazarın İzmir ilinden ve özellikle yaşadığı Urla'nın Bademler Köyü'nden derlediği çocuk oyunlarını kapsamaktadır. Baran (1993: 173), kendisinin de bir arkeolog olması sebebiyle eserde arkeolojik verilerden faydalanarak bazı çocuk oyunları ve oyuncaklarının tarihi kaynakları ile evrensel özelliklerine de değinmiştir.

Nebi Özdemir, 1997'de *Türkiye'de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi* adlı iki bölümden oluşan doktora tezini tamamlamıştır. Özdemir, çalışmayı yapmaktaki amacını şu şekilde özetlemiştir: “Türk halkbilimi alanında çocuk oyunlarını bütüncül bir bakış açısıyla inceleyen müstakil bir çalışma bulunmamaktadır. Bu eksikliğin giderilmesi, çalışmamızın temel amaçlarından biridir.” (1997: X) Özdemir, çalışmasını, Cumhuriyetin ilanından sonra yayımlanan Türkiye'deki çocuk oyunları ile ilgili derleme ve inceleme çalışmalarından, 1995- 1996 yılları arasında Türkiye'nin her ilinden beş ilköğretim okuluna anket formları gönderilerek toplam 428 kişiden elde edilen metinlerden ayrıca seçilen araştırma bölgelerinden elde edilen gözlem ve mülakat metotlarından faydalanarak hazırlamıştır. Çalışma, Giriş dışında iki bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın ikinci bölümü, “Türkiye Çocuk Oyunları Kataloğu”ndan oluşmaktadır. Bu eser, Türkiye'deki oyun kavramı ve çocuk oyunları ile ilgili

kapsamlı bir çalışma olmasıyla alanda önemli bir açığı kapatma yolunda değerli bir çalışmadır.

Hasan Güneş'in, 2003 yılında yayımlanan *Çocuk Oyunları* adlı eseri bir derleme niteliğindedir. Kitapta yer alan bölümler beş grupta incelenmiştir. Eserde derlenmiş oyunlara ek olarak ebe seçme yöntemlerine de yer verilmiştir (Güneş 2003: V).

M. Öcal Oğuz ve Petek Ersoy'un yayına hazırladığı ve 2005 yılında yayımlanan *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları* adlı eser derleme niteliğindedir. Kitapta yer alan çocuk oyunlarının sınıflandırması, son derece özgün bir çalışmanın ürünü olup, ilk kez bu kitapta denenmektedir. Bu sınıflandırmaya göre çocuk oyunları, oyuncakların hammaddesi esas alınarak yirmi yedi bölüme ayrılmıştır (2005: 3). Eserde oyuncakların malzemeleri ve yapılışı hakkında da bilgi verilmektedir.

Oyun kavramına genel bir bakış açısıyla bakan, kültürün hangi ölçülerde oyunsal karakter taşıdığını göstermeyi amaçlayan Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* (oyun oynayan insan) adlı eseri ilk baskısını 1938'de yapmıştır. Huizinga (1995: 8), bu eski tarihli ama eskimeyen kitabında karşımıza "oyuncu insan" tablosu çıkarmakta ve bu örnek tipin hukuktan, savaştan; şiir ve felsefeye varana kadar kültürel hayatın halen her yerinde görülen varlık ve kimliğini ortaya koymaktadır.

Oyun kavramı üzerinde duran diğer bir eser, Metin And'ın *Oyun ve Büğü* adlı eseridir. Eser, ilk baskısını 1974'te yapmıştır. Eserde, oyun-büyü ilişkisi, oyunların eskiliği, yaygınlığı ve önemi, oyunlardaki söz-eylem-işlev, oyunların kümelenmesi ve yapısal tanımları gibi konularla ilgili geniş bilgiler verilmiştir. Bunun yanında Anadolu'daki oyunların ortaya çıkmasında Orta Asya kültürü, Anadolu kültürü ve İslam kültürü'nün etkili olduğunu belirtmiştir. And'ın eseri, oyun kavramını Türkiye'de ilk defa mitos-ritüel-inançlar açısından ele alması bakımından önemlidir.

Türkiye'de oyun kavramı üzerinde çocuk eğitimi ve gelişimi, çocuk ruh sağlığı ve psikolojisi açısından oyunun işlevlerini konu alan eserler de yayınlanmıştır. Çocuk gelişimi ve okul öncesi eğitimi alanında uzman olan Hatice Poyraz'ın *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak* adlı eseri 1999'da yayımlanmıştır. Poyraz, eserin önsöz bölümünde eserin yazılış amacını şu şekilde özetlemiştir: " Dünyada en fazla

oyun kapasitesine sahip olan tür insandır ve bebeklikten başlayarak bu kapasite devam eder. Bu görüşten hareketle oyun ve oyuncaklarla ilgili hem teorik bilgiler hem de uygulamalı oyun örneklerinin değişik gelişim alanlarına uygun örneklerini de vererek çocuğun bu vazgeçilmez faaliyetlerini zenginleştirmek amacıyla bu kitap hazırlanmıştır.”

Mücella Ormanlıoğlu Uluğ’un, ilk baskısı 1997 yılında yayımlanan *Niçin Oyun* adlı eserinde oyunun çeşitlerini ve faydalarını psikolojik açıdan değerlendirerek; oyunla terapinin özelliklerini belirtmiş, çocuğun gelişiminde ve çocuğu anlamada oyunun önemini vurgulamıştır.

Mevlüt Özhan’ın 2005’te yayımladığı diğer bir eseri *Çocuk Oyun ve Oyuncak Terimleri Sözlüğü*’dür. Eser, konuyla ilgili yapılmış ilk çalışmadır ve önemli bir açığı kapatmıştır. Eserde çocuk oyunları ve oyuncakları konusunda yaklaşık beş bin sözcük yer almaktadır (Özhan 2005: 7).

Pertev Naili Boratav’ın *Yüz Soruda Türk Halk Edebiyatı* (2003: 294) adlı eseri ilk baskısını 1969’da yapmıştır. Eserin altıncı bölümünde 55–59 nolu sorular bilmece, sekizinci bölümünde yer alan 69–75 nolu sorular da oyun tekerlemeleri hakkında bilgi vermektedir.

Pertev Naili Boratav, *Yüz Soruda Türk Folkloru* (2003) adlı eserinde 84-94 sorular oyun, oyun sınıflandırması ve oyuncak hakkında bilgi vermektedir.

Bekir Onur’un *Oyuncaklı Dünya* adlı eseri, ilk baskısını 1992 yılında yapmıştır. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürünü Araştırma ve Uygulama Merkezi- Oyuncak Müzesi, 1990 yılında Bekir Onur’un çabalarıyla açılmıştır. Onur, eserde oyuncak müzesine giden süreci aktarmıştır. Bu eser Türkiye’nin oyuncak tarihi ile ilgili ilk kitap olması açısından önemlidir. Eser; Oyunağın Dayanılmaz Ağırlığı, Oyunağın Ardında Yolculuk, İstanbul’un Yeri Aynı ve Anadolu’nun Açılması başlıkları altında dört bölümden oluşmaktadır. Onur, bu eseri, kuramsal nitelikli ve kaynaklara dayanan birinci bölümün dışında gezilerden, röportajlardan, anılardan ve izlenimlerden oluşturduğunu ve kitabın belgelere değil kişisel gözlemlere dayandığı için bir bilim kitabı olmadığını daha çok toplumsal tarih içerikli bir deneme olduğunu kitabın önsözünde belirtmiştir (2002: 7).

Bekir Onur ve Neslihan Güney tarafından, 2004 yılında yayına hazırlanan *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar* adlı kitap, Ankara Üniversitesi Çocuk

Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi (ÇOKAUM) ‘un çekirdek ekibi olan akademisyenler tarafından gerçekleştirilen araştırmalardan oluşmaktadır. 12 makalenin yer aldığı kitabın sonunda, başka çalışmalara yol göstermesi amacıyla hazırlanan çocuk oyunları bibliyografyasına yer verilmiştir. Makalelerin Türkçe metinlerinin yanında İngilizce çevirileri de verilmiştir.

Şükran Oğuzkan ve Neriman Sıpmaz’ın ortak çalışmaları olan ve oyuncak yapımını anlatan *Yaratıcı Çocuk Faaliyetleri* adlı eser, ilk baskısını 1976’da yapmıştır. Eserde içi doldurulmuş oyuncaklar, kil, kâğıt hamuru, tuz seramiği, kâğıt ve tahtadan yapılan oyuncaklar, müzik araçları ve kukla yapım yöntemleri anlatılmaktadır. Eserin önsözünde kitabın yazılış amacı şu şekilde özetlenmiştir: “Yaratıcı Çocuk Faaliyetleri derslerine olduğu kadar anaokulu ve ilkokul öğretmen ve öğrencilerine, anne ve babalara yardımcı olabilmektir.” (Oğuzkan-Sıpmaz 1981:5)

Nuran Bilgin’in I. Türk Halk Kültürü Araştırma Sonuçları Sempozyumu Bildirileri’nde (2006) yer alan “ *Türkiye’de Yöre Yöre Folklorik (Geleneksel) Yapma Bebekler*” adlı bildirisinde günümüzdeki folklorik bebeklerin eğitici olmasının yanında ekonomiye olan katkıları anlatılmaktadır.

Metin And’ın 1979’da Ulusal Kültür Dergisi’nde yayımladığı *Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi* makalesinde Anadolu’daki oyun zenginliğinden ve eskiliğinden bahsederken oyuncaklardan ve oyun kavramından da bahsetmiştir. Çalışmada ayrıca Türkiye’de Mangala, Azerbaycan’da Mereköçdü adıyla oynanan oyunun metni de verilmiştir.

Mevlüt Özhan’ın 2005 yılında *Çocuk Folkloru* adıyla Kebikeç Dergisinde yayımladığı makalesinde çocuk folklorunun kapsamı ve çocuk folkloru ürünleri hakkında bilgi vermiştir.

Azerbaycan’da çocuk folkloru araştırmaları XIX. yüzyıl sonu XX. yüzyıl başlarında başlamıştır. 1905’ten sonra yayınlanmaya başlayan Mekteb, Babeyi-Emir, Debistan, Rehber gibi dergilerde çocuk folkloru ürünleri yayımlandı. Özellikle tapmaca, çocuk oyunları, acıtma, yanıltmaca, düzgü vs. birbiri ardına yayımlanmaya başlandı. Bu ürünleri toplu olarak ilk yayımlayan Firudunbey Köçerlidir (Nebiyev 2000: 5).

Firidunbey Köçerli'nin ilk baskısı 1912 yılında yapılan *Balalara Hegayye* adlı eseri, Azerbaycan'da çocuk folkloru alanında yapılan ilk derleme çalışması olması bakımından önemlidir. Eserin ilk baskısındaki adı “*Balalara Hediye*”dir. Eserde Köçerli tarafından çocukların Azerbaycan halk edebiyatının bazı örnekleriyle tanışmalarını sağlamak için derlenmiş kısa hikâyeler, ninniler, düzgüler, sayacı sözleri, atasözleri, bilmece ve yanıltmaçlar bulunmaktadır (Köçerli 1972:2). Eser, Azerbaycan'da çocuk folkloruna ait eserlerin derlenip yayımlanması hususunda önemli bir yere sahiptir.

Çocuk oyunlarını kapsayan bir diğer eser de Elçin Aslanov'un 1984 yılında yayımlanan *El-Oba Oyunu, Halg Tamaşası* adlı eserdir. Bu eserde yazar, en eski zamanlardan başlayarak XX. asra kadar Azerbaycan'daki merasim şenlikleri, Aşure ve kukla seyirleri, çocuk, derviş, salon oyunları ve halk seyirlik oyunları gibi türleri bir araya toplanmış, bunların icra ediliş şekillerini de izah etmiştir. Eser, çocuk oyunlarının birçok örneğini ve onların çeşitli varyantlarını vermesi bakımından önemlidir.

Hacıbaba Ağayev'in *Azerbaycan Milli Halg Oyunları* adlı eseri 1992'de yayımlanmıştır. Eserde Azerbaycan halkının IX. asırdan beri oynadıkları 89 oyununa yer verilmiştir. Oyunlar, “Yer ve Araç-Gereçler, Oyuna Hazırlık, Oyunun Tasviri, Oyunun Kaidesi ve Metodik Gösteriş” başlıkları altında ayrıntılı olarak anlatılmıştır.

Azerbaycan sahasıyla ilgili en kapsamlı derleme çalışmalarını içeren ve Azerbaycan Elmler Akademiyası yayınlarından çıkan *Azerbaycan Folkloru Antologiyası*'nın iki, üç, dört, beş, yedi, sekiz ve dokuzuncu ciltlerinde çocuk folkloru ürünlerine ait örnekler bulunmaktadır. Antolojilerin üç, dört, beş ve sekizinci ciltlerinden çocuk oyunlarının metinlerine ulaşılmıştır. Antolojilerin her bir cildi Azerbaycan'da yer alan farklı bölgeleri kapsamaktadır.

Ehliman Ahundov'un derleyip düzenlediği *Azerbaycan Halk Yazını Örnekleri* adlı eseri, Semih Tezcan Türk çeviri yazısına aktarmış, “Giriş” ve “Sözlük” bölümlerini yazmıştır. Eser, 1994 yılında Türk Dil Kurumu'na yayımlanmıştır. Bu eserde Azerbaycan halk yazınının en güzel örnekleri bir araya getirilmiştir. Dolayısıyla, gerek karşılaştırmalı Türk halk yazını araştırmalarında; gerekse karşılaştırmalı Türk halk bilgisi araştırmalarında bu derlencedeki gereçlerden geniş ölçüde faydalanılabileceği eserin girişinde belirtilmiştir (1994: 1). Eserde

çalışmamamızla ilgili olarak yirmi dört çocuk oyununa, çocuk koşuklarına (düzgüler, sanamalar, acıtmalar, yanıltmaclar), bilmecelelere yer verilmiş olması önemlidir.

Telli Memmedova'nın “ *Uşag Oyunları Haggında*” adlı makalesi *Azerbaycan Şifahi Halg Edebiyatına Dair Tedgigler* adlı eserin dördüncü cildinde bulunmaktadır. 1973'te yayınlanan eser, Azerbaycan'da çocuk oyunları üzerine toplu bakış sergileyen, oyunların eskiliği ifade ederek oyun sınıflandırmaları ve çeşitli oyun örnekleri ve oyun varyantlarına değinmesi bakımından önemlidir.

Azad Nebiyev'in *Azerbaycan Uşag Folkloru* adlı eseri 2000 yılında yayımlanmıştır. Eser, Azerbaycan çocuk folkloru ve ürünleri hakkında bilgi vermektedir.

Türk Cumhuriyetleri'ndeki çocuk oyunlarına topluca göz atılabilecek tek eser, Mevlüt Özhan ve Malik Muradoğlu'nun 1997'de yayımladığı *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları* adlı eserdir. Eserde Azerbaycan, Kazakistan, Kırgızistan, Özbekistan ve Türkmenistan ile Türkiye ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde çocuk oyunları ile ilgili yapılan inceleme ve araştırmalar bulunmaktadır (1997: 13). Eserde Türk Cumhuriyetleri'nde çocukların oynadığı oyunlara örnekler verilmiştir. Eserde Azerbaycan çocuk oyunları için yirmi sekiz, Türkiye'deki çocuk oyunları için de otuz sekiz oyun metni verilmiştir.

Çocuk oyunları veya oyuncakları ile ilgili karşılaştırmalı olarak yapılan iki çalışma tespit ettik. Bunlardan ilki Mevlüt Özhan'ın 1995'te İpek Yolu Uluslar Arası Halk Edebiyatı Sempozyumu Bildirilerinde yer alan *Türk Cumhuriyetlerinde Oynanan Çocuk Oyunları ve Tekerlemelerinin Türkiye'dekilerle Karşılaştırılması* adlı bilgi şöleni bildirisi. Özhan, bildiride çocuk oyunlarını Aşık Oyunları, Atlama-Sıçrama-Sekme Oyunları, Değnek Oyunları, Dilsiz-Şaşırtma-Şaka Oyunları, Dramatik Nitelikli Oyunlar, Ezgili Oyunlar, Koşma-Kovalama-Kapma Oyunları, Saklama-Saklanma Oyunları, Taş Oyunları ve Top Oyunları olarak ayırdığı sınıflandırmayı baz alarak karşılaştırmasını yapmıştır. Biz de çalışmamızda bu sınıflandırmayı kullanacağız. Özhan, ayrıca bildirinin sonuna “Oyun Adları Çizelgesi” ekleyerek okuyucunun karşılaştırmayı daha açık görmesini sağlamıştır.

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi'nin 2005 yılında yayınladığı birinci sayısında Yusuf Habibov ve İsmail Sözen'in *Anadolu ve*

Azerbaycan Türklerinin Çocuk Oyunlarının Karşılaştırması adlı makalesi dikkat çekicidir. Makalede iki halkın yalnızca ezgili (şarkılı) oyunları ezgileri bakımından karşılaştırılmıştır.

3. Oyun Kavramı ve Çocukluk

A. Oyunun Tanımı:

Oyun, çocuğun gelişiminin ilk yıllarında bir zevk, ilerleyen zamanlarında belirlenmiş veya belirleyeceği kurallara bağlı kalarak gücünü, zekâsını, yeteneğini, mizacını gösterdiği bir toplusallaşma sürecidir. Oyun, çocuğun doğasında olan bir unsur olup onunla da gelişimini sürdürür. Tek bir oyun tanımı yapmak oldukça zordur. Farklı kaynaklardan hareketle oyunun tanımına bakıldığında:

Oyun, kelime anlamı bakımından birçok anlam yüklenmiş bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Türkçe Sözlük'te (2005: 1526) oyun: “Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence; kumar; şaşkınlık uyandırıcı hüner; tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket; teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç; hile, düzen, desise, entrika.” şeklinde tanımlanmıştır.

Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü'nde (1991: 668) oyun sözcüğünün karşılığı Azerbaycan Türkçesi'nde de aynıdır.

Azerbaycan Türkçesi Sözlüğü'nde (1994: 940) oyun kavramı: “Eğlenmek ve vakit geçirmek için birkaç kişi veya çocuk arasında yapılan türlü eğlence; belirli kural, usul ve şartlar dâhilinde yapılan spor, spor türü.” şeklinde tanımlanmıştır. Azerbaycan'da oyun sözcüğünün “oyon, oyn ve oyun” şeklinde telaffuzları da vardır (Aslanov, 1984: 163).

Yukarıdaki tanımlarda da görüldüğü gibi oyun sözcüğünün Türkiye Türkçesi'ndeki kullanımı ile Azerbaycan Türkçesi'ndeki kullanımı aynı anlam ve şekildedir.

Kâmûs-ı Türkî'de (1991: 1024) oyun kelimesi: “Eğlenmek ve vakit geçirmek için bütün vücut ile veya el ile belirli arkadaşlar arasında yapılan şey; çocuklara ve büyüklere ait olmak üzere çeşitleri sayısızdır.” şeklinde tanımlanmıştır. Bu anlamların yanında kumar; dans; cambazlık gösterisi; hile; tiyatro oyunu.” anlamında ifade edilmiştir.

Oyun kelimesinin etimolojisine gelindiğinde, Hasan Eren (1999: 311), Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü'nde, oyun kelimesiyle ilgili olarak:“En eski yazılı kaynaklardan başlayarak *oyun* olarak geçer.” ifadesini kullanmıştır. Eyüboğlu'nun Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü'nde (1995: 520) Türkçe “oy (çukur)” kökünden “oy-un (çukur açmak)” sözcüğünün türetildiğini sonradan sözcüğün anlam genişlemesine uğrayarak “ oynamak, biriyle eğlenmek, aldatmak” anlamlarında kullanılmaya başlandığını belirtmiştir.

Oyunun tanımı farklı alanlarda uzman kişiler tarafından da yapılmıştır. Oyun kavramı çocuk ruh sağlığı ve psikolojisi, çocuk gelişimi ve eğitimi alanlarında tanımlanırken görülen en önemli unsur, oyunun kendisi değil oyunun çocuk üzerinde yapacağı olumlu gelişmelerdir. Konumuz gereği tanımlar verilirken çocuk oyunları üzerinde duracağız. Bu tanımlardan bazıları aşağıda verilmiştir:

Mevlüt Özhan (1997: 15), *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü* adlı eserinde, oyunu “Bir veya birden çok kişinin belli kurallar içerisinde zihni, bedeni ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketler.” olarak ifade etmiştir.

Mücella Ormanlıgözü Uluğ (1999: 11-12), *Niçin Oyun* adlı eserinde: “Oyun, sonucu düşünülmeden eğlenmek amacıyla yapılan hareketler, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleri ile öğrenmesi yöntemi, çocuğun işi, bir uyum, hayal ile gerçek arasında bir köprü, bir sosyal kuruluş, çocuğu iç dünyasına götüren bir faaliyet, çocuğun iç dünyasının bir aynası, yaratıcı düşünce ile beraber olan, yenilik ve değişiklik arzusuna verilen olumlu bir cevap, çocuğun gelişimini sağlayan en ideal ortam, mantığa aykırı gibi görünen bir davranış, çocuğun deney yolu ile düşünmesi, çocuğun bulunduğu yaş ve gelişme düzeyine göre, bir boş zaman

faaliyeti, eğlence ile yapılan bir etkinlik, insandaki gizli enerjinin kullanılması, canlılık anlamına gelen, yaratıcılığın sürekli göstergesi, çocuğu yetişkin yaşamına hazırlayan son derece önemli bir araç, yalnızca eğlenmek için yapılan bir faaliyet olmaktan çok ciddi bir faaliyet, gelişimi sağlayan işlevsel bir durum, çocuğun dili, çocuğun sosyal ve ahlaki değerleri öğrendiği bir alan, çocuğun öğrenme laboratuvarı, çocuğun zeka, beden ve kişilik gelişimini sağlayan bir faaliyet, çocuğa boşalım olanağı veren bir faaliyet, egonun bir fonksiyonu ve geniş anlamda çocuğun kişiliğini bütünü ile etkileyen bir faaliyettir.” şeklinde tanımlamaktadır.

Luella Cole ve John B. Morgan (2001: 229) *Çocukluk ve Gençlik* adlı eserde: “ Bir kimsenin kendiliğinden yaptığı ve görünürde pratik bir sonu olmayan herhangi bir şeydir.” olarak tanımlamışlardır.

Mehibe Akandere (2003: 1-2), oyunun tanımını çok yönlü düşünerek: “Oyun, çocukların ve daha az ölçüde de büyüklerin, günlük yaşam uğraşlarından ayırabildikleri boş zamanlarında, herhangi bir üretim çabası ya da başka çeşit hizmetleri zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemler; belirli, kesin zaman ve yer kuralları içinde özgürce kabul edilmiş, ancak kesinlikle bağlayıcı kurallara göre yürütülen, amacını kendi içinde taşıyan ve sıradan hayattan farklı olan, bilinçli ve gerilim duygusunun eşlik ettiği gönüllü bir etkinlik ya da uğraşı; fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla, gerçek hayattan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belirli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümü ile etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinlik; insanların bedeni ve zihni yeteneklerini geliştirmek amacını güden; hesap, dikkat ve beceriye dayanan, çoğu kez oyalanmak için oynanan aynı zamanda haz veren bir tür yarışma; insanlara iyi zaman geçirtmek için yapılan eğlendirici etkinlikler; sanatsal değer taşıyan, insanları estetik açıdan geliştiren, aynı zamanda coşku ve haz veren beceri isteyen gösterilerdir.” şeklinde tanımlamalar yapmıştır.

Oyun, örnek bazı durumlar meydana getirerek, tecrübe ve tasarlama yoluyla gerçeği öğrenen insan yeteneklerinin çocuksu ortaya çıkışıdır. Çocukluk döneminin temel amacı öğrenme ve yaratma, tecrübe kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracı, duyguları ifade etme yolu sıkıntılarından kurtuluş, özgürce yapılan

haz veren mutluluk kaynağı olan çocuğu geliştiren ve eğlendiren, çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen etkinliklerin tümüdür (Poyraz 1999:136).

Oyuna farklı bir bakış açısı getiren, oyunu kültürden de önce oluştuğunu söyleyen ünlü tarihçi Johan Huizinga (1995: 48) ise oyunun tanımını şu şekilde yapmıştır: “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusuyla ‘alışılmış hayat’ tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir.”

Maddi çıkar sağlanan oyunları tanımının dışında tutan Huizinga’nın tanımını geliştiren Roger Caillois, “Oyun, serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinciyle yapılan gönüllü hareket ya da faaliyettir.” şeklinde tanımlamıştır (Poyraz 1999: 6).

Metin And’ın ise Oyun ve Bügü (2003) adlı eserinde oyun konusunu ayrıntılı olarak işlemesine rağmen kesin bir oyun tanımı yapmaması dikkat çekicidir. Bizce bunun sebebi oyunun çok yönlü bir eylem olmasından kaynaklanmaktadır. Oyun ile ilgili tanımların çokluğu da oyunun önemini bir kez daha ortaya koymaktadır.

B. Oyunun Sınıflandırılması:

Çocuk oyunlarının çok çeşitlilik arz etmesi nedeniyle dallarında uzman kişiler oyunları sınıflandırma yaparak açıklama yoluna gitmişlerdir. Ancak daha baştan söylemek gerekirse yapılmış sınıflandırmalar birbirlerinden oldukça farklıdır. Her kuramcı kendi sınıflandırmasını yaparken farklı unsurları dikkate almıştır. Yapılan belli başlı sınıflandırmaları şu şekilde belirtebiliriz:

Gelişim psikolojisi uzmanı Piaget, oyunları alıştırma, sembolik ve kurallı oyunlar olarak üç kategoride sınıflandırmıştır (Özdoğan, 2000: 104). Bu sınıflandırma doğrultusunda alıştırma ve sembolik oyunlar, çocuğun ben- merkezci olduğu dönemi kapsarken kurallı oyunlar, sosyal düşüncelerin başladığı dönemin oyunları olduğu görülür.

Caillois, birinci boyutta oyunları, ludus (kurallara kendini uydurmak) ve paidia (gürültülü, düzensiz, içten geldiği gibi oyunlar) diye ikiye ayırmıştır; ikinci boyutta ise argon (yarışma, çatışma), alea (rastlantı, kader, talih), mimicry (yansılama, taklit, gösteri) ve ilinx (baş döndüren, insanı sevindiren, coşturan, ürpertili bir tat veren) olmak üzere dörtlü bir kümeleme yapmıştır (And , 2003: 69).

Ferruh Arsunar (1955: 4- 6) , Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler adlı eserinin giriş bölümünde oyunları türkölü, ezgili ve düz oyunlar (yani türküsüz ve ezgisiz oyunlar) olarak üç grupta toplamıştır. Daha sonra oyunları melodili oyunlar olarak ifade ederek çocukların oynadıkları yaşa göre 5-7, 8-12, 13-15 yaş arasındakilerin oynadıkları oyunlar şeklinde gruplamıştır. Arsunar, oyunu toplumsal özellikler bakımından şehir ve kasabalardaki çocuk oyunları, köylü ve dağlıların çocuk oyunları ve oymaklardaki çocuk oyunları olarak üç gruba ayırmıştır. Bunlara ek olarak oyunları kız çocuk oyunları, erkek çocuk oyunları, karma oynanan çocuk oyunları ve mevsimlere göre oynanan çocuk oyunları olarak sınıflandırma yapmıştır.

Diğer bir geniş sınıflandırma da Pertev Naili Boratav'a aittir. Boratav (2003: 300-301), oyunları şu şekilde sınıflandırmıştır:

I. Sadece çocuklara özgü oyunlar

- a) Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar,
- b) Çocukların söz oyunları,
- c) Takım halinde, danslı, türkölü oyunlar ve basit taklit oyunları,

II.Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyüklük ve törelik oyunlar

- d) Talih oyunları,
- e) Kumar oyunları,
- f) Niyet ve fal oyunları,
- g) Törelik ve büyüklük oyunlar,

III. Beceri ve güç oyunları,

- h) Asıl beceri oyunları,
- i) Utmalı/ kazanmalı beceri oyunları,
- j) Jimnastikli ve ritmik oyunlar,
- k) Asıl güç oyunları,
- l) Güç ve beceri oyunları,

IV. Zekâ oyunları,

- m) Aldatmaca, yutturmaca oyunları,
- n) Bellek gücü, düşünce çevikliği, sezinleme oyunları,
- o) Saklamaca ve saklambaç oyunları,
- p) Çizgili oyunlar,
- q) Taşlı oyunlar,
- r) Başkaca zekâ oyunları. Bu bölüme giren oyuncaklar,

V. Katışimli oyunlar,

- s) Katışimli oyunlar,
- t) Oyuncaklar.

Musa Baran (1993: 23- 24), Çocuk Oyunları adlı eserinde oyunları işlev bakımından üç ana grupta ve alt başlıklarla sınıflamıştır:

A) Gönlü hoş eden oyunlar (Duygusal oyunlar)

- 1.Gelişigüzel oyunlar (Islamaç)
- 2.Taklit oyunları (Tavşan Kaç)
- 3.Donatım Oyunları (Kına Vurmaç)
- 4.Tekerlemeli Oyunlar (Çatal Matal)
- 5.Türkülü Oyunlar (Uzun Urgan)
- 6.Orta Oyunları (Yüz Akı)
- 7.Falımsı Oyunlar (Papatya Falı)
- 8.Vuruşmalı Oyunlar (Ateş Kes)

B) Usu geliştiren oyunlar

9. Şaşırtmalı Oyunlar (Farfara Filli)
- 10.Bilmeceli Oyunlar (Me Sana)
- 11.Resimli Oyunlar (Nokta Nokta)
- 12.Dilsiz Oyunlar (İsim Bulmaca)
- 13.Ütümlü Oyunlar (Üç Taş)

C) Bedeni Eğiten Oyunlar

14.Sportif Oyunlar (Kar Topu)

15.Avla ilgili Oyunlar (Kuş Tutmaç)

Metin And (2003: 241- 289), Oyun ve B adlı eserinde yaptığı sınıflandırmanın bilimsel olmadığını ifade ederek ocuk oyunlarını oyunlardan kimilerinin adına, kullanılan araç gerelere, nemli eylemine, amacı ve işlevine gre; aşık oyunları, yzk oyunları, top oyunları, değnek oyunları, taş ve glle oyunları, koşma-kovalama-kurtarma-zor kullanma oyunları, atlama, sıçrama, sekme oyunları, saklama-saklanma-oranlama oyunları, dilsiz-şasırtma-şaka oyunları, dramatik nitelikte-bylk-trenselsel oyunlar ve eşitli oyunlar olarak sınıflandırmaktadır.

Yukarıdaki sınıflandırmanın benzer bir şekli olan başka bir sınıflandırmayı da zhan (1990: 9), oyunların oynanış zelliklerini ve kullanılan oyun araçlarını gz nne alarak aşık oyunları, atlama-sıçrama-sekme oyunları, değnek oyunları, dilsiz-şasırtma-şaka oyunları, dramatik nitelikli oyunlar, ezgili oyunlar, koşma-kovalama-kapma oyunları, saklama-saklanma oyunları, taş oyunları ve top oyunları olarak on grupta toplamıştır. Fakat zhan (1997: 17-18), Trkiye’de ocuk Oyunları Kltr adlı eserinde yapılan bu sınıflandırmanın amacına uymadığını belirterek genel olarak ş şekilde sınıflandırmıştır:

A) Oynama zamanlarına gre;

- 1) Gndz oynanan oyunlar,
- 2) Gece oynanan oyunlar,
- 3) Hem gndz hem gece oynanan oyunlar,
- 4) Belirli mevsimlerde, aylarda, gnlerde oynanan oyunlar,

B) Oynanma yerlerine gre;

- 1) Aık alanlarda oynanan oyunlar,
- 2) Kapalı alanlarda oynanan oyunlar,
- 3) Hem aık hem kapalı yerlerde oynanan oyunlar,

C) Oynayanların cinsiyetlerine gre;

- 1) Erkekler tarafından oynanan oyunlar,

- 2) Kızlar tarafından oynanan oyunlar,
- 3) Karışık oynanan oyunlar,

D) Oyun içinde kullanılan araçların türüne göre;

- 1) Taşla oynan oyunlar.
- 2) Topla oynanan oyunlar,
- 3) Değnekle oynanan oyunlar,
- 4) İple oynanan oyunlar,
- 5) Aşık, bilye, ceviz, badem vb. şeylerle oynanan oyunlar,
- 6) Oyuncaklarla oynanan oyunlar,
- 7) Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlar.

Azerbaycan’da da çeşitli oyun sınıflandırmaları yapılmıştır. Azerbaycan çocuk folklorunu sınıflandıran, özellikle de çocuk oyunlarını ilk kez sınıflandıran B. Hüseyinli olmuştur. O, kendinden önceki bilim adamlarının sınıflandırma prensiplerini temel alarak Azerbaycan çocuk oyunlarını iki büyük gruba ayırmıştır:

- 1) Yaz Oyunları
- 2) Kış Oyunları

B. Hüseyinli “Azerbaycan Çocuk Folkloru” makalesinde çocuk oyunlarını bir bütün olarak ele almış, çocuk oyunlarını konusu, oynanış biçimi, oynanış zamanı ve aynı zamanda müzikal açıdan incelemiştir (Habibov- Sözen 2005: 78).

Azerbaycan’da yapılan oyun sınıflandırmalarından biri de İ. Bağirov’un yaptığı sınıflandırmadır. Bağirov oyunları beş gruba ayırmıştır (Memmedova 1973: 165). Sınıflandırma şöyledir:

- 1) Emek ve Zahmet Oyunları
- 2) Kahramanlık ve Cengâverlik Oyunları
- 3) Bayram ve Merasim Oyunları
- 4) İdman Oyunları
- 5) Çocuk Oyunları

Sonu olarak her ne kadar bir sınıflandırma yapmak zor gibi gözükse de yapılmış sınıflandırmaların sistematik incelenme açısından oldukça faydalı olduğu düşünülmektedir. Sınıflandırmalara genel olarak bakıldığında aslında birbirlerinin eksiklerini tamamladıkları görölmektedir. Oyunun tanımı ne kadar oksa oyun sınıflandırması da bir o kadar fazladır.

C. Oyunun Tarihi

Huizinga, insanı *Homo Ludens* (oyuncu insan) olarak tanımlayarak başladığı *Homo Ludens* adlı eserinde oyunun költürden daha eski olduğunu belirtmiştir (1995: 13-16). Bu anlamda oyun, költürden önce var olup költürün oluşmasını sağlamıştır denilebilir.

Oyunun tanımı yapılırken üzerinde durulan en önemli unsur oyunun ocuğun (daha da genellenirse insanın) doğasında var olan öğrenilmeyen bir zevk olduğudur. İşte bu doğamızda olan oynama arzusu yalnızca insanda değil aynı zamanda hayvanda da vardır. Huizinga (1995: 19), bunu şöyle belirtiyor: “Oyun herkes tarafından gözlenebilir bir olgu olarak, aynı anda hem hayvanlar âlemini, hem de insanlar âlemini kapsamaktadır.”

Bu anlamda çevremizdeki hayvanları şöyle bir gözlemlememiz yeterlidir. Yavru bir kedi uzatılan ip yumağını kendine bir rakip olarak görür ve sizin yumağı her ekişinizde üzerine atlayarak savaşıyormuş gibi davranması, iki köpeğin birbirini kovalıyormuş gibi yapması, örümceğin hayatta kalmak için tehlike anında büzüölüp ölü taklidi yapması gibi örnekler hayvanların da oyun oynadığını göstermektedir.

Tarihe incelendiğinde; Antik dönemde Yunanistan şehirlerinde yaşayan ocukların müzik, dans, şarkı ile zenginleşen oyunları oynama imkânlarının olduğu, hatta şehirde yaşayan ailelerin eşitli festivallerde kırsal kesim halkına sundukları oyunlarla, ocuklarını nasıl iyi bir şekilde eğittikleri göstermek için bu festivalleri önemli fırsat olarak kullandıkları da görölmektedir. Ortaağ'da yeniliklere karşı ıkan bir düşünüş egemen olduğundan, her dört yılda bir gelenek haline gelmiş olan Olimpia oyunları da M.S. 395 yılında, o zamanın kralı Théodosius tarafından kaldırılmıştır. Ayrıca, Rönesans dönemine kadar oyun oynatma ve beden eğitimi

yaptırma en büyük günahlardan biri sayılmış ve bu tip faaliyetlere okullarda yer verilmemiştir (Poyraz, 1999:3).

Çeşitli ulusların tarihinde oyunun ilk şekillerinin müzik eşliğinde oynandığı görülmekte ve hareketli oyun olarak nitelendirilebilecek olan bu oyunlar yoluyla insanların kendilerini tanrıya yakın hissettikleri düşünülmektedir. Bu nedenle ilkel insan topluluklarında oyun, tanrılara yaklaşabilmek için bir takım mimikli danslar ve belli bir kurala uymayan ritmik hareketler topluluğu diye tanımlanmaktadır. Aynı konuda Caillois (Poyraz, 1999: 3) tarafından da şu yorum getirilmektedir: “Birçok oyunun, hem de sıradan oyunların kutsal bir kökeni vardır. Bir mevsim kaynağının veya bir tabiat unsurunun, denizin, havanın, kışın veya yazın mistik üstünlüğü olduğuna hükmeden Eskimolardaki ip oyunları da böyledir. Pasifik'te uçurtmalar ve kaygan direkler gökyüzünün fethi mitoslarına bağlıdır; futbolun kökeni olan Maori top oyunlarında hedef-top güneşi temsil eder.”

Çocuk oyunları içerisinde taşla, aşıkla oynanan oyunları genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir. Arkeologlar yaptıkları çeşitli araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimleri bulmuşlardır. British Museum'da bulunan topraktan bir heykel iki kız aşıklar oynarken göstermektedir. Heykelin yapılış tarihi İ.Ö. 800 yılını göstermektedir. Eski Mısır'da bulunan Orta krallık dönemi duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine İ.Ö. 2600 yılında Mısır'da Ak-hor mezarında bulunan duvar resminde bir kız el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyuna rastlanmıştır. Ayrıca aşıklar, sopayla çember sürme, topa ve top oyunları oynandığına dair resimler bulunmuştur. Komşu uygarlıklardaki bu örnekleri çoğaltmak mümkündür (And, 2003: 42).

Çevre uygarlıklarıyla ilgili şu örnekler de verilebilir: Mısır'da, İran'da yapılan kazılarda oyuncaklar bulunmuş, eski Girit Uygarlığı kalıntılarında, bebekler ve oyuncak ev eşyalarına rastlanmıştır (Akandere, 2003: 3). Anadolu'da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar stellerinde de çocuk yaşantısıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Genç Hitit döneminde Maraş'ta bulunan kalıntılarda aşıklar kemiği ve kırbaça oynayan çocuk resimlerine rastlanmaktadır. Bizans dönemine ait mozaiklerde çember çeviren çocuk, dama, dokuztaş oyunu çizimleri bulunmaktadır (Başaranbilek, 1994: 53).

Oyunun tarihi ile ilgili olarak Türk kültürünün temel yazılı kaynaklarına baktığımızda şunları görürüz: H. Namık Orkun'un "Prens Kalyanamkara ve Papamkara Hikâyesinin Uygurcası" adlı eserinde sadece "çingartgu" (çingirak) kelimesine rastlanmıştır (Özdemir, 1997: 43). H. Namık Orkun (1994: 272), Eski Türk Yazıtları adlı eserinde, Tun-huang mabetlerinde bulunan Irk Bitiğ'de oyun kelimesinin "kumar" anlamında kullanıldığını söyler:

oyma: er/ er:/oglanın:/ kişisin: (*kumarcı adam oğlunu adamlarını*)

tutug:/ ur/ upan: usıç:/ oyug:alıp: (*kumara vurarak tehlikeli oyunu alıp*)

barmış: og / lın: kişis / in: utuz / maduk: (*varmış oğlunu adamlarını kaybetmedikten*)

yana:/tokuzon:/ boş: koy/utmuş: (*başka doksan sahipsiz koyun kazanmış*)

og / lı: yutuz/ı: kop: öğ/ irer: tir: (*oğlu hizmetçileri hep memnundur.*)

W. Bang ve Rahmeti Arat (1936: 11), Oğuz Kağan Destanı adlı eserde Oğuz Kağan'ın büyümesiyle ilgili kısımda oyun kelimesi geçmektedir:

"...oşul oğul ana-

sı-ning kögüsündün oğuz-nı içip, mundın

ardık-rak içmedi. yig ed, aş, sürme

diledi. dili kile başladı. kırık kündin song

bedükledi, yürüdi, **oynadı.**"

(Bu çocuk anasının göğsünden ilk sütü emdi ve bir daha emmedi. Çiğ et, çorba ve şarap istedi. Dile gelmeye başladı. Kırk gün sonra büyüdü, yürüdü ve oynadı.)

Türk halkbilimi araştırmaları açısından büyük önem taşıyan 15. yüzyıla ait olduğu kabul edilen Dede Korkut'ta (Ergin, 2004: 81) oyunlarla ilgili ayrıntılı bilgi bulunmamaktadır. Sadece "Dirse Han Oğlu Boğaç Han" hikâyesinde şöyle söylenmektedir:

"... Dirse Hanun oğlançuğı üç dahı ordu uşağı meydanda aşuk oynarlar-idi."

(Dirse Han'ın oğlu üç ordu çocuğu ile orada aşık oynuyormuş.)

Divan-ı Lügat-it Türk'te (1991) oyun ve oyunla ilgili terimlerin yanı sıra şu oyun isimlerine rastlıyoruz:

Töpük: Çocukların teperek oynadıkları bir oyun.; Çengli mengi: Bir çocuk oyunu, salıncak.; Cevgen: Bir çeşit oyun.; Karaganu: Çocukların akşamları oynadıkları bir oyun.; Köçürme oyun: On dört adı verilen bir oyun.; Müngüz müngüz: Bir çeşit çocuk oyunu.; Öceş: Yarış etmek.; Ötüş: Bir çeşit çocuk oyunu.; Ütüş: Bir çeşit çocuk oyunu, bu oyunda ütme yutma.; Yalınğu: Salıncak oyunu.; Yarış: Yarışmak, yarış etmek, at yarışı yapmak.; Bunların dışında oyunla ilgili olarak; Aşukla- : Aşık kemiğine vurmak.; Büdhik: Oynamak raksetmek.; Büdhüş: Oyunda ve raksta yarışmak.; Çekleş: Kura çekişmek.; Oyna: Oynamak.; Oynagu yer: Oynanacak yer.; Ötüş ötüş: Ötüş oyununda arkadaşını, yanındakini itmek anlamında söylenen söz.; Tasal: Çevgen oyununda çizilmiş sınır.; Utsuk: Oyunda yutulmak.; Utuş: Oyunda yutuşmak; Aşuk: İnsanın topuk kemiği.; Çik: Aşık oyununda aşığın yan yattığında çukur tarafı yukarı geldiğinde “çik turdu” denilir.

And'ın tespitlerine göre Orta Asya şamanının türlü adları arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad Türkçe bir sözcük olan “*oyun*”du. Kadın şamana ise Moğolca'dan gelen *udahan*, orta şamana *orta-oyun* yüce şamana *ulahan-oyun* deniliyordu. Daha da önemlisi oyun sözcüğü yalnız şaman için değil; Türkistan'da şaman töreninin tümüne de deniliyordu (And, 2003: 37).

Oyun kavramı hakkında değişik bir kullanım olarak araştırmacı Radloff, Yakutların erkek Şamanlarına “oyun” dendiğini belirtmiştir (Şener, 1997: 17).

XVI. yüzyıl toplumsal yaşayışını ve görgü kurallarını anlatan tarihçi Gelibolulu Mustafa Ali'nin *Meva'idü'n-Nefa'is Fi Kavaidi'l Mecalis* adlı eserinde çağının satranç, cirit, tavla vb. oyunları üzerine bilgi verilmektedir (And, 2003: 43).

Bir başka yazılı kaynak olan, XVII. yüzyılda yayımlanmış bir kitap Doğu oyunları, bu arada Türk oyunları üzerine geniş bilgi vermektedir. Kitabın yazarı Oxford Üniversitesi'nde Bolden Kitaplığı'nın görevlisi Profesör Thomas Hyde'ın 1694 tarihinde yazmış olduğu *Do Ludis Orientalibus* adlı eserinde şu Türk oyunlarının tanımını vermiştir: Allı dikli oyunu, Aşık oyunu, Atlanbaç oyunu, Bızdık oyunu. Çalık oyunu, Dokuztaş oyunu, Dur Tut oyunu, El oyunu, Falaka oyunu, Fırlak oyunu, Gerdan oyunu, Koz veya ceviz oyunu, Kumar oyunu. Mangala oyunu, Siramana oyunu, Satranç oyunu, Sultan oyunu, Tabanca oyunu, Takla oyunu, Tavla oyunu, Tek mi çift mi oyunu, Top oyunu, Tura oyunu, Uzun Eşek oyunu, Yumurta oyunu (And, 2003: 45- 46).

Çocuklar dünyanın en saf varlıklarıdır. İstemedikleri bir şeyi yaptırma ve sevdirmeye konusunda onları ikna etmek zordur. Çocuk sevdiği oyunu oynar, geliştirir, saklar ve bir sonraki kuşağa kurallarıyla beraber öğretir. Bu nedenle birçok oyun bazı değişikliklere uğrayarak veya kendini koruyarak çok eski tarihlerden süzülerek günümüze kadar bizlere ulaşmıştır.

D. Oyunun Temel Özellikleri

Oyun üzerine geniş araştırma yapan uzmanlar oyunun birçok temel özelliklerini de ortaya koymuşlardır. Biz burada oyunun temel özelliklerini ifade ederken Huizinga ve Özhan'ın belirlediği özellikleri temel alacağız.

Her oyun her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir (Huizinga, 1995: 24). Oyun başkasından gelen dayatmalarla gerçekleşemez. Oyun zevk için yapılan bir eylemdir. Oyuna katılmaya zorunda olmak (yetişkinlerde de bu böyledir) oyundan zevk almayı ortadan kaldırır. Dayatmalarla oyuna dâhil olan çocuk oyunun akışını değiştirmeye çalışacaktır.

Yalnız bazı durumlarda bireysel değil, toplumsal zorlama söz konusu olabilir. Örneğin kurak mevsimlerde yağmur gelini oynamaları için çocukları yetişkinler teşvik ederler ve bir yerde zorlarlar. Çünkü ilkel dönemlerden kalan inanç özelliği taşıyan bu uygulamayla yağmur yağacağına inanılır. Burada oyun kültürel bir işlev haline gelmiştir. Bu uygulama sık sık karşılaşılan bir durum olmadığı için çocuklar tarafından da isteyerek yapılır (Özhan ,1997: 18).

Oyun ciddi bir eylemdir (Özhan, 1997: 19). Yukarıda da ifade edildiği gibi oyun zevk için yapılmaktadır. Ancak oyun esnasında oyuncu zevk almak istiyorsa oyunun kurallarına da uymak zorundadır. Oyundaki ciddiyet bozulduğu anda o heyecan kaybolur ve çocuk oyundaki rolünü kaybeder.

Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür. Oyun “gündelik” veya “asıl” hayat değildir (Huizinga, 1995: 25). Bu doğrultuda oyun bir görev olarak ve ahlaki bir sorumluluk olarak karşımıza çıkmadığından, aksine boş zamanlarda gerçekleştirilen bir etkinlik olduğundan, aynı zamanda ertelenebilme özelliğine sahip olduğundan hem özgürlük hem de serbestlikten söz edebiliriz.

Oyunlar tekrarlanabilme özelliği gösterir (Özhan, 1997: 19). Her oyun oynanıp bittikten sonra bir başka zamanda tekrar oynanabilme özelliği vardır. Bu açıdan tekrarlanabilme özelliğine sahiptir. Aynı zamanda oyun içinde oyuncu değişikliği ile oyun devam ettirilebilir.

Oyunlar belli bir mekânda oynanırlar (Özhan, 1997: 19). Oyuncular oynayacakları oyuna göre mekân tayininde bulunurlar. Oyunlar kapalı ve açık alanlarda oynanabilirler. Kırsal alanlardaki çocukların oynayabilecekleri geniş, güvenilir açık alanlar mevcutken günümüz kent çocuklarının oyun alanları daha çok kapalı alanlardır. Kapalı alanlarda da karşılaştıkları çeşitli zorluklar mevcuttur. Bununla ilgili yapılan çeşitli çalışmalar vardır.

Kentlerde (dış mekânlarda) oyun olgusu, dış mekânlarda oluşan/ oynanan oyunların iç mekânlardakinden farklılaşıyor olması, özellikle günümüzdeki hızlı kentleşme gerçeği çerçevesinde dikkatle değerlendirilmelidir. Çocukların oyun oynadıkları dış mekânlar arasında, okul bahçeleri ve çocuk bahçeleriyle birlikte yetişkinlerin trafik ve güvenlik gerekçeleriyle müdahale ve muhalefet etmelerine karşın sokaklarda yer almaktadır. Sokak, çocuk için önemli bir yenilik kaynağı ve çekici bir mekândır (Onur, 1997: 476).

Her oyunun kendine göre kuralları vardır ve bu kurallara uygun olarak oyun oynamak zorundadır. Kurallar genelde önceden konulmuştur. Oyunun yasası biçimindedir. Kurallar bozulduğunda oyun oyun olmaktan çıkar. Oyun içerisinde bu kurallara uymayan hoş karşılanmaz, affedilmez, mazereti geçerli sayılmaz ve hemen oyundan atılır. Çünkü oyunbozanlık, mızıkçılık yapan çocuk oyunun büyüülü dünyasını bozar (Özhan, 1997: 20).

Oyunun bir diğer temel özelliği de gerilimdir. Oyundaki gerilimi Huizinga (1995: 28), belirsizliğe ve şansa işaret olarak ifade etmektedir. Çünkü bu gerilimde oyuncunun gücü ve şansı sınanmaktadır. Bunun sonucunda da belli bir çaba karşılığında başarıma zorunluluğu vardır. Başarının sonucunda da oyundan alınan zevk vardır.

Oyunun son bir temel özelliği de oyunda ritim ve uyumun olmasıdır. Özellikle ezgili oyunlarda söz ve hareketlerin uyumu söz konusudur. Bu uyum oyuncunun vücut organlarının birbirine ritmik uyumunu sağlar (Özhan, 1997: 21).

E. Çocukluğun ve Çocuk Oyunlarının Tanımı

Çocukluk, yetişkin olmanın gereklerinin henüz yerine getirilmemiş olduğu bir yaşam evresi olarak tanımlayabiliriz.

Türkçe Sözlük'te (2005: 445) çocukluk: “Çocuk olma durumu; insan hayatının bebeklikle ergenlik arasındaki dönemi; çocukça davranış.” olarak tanımlanmıştır. Azerbaycan Türkçesi'nde çocuğluğ olarak kullanılan sözcüğün anlamı Azerbaycan Türkçesi Sözlüğü'nde (1994: 209) “Çocuk olma hali ve zamanı olarak tanımlanmıştır.” tanımları karşılaştırdığımızda ise Türkiye Türkçesi ile aynı anlamda kullanıldığı görülmektedir.

Tarihi bilgilere bakıldığında çocuklukla ilgili birbirinden farklı düşüncelerle karşılaşırız. Çocuklar dünyaya geldiklerinde masum mudur, yoksa ilk günahın lekesini mi taşır? Çocuklar doğduklarında boş bir sayfa mıdır, yoksa birçok içsel özelliğe sahip olarak mı doğarlar? “Kısa” mı, yoksa “uzun” bir çocukluk mu yaşamalıdır: başka bir deyişle, ailelerince şımartılmalı mı, yoksa yetişkinlerin dünyasına mı gönderilmelidir? Esas vurgu yaş üzerine mi, yoksa cinsiyet üzerine mi olmalıdır; yani “çocuklar” üzerinde mi, yoksa “erkek ve kız çocuklar” üzerinde mi olmalıdır? (Heywood, 2003: 41). 1600 ile 1800 yılları arasında çocukların eğitime ilişkin tutumlarda bir devrim ortaya çıktı. İlk kez kitaplar özellikle çocuklar için uyarlandı, gerçekte sansür edildi. Okul çağındaki çocukların yalnızca yetişkinlere göre olduğu düşünülen şeyleri görmemelerini ve yapmamalarını sağlayan sıkı bir disiplin kurmaya girişildi (G.Mary J. - G. Harry W, 1998: 30). Bu sürecin arkasından çocukluk bir kültürel kategori olarak on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllarda keşfedildi. Bu keşfi yapan da evlilik mahremiyetinin yeni sınırları içinde bütünlük kazanan burjuva ailesiydi. Çocukluğun keşfiyle eş zamanlı olarak, çocukları okul, yuva, oyun bahçesi ve benzeri gibi soyutlanmış mekânlarda ve yetişkinlerin yönettiği etkinlikler çerçevesinde, kendi hizmetleri için bir piyasa oluşturacak biçimde kolonize eden yeni meslekler ortaya çıktı. Bu anlamda çocukluk özel bir yaşam dönemi olarak ayrıldı, bu dönemdekiler de daha önce gerekli görülmeyen bir sevgi ve koruma nesnesi haline geldi (Tan, 1997: 31).

Azerbaycan'da, çağdaş anlamda folklor araştırmaları ancak 20. yüzyılın ikinci çeyreğinde başlamıştır. Bu bakımdan Azerbaycan'daki folklor derleme ve

araştırmalarını kullanılan teknik, uygulanan yöntem ve bakış açısı bakımından iki ayrı devreye ayırarak incelemekte yarar vardır. Bu faaliyetler Rusya'daki faaliyetlerin etkisinde gelişmiştir. Bunlardan birinci devre 1917 yılına kadar, ikinci devre ise 1920'den sonraki devredir. Birinci devrede yayımlanan çalışmalar materyal ağırlıklıdır. İkinci devrede ise materyalin derlenmesi yanında değerlendirilmesi de söz konusudur (Çınar, 1996: 1).

Azerbaycan'da çocuk folkloru araştırmaları 19. yy. sonu 20. yy. başlarında başlamıştır. Çocuk folkloru ürünlerinden olan oyunların ilk derleme çalışmaları da yazarlar tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu alanda emeği geçenlerden Hasanbey Zedabi, B. H. Hüseyinli ve Firidunbey Köçerli gibi isimleri sayabiliriz.

Çocukluğun keşfinin kısa tarihçesinden sonra en önemli soruya gelmeliyiz. Çocuk kültürü nedir? Burada kavramı tanımlamaya çalışmak yerine içeriğini sergilemeyi yeğleyeceğiz. Kültür, R. Thurnwald'ın tanımıyla (Kafesoğlu, 1998: 15) bir toplulukta örf ve adetlerden, davranış tarzlarından, teşkilat ve tesislerden kurulu ahenkli bütündür. Bu tanımdan yola çıkarsak, çocuğun yaşadığı her şey de bir bakıma onun kültürüdür.

Çocuk kültürünün üç ana türü vardır: Yetişkinlerin çocuklar için ürettiği kültür; çocuklarla birlikte üretilen kültür; çocukların kendileri tarafından üretilen kültür. Yetişkinlerin çocuklar için ürettiği kültürün içinde hem çocuk edebiyatı, drama, müzik gibi klasik hem filmler, videolar, bilgisayar oyunları gibi yeni iletişim araçları hem de oyuncaklar, şekerlemeler, reklâmlar gibi değişik öğeler bulunuyor. Çocuklarla birlikte üretilen kültürde yetişkinlerin ve çocukların çeşitli kültür teknolojilerinde birlikte çalışmaları söz konusudur. Bu tür kültürel üretimin de yine sınırları belirsiz iki alt türü vardır: Özelleşmiş boş zaman etkinlikleri (spor, müzik vb. gibi) ve informel projeler (çocukların tek başlarına ya da yetişkinlerle birlikte çalıştığı projeler). Çocukların kendi iletişim ağları içinde ürettikleri anlatım yolları üçüncü türü oluşturmaktadır: Çocukların kendi kültürleri. Bu türün en yaygın örneği oyun kültürüdür. Klasik çocuk folkloru içinde yer alan kurallı oyunlar, masallar, şarkılar, tekerlemeler, bilmece vb. bu kültürün öğeleridir. Ayrıca estetik bir biçimde düzenlenen şakalaşma, takılma, ritmik sesler gibi anlık anlatım biçimleri de bu kategoride yer almaktadır (Onur, 2005: 32).

Son yıllara kadar çocuklar ile büyüklerin oyun dünyaları arasındaki benzerlik ve ortaklıklar oldukça fazlaydı. Ritüelin, meslek ve iş yaşamının yetişkinler üzerindeki etkisinin artması ya da cinsiyetlere ve yaşlara yönelik farklı oyun tür ve ortamlarının yaratılması gibi sebeplerle çocuklarla yetişkinlerin oyun dünyaları birbirinden uzaklaşmış, farklılaşmıştır (Özdemir, 2005: 228).

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUNA HAZIRLIK VE OYUN SONU

1. Oyuna Davet

Çocuklar oyun oynamak istediklerinde, oyun alanına kendiliklerinden gelirler. Oyun alanında oyun için yeter sayıda oyuncu yoksa oyuncular tekerlemelere başvururlar.

Azerbaycan’da, çocuklar, oyun alanına kendi istekleriyle gelirler. Azerbaycan’da çocukların oyuna çağırma türünde kullandıkları herhangi bir tekerleme örneği tespit edilememiştir; fakat bu Azerbaycan’da böyle türde tekerlemelerin olmadığı anlamına gelmemektedir. Çok zengin bir çocuk folklorüne sahip olan Azerbaycan halkının bu türde tekerlemeler de ürettiklerini ve yapılacak ayrıntılı bir saha araştırması ile bunların tespit edilebileceğini düşünmekteyiz.

2. Ebe Seçimi

Çocuk oyunlarında ebe, oyuna ilk önce başlayacak, oyunu idare edecek ya da oyunda elebaşı olacak oyuncuya denir. Azerbaycan’da “ebe” oyuncuya başçı, molla, bey, eşşek, ana, ataman gibi isimler verilmektedir. Türkiye’de de değişik yörelerde “ebe”nin yerine güdücü, bey, başçı, öncül, yelik gibi isimlerin kullanıldığı görülür.

Çocuk oyunlarında oyuncular ebe seçimini değişik şekillerde yaparlar. Azerbaycan’da ve Türkiye’de oyuncuların kullandığı benzer yöntemler vardır: Bunlardan ilki, oyuncuların bir araya toplanarak, halka olarak ya da sıraya girip sayışmaca yaparak ebe oyuncuyu belirlemeleridir. Azerbaycan’da sayışmacayı yapan oyuncuya “saycı” denilmektedir. Azerbaycan’da sayışmaca yerine çocuk folklorü ürünü olan bazı sanama ve düzgüler kullanılmaktadır.

Ebe seçiminde ikinci yöntem, oyuncuların birisinin eline herhangi bir nesne alıp (taş, mendil, düğme, bozuk para vb.) saklamasıyla yapılır. Oyuncu elindeki nesneyi arkadaşlarına gösterdikten sonra ellerini arkasına götürür, her hangi bir eline saklamaya karar verdikten sonra öne uzatır. Oyuncu maddenin hangi elinde olduğunu doğru tahmin ederse ebe olmaktan kurtulur. Bazen tersi de kabul edilir. Yani bulamayan oyuncu ebe olmaktan kurtulur. Son iki oyuncuya kadar işlem tekrar edilir. Böylece ebe tespit edilir. Azerbaycan’da ebe seçiminde aynı işlem uygulanmaktadır. Bu işleme “Elde Şey Gizletme” adını vermektedirler (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 741).

Oyuncular saklanan nesnenin hangi elde olduğunu tahmin ederken kimi zaman tekerlemelerden faydalanır. Türkiye’de genellikle şu tekerleme söylenmektedir:

Ya şunda

Ya bunda

Keçe küüllü başunda.

Bu tekerlemenin diğer bir varyantı ise aşağıdaki gibidir:

Ya şunda

Ya bunda

Kele kuçek

Şamnan gelen

Tatlı şeker

Şunda gokar

Şunda çıkar.

(Özhan, 1997: 34)

Yukarıda Türkiye’den tespit edilen tekerlemenin benzeri Azerbaycan’da kullanılmaktadır.

Tekerleme aşağıdaki gibidir:

Ya bundadır, ya bunda,

Havla, çörek dükanda,

Nenem dedi: aç bunda.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 749)

Azerbaycan’da oyuncular ayrıca saklanan nesnenin hangi elde olduğunu tahmin ederken “Daş benim.” diyerek seçimini yapar (Azerbaijan Folklorü Antologiası III., 2000: 743). Bunun yanında elinde nesne saklayan oyuncu elini uzattığında “Kim bulsa o kazanır.” diye söyleyebilir (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 741).

Ebe seçiminde üçüncü yöntem, top ile gerçekleşir. Top oyunlarında ebeyi belirlemek için oyuncular topu birbirine atıp tutarlar. Tutamayıp yere düşüren ebe olur. Eğer birkaç oyuncu tutamamış olursa, kendi aralarında işlemi tekrar ederler. Tutamayıp en sona kalan oyuncu ebe olur (Özhan, 1997: 34). Biz, bu yöntemi Azerbaycan’da tespit edemedik.

Ebe seçmede dördüncü yöntem, “Ayak Oyunu” yöntemidir. Bir çocuk, ayak tabanlarını birbirine bakacak şekilde bağdaşa benzer oturur. Aynı şekilde karşıya bir, yanlara birer olmak üzere toplam dört kişi olurlar. Ayakları sırayla sayarken sayışmaca söylenir. Sayışmacanın son hecesi hangi ayağa gelirse o ayak oyundan çıkarılır. Bu şekilde en son kimin ayağı kalırsa oyunun galibi olur (Güneş, 2003: 3). Bu yöntemi Azerbaycan’da tespit edemedik.

Ebe seçiminde kullanılan beşinci yöntem değnek, aşık, bilye, ceviz, badem, taş gibi oynanan oyunlarda eneğin konduğu yere belli uzaklıkta bir çizgi çizilir. Oyuncular ellerindeki sakalarıyla bu çizgiye atış yaparlar. Çizgiye en yakın atan oyuncu ebe olur (Özhan, 1997: 35). Aynı yöntem Azerbaycan’da da uygulanmaktadır.

Ebe seçiminde uygulanan altıncı yöntem, “yaş mı kuru mu?” ya da “ yazı-tura” atarak belirlenir. Oyunculardan biri eline küçük yassı bir taş alır, taşın bir tarafını tükrükle ıslatır, sıra ile oyunculara “yaş mı kuru mu?” diye sorar ve taşı yukarı atar. Taş yere düştüğünde oyuncunun söylediği taraf yukarı gelmişse o oyuncu ebelikten kurtulur. Diğer oyuncular da aynı şekilde söyledikten sonra en sona kalan oyuncu ebe olur (Özhan, 1997: 35). Aynı yöntem Azerbaycan’da da uygulanmaktadır. Bu yöntem püşk atma (kura çekme) yöntemlerinden biridir. Bu

yönteme “yere daş atma” denilmektedir. Oyuncular taş havaya atıldığında aşağıdaki tekerlemeleri söylemektedirler. Yaş tarafı seçenler:

Yaş oldu

Baş oldu.

Kuru tarafı seçenler ise şöyle söyler:

Guru-guru

Gurbanın olum.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 741)

Yazı-tura da metal paranın rakamlı yüzü yazı, resimli yüzü tura olur. Oyuncu hangi tarafı tuttuğunu söyleyince para yukarı atılır. Yere düşünce söylediği taraf yukarı gelmişse ebelikten kurtulur (Özhan, 1997: 35). Bu yöntem de püşk atma (kura çekme) yöntemlerinden biridir. Bu yönteme “yere pul atma” denilmektedir. Yalnız Azerbaycan’da bu yöntem için sadece bozuk para değil aynı işlem düğme ile de gerçekleştirilebilir (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 740).

Ebe seçmede yedinci yöntem aşık ile gerçekleştirilir. Oyunculardan hangisi önce talar veya zil atarsa o ebe olur (Özhan, 1997: 36). Azerbaycan’da oyunculardan hangisi aşığın alçı tarafını atarsa oyuna başlama hakkı kazanır (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 410-411).

Ebe seçmede sekizinci yöntem “çırçimba”dır. Bu yöntemde oyuncular halka oluşturur, “çırçimba” diyerek ellerinin avuç içini veya elinin dışını gösterir. Diğer iki oyuncudan farklı şekil yapan, ebelikten kurtulur. En son iki kişi kalırsa, daha önce çıkanlardan birisi “ebeliğe yardımcı” olur. Az önceki gibi çırçımca yapılır. En sona kalan ebe olur (Güneş, 2003: 3). Bu ebe seçme yöntemine Muğla’nın Ula ilçesinde “Endirbo” denilmektedir (Demircioğlu, 1934: 40). Aynı yöntem Azerbaycan’da da çocuklar arasında uygulanmaktadır (Bağırzade, Gence, K.K.). Ancak yöntemle ilgili herhangi bir özel isim tespit edilmemiştir.

Ebe seçmede dokuzuncu yöntem, “parmak seçme” yöntemidir. Oyuncular içlerinden biri başkan seçilir. Diğerleri ona göstermeden bir kişinin parmaklarından her birini seçerler. Sonra başkanın yanına giderler. Başkan hangi parmağı seçerse ebe o olur (Güneş, 2003: 4). Bu yöntemi Azerbaycan’da tespit edemedik.

Ebe seçmede onuncu yöntem, ayak sayışmaca yöntemidir. İki oyuncu dört ya da beş metre arayla karşılıklı dururlar. Biri “Aldım verdim ben seni yendim.” diyerek her kelimedede ayağının birini öne atarak ileri doğru gider. Sonra diğer oyuncu aynı şeyi yapar. Birleştiklerinde kimin ayağı üste gelmişse o oyuncu ebelikten kurtulur, diğeri ebe olur. Bu yöntem Azerbaycan’da da uygulanmaktadır, yöntemin adı “atdih-basdih”dır. Oyuncular adım atarlarken biri “Atdık.” diğeri “Basdık” der. Türkiye’dekinden farklı olarak Azerbaycan’da en son adımda kim diğerrinin ayağına basarsa birinciliği alır (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III, 2000: 742- 43).

Ebe seçimi ile ilgili on birinci yöntem, top ile gerçekleştirilir. Oyuncular sıra ile topu alıp yere vururlar ve avuç içleriyle topa sürekli vurarak yerle elleri arasında düşürmeden gidip gelmesini sağlarlar. Topu düşürmeden önceden belirlenen sayıya kadar sayan oyuncu ebelikten kurtulur, düşüren ebe olur. Tekerlemenin sonuna kadar topu düşürmeyen oyuncu ebelikten kurtulur (Özhan, 1997: 35). Biz bu yöntemi Azerbaycan’da tespit edemedik.

Ebe seçimi ile ilgili on üçüncü yöntem, “Tek mi, çift mi?” yöntemidir. Oyunculardan biri eline taş, metal para, bilye gibi şeyler alır. Avucunu kapatır, elini öne uzatır ve karşısındaki oyuncuya elindeki şeyin tek mi çift mi olduğunu sorar. Oyuncu birini söyler, el açıldığında eğer doğru bilmişse ebelikten kurtulur, bilememişse ebe olur (Özhan, 1997: 37). Bu ebe seçme yöntemine Azerbaycan’da “tekmecüt” (Tek mi çift mi?) denilmektedir. Bu yöntem Azerbaycan’da değişik yerlerde “cüftüdek ve tağicüft” adları verilmiştir (Aslanov, 1984: 199).

Türkiye’de tespit edemediğimiz; ama Azerbaycan’da çocukların kullandığı ebe seçme yöntemleri mevcuttur. Bunlardan biri “gurra atma” yöntemidir. Bu yöntemde oyuncuların ya da grupların adı kâğıtlara ayrı ayrı yazılır. Oyunculardan uzakta durup başını çevirmiş bir çocuk “Küsen adam” ilan edilir ve çağrılarak kâğıtlardan birini seçmesi istenir. Kâğıtlardan birini seçer ve oyunu idare eden kişiye verir, o da açıp kimin çıktığını okuyup diğer oyunculara gösterir. Bu son oyuncuya kadar devam eder (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III, 2000: 740).

Diğerr bir ebe seçme yöntemi de “Kağıt, makas, kuyu” yöntemidir. Oyuncular birbirlerine yakın bir şekilde dururlar. İçlerinden biri “Kami noji çagu maga one two three” diye söyler ve bittiği anda oyuncular akıllarından ne geçerse sağ elleriyle

makas (sağ ellerinin işaret ve orta parmağı açık bir makas gibi durdurulur), kuyu (sağ ellerinin baş ve işaret parmaklarıyla bir daire oluşturulur), kağıt (sağ elin parmakları düz bir şekilde toplanarak uzatılır) yaparlar. Daha sonra bir eleme başlar. Makas kağıdı keser, makas kuyuya düşer, kağıt kuyuyu kapatır. Bu işlem sonucunda dışarıda kalan oyuncu, oyuna başlama hakkı kazanır (İbrahimli, Bakü, K.K.).

Ebe seçimi ile ilgili on ikinci yöntem, “kavun, karpuz” yöntemidir. Bir kişi gözlerini kapatır. Diğerleri sırayla gelip onun önünde dururlar. Gözü kapalı olan, önünde duranın kafasına eller. Kafasına göre “kavun” veya “karpuz” der. Kavun olan bir gruba, karpuz olan diğer gruba seçilir (Güneş, 2003: 4). Biz bu yöntemi de Azerbaycan’da tespit edemedik.

Azerbaycan’da oynanan “Çamır-Çamır” oyununda oyuncular gözü bağlanacak oyuncuyu tespit etmek için şu yöntemi kullanırlar: Oyuncular kum, çakıl taşı ya da toprak yığıp küçükçe bir tepe yaparlar, tepenin ortasına da bir çöp dikerler. Oyuncular bu tepeciğin etrafında daire olurlar ve hep beraber “çamır-çamır” diyerek kendilerine bir parmak kum (çakıl taşı, toprak) kendilerine doğru çekerler. Çöp kime doğru eğilirse o oyuncuyu diz üstü oturtup, gözlerini bağlarlar (Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV., 2000: 416).

Azerbaycan’da ebe seçme yöntemlerinden biri de çöp ile gerçekleştirilir. Oyunculardan biri bir çöpü havaya atar. Çöp hangi oyuncuya/ gruba yakın yere düşerse o oyuncu/ grup oyuna başlama hakkı kazanır.

Sonuç olarak, Azerbaycan ve Türkiye’deki birçok ebe seçme yöntemi birbirine benzemektedir. Kimi ebe seçme yöntemleri iki halkta farklıdır ya da tespit edilememiştir.

3. Eş Seçimi

Grup ile oynanacak oyunlarda oyunculardan ikisi kendi gruplarında yer alacak oyuncuları belirlemek için diğer oyuncular arasından seçim yaparlar. Eş seçimleri oyunun bir parçası olarak görülebilir. Azerbaycan’da eş seçimine “bağdaşmak/ badaşmak” denilmektedir (Aslanov, 1984: 29).

Türkiye’de ebe seçiminde uygulanan çoğu yöntemin eş seçiminde de uygulanmaktadır. Ayak saymaca, elde bir nesne saklama, yaş mı kuru mu, ellerin duruşuna göre, tek mi çift mi gibi yöntemler eş seçiminde de uygulanmaktadır. Bir başka yöntemde iki oyuncu karşı karşıya durur, birbirinin ellerinden tutarlar ve aralarında şu konuşma olur:

- *Ye beni*
- *Yedim seni*
- *Baraş kere*
- *Al eşini*

Son sözü söyleyen oyuncunun karşısındaki, bir oyuncu seçer. Bu kez karşısındaki oyuncu söze başlar ve aynı şekilde oyuncu seçimi tamamlanmış olur.

Bunlara ek olarak iki oyuncu aralarında iki isim (genellikle çiçek veya bitki) belirlerler. Diğer oyuncuları tek tek çağırırlar ve iki ismi söyleyerek hangisini tuttuğunu sorarlar. Oyuncu iki isimden birini söyler. O isim hangi oyuncunun ise ondan yana olur (Özhan, 1997: 37-38).

Azerbaycan’da da yukardaki eş seçme yöntemine az benzeyen bir yöntem vardır. Bu yöntemin adı “halay gelmek” dir. Uygulama şöyle gerçekleşir: Oyuncular kendilerine gizli adlar takarlar, ikişer ikişer gelerek ebenin karşısında dururlar:

- Halay, halay.

Mollalar:

- Haldık, kıldık

Çocuklardan birisi:

- Kime çayları kurutan, kime dağlar dağıtan?

Mollalardan birisi:

- Bana dağlar dağıtan.

Kendisine “dağlar dağıtan” ismini takan çocuk onu seçen molların, “çaylar kurutan” ismini takan çocuk ise ikinci molların tarafına geçer. Böylece çocuklar iki gruba ayrılırlar (Ahundov, 1994: 198).

Azerbaycan’da çocukların eş seçiminde uyguladıkları diğer bir yöntem de şu şekilde gerçekleşir: Oyunu idare edecek tecrübeli ya da yaşı büyük çocuklardan ikisi “başçı” seçilir. İki oyuncu kol kola girip başçıların yanına gelir ve şöyle söylerler:

Halay- halay a beyler!

Salameleyk, a beyler!

Sonra ellerinde getirdikleri taşı (kalemi, mendili) gösterip arkasında saklıyor ve başçılar taşın hangi elde olduğunu doğru tahmin ederse oyuncu seçme hakkı kazanır. Başçılardan biri “daş benim” diye seçimini yapar. Bu şekilde grup oyuncuları belirlenir.

4. Oyunu Bitirme

Çocuklar oyunu bitirip evlerine dağılacakları zaman birbirlerine iyi dileklerde bulunarak ayrılırlar. Bazen de değişik yöntemler kullanırlar.

Kırklareli’nde akşam olup oyun bitirilince bütün çocuklar birbirine dokunmaya çalışırlar. Dokunulan çocuk, başkasına dokunamazsa “akşam ebesi” olur. Akşam ebesini kızdırmak için oyuncular, “*akşam ebesi, kuş tepesi*” diye bağırırlar, ebe de “*ebelik bende, tembellik sizde*” diye bağırarak evine gider.

Bir başka yöntem, çocuklardan biri iki elinin parmaklarını açıp top tutuyormuş gibi uçlarını birbirine değdirir ve diğer oyunculara “bu nedir?” diye sorar. Onlar da “*ağıl*” diye yanıt verince “herkes evine dağıl” der ve herkes evine koşarak gider (Özhan, 1997: 40).

Yukardaki bu yöntem içindeki tekerlemenin benzeri Azerbaycan Ağbaba’da kullanılmaktadır. Tekerleme şöyledir:

Nağıl:

Herkes evine dağıl!

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 404)

Bu tekerlemenin bir başka şekli karşılıklı konuşma şeklindedir:

Danışdığım ne idi?

-Nağıl.

Herkes evine dağıl.

(Hacıyev, 86)

Türkiye’de oyunun bittiğini bildirmek için söylenen tekerlemelere şu örnekleri verebiliriz:

Evli evine

Köylü köyüne

Evi olamayan

Sıçan deliğine

(Özhan, 1997: 40)

İğne battı

Canımı yaktı

Tombul kuş

Arabaya koş

Arabanın tekeri

İstanbul’un şekeri

Hap hup

Altın top

Bundan başka oyun yok

(Göktaş, 2006: 103-104)

Azerbaycan’da çocuklar oyunun bittiğini, evlere dağılacaklarını bildirmek için söyledikleri tekerlemelere şu örneği verebiliriz:

Ovcumdaki nedi?

-Gıfılcım.

-Her kes evine dağılcım.

(Hacıyev, 86)

5. Cezalar

Çocuk oyunlarında ödül ve cezalar çocuğun büyüdüğü dünyası olan oyunu, daha sağlam temeller üzerine kurmak ve oyunun yapısını korumak amacıyla oluşturulan unsurlardır. Çocuk oyuna katılmadan önce bu ödül ve cezaları bilir ve kendisini o kurallara göre hazırlar, bu da oyunun kurallarının pekiştirilmesini sağlamış olur. Oyunlardaki ödül ve cezalarda başarı esas alınmıştır. Böylece çocuk, gelecekteki hayatında, ödül ve cezanın başarıya göre şekil aldığını öğrenir ve ona göre davranır.

Cezalar, oyunu daha ciddi, kurallarına bağlı, adaletli kılmak amacıyla oyunlarda varlığını sürdürür. Ceza, oyunun bir parçasıdır. Cezalar tek tip değildir ve çeşitlilik gösterir. Azerbaycan çocuk oyunlarını incelediğimizde aşağıda tespit edilen cezalarla karşılaşmışır.

Tfu, Ne Pisdi oyununda oyuncular aşbaza çeşitli sorular sorar ve oyunun sonunda aşbazın verdiği cevaba karşılık aşbazın saçını çekilerek cezası verilmiş olur. Oyunların sonunda genellikle ceza olarak ebeliğin devamı seçilir. Oyundaki kurallar dâhilinde ebe istenilen sonuca ulaşamaz ise ebeliği devam eder. Gözü Bağlıca oyununda ebe, yakaladığı oyuncunun adını bilemezse ebeliği devam eder. Bu tür cezaların olduğu oyunlara: Arı Zink Oyunu, Karadinmez Oyunu, Gizlenpaç oyunu örnek olarak gösterilebilir.

Fil Cızı oyununda merkezdeki oyuncu birkaç defa oyunu kazanmışsa yani merkezde kalmışsa, oyunu kaybeden oyuncuya oyun sonunda zulatma verilir. Zulatma alan kişi de şöyle söyler:

Sarımsağım, sarı yağım,

Zakkulama, zakkulama,

Ağam dedi,

Bir dilime zuuuu...

Kim Koçahdı oyununda elleri yerde sırtı düz bir şekilde duran oyuncunun üzerinden atlanır; fakat atlayamayan oyuncuya ceza olarak ebe olma cezası verilir. Pişiyim Miyo Miyo oyununda çimdiklenmeye dayanamayan oyuncuya, beş dakika kedi gibi miyavlama cezası verilir. Sultan oyununda aşıkla atış yapıldığında aşık

tohan düşerse ceza olarak elindeki aşıklardan birini sıraya koyar. Bir Guşum Var Bu Boyda oyununda bilmeceye yanlış cevap veren oyuncunun üzerine diğer oyuncular atılarak tartaklarlar. Kedi Kimin Kedisisin? Oyununda hamle yapan oyuncu diğer oyuncunun eline vurabilirse, vurulan el ceza olarak masanın üzerinde tırmalanmalı el olur. Han-Gizir oyununda han, oyunu kaybeden oyuncuya farklı cezalar verebilir. Bunlardan biri hırsızın değirmene gönderilmesi cezasıdır. Oyunculardan iki kişi değirmenci olur. Değirmenciler birbirlerinden 30- 40 metre aralıkla dururlar. Hanın emriyle vezir hırsızın beline biner, değirmene giderler. Birinci değirmencinin yanına geldiklerinde, değirmenci: “Benim değirmenimin çak çakı bozuk, öbür değirmene gidin.” der. Vezir hırsızın sırtında öbür değirmene gider. Değirmenci hırsızın yüzünü tokatlayarak eliyorum; sırtına vurarak da kündeleri tutuyorum der. Sonra da eline bir ağaç alarak hırsızın sırtına vurur ve yufka açıyorum der. Böylece hırsız cezalandırılmış olur. Ağam bana kör demiş oyununda oyun içerisinde körden uzak durarak ona dokunmayan oyuncular oyunun kuralını aksattığı için ceza olarak kör yapılır. Karadinmez oyununda oyun içerisinde karadinmezi vurduğunu itiraf etmeyen kişi iki kat ceza alır ve adaleti sağlamak için görevli olan gözlemci taraf tuttuğunda ise üç defa karadinmezin yerine geçer. Zübbe Zübbe oyununda yanılan ve elini farklı yöne gösteren oyuncu eli toprağa koyar ve eline vurularak cezalandırılır. Vay Böyle Vuranın Haline oyununda, oyundaki ebe, yanlış yapan kişiyi takip eder ve cezalandırır. Önceleri bu oyun geceleri oynanmış, yenilen kişiyi de pınardan su getirmeye gönderirlermiş ya da bir ağaç verilerek onu mezarlıkta bir yere çakması istenerek, cezalandırılan oyuncu istenilen şeyi yapıp yapmadığını öğrenmek için arkasından takip edilirmiş. Günümüzde ise bu tür cezalar yerine tokat atma tercih edilmektedir. Gözü Bağlıca oyununda oyuncu bir süre hiçbir oyuncuyu yakalayamazsa ceza olarak oyundan çıkarılır. Lal-Dinmez oyununda arkasına eşya koyulan oyuncu bunu fark etmezse diğer oyuncular tarafından gülünerek alay edilir veya ebenin elindeki sopayla ses çıkaran çocuğa vurulur. Cezası bu şekilde verilmiş olur. Çırtı Çırtı oyununda “Tısbağa tıs boynunu kıs.” denilerek, arkada kalan arkadaşları ile alay edilir ve ceza verilmiş olur. Mere oyununda kaybeden oyuncu dövülerek cezası verilir. Sıçan- Pişik oyununda fare olan oyuncu aynı zamanda cezalı oyuncudur. Saymak oyununda ceza olarak yanlış yapan çocuğa “muşmula muşmula” denilerek alay edilir. Hofbana Hofbana oyununda yanılan oyuncuya ceza olarak

vurulur. Miyançı ve Çömçebaşı Bezeme oyununda diğer oyuncuyu yakalayamayan gözü bağlı olan oyuncunun gözü açılarak bir tokat atılır; eğer yakalarsa yakalanan oyuncuya on tekme atılır. Deyirman oyununda başı açık kalan oyuncuya ceza olarak sopayla vurulur. Elma Saklama oyununda oyuncunun gösterdiği tabağın altında elma çıkmazsa türkü, şarkı söyletme; hayvan taklidi yaptırma şeklinde ceza verilir. Giz Gaçırttı oyununda da ceza türkü, şarkı söyletme şeklinde verilir.

Azerbaycan’da çocuk oyunlarında mağlup olmuş oyuncuya verilen cezalardan biri de “Burunadöyme” dir. Burada mağlup oyuncunun burnuna önceden belirlenmiş miktarda hafifçe vurulur (Aslanov, 1984: 39).

Türkiye’deki çocuk oyunlarında verilen cezalara örnekler verilecek olunursa, aşağıdaki cezalar sıralanabilir.

Genel olarak oyunlara bakıldığında oyunun yapısını korumak amacıyla verilen cezalara ek olarak bir de oyunun kurallarına uymayan ve oyunun düzenini bozan kişilere de “mızıkçı” adı takılarak ceza verilmektedir. Bu takılan isim de bir bakıma ceza sayılabilir.

Oyun sonunda verilen cezalar çok eşitlilik göstermektedir. Yenilen grup yenilen tarafa oyunun niteliğine göre çeşitli cezalar verir. Bunlar: Saklambaç, Kovalamaca, Kılçık Kalesi, Naldıraç vb. oyunlarda sırta binme cezası. Gömmeli Çelik oyununun sonunda çukuru en çok kazılan oyuncu ayaklarından çukura koyularak bırakılır. Birçok oyunun sonunda oyuncular yenilen oyuncuyu kollarından ve bacaklarından tutup, kalçasını yere vururlar. Buna zıncı çalmak denir (Özhan, 1997: 42). Bom oyununda yanılan oyuncu oyundan çıkar, Yüzük Saklamaç oyununda saklanan yüzüğü bulamayan oyuncuyu orta yer maskarası edilerek ceza verilir. Tıp oyununda konuşan ya da hareket eden kişi oyundan çıkarılır,

Oyun içinde verilen cezalar ise; sessiz telefon oyununda söylenen kelimeyi yanlış aktaran oyuncuya ceza verilir. Yattı kalktı oyununda şaşırان oyuncuya, bilmece oyununda bilemeyen oyuncuya şarkı türkü söylettirilir. Yanıltmaca oyununda da doğrusunu söyleyinceye kadar tekrar ettirilir. El üstünde Kimin Eli Var oyununda bilemeyen oyuncunun sırtına vurulur veya çimdiklenir. Padişah Vezir vb. oyunlarda kibrit kutusunu, aşığı konduramayan oyunculara ucu bağlanmış mendille vurulur. Balık Balık oyununda mendili bulmaya çalışan oyuncuya, Yağ Satarım Bal Satarım oyununda arkasına konan mendili fark etmeyen oyuncuya ucu bağlanmış

mendille vurulur. Yirmi Taş oyununda taşı çok olan oyuncu her taş için az taş olan oyuncunun eline iki eliyle vurur (Özhan, 1997: 41- 42).

Azerbaycan ve Türkiye'deki cezalar karşılaştırıldığında benzer cezalar görülmektedir; fakat Azerbaycan oyunlarında verilen cezalar daha sert ve ağır olduğu tespit edilmiştir. Buna örnek verecek olursak Azerbaycan'da oynanan Han- Gizir oyununda oyun neredeyse ceza üzerine kurulmuşken, Türkiye'de oynanan Padişah Vezir oyununda ceza alan oyuncuya ucu bağlı mendille vurulur. Oyunlardaki benzer cezalar ise; şarkı, türkü söyletme, sırtta binme, çimdikleme, ele veya sırtta vurma şeklinde sıralayabiliriz.

Azerbaycan'da ve Türkiye'de oyunbozanlık yapan oyunculara çeşitli lakaplar takarak bir tür cezalandırma yapılır. Türkiye'de oyunbozanlık yapanlara şu isimler verilmektedir: ağlazlık, bıcımak, cılamak, gıcarmak, mızıkçılık, ordubazlık etmek, zınarmak gibi (Özhan, 1997: 42-43). Azerbaycan'da oyunbozanlık yapan oyuncu cırnabaz, dağal, debbekar, pijel olarak adlandırılır (Aslanov, 1984: 253).

6. Ödüller

Ödül, oyunda istenilen şeyi başarıyla yerine getiren oyunculara verilen bir dönüttür. Ödül, oyunun bir rekabet ortamına dönüşmesinde ve oyuncuları oyuna bağlamakta etkilidir. Azerbaycan çocuk oyunlarında aşağıdaki ödüller tespit edilmiştir.

En yaygın olarak verilen ödül, ebelikten kurtulma ödülüdür. Bu tür oyunlara: Gözü Bağlıca oyunu, Arı Zıncı oyunu, Karadınmez oyunu, Gizlenpaç oyunu örnek olarak gösterilebilir.

Sultan oyununda, atış yapan oyuncu sultanı vurursa ödül olarak tüm aşıkları kazanır fakat sultanı vuramadığı halde aşığı alçı şeklinde düşerse dizili aşıklardan bir tanesini kazanmış olur. Bir Guşum Var Bu Boyda oyununda, oyuncu sorulan bilmeceye doğru cevap verirse ödül olarak grubun karşısına bilmece sormak için geçer. Herbe- Zorba oyununda, oyunda galip gelen kişi alkışlanarak ödüllendirilir. Aşık Kala oyununda, oyunculardan biri kaleyi vurarak düşürürse ödül olarak aşıkların hepsini kazanmış olur. Mereköçdü oyununda, karşı tarafın yedi taşını kazanan çocuk aynı zamanda ödül olarak da onun bir kuyusunu kazanmış olur. Elma

Saklama oyununda tabağın altındaki elmayı bulan oyuncu ödül olarak bulduğu elmayı alır ve yer.

Türkiye'deki oyunlarda verilen ödüllere bakıldığında, en yaygın olan ödül şekli ebelikten kurtulma ödülleri'dir. Bu tür oyunlara örnek verilecek olunursa: Ağaç Kapmaca, Ara Kesme, Balık Balık, Körebe, El El Üstünde vb. oyunlar sıralanabilir.

Bu oyunlardaki ödüllerin dışında oyunda gâlip gelen kişiye, bilye veya aşık oyunlarında olduğu gibi oyun malzemesi verilmesiyle oyuncu, ödüllendirilmiş olur.

Türkiye ve Azerbaycan'daki oyunlarda verilen ödüller yaklaşık olarak benzerlik taşımaktadır. Ancak Azerbaycan'da kurallara uymayan oyuncuların cezasal ağırlığının daha fazla olduğu gözlenmiştir. Bunun yanında, tespit edilen oyunlardan hareketle ödüllerin cezalara göre oyunlarda daha az yer kapladığı görülmüştür.

Yukarıda verilen örneklerde de görüldüğü gibi ödül ve cezalar, oyunu daha heyecanlı kılmak için düzenlenen oyunun bir parçası haline gelen unsurlardır.

7. Tekerlemeler

Oyun tekerlemeleri çocuğun ninnilerden sonra dille ilgili estetik kazanımını sağlayan ikinci önemli türdür. Tekerleme tanımı yapılması zor bir türdür. Bu nedenle farklı uzmanların verdiği tanımlar üzerinden tekerlemenin tanımı ifade edilecektir. Doğan Kaya (1999: 546), Anonim Halk Şiiri adlı eserinde tekerlemeyi vezin, kafiye, seci veya aliterasyonlardan istifade ederek hislerin, fikirlerin, hal ve hayallerin abartma, tuhafılık, zıtlık, benzetme, güldürü, kısa tanım yahut çağrışımlar yoluyla ortaya konulduğu manzum nitelikli basmakalıp sözlerdir, şeklinde tanımlamaktadır.

Pertev Naili Boratav (2003: 165), 100 Soruda Türk Halk Edebiyatı adlı eserinde ise tekerlemenin tanımının oldukça güç olduğu üzerinde durarak tekerlemenin, baş uyaklar ve uyaklarla elde edilen ses oyunları ile ve çağrışımlarla birbirine bağlanıvermiş, belirli bir şiir düzenine uydurulmuş, birbirini tutmaz birtakım hayallerle düşüncelerin sıralamasından meydana geldiğini ifade etmiştir.

Yukarıdaki tanımlardan hareketle tekerlemenin çocukların hayal mahsulü olduğunu, mantıklı ve anlamsal olmayan ses dizgilerinden meydana geldiğini söyleyebiliriz.

Tekerlemeler söyleyeni belli olmayan uydurma sözlerdir. Bütün anonim türlerde olduğu gibi başlangıçta tekerlemelerin de söyleyeni belliydi. Fakat aktarmalar esnasında eklenen, değiştirilen birçok unsuru olmuş, varyantları oluşmuş bunun sonucunda da anonimleşmiştir.

Tekerlemelerin kökenleriyle ilgili olarak kesin bir şey söylemek olanaklı olmamakla beraber bu konuda Boratav (2003: 178), “Türk oyun tekerlemelerinin kökenleri çok eski dualara, belki İslam öncesi din törenlerinde yer alan kutlu bilinmiş sözlere çıkar.” demiştir.

Elçin (1998: 590), tekerlemenin kökeniyle ilgili olarak aklın kanunları dışında hayali, uydurma söz ve vak’alarla gerçek maceralara ve şaman dualarının kutsi değerleri ile sihir güçlerini kaybederek tekerlemelere bir bakıma zemin teşkil ettiğini belirtmiştir. Boratav (2003: 180), bu tür bir genelleme yaparak dinlik- büyülek törenlerinden geçmiş olabilecek metinlerin sayısının sanıldığı kadar çok olmadığını ifade etmiştir.

Azerbaycan’da “tekerleme” kavramı âşık edebiyatı türü olarak algılanmaktadır. Bizdeki tekerleme sözcüğünün karşılığı olarak da “düzgü” terimi kullanılmaktadır. Fakat tekerlemenin alt dalları olan *sanama* ve *yanıltmaç* ise daha yaygın olarak kullanılan terimlerdir.

Sanama, Azerbaycan çocukları arasında en çok kullanılan, akılda kalıcı ve çok varyantlı bir çocuk folkloru türüdür. Sanamalar, çocukların oyunlarını başlatmak için ve oyunun sonucunu belirlerlerken söylediği sade, kısa, uyaklı şiir parçalarıdır.

Tekerlemelerin gruplandırılması konusuna geldiğimizde çeşitli gruplandırmaların yapıldığını görmekteyiz. Pertev Naili Boratav (2003: 166), şu şekilde gruplandırmıştır:

- 1) Masal tekerlemeleri,
- 2) Oyun tekerlemeleri,
- 3) Tören tekerlemeleri,
- 4) Bağımsız söz cambazlığı değerinde tekerlemeler.

Konumuz itibariyle biz burada oyun tekerlemeleri üzerinde duracağız. Doğan Kaya (1999: 575), tekerlemeleri sınıflandırırken çocuk tekerlemeleri ana başlığı altında aşağıdaki gibi ayırmıştır:

- 1) Oyun Tekerlemeleri
 - a. Ebe Çıkarma Tekerlemesi (Sayışmacalar)
 - b. Oyun Sırasında Söylenen Tekerlemeler
- 2) Eşya ve Oyuncak Yapımında Söylenen Tekerlemeler

Oyun tekerlemeleri ile ilgili bir diğer gruplandırmayı Özhan (1997: 46), yapmıştır. Oyun tekerlemelerini beş ana başlık altında aşağıdaki gibi gruplandırmıştır:

- 1) Oyuna çağırma tekerlemeleri,
- 2) Ebe ve eş seçimi tekerlemeleri (Sayışmaca),
- 3) Oyun içi tekerlemeleri,
- 4) Oyuna teşvik, oyuncuları kızdırma tekerlemeleri,
- 5) Oyun sonu tekerlemeleri.

Oyunun önemli bir parçası olan tekerlemelerin yaratıcıları çocuklardır. Tekerlemeler, Anadolu’ da oranlama, tenme, sayışmaca vb. adlarla anılır. Azerbaycan’da çocuk tekerlemeleri içinde sanamalar, düzgüler, acıtmalar denilen türler en yaygın olanıdır. Oyun tekerlemesi olarak da düzgüler ve sanamalar kullanılmaktadır.

7.1. Oyun Tekerlemeleri

Oyun tekerlemeleri tekerleme türünün önemli bir kısmını ifade eder. Oyun tekerlemeleri, çoğu kez çocukların kendi yaratmalarıdır ya da büyüklere özgü yaratmaları kendi geleneklerine ustalıkla uygulamalarının ürünleridir. Bunların hepsi şiir niteliğinde yaratmalardır (Boratav, 2003: 166).

Anonim halk şiiri örneği olarak değerlendirilen oyun tekerlemelerinin belli bir konusu olamadığı görülmüştür. Bazı tekerlemeler yapılarında kararlılık gösterirken, bazıları göstermezler.

Oyun tekerlemelerini beş ana grup altında değerlendireceğiz. Azerbaycan ve Türkiye’de kullanılan oyun tekerlemelerine karşılaştırmalı örnekler verilecektir.

7.1. 1. Oyuna Çağırma Tekerlemeleri:

Oyuna çağırma tekerlemeleri, çocuklara oyun oynanılacağını haber vermek ve oyuncuları bir araya toplamak için kullanılır.

Anadolu’da çocuklar birbirlerini değişik yollarla oyuna davet ederler. Kendiliklerinden oyun alanlarında toplandıkları gibi birbirlerini türküler ve tekerlemeler söyleyerek oyuna davet ederler (Özhan, 1997: 46).

Türkiye’de oyuna davet için söylenen tekerlemelere şu örnekleri verebiliriz:

Manisa’da oyuna gelmeyen oyuncunun evine topluca gidilir, kapısının önünde oyuncu erkeke:

Sabri papucu yarım

Çık dışarıya oynayalım

Kızsa:

Emine hanım papucu yarım

Çık dışarıya oynayalım

tekerlemesi söylenir (Özhan, 1997: 33).

Küsketen küser misin?

Faytona biner misin?

Faytoncu seni sevmiş

Oğlumla oynar mısın?

(Göktaş, 2006: 2)

Gökten bir kuş uçar
Kanatları kebab bişer
Bu uşaklık gelir geçer
Gelin uşak oynayalım
 (Caferoğlu, 1994: 80)

Azerbaycan’da oyuna çağırma tekerlemeleri tespitinde bulunamadığımız için bu bölümde örnek veremiyoruz.

7.1.2. Ebe ve Eş Seçimi Tekerlemeleri:

Oyunun başında ebe olacak oyuncuyu ya da grup oyuncularının eş seçiminde kullanılan tekerlemelerdir. Bu tekerlemelere “sayışmacalar” da diyebiliriz. Azerbaycan’da sayışmaca, “sayma” sözcüğü karşılamaktadır. Sayma türü tekerleme olarak, Azerbaycan’da çocuk folkloru ürünü olan bir kısım “sanama” ve “düzgüler” kullanılmaktadır. Sanamalar, esasında küçük çocukların zihin kabiliyetini geliştirme amacını taşıyan sözlerdir. Düzgüler de ritmik ahenk bakımından sanamalara yakın bir türdür.

Sayışmacaya başlamadan önce, oyuna katılacak oyuncular, halka şeklinde ya da düz bir sıra halinde bir araya toplanırlar. Oyunculardan biri sayışmacanın her hecesinde veya kelimesinde oyunculardan birini işaret ederek sayma işlemini gerçekleştirir. Son hece/ kelime hangi oyuncu da kalırsa o oyuncu ebe olur ya da ebe olmaktan kurtulur. Bu işlem tek oyuncu kalana kadar tekrarlanır.

Azerbaycan’da ebe seçiminde en yaygın sanama “İğne-İğne” sanamasıdır. Sanamanın değişik varyantları olmakla beraber en yaygın şekli şöyledir:

İğne, iğne
Ucu düğme,
Bal ballica,
Ballı keçi,
Çam ağacı,

Şatır keçi,

Ceviz ağacı,

Uyuz keçi,

Hoppan, hoppan,

Yırtıl, yırtıl,

Su iç, kurtul.

(Ahundov, 1994: 134)

Aynı sayışmacanın hece ölçüsü (dörtlü) ve kuruluş bakımından benzer bir şekli Anadolu'daki çocuklar arasında da kullanılmaktadır.

İnne minne

Ucu dinne

Fil killiğe

Kuş dillice

Lala lula

Pirinç tunç

(Baran, 1993: 18)

Azerbaycan'da “El-El Epenek” sanaması ile Anadolu'daki “Elim Elim Epelek” sayışmacası kuruluş, hece ölçüsü (yedili) ve durak yeleri bakımından benzerlikler göstermektedir. Sayışmacalar şöyledir:

El-el epenek,

Elden çıktı kepenek

Kepeneyin yarısı,

Yumurtanın sarısı.

- Emi, hara gedirsen?

- Karabağa gedirem.

- Karabağda neyin var?

Bir oğlum var, bir kızım.

- *Kızının adı nedi?*

- *Fatma.*

Yerinde şıllak atma.

Yeddi horuz, bir fare,

Fatmanı verdim ere.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası IX., 2004: 454)

Sayışmacanın Türkiye'deki şekli:

Elim elim epelek

Elden çıktı kepenek

Kepeneğin ucu yok

Süleymanın saçı yok

Bindim deve boyuna

Sürdüm Halep yoluna

Halep yolu şambazar

İçinde ayı gezer

Ayı beni korkuttu

Yüreğimi burkuttu.

(Göktaş, 2006: 13)

Azerbaycan'da "Portağalı Soydum" sanaması ile Türkiye'deki "Portakalı Soydum" sayışmacası birbirine benzemektedir. Her iki sayışmacada da ilk dört dize aynıdır. Soraki dizeler farklılaşmaktadır. Sayışmacanın Azerbaycan'daki şekli:

Portağalı soydum,

Dil ucuma koydum,

Men bir oyun uydurdum:

Duma, duma, dum.

Kırmızı don,

Sarı limon.

Lupa, tuka bitmez,

Yara-yara itmez.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası IX., 2004: 456)

Sayısmacanın Türkiye'deki şekli:

Portakalı soydum.

Baş ucuma koydum,

Ben bir yalan uydurdum,

Duma, duma, dum.

Kırmızı mum.

Dolapta pekmez

Yala, yala bitmez.

Ayşecik,

Fatmacık,

Sen bu oyundan çık.

(Güneş, 2003: 4)

Azerbaycan'da ve Türkiye'de sayılar da sayısmaca haline getirilmiştir. Sayılarla ilgili yapılan sayısmacalardan her iki halkta da benzer olan vardır. Aşağıdaki sayısmacalar dize sayısı (on üç) ve kuruluş bakımından aynıdır. Azerbaycan'da kullanılan sayısmaca şu şekildedir:

Bir iki,

Bülbül gibi,

Camdan baka,

Başım dağı

Hop, hop, hoppan

Kızıl bul, kimsede yok

Bende ise çok,

Bense bugün,

Sümbüle geldim

Sümbüller açmış

Zer zencefil,

Dıngır, dıngır

Sense çingır.

(Ferzeliyev- Abbasov, 1983: 482)

Sayışmacanın Türkiye’deki şekli:

Bir iki

Bülbül teki

Camdan bakar

Başına takar

Hap hup

Altın top

Kimsede yok

Bizde çok

Ben bir gün

Sümbüle geldim

Sümbül açmış

Zer zefil olmuş

Dıngır dıngırdak

(Göktaş, 2006: 68)

Grup oyuncularının seçiminde ise sayışmacaların bazıları diyaloglar halinde olabilir. Bu türde olanlara “Eş Seçimi” bölümünde örnekler verdiğimiz için üzerinde durmuyoruz.

Azerbaycan ve Türkiye’de de sözlü edebiyatın neredeyse en zengin türlerini sayışmacalar (sanamalar) oluşturmaktadır. Her iki halkın çocukları benzer sayışmacaları kullanmakla beraber farklı olanlar da mevcuttur. Bu zenginliği örneklemek adına aşağıda her iki halktan da sayışmaca örnekleri verilecektir.

Azerbaycan'dan Sayışmaca Örnekleri

- A pişiy, kimin pişiysen?

-Molla Ehmedin pişiyiyem.

-Molla Ehmedin neyi var?

-Bir oğlu var; bir kızı.

Çakır, çukur çayı var.

Göh muncuhlu iti var.

Elli batman yağı var.

Onca arşın bağı var.

Evinde bir hanım var,

Oturuf kilim tohuyur.

Onan kişiy kardaşı,

Allahın kelamın ohur.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 402-403)

Bacadan bahan berelen göz,

Biri ala biri boz.

Mindim bozun boyuna,

Sürdüm Gümrü yoluna.

Gümrü yolu derbeder,

İçinde meymın gezer.

Meymunciyi ülkütdüm,

Külahcığın kırptıdım.

Dağda gezen hocalar,

Vurdu kolumu kırdı.

Kolum kazanda kaynar,

Oğlah yanımda oynar.

Oğlağı vurdum yere

*Yer maa yemliyi verdi,
 Yemliyi verdim kuşa,
 Kuş maa kenaet verdi,
 Kenetlendim uşmağa,
 Halh kapısın aşmağa.*

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 405-406)

*Biri, iki,
 Bizimki.
 Üç, dörd,
 Gapını ört.
 Beş, altı,
 Damaltı.
 Yeddi, sekkiz,
 Firengiz.
 Dogguz, on,
 Gırmızı don.*

(Halg Edebiyatı 1., 1983: 485)

*Ekil, bekil kuş idi,
 Tufara konmuş idi.
 Getdim onu tutmağa
 O meni tutmuş idi,
 Tufara salmış idi.
 Çeper çeydim, yol aşdım,
 Kızıl güle dolaşdım.
 Bir deste gül dermemiş,
 Nenesi geldi men kaşdım.
 Desmalım yolda saldım,*

Eskil- uzağ ellerle kaşdı.

Ekili tapah gerey,

Gözlerin oyah gerey.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 406-407)

EMİM OĞLU

Emim oğlu,

Üzü buğlu,

Haldırım dedi,

Huldurum dedi,

Göye bir ağac atdı,

Kerki sapı,

Gül budağı.

(Ahundov, 1994: 135)

Köyneyçiyim söküldü,

Düymeciyim töküldü.

İyne iyne ucu diyme

Şan ağacı

Şatır keçı.

Koz ağacı,

Kotur keçı.

Nar ağacı karnı pozuh,

Gözü ayuh,

Kaç, kurtar...

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 407-408).

Molla molla moduna,

Molla getdi oduna

Molla deyül kamışmış,
On barmağı gümüşmüş.
Gümühcüyü itifmiş, irevanda bitifmiş,
İrevanın atdarı,
Kışneyir arpa dayı,
Yolu yola katdırar,
Arpa mende, kim geder?
 (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 400-401)

MOTAL-MOTAL

Motal, motal,
Tersi motal,
Gıl atar,
Gaymag gatar.
Ağ guşum,
Ağarçınım,
Göy guşum,
Göyerçinim.
Garğa gara,
Durna çala,
Çileme çilik,
Birce emlik.
Çember çarığ,
Emregulu, vur davula,
Çih gırağa.
 (Ahundov, 1994: 134)

*Oturuf tikiş tikirdim,
 Üç iynemi itirdim.
 Kor oldum ahtarmahdan,
 Yaylık alıf ağladım.
 Ses geldi karanlıhdan:
 -Cin bacın saa yoldaş,
 Karanlıh yolda yolda yoldaş,
 Gezif tapar iyneni,
 Yerine tiker diymeni.
 Yıhıl rahat yatginen,
 Yuhuna şeker katginen.*

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 401-402)

*Tamara, tamara, tat gızı,
 Ermeni, saldat gızı,
 Tamara getdi beş güne,
 Gelmedi on beş güne...
 (Hacıyev, 85)*

*Ülüm, ülüm üyüldüy,
 Topbara düzüldüy,
 Olduh, biz yeddi kardaş,
 Men de “Novruz epeyi”
 Men “Kurbannıh parası”
 Men de “Ölü havası”
 Men “Oruşduh umacı”
 Men de “Gelin payı” yam,
 Ortada da men kaldım,
 Kurda, kuşa yem oldum.*

*Paravoz gelir yana-yana,
 Çınkı tuşur bizim bağa,
 Emim oğlu sultan ağa,
 Gelin gedey oynamağa,
 Oynamağın vahtı döyül,
 Kızılgülün tahtı döyül,
 Las, lus, inkila, ivan fis.*

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 404-405)

Türkiye’den Sayısmaca Örnekleri

*Ben gittim Sümbül hanıma
 Sümbüller açmış
 Zerzefil olmuş
 Tuz bulamamış
 Sümbül zak, sümbül zak
 Keloğlana bak.*

(Özdemir, 1997: 557)

*Çıktım erik dalına
 Baktım tren yoluna
 Üç gemi geliyor
 Biri ağa
 Biri paşa
 Ortancası Kemal Paşa.*

(Caferoğlu, 1994: 37)

Do do dosi

Dosi dosi do

Danimarka Belçika

Bu da oyundan çıka!

(Baran, 1993: 18)

Hık mık

Nerden girdin

Ordan çık.

(Caferoğlu, 1994: 127)

Işık ı ışık Ayhan Işık

Dalda erik Fatma Girik

Denizde yosun Necdet Tosun

Arabayı süren Zeki Müren

Asmada koruk Belgin Doruk

Sofrada ayran Nezahat Bayram

Hastanede kan Tarık Akan.

(Özhan, 1997: 63)

İğne battı

Canımı yaktı

Tombul koç

Arabayı koş

Arabanın tekeri

İstanbulun şekeri

Çekti çıktıl

(Caferoğlu, 1994: 106)

Pembe pembe pens var

Tramvayda ses var

Bir tabur asker

Pembeyi besler.

(Göktaş, 2006: 28)

Testim kırıldı

Suyum döküldü

Annem döverse

Babam söverse

İk mık

Sen oradan çık.

(Kaya, 1999: 577)

7.1. 3. Oyun İçi Tekerlemeleri

Oyun esnasında söylenen tekerlemelerdir. Oyuna başlamadan önceki tüm aşamalar bittikten sonra belirlenen oyun başlar ve oyunun akışı esnasında çocuklar oyunun temel yapısını oluşturan tekerlemeleri söylerler. Bu tekerlemeler, ya oyunu yönlendirmek veya oyuna renk katmak amacıyla söylenir. Azerbaycan ve Türkiye’de oyun içerisinde söylenen benzer tekerlemeler vardır.

Azerbaycan ve Türkiye’de de aynı adla oynanan Bönevşe ve Menekşe oyunları, aynı ilgiyle oynanan benzer oyunlardır. Oyunun içinde söylenen tekerlemeler de benzerdir. Oyuncular karşılıklı olarak birbirlerine aşağıdaki tekerlemeleri söylerler:

Azerbaycan’da:

-Benövşe.

-Bende düşe,

-Bizden size kim düşe?

-Ali veya Kamer düşe.

(Ahundov, 1994: 200)

Türkiye’de:

-Mer mer Menekşe

-Mendilim dört köşe

-Bizden size kim düşe?

-Fatma düşe.

(Özhan, 1997: 172)

Azerbaycan ve Türkiye’de benzer şekilde oynanan Bel Üste Kimin Eli oyunu ile El El Üstünde oyunu içerisinde söylenen tekerleme benzerdir.

Azerbaycan’da:

El üste kimin eli?

Elim, elim, kepenek,

Gülden çıhan kepenek.

Kepeneyin içine,

Süleymanın saçına.

Getdim Heleb yoluna,

Saldım, soldum soluna.

Heleb yolu cem bazar,

İçinde meymun gezer.

Meymun meni gorhutdu,

Dovşan da bir oh uddu.

Gulagların şekledi,

Bizden heber bekledi.

Sağım, solum sarımsag,

Habırda yoh gurumsag,

Bel üste kimin eli?

Tapsana hu közeli?

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV, 2000: 406- 407)

Türkiye’de:

El el epelek

Elden çıkan topalak

Topalağın yarısı

Yumurtanın sarısı

Kara koyunun derisi

İstanbul’dan berisi

El el üstünde

Kimin eli üstte?

(Özhan, 1997: 135)

Dramatik türde aynı adla, benzer şekilde oynanan oyunlardan olan Azerbaycan’da Godu-Godu, Türkiye’de Gode Gode oyunları içerisinde benzer tekerlemeler söylenmektedir.

Azerbaycan’da:

Godu goduyu gördün mü?

Goduya salam verdin mi?

Godu buradan ötende

Gırmızı günü gördün mü?

(Mememedova, 1973: 167)

Türkiye’de:

Udu udu gördün mü

Uduya selam verdin mi

Udu kapıdan geçerken

Sulu bir yağmur verdin mi

Ekincinin tarlasına

Koramaz’ın kuyusuna

Ver Allah’ım ver

Bir dolu yağmur.

(Özdemir, 1997: 804)

Bunların dışında Azerbaycan ve Türkiye’de oyun içinde kullanılan; fakat birbirine benzemeyen tekerlemeler de vardır. Aşağıda örnekler verilecektir.

Azerbaycan’da Hancarı, Türkiye’de Birdirbir adıyla oynanan atlama türünde benzer oyunlardır. Her iki oyunda da oyuncular eğilen oyuncunun üstünden atlarken tekerleme söylerler. Tekerlemeler aynı değildir ancak işlev olarak aynıdırlar. Tekerlemeler şöyledir:

Azerbaycan’da:

Evvelim heç,

Birim de heç,

İki de birez dadallar,

Üşde namaz gılallar.

Dörde kılış kırallar,

Beşde bazara gedeler.

Altıda gilas yeyeller.

Yeddide duruf yatallar.

Sekkizde yuhu göreler

Dokkuz duruf kaçalar.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 407)

Türkiye’de:

Birdirbir

İkidir iki,

Üçtür üç,

Dörttür dört (aynı şekilde atlanır)

Beş, sürmeden geç

Altı, mendil indirmece

Yedi, mendil kaldırmaca

Sekizim sek sek.

Dokuzum durak.

Onum vurmak.

On bir elma tura,

On iki jandarma,

On üç Alman topu

On dört yumruk

On beş kaçmaca

(Özhan, 1997: 110)

Saklanma türü benzer oyunlardan olan Azerbaycan'da Gizlenpaç, Türkiye'de Saklambaç adıyla oynanan oyunlarda oyun içinde söylenen tekerlemeler işlev bakımından aynı; fakat söyleniş bakımından farklıdır. Ebe oyuncu, gözlerini açmadan önce oyuncuları uyarmak için tekerleme söyler.

Azerbaycan'da:

Alma karardı, gözüm sarardı, gakkara ganın geru gizlen geliyorum.

(Özhan- Muradoğlu, 1997: 34)

Türkiye'de:

Ardım, önüm, yanım, yörem sobe.

(Özhan, 1997: 180- 181)

7.1.4. Oyuna Teşvik, Oyuncuları Kızdırma Tekerlemeleri

Bu tekerlemeler oyuna girenleri teşvik etmek, oyun sırasında grupların veya kişilerin daha iyi oynamalarını sağlamak için söylendiği gibi oyunbozanlık, mızıkçılık yapan oyuncuları kızdırmak için, karşı oyuncu ve grubun moralini bozmak için söylenir.

Oyuna katılan oyuncunun iyi, canlı oynaması, karşıdaki oyuncuyu yenmesi, moral gelişimini sağlamak için söylenen teşvik edici tekerlemelere şu örneği verebiliriz:

Alina velina habibalina

Sandıklının kapağı

İçi dolu yapağı
Kalgıdım bindim deveye
Çilbirini attım havaya
Ak gıza altın taktım
Gök kıza mangır taktım
Ak kollu pak kollu
Ayşe kadın seksin de geliversin.
 (Özhan, 1997: 48)

Azerbaycan çocuk folkloru ürünlerinden olan acıtmalar, çok farklı merasimlerde ve düğünlerde okunur. Bunun yanında çocuk oyunlarında bir oyuncu diğer bir oyuncuya acı vermek, kızdırmak maksadıyla yaptığı hareket veya bir grubun diğer grubun adını kullanarak söylediği şiirler, sözler acıtma adını alır. Buna “acıggıcığ” ve “yandığındı” da denilir (Aslanov, 1984: 24).

Ay tağı dim-dim duraz
Gel bizi güldür biraz
Boynunu ey saz kimi
Bir cikke çek kaz kimi
Kardaşı kombul tağı
Kellesi dombul tağı
Uzun duraz, beynamaz
Heyre şere yaramaz.

(Türkiye Dışındaki Türk Edebiyatları Antolojisi 1, 1993: 185).

7.1.5. Oyun Sonu Tekerlemeleri

Oyun sonu tekerlemeleri, çocukların oyun sonunda oyunun bittiği, oyuncuların dağılma aşamasında söyledikleri tekerlemelerdir. Bu bölümde yer alan tekerlemelere “ Oyunu Bitirme” bölümünde yer verildiği için burada birer örnek vermekle yetineceğiz.

Azerbaycan ve Türkiye’de oyun sonunda söylenen tekerlemelere řu örnekleri verebiliriz:

Azerbaycan’da:

Nağıl:

Herkes evine dağıl!

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 404)

Türkiye’de:

Ayağımın altı çamur,

Evine gitmeyen gavur.

(Göktaş, 2006: 99)

İKİNCİ BÖLÜM

OYUNLAR VE KARŞILAŞTIRMALARI

Bu bölümde, Azerbaycan ve Türkiye’de oynanan oyunların karşılaştırmalı incelemesi yapılacaktır. Karşılaştırmaların daha rahat anlaşılabilmesi için de önce Azerbaycan’daki oyunun metni, sonra da Türkiye’deki oyunun metni alt alta sıralanmıştır. İki oyun arasındaki benzeyen ve benzemeyen yönler tespit edilerek karşılaştırma yapılmış, son olarak da oyunların Azerbaycan ve Türkiye’deki tespit edilebilen çeşitlemeleri verilmiştir.

Oyunların karşılaştırmalarında Mevlüt Özhan’ın Çocuk Oyunları (1990: 9) adlı eserinde, Metin And’ın yapmış olduğu sınıflandırma denemesini temel alıp, oyunların oynanış özelliklerini ve kullanılan oyun araçlarını göz önüne alarak yaptığı sınıflandırma esas alınmıştır. Yapılan sınıflandırma on grupta toplanmıştır. Bunlar: “ 1. Aşık Oyunları 2. Atlama-Sıçrama-Sekme Oyunları 3. Değnek Oyunları 4. Dilsiz-Şaşırtma-Şaka Oyunları 5. Dramatik Nitelikli Oyunlar 6. Ezgili Oyunlar 7. Koşma-Kovalama-Kapma Oyunları 8. Saklama-Saklanma Oyunları 9. Taş Oyunları 10. Top Oyunları” şeklindedir.

A. AŞIK OYUNLARI

Çocuklar oyun malzemelerini her zaman en yakınlarındaki malzemelerden seçerler. Buna en güzel örneklerden biri aşıklardır. Aşık, koyun ve inek gibi hayvanların ön ayak bileklerinden çıkan dikdörtgen şeklindeki kemiklere verilen addır. Aşıkla oynanan oyuna da aşık oyunu, denilmektedir. Azerbaycan’da oyun aşığ, aşıh gibi ses değişiklikleriyle aynı adla ifade edilmektedir. Azerbaycan’da ve Türkiye’de bazı yörelerde aşık birtakım işlemlerden geçirilir. Aşığın çukur yerlerine eritilen kurşun dökülür, böylece ağırlaşan aşık, zar şeklinde kullanılarak oyunlar oynanır. Aşıklar kimi zaman boyanır. Azerbaycan’da ebe aşığa *sakka*; Türkiye’de ise *saka* denilmektedir. *Saka*, yüz aşığın içinden seçilerek belirlenir. *Saka* aşıklar genellikle büyük aşıklardır. Bu şekilde sakası olmayanlar ya sakasını satın alır ya da

aşıklarından uygun olan birini saka olarak belirler. Sakanın elde rahat durması amacıyla alçı tarafına özenli bir şekilde şekil verilir. Bu çeşit aşıklara Azerbaycan’da “*dilen*” Türkiye’de *api*, *damaç*, *danalı* gibi isimler verilir. Sakanın daha isabetli olması için çik tarafından içine doğru sivri bir aletle birkaç yerden delik açılır. Açılan deliklere kurşun eritilerek dökülür. Bu tür sakalar gözde sakalardır. Her oyuncunun böyle en az bir sakası olmalıdır. Aksi takdirde iyi oyuncu sayılmazlar. Oyun sırasında da şanslı olmaları beklenemez.

Aşık kemiğinin dört yanındaki yüzüne değişik isimler verilir. Azerbaycan’da aşığın yere düştüğündeki çukur kısmına *cik*, *alçı*; kabarık kısmına *bök*; yan tarafındaki düz kısma *tohan*, *hamar*; yan tarafındaki kabarık kısma *alçı* denilmektedir. Türkiye’de de benzer isimler verildiği görülür. Üstteki girintili, çıkıntılı, çukurlu yüzüne; *alak*, *alçı*, *ayı*, *bal*, *can*, *çil*, *çit*, *dız*, *ekmekçi*, *kallek*, *kazak*, *kelali*, *mire*, *say*, *sofu*, *süt*, *sek*, *tok*, *zil*; tersteki yüzüne yani düz olan yüzüne *bal*, *bâli*, *boç*, *bok*, *can*, *dalan*, *dog*, *doğ*, *doğa*, *düz*, *kataz*, *kazak*, *kera*, *malı*, *sıç*, *sığa*, *sek*, *tala*, *taladı*, *talaş*, *tohan*, *token*, *tor*, *zığa*; yanındaki çukur tarafına; *aç*, *bey*, *cak*, *cık*, *cik*, *cike*, *çiğ*, *çik*, *çuk*, *hırsız*, *kahya*, *kallek*, *kaz*, *kelali*, *mir*, *sırık*, *sof*, *subaşı*, *süt*, *tam*, *töğ*; karşısındaki yumru tarafa *bey*, *çöl*, *dappan*, *doğ*, *ekmekçi*, *kör*, *nık*, *sofu*, *talak*, *tok*, *tök*, *tuğ*, *zil* adı verilir.

Türkiye’de en çok oynanan aşık oyunları, Çizgili Aşık, İkicik, Hüllüoğlu, Mereli, Ütmeli, Aşığın Ne Adam, Attırmaç, Katmalı, Paralı, Çakma, Yummak-Açmaktır. Azerbaycan’da aşığın Cız, Aşih-Gala, Sultan, Aşık- Aşık gibi değişik adlarla ve oynanış şekliyle karşılaşırız.

Azerbaycan ve Türkiye’de Oynanan Aşık Oyunları ve Oyun Karşılaştırmaları:

CIZ

Yere bir daire çizilir. Dairenin ortasına da düz bir hat çekilir. Her bir oyuncu belirlenen sayı kadar aşığını çekilen hattın üzerine dizer. Dairenin birkaç yerine birkaç metre arayla atış yapılacak yer olmak üzere işaret konur. (Şekil 1)



Şekil 1

Oyunda oyuncuların hangi sırayla aşığa atış yapacaklarını belirlemek üzere bütün oyuncular sakkalarını bir yere yığarlar. Karıştırıp bir tanesini yere atarlar. Şayet yere “alçı” düşmüşse aşığın sahibi oyuna başlama hakkı kazanır. Aynı işlem sırasıyla yapılır. Böylece oyuncu sırası belirlenmiş olur. Oyun ilk oyuncunun atışıyla başlar. Oyuncu sakkasıyla daireden hangi sakkayı çıkarmışsa o aşığı alma hakkına sahip olur. Tekrar vuruş hakkı da kazanmış olur. Sakkasıyla boşa atış yaptığı zaman sırasını kaybeder. Oyuncu sakkasıyla aşıkları vurduğunda sakkası nerede olursa olsun tekrar aşığa atış yapar. Bu daha avantajlı olur. Çünkü sakka aşığa daha yakın olmuş olur.

Oyuna başlamadan önce daire ile aşığın arasında ne kadar mesafe olacağı ve aşığı alacağı belirlenir. Buna “kırtım” denir. Örneğin daire ile aşık arasındaki mesafe bir karış olmalıdır ki aşığı alabilsin. Daire ile aşığı vurduğunda aşık dairenin içinde bir yerde sakkaya yaklaşır. Karışla ölçülür. Başta konulan şart gibi bir karışsa yani iki parmağı da aşıklara değerse aşığı alma hakkına sahip olur. Çoğu zaman bu oyunda oyuncu kırtım olacak şekilde atış yapar. Bu şekilde kazanma şansını artırmış olacaktır. Oyun bu şekilde devam eder (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 411).

ÇİZGİLİ AŞIK

On- on beş yaş grubu arasında oynandığı gibi yetişkinler arasında da oynanan bir oyundur. Yere çapı bir buçuk metre uzunluğunda bir daire çizilir. Her oyuncu

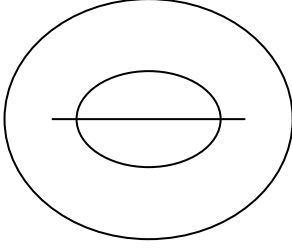
dairenin tam ortasına çizilen düz çizginin üzerine önceden belirlenen sayıda aşık dizer. Dairenin bir iki metre uzağına da kale olarak düz bir çizgi çizilir.

Oyuncular öncelik sıralarını belirlemek için dizdikleri aşıkların yanından kaleye ellerindeki sakayı atarlar. Çizgiye en yakın atan birinci, diğerleri de atış durumlarına göre ikinci, üçüncü sırayı alırlar. İlk sırayı alan oyuncu elindeki sakayla, dizili aşıkları vurarak dairenin dışına çıkarmaya çalışır. Vuramazsa sırayla diğer oyuncular atışlarını yaparlar. Ortadaki aşıklardan birisi çizginin dışına çıkartılır veya yıkılırsa ondan sonraki atışlar dairenin çizgisinden yapılır. Bir vurmada dairenin içindeki aşıklardan birini daire dışına çıkartan oyuncu sakasının bulunduğu yerden tekrar atış yapma hakkını kazanır. Bu hakkı, daire dışına aşık çıkarmadığı zaman ölür, sıra diğer oyuncuya geçer. Dairenin içindeki aşıklar bitince oyun yeniden başlar. En çok aşık alan oyuncu oyunu kazanmış olur (Özhan, 1997: 92).

Türkiye’de oynanan Çizgili Aşığın oynanış biçimiyle Azerbaycan’da oynanan Cız oyunu oynanış bakımından büyük benzerlikler gösterir. Her iki oyun da yere bir dairenin çizilmesiyle başlar. Çizilen dairenin ortasına da düz bir çizgi çekilir. Oyuncular, istedikleri kadar aşığı bu düz çizginin üzerine dizerler. Atışın yapılacağı yer belirlendikten sonra oyuncular sırasıyla sakalarıyla (sakka) atışlarını yaparlar. Oyuncuların hangi sırayla atışlarını yapacaklarıyla ilgili farklı yöntemler uygulanmaktadır. Cız oyununda oyuncular aşık atma yoluyla atış yapma sırasını belirlerken, Çizgili Aşık oyununda dizdikleri aşıkların yanından kaleye ellerindeki sakayı atarlar, atış durumuna göre sıra belirlenir.

Oyunda ortadaki aşıklar çizginin dışına çıkarılmaya çalışılır. Aşıklardan en az birini daire dışına çıkarabilen oyuncu oyuna devam etme hakkı kazanır. Azerbaycan’da oyuna başlamadan önce oyuncular daire çizgisiyle aşığın arasında ne kadar mesafe olacağı belirlenir. Örneğin bir karış gibi. Oyuncu sakkasını attığında daire içindeki aşıklardan birini vurmuşsa aşığı alması için sakkasıyla aşık arasında bir karış mesafe olmalıdır. Azerbaycan’da belirlenen bu mesafeye *kırtım* denmektedir. Oyuncular daha çok aşık almak için atışlarını kırtım olarak yapmaya çalışırlar.

Ayrıca Azerbaycan’da Cız adıyla oynanan bu oyun, Sivas Acıyurt ve Doğu Anadolu’da aynı adla oynanmaktadır (Özhan, 1997: 92).



Şekil 2

Azerbaycan Göyçe’de aynı adla oynanan Cız oyunu ile Gaziantep’te oynanan Geçmeli Aşık oyunu oynanış bakımından benzerdir. Yukarıdaki iki aşık oyunundan farklı olarak bu oyunda yere iç içe geçmiş iki daire çizilir. (Şekil 2) Göyçe’de oynanan Cız oyununda, vurularak çizgiye yaklaşan aşığa “südüz” denilmektedir. Geçmeli Aşık oyununda aşığa böyle bir isim verildiğini tespit edemedik. Bu iki oyunun oynanış şekilleri şöyledir:

CIZ OYUNU

Bu oyunda iki veya daha fazla oyuncu olabilir. Eğer oyuncu sayısı fazla olursa takımlara ayrılması gerekir. Beş kişiyle oynanan Cız oyununda bir buçuk metre çapında daire çizilir. Dairenin ortasına 15-20 cm. çapında küçük daire çizilir. Dairenin kenarından birbirine zıt olan iki tarafından 3 ile 5 metre arasında birbirine paralel olan çizgiler çekilir. Her iki oyuncu bu çizgilerden oyuna başlar. Bütün kurallar oyuna başlamadan önce oyuncular arasında kararlaştırılır. Anlaşmaya göre oyunculardan her biri ya bir; ya da iki aşığı dairenin ortasındaki alçı veya tohan yüzüne konulur. Aşıklar, dairenin ortasına sırayla dizilir. Her oyuncunun aşığı aynı sayıda olmalıdır. Oyuncular her iki taraftaki çizginin arkasına geçerler. Birinci oyuncu çizginin kenarında durarak dairenin ortasında sıralanmış aşıkları hedef alır. Buradaki amaç sakka ile hedeflediği aşıklardan birini vurarak cızdan çıkartmaktır. Bundan sonra oyun dairenin dışında devam eder. Her iki taraf da dairenin içindeki aşıkları vuramazsa aşıklar vurulana kadar oyun devam eder. Çizginin yanına geçince oyun daha da heyecanlı hale gelir. En yakın mesafeden aşıkları vurup dışarıya çıkarmak için çalışılır. Atışlar sırayla gerçekleşir. Hedef vurulamazsa sıra diğer oyuncuya geçer. Vurularak çizgiye düşen aşığa “südüz” denilir. Oyun oynanırken oyunculardan birinin dairedaki aşıkların kaçını vurursa o kadar yenmiş sayılır. Oyuncular sonuncu aşığı sakka ile daireden vurup çıkarıncaya dek oyun devam eder.

Yenilerek oyundan çıkan oyuncunun yerine bir başka oyuncu geçebilir (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 730-31).

GEÇMELİ AŞIK

Bu oyunda öncelikle yere iç içe iki daire çizilir. İçteki dairenin ortasındaki çizgiye dizilen aşıklara atışını yapan oyuncu vurduğu aşıklardan içteki daire ile dıştaki dairenin dışına çıkanların hepsini alır. Saka hiçbirine değmeden dışarı çıkarsa atış hakkını kaybeder (Özhan, 1997: 92).

SULTAN OYUNU

Oyun için yere 1-2 metre uzunluğunda çizgi çizilir. Oyunu kaç oyuncunun oynayacağı belirlenir. Oyunun kurallarına göre herkes bir iki veya daha fazla aşığı çizdikleri çizginin üstüne alçı, tohan şeklinde dizer.

Oyuncular sakka ile diğer aşıkları vurmaya çalışacaklardır. Sonra oyuncuların hangi sırayla aşığa atış yapacaklarını belirlemek üzere bütün oyuncular sakkalarını bir yere yığarlar. Karıştırıp bir tanesini yere atarlar. Şayet yere “alçı” düşmüşse aşığın sahibi oyuna başlama hakkı kazanır. Aynı işlem sırasıyla yapılır. Böylece oyuncu sırası belirlenmiş olur. Oyuna başlamadan önce, sultan vurulduğunda sultanla aşıkların, aşıklarla diğer aşıkların arasındaki mesafe kaç cm olmalıdır, şeklinde kural konulur. Sultanın haricindeki aşıklar birbirine daha yakın konulur. Oyuncunun attığı sakka alçı şeklinde durursa oyuncunun dizilmiş aşıklarından birini alabileceği ifade edilir. Eğer sakka tohan şeklinde durursa kendi aşıklarından birini dizili aşıkların yanına koyar.

Oyunun ön hazırlığı yapıldıktan sonra ilk oyuncu sakkasıyla aşıklara atışını yapar. Sultanı vurursa bütün aşıkları kazanmış olur. Belirlenen mesafeden dizili herhangi bir aşığa vurursa sadece vurduğu aşığı kazanmış olur ve sultana vurmak için bir atış hakkı kazanır. Bu atışla hiçbir aşığı vuramazsa sıra diğer oyuncuya geçer. Oyuncular her atışlarında sultanı vuramasa da aşıkları alçı şeklinde düşerse dizili aşıklardan birini alma hakkını kazanır. Tohan düşerse de ellerindeki aşıklardan birini

sıraya koyar. Sultanı vuran dizili tüm aşıkları alır. Sonra oyun yeniden başlar. (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 410-411)

HÜLLÜOĞLU

Ütmeli aşık oyunlarından Hüllüoğlu oynanış olarak Çizgili Aşık oyununa benzer. Dizilişi daha değişik olan bu oyunda önce düz bir çizgi çizilir. Çizginin tam ortasına aşıklardan biri dik olarak konur. Buna Hüllüoğlu adı verilir. Oyuncular Çizgili Aşık oyununda olduğu gibi kararlaştırdıkları sayı kadar Hüllüoğlunun sağına ya da soluna aşıkları dizerler. Belirledikleri kaleye sakalarla atışlarını yaparlar. Kaleye en yakın atan birinci, ondan sonrakiler ikinci üçüncü olur.

Birinci sırayı alan oyuncu atışı yapar, Hüllüoğlunu vurarak üç ayak ileri götürebilirse yerdeki aşıkların hepsini alır ve oyun yeniden başlar. Hüllüoğlunu değil de diğer aşıklardan birisini vurarak bir ayak uzağa götürürse, o aşığı almaya hak kazanır. Hiçbirini vuramazsa ondan sonra sırası gelen oyuncu atışını yapar. Bütün atışlar başlangıçtaki gibi kaleden yapılır. Yerden en çok aşık alan oyuncu oyunu kazanmış olur (Özhan, 1997: 94).

Azerbaycan'da oynanan Sultan Oyunu, Türkiye'de Hüllüoğlu adıyla oynanan aşık oyunu ile oynanış bakımından benzerlikler gösterir. Her iki oyuna da adını, hedef aşıklar vermektedir. İki oyun da yere bir çizginin çizilmesiyle başlar. Oyuncular çizgiye önceden belirledikleri sayı kadar aşık dizerler. Çizgi üstüne dizdikleri aşıkların önüne hedef olarak iri, seçme aşık konur. Bu hedef aşığa Türkiye'de "hüllüoğlu", Azerbaycan'da "sultan" denilmektedir. Bu aşık oyununa Sivas'ın Acıyurt köyünde de Sultan denilmektedir (Özhan, 1997: 94). Oyunda amaç belirlenen mesafeden hedef aşığa vurmaktır. Hedef aşık vurulamayıp da diğer aşıklardan biri vurulmuşsa oyuncu vurduğu aşığı alma hakkına sahiptir.

Aşık oyunlarında, hangi oyuncunun hangi sırada atış yapacağı çeşitli yöntemlerle yapılır. Türkiye'de aşıklardan oluşan bir kale tespitinin ardından oyuncular sakalarıyla kaleye atış yaparlar. Kaleye yakınlığa göre oyuncuların sıraları belirlenir. Azerbaycan'da tüm oyuncuların sakkaları toplanır. Sakkalar karıştırılarak

bir tanesi yere bırakılır. Yere sakka “*alçı*” şeklinde düşmüşse o aşığın sahibi oyuna ilk olarak başlama hakkı kazanır. Tüm oyuncular için aynı işlem tekrarlanır.

AŞIK –AŞIK OYUNU

Oyun iki grup oyuncuları arasında oynanır. Her grubun oyuncuları birbirlerinden birkaç metre aralıklarla aşıklarını dizerler. “*Sakka*” denilen ebe aşıkla bir oyuncu aşıkları vurup yerlerinden çıkarmaya çalışır. Hangi aşığı vurup yerinden çıkarırsa o aşığı kazanmış olur. Oyun belirlenen zamana kadar devam eder. Her defasında bir diğer grubun oyuncusu atış yapar (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 410).

MİRELİ

İki ya da daha çok oyuncuyla açık alanda oynanır. Yere çizilen düz bir çizginin üzerine ikişer üçer aşık dizilir. İki üç metre uzaklıktan atış yapılır. Oyuna başlama ve atış sırası çizgili aşık oyunundaki gibi belirlenir. Dizili aşıklardan birini vuran oyuncu onu alır ve sakasının kaldığı yerden diğer aşıklara atış yapar. Vurabildiği aşıkları alır. Ortadaki aşıklar bitince oyun yeniden başlar. Bazı yörelerde aşıklar yan yana değil üst üste dizilebilir (Özhan, 1997: 95).

Azerbaycan’da Aşık-Aşık adıyla oynanan aşık oyunu Türkiye’de Mireli adıyla oynanmaktadır. Her iki oyunda da oyuncular açık alanda yere çizdikleri düz bir çizginin üzerine istedikleri sayıda aşık dizerler ve belirledikleri mesafeden ebe aşıklarıyla atış yaparlar ve vurdukları aşıkları alma hakkı kazanırlar. Mireli oyunundan farklı olarak Aşık-Aşık oyunu grupla oynanır.

HAN- GİZİR

Bu oyun 8-10 kişiyle oynanır. Oyuncular bir yerde toplanırlar. Önceden ayarlanmış olan aşık kemiğinin token yüzü, han; alçı yüzü, vezir; bök yüzü, bilinmeyen şahıs; cik yüzü ise hırsız olarak belirlenir.

Oyuncular sırasıyla aşığa sorarlar, birinci kişi aşığa sorarken han düşerse o şahıs han olur. İkinci sorana hırsız düşerse, hırsız olur. Üçüncü kişi atarken alçı düşerse, aynı kişi vezir olur. Dördüncü kişi attığında yine alçı düşerse üçüncü kişinin vezirliğini alır. Üçüncü kişi yeniden aşığı attığında tesadüfen han çıkarsa birinci kişinin hanlığı düşer. Böylece han, vezir, hırsız, bilinmeyen kişi belirlenmiş olur.

Oyunun asıl kişileri hırsız ve bilinmeyen şahıstır. Vezir ile han arasında şöyle bir konuşma geçer:

-Han, bir hırsız yakaladım.

-Ne gördün, ne duydun?

-Dam soydum, dana çıkardım, buz yardım buzcu çıkardım. Senin için bir layıklı gelin getirdim (burada başka hediyeler de gösterilebilir). Bilinmeyen şahıs hırsızı göstererek:

-Bu vurdu, ona saldı, o vurdu buna saldı. Sonunda bu elimden aldı.

Bu durumda han sorar:

-Vezir fikrin ne?

-Han sağ olsun, cezasını vermelisin.

Sonra Han ceza verilmesini emreder. Cezalar farklı şekillerde verilebilir. Kaz otlatmak ya da kulağından tutup ıslatmak vs. Bunların yanında hırsız çoğu zaman değirmene gönderilmekle cezalandırılır.

Oyunculardan iki kişi değirmenci olur. Değirmenciler birbirlerinden 30- 40 metre aralıkla dururlar. Hanın emriyle vezir hırsızın beline biner, değirmene giderler. Birinci değirmencinin yanına geldiklerinde, değirmenci: “Benim değirmenimin çak çakı bozuk, öbür değirmene gidin.” der. Vezir hırsızın sırtında öbür değirmene gider. Değirmenci hırsızın yüzünü tokatlayarak “Eliyorum, sırtına vurarak da kündeleri

tutuyorum.” der. Sonra da eline bir ağaç alarak hırsızın sırtına vurur ve “Yufka açıyorum.” der. Böylece hırsız cezalandırılmış olur.

Oyun yeniden başlar ve aynı şartlar yine tekrarlanır (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 718-719).

PADIŞAH-VEZİR

Beş yaşından sonra her yaşta oyuncular tarafından oynanan Padişah-Vezir oyunu en az beş-altı oyuncuyla oda içerisinde oynanır. Oyuncular, önce dolu kibrit kutusu ile bir mendil bulurlar, mendilin ucu düğüm yapılır. Oyuncular daire şeklinde yere otururlar ve bir uçtan başlayarak kibrit kutusunu sağ ellerinin baş, işaret ve orta parmağı arasına alıp döndürerek yere atarlar.

Kibrit kutusunun yüksek olan iki tarafı padişah, uzun olan yandaki iki tarafı vezir, geniş olan diğer iki yüzü hiçbir şey değildir. Kibriti yere attığında, yüksek tarafının üzerine konduran oyuncu padişah olur. Atışlar sürdürülür. Yan tarafının üzerine konduran vezir olur ve mendili eline alır. Atış yapan oyunculardan kibrit kutusunu iki geniş tarafının üzerine düşüren oyunculara, padişahın emriyle, vezir turna ile vurur. Oyuncu elini açar, padişah vezire “bir yağlı, iki yağsız” diye emir verir. Vezir turnayla oyuncunun eline vurur. Yağlı, hızlı vurmak, yağsız yavaş vurmak anlamındadır. Kibrit kutusu sıra ile atılmaya devam edilir. Atışta kutuyu padişah tarafı üzerine konduran oyuncu padişah olur, önceki padişah atmaya devam eder ve oyun bu şekilde sürdürülür (Özhan, 1997: 178).

Azerbaycan’da oynanan Han-Gizir oyunu malzemesi bakımından bir aşık oyunudur. Aynı oyun Türkiye’de Padişah-Vezir adıyla oynanmaktadır. Türkiye’de oynanan oyunda oyun malzemesi, kibrit kutusudur. Ancak oyunun fincan ve aşıkla oynanan şekilleri de mevcuttur.

Han- Gizir oyununda önceden ayarlamış olan aşık kemiğinin token yüzü, han; alçı yüzü, vezir; bök yüzü, bilinmeyen şahıs; cik yüzü ise hırsız olarak belirlenir. Oyuncu hangi yüzü denk getirirse oyundaki rolü odur. Padişah-Vezir oyununda

kibritin yüksek tarafını denk getiren oyuncu padişah; yan tarafı denk getiren oyuncu vezir olur.

Padişah-Vezir oyununda kibriti iki geniş tarafından birinin üzerine denk getiren oyuncular padişahın verdiği cezaya katlanmak zorundadır. Türkiye’de oyunun asıl kişileri padişah ve vezirken Azerbaycan’da ise hırsız ve bilinmeyen şahıstır. Her iki oyunda da han (padişah) ve vezir diğer oyunculara verilecek cezayı belirlemede baş unsurdur. Han- Gizir adlı oyunda oyunun devamında belirlenen mesafede bir değirmen vardır. Değirmene kadar olan mesafede vezir hırsızın sırtına biner. Değirmenci de hırsızın değişik şekillerde cezasını verir. Türkiye’de ise vezir padişahın verdiği düğümlemiş mendille hızlı ve yavaş vurma cezalarını uygular. Oyun bu şekilde devam eder.

FINDIG- FINDIG

Toprak sahada oynanan bu oyunda, oyuncular oyun alanına ceplerine fındık doldurarak gelirler. Her oyuncu kendisine bir çukur eşer ve fındıklarını bu çukurlara koyarlar. Sonra oyuncular aşık atarlar. Kim “bey” atarsa diğerinden bir fındık alma hakkı kazanır. Şayet aşık dikine düşerse oyuncular birbirlerine “ Tek mi, çift mi?” diye sorarlar. Oyuncu “Çift” ya da “Tek” der. Daha sonra çukurlardaki fındıkları sayarlar. Oyuncunun dediğine uygun olarak tek demişse tek sayıda fındığı olanlar bir, çift demişse iki fındık verirler. Aşık çukurlardan birine düşerse, oyuncu kendi fındıklarını çukur sahibi ile paylaşır (Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV, 2000: 417).

AŞIK OYUNU

Aşığın bir tarafı “kız”, diğer tarafı da “oğlan” olarak kabul edilir. İki çocuk karşılıklı geçip sırayla aşığı yere atarlar. Oyun para ile oynanır. Kaybeden rakibine önceden belirlenen miktar kadar para verir. Oyunu başlatan oyuncu, rakibine “kızbaşı mı, oğlan mı” diye sorar. Aşığın kız tarafının üç, oğlan tarafının ise iki sayılık değeri vardır. Diğer çocuk da bu iki durumdan birini seçer. Daha sonra oyunu

başlatan çocuk, elindeki aşığı yere atar. Aşık diğer çocuğun seçtiği durumda gelmişse belirlenen sayı tahminde bulunan çocuğun hanesine yazılır. Aksi halde ise sayı, aşığı atan çocuğun hanesine yazılır. Oyuncular sırayla aşığı yere atarlar. Otuz sayısına ilk ulaşan çocuk, oyunu ve ortaya konan para ödülünü kazanır. Parayı vermeyen çocuk, yüzüne mendil içindeki kül üflenerek cezalandırılır (Özdemir, 1997: 509).

Azerbaycan’da oynanan Fındıg-Fındıg oyunu ile Türkiye’de oynanan Aşık oyunu benzer oyunlardır. Her iki oyunda da kazanan oyuncuyu atılan aşığın yönü belirlemektedir. Fındıg-Fındıg oyununda aşığın “bey” tarafı; Aşık oyununda “kız, oğlan” olarak belirledikleri aşığın yönü kazananı belirler. Aşık oyununda aşığın kız tarafının üç, oğlan tarafının ise iki sayılık değeri vardır. Fındıg-Fındıg oyununda aşığın “bey” tarafı oyuncuya fındık alma hakkı doğurur. Puan değeri işlemez. Ayrıca Aşık Oyunu’nda iddiayı kaybeden oyuncu parayı vermezse cezalandırılır. Fındıg-Fındıg oyununda bir cezalandırma tespit edilememiştir.

Aşık oyununun Türkiye’de aşık, ceviz, badem gibi şeyleri de ütmek için oynanan şekilleri de vardır. Bu tür aşık oyunlarının genel adı “*Ütmeli*”dir. Bu aşık oyununun Türkiye’deki değişik isimleri: “Paralı (Çavuşlu, Yıldızeli- Sv.), Bete (Ama.), Çakma (Kn.), Ver Bir (Sv.).” şeklindedir (Özhan, 1997: 96).

Azerbaycan’da Aşih-Gala adıyla oynanan bir başka aşık oyununun benzeri Türkiye’de tespit edilememiştir. Oyunun oynanış şekli şöyledir:

AŞİH- GALA OYUNU

Oyun, iki veya daha çok çocuğun katılımıyla takımlar halinde veya tek tek de oynanabilir. Önceden belirlenen kurallara göre her bir oyuncu veya takım, belli sayıdaki aşıkları üst üste sıralayarak kale şeklinde korlar. Oyuncular, kalenin 3-5 metre uzağındaki bir mesafede çekilmiş çizginin arkasında durulur ve oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Oyuncular ellerindeki sakka ile hedefi vurmak için hazırlanırlar. Sırası gelen her bir oyuncu sadece bir defa kaleye atış yapabilir.

Oyunculardan biri kaleyi vurarak düşürürse o aşıkların hepsini kazanmış olur. Eğer oyunculardan hiçbiri kaleyi vuramazsa, o zaman sakkası kaleye en yakın olan oyuncu sakkası ile kaleyi vurmak için bulunduğu yerden atış yapar. Atış yapıldığında yere düşen aşıklardan biri cik düşerse oyuncu bütün aşıkları alma hakkını kazanır, fakat cik gelmezse oyuncu hakkını kaybeder. Sakkası kale merkezine yakın olan oyuncular oyuna devam eder (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 731-32).

B. ATLAMA-SIÇRAMA-SEKME OYUNLARI

Atlama-Sıçrama-Sekme türü oyunlar çok yaygın ve çeşitliliği olan oyun grubudur. Her iki halkın çocuklarının severek oynadıkları benzer oyunlar vardır. Bunlar:

DOM DOM

İki veya daha çok oyuncu ile oynanır. Oyuncular yere şekildeki gibi on tane kare çizerler. (Şekil 3) Kura ile oyuna başlama sırasını alan oyuncu elindeki düz taşı birinci kareye koyar ve tek ayağı ile çizgilere basmadan, taşı çizgiye getirmeden, karelerin sırasını atlamadan onuncu kareye kadar götürüp yine sıra ile getirir. Sonra ikinci kareden başlayarak devam eder. Üçüncü, dördüncü ve diğer karelerden başlayarak aynı şekilde götürüp getirdikten sonra taşı bırakır ve gözünü kapatarak çizgilere basmadan sıra ile onuncu kareye kadar gider ve gelir. Geldikten sonra taşını eline alıp birinci karenin baş tarafına gelir, karelere arkasını dönerek elindeki taşı atar. Taş hangi kareye girmişse orası o oyuncunun evi olur. Oyun aynı şekilde yeniden başlanarak oynanır.

Hangi oyuncu çok ev almışsa o oyuncu yenmiş sayılır. Evi olan oyuncu diğer oyuncu oynarken taşı evinden geçmesine izin vermeyebilir. O takdirde oyuncu taşını o karede durdurmadan, bir sonraki kareye geçirmek zorundadır. Oyun sırasında oyuncuların dikkat edecekleri kurallar şunlardır. 1- Çizgiye basmamak, 2- Taşı çizginin üzerine getirmemek, 3- Taşın üzerine basmamak, 4- Taşı atmak zorunda

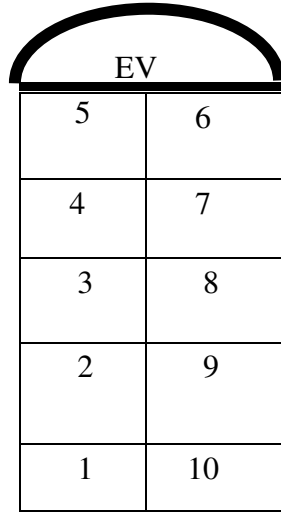
olduğu kareye getirmek. Bu kurallardan birinde hata yapan oyuncu sırasını diğer oyuncuya vermek zorundadır (Özhan-Muradoğlu, 1997: 26).

SEKSEK OYUNU

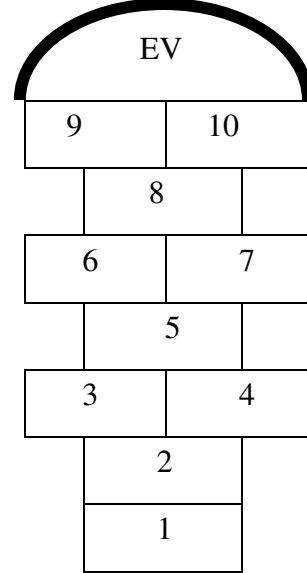
Genellikle 6-12 yaş grubu arasında oynanan ve değişik oynanış şekilleri olan bir oyundur. Seksek oyunu yere çizilen geometrik şekillerden el büyüklüğündeki yassı taşı tek ayak üzerinde sekip itekleyerek oynanır. Yani bu oyunda sekerek tek ayakla taşı geometrik şekillerin içinden, çizgilere basmadan ve taşı çizgi üzerine getirmeden oynamak gerekmektedir. Oyuna bu özelliklerinden dolayı ülkemizde çok değişik isimler verilmektedir (Özhan, 1997: 186).

Azerbaycan'da Dom Dom, Klas (Tekbacag); Türkiye'de Seksek (Bu oyunun Türkiye'de oynanış şekli ve çizgilerin şekline göre değişik isimlendirmelerle oynanmaktadır.) adıyla oynanır. Her iki oyun da açık alanda yere çizilen şekiller üzerinde oynanır. Oyunun oynanış şekli ve kuralları her iki halkta da aynıdır. Bazı çizgilerde Azerbaycan'da “ev” Türkiye'de “dede” olarak ifade edilen yer oyuncuların oyundaki ustalıklarını sergiledikleri yerdir. Aşağıda Seksek (Dom Dom) oyununun tespit edilen çizimlerine örnekler verilecektir.

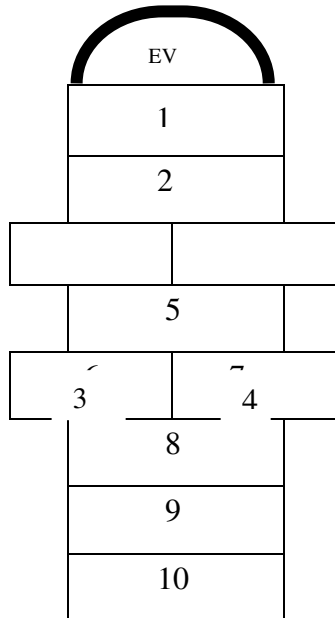
**Azerbaycan’da Oynanan Domdom Oyununda Yere Çizilen Şekillerden
Örnekler:**



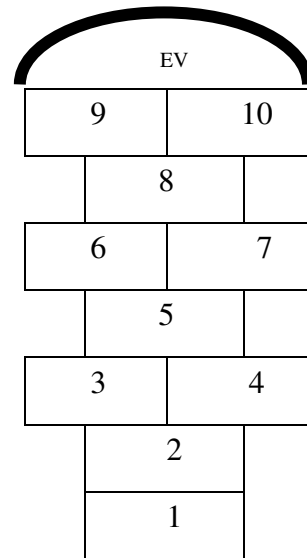
Şekil 3
(Abışova A., Bakü, K.K.)



Şekil 4
(Abışova M., Bakü, K.K.)



Şekil 5
(İbrahimli, Bakü, K.K.)



Şekil 6
(Şükürzade, Bakü, K.K.)

**Türkiye’de Oynanan Seksek Oyununda Yere Çizilen Şekillerden
Örnekler:**

			6		9
1	2	3	4	7	8
			5		10

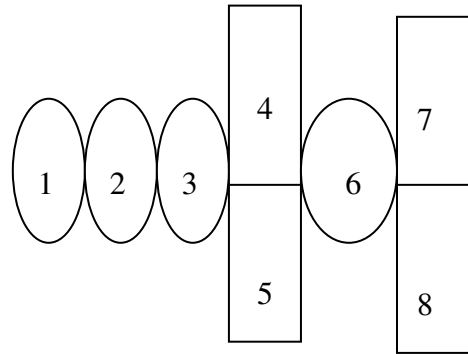
Şekil 7
(Özhan, 1997: 187)

5	4
6	3
7	2
8	1

Şekil 8
(Baran, 1993: 147)

	1	
	2	
	3	
4		5
	6	
7		8

Şekil 9
(Kazan-Kırçık, 2004: 214)



Şekil 10
(Özdemir, 1997: 867)

HANCARI

Oyunun Azerbaycan'daki diğer adları şunlardır: Çıharda, Atlanbac, Bildirbir/Birdirbir, Galaşma (kuzey bölgelerde), Yatıbhobpanma, Eşşeyimeşşeyim (Nahçıvan), Eşşekbeli / Eşşekbelisındırdı (batı bölgelerde), Eşşekbelihırç (Muğan), Sermane, Gezit (güney bölgelerde), Ezelidir, Deymezler, Enzeli (Aslanov, 1984: 20).

Açık alanda kalabalık oyuncu grubu ile oynanır. Oyuncuların birbirlerinin üzerinde atladıkları bir oyundur. Oyunculardan biri “Eşşek” seçilir. Oyuncular eşşegi belirlemek için aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

*A hostana- hostana,
Keçi girdi bostana,
Bostancı onu gördü,
Daş atdı gıcı sındı,
Apardılar hekime,
Hekim dedi,
Urkilli urkil yazıg neylesin,
Bıglarını çiğnesin.*

Seçilen oyuncu göğsü yere gelecek şekilde eğilir. Oyunculardan biri de diğer oyuncuların önüne geçerek atlama esnasında neler yapıp neler söyleneceği konusunda yönlendirir. Diğer oyuncular da onun arkasından dediğini söyler ve atlayışları gerçekleştirirler. Atlama esnasında düşen ya da takılan oyuncu eşek olur. Oyuncuların atlayış şekilleri ve atlarken söyledikleri aşağıdaki gibidir:

*Enzeli (ilk atlayışta),
İkide debirhan rehberi,
Üçte tepik vururlar,
Dörtte horuz banlayar,
Beşte yumruk ezeller,
Altıda arka vururlar,*

Yeddide beline şile vururlar.

(Celalzade, Ağdaş, K.K.)

BİRDİRBİR

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 yere paralel gelecek şekilde eğilir. Diğer oyuncular sırayla ebenin üzerinden atlamaya başlarlar. Sıranın başındaki oyuncu atlarken hangi hareketleri yapar ve ne söylerse arkasından gelen oyuncular da onun yaptıklarını tekrarlarlar. Yapamayan veya kurallara göre atlayamayan oyuncu ebe olur ve oyun yeniden başlar. Oyun şu şekilde başlar ve biter:

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

İkidir iki, üçtür üç, dördtür dört de aynı şekilde atlanır.

Beş, sürmeden geç. (Atlayan, ellerinden başka bir yerini ebeye değdirmez)

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

Yedi, mendil kaldırmaca. (Ebenin üzerindeki mendil atlarken alınır)

Sekizim sek sek. (Atlayan oyuncular ebenin üzerinden atladıktan sonra tek ayakları üzerine basarak bütün oyuncular atlayınca kadar tek ayak üzerinde dururlar)

Dokuzum durak. (Ebenin üzerinden atlamaya gelen oyuncular tek ayaklarına basarak gelip atlarlar ve oldukları yerde dururlar)

Onum vurmak. (Ebenin üzerinden atlarken kalça ile sırtına vurulur)

On bir elma tura, on iki jandarma, on üç Alman topu diyerek ebenin üzerinden atlanır.

On dört yumruk. (Atlarken ebenin sırtına yumruk vurulur.)

On beş kaçmaca (Atlayan oyuncu tek ayağının üzerine basarak kaçmaya başlar. Oyuncuların hepsi atlayınca ebe on beş kadar sayar ve kalkarak kaçan oyuncuları

tutmaya çalışır, kovalamaca sırasında yakalanan veya iki ayağını yere basan oyuncu ebe olur.) (Özhan, 1997: 110).

Atlama türü oyunların en önemlilerinden biri Türkiye’de Birdirbir; Azerbaycan’da Hancarı oyunudur. Oyun Azerbaycan’ın kuzey bölgelerinde Türkiye’deki Birdirbir adıyla oynanmaktadır. Benzer oyunlardır. Oyun, eğilecek oyuncuyu belirlemek için yapılan kura ile başlar. Türkiye’de eğilecek olan oyuncuya “ebe, eşek” Azerbaycan’da da “eşşek” denir. Oyunda ebe göğsü ve yüzü yere paralel gelecek şekilde eğilir. Diğer oyuncular sırayla ebenin üzerinden atlamaya başlarlar. Her aşamada oyunun yükseltisi artar. Sıranın başındaki oyuncu atlarken hangi hareketleri yapar ve söylerse arkasından gelen oyuncular da onun yaptıklarını tekrarlarlar. Hareketleri yapamayan oyuncu eğilmek zorundadır. Oyun bu şekilde devam eder. Bu oyun oynanırken oyunun başında bulunan oyuncuların her atlayışta söyledikleri Türkiye’de yörelere göre değişmektedir.

Azerbaycan’da Oynanan Hancarı (Birdirbir) Oyununun Çeşitlemeleri:

Azerbaycan’da oynanan Hancarı oyununun tespit ettiğimiz çeşitlemesi Kim Koçahdı oyunudur. Bunun dışında oyunun oynanış şekline göre Kısa Artırma (ebe oturmuş şekilde), Uzun Artırma (ebe yerde uzanmış şekilde), Goşa Artırma şeklinde adlandırılmış çeşitlemeleri mevcuttur (Aslanov, 1984: 20). Aşağıda Artırma ve Kim Koçahdı oyunlarının metinleri verilmiştir.

ARTIRMA

Çocuklar ikiye ayrılırlar ve kura çekerler. Kuraya göre bir gruptaki çocukların tamamı aşağı eğilirler. Diğer grubun çocukları ise onların üzerlerinden atlamaya başlarlar. Sonuncu çocuğun üzerinden atlayan kendisi de onlar gibi aşağı eğilir. Böylece oyun süreklilik kazanır. Örneğin her grupta on çocuk olursa ilk önce bir gruptaki on çocuk eğilir. Ama karşı gruptakiler onların üzerinden atlayıp kendileri de onlar gibi eğildikleri için bu kez de eğilen grup onların üzerlerinden atlamaya başlarlar. Oyun bu şekilde devam eder (Ağayev, 1992: 59).

KİM KOÇAHDI?

Oyun on oyuncu ile oynanır. Bir oyuncu elleri yerde, sırtı düz bir şekilde durur. Diğer oyuncular aşağıdaki dizeleri söyleyerek onun üzerinden atlarlar. Kim atlayamazsa o kişi eğilir, diğeri kalkar. Oyun kimin eğileceğini belirlemek üzere yapılan sayışmaca ile başlar.

Oyuncular atlarken:

Evvelim heç,

Birim de heç,

İki de birez dadallar,

Üşde namaz gılallar.

Dörde kılış kırallar,

Beşde bazara gedeler.

Altıda gilas yeyeller.

Yeddide duruf yatallar.

Sekkizde yuhu göreler

Dokkuz duruf kaçalar.

Oyunda oyuncular atlamayı başarıyla gerçekleştirmelidirler. Oyun böyle devam eder (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 407-408).

Türkiye’de Oynanan Birdirbir (Artırma) Oyununun Çeşitlemeleri:

Arttırma (Brs.), Uzun Bide (Ahırköy, Söğüt-Bil.), Hocam Çöktü vs. (Özhan, 1997: 111-112) Aşağıda Hocam Çöktü oyununun metni verilmiştir.

HOCAM ÇÖKTÜ

Birdirbir türü bir oyundur. En az iki kişiyle oynanan bu oyunda eğilen oyuncuların üstünden atlayan oyuncu en son atladığı oyuncudan sonra kendi de

eğilir. Baştaki oyuncu kalkıp atlar ve oyun bu şekilde devam eder (Özhan, 1997: 111).

REZINKO

Daha çok kız çocuklar arasında oynanır. Üç ve üçten çok oyuncuyla oynanan oyunda iki oyuncu iki, üç metre arayla dururlar. İki ucu birbirine ekli lastiği ayaklarından geçirirler ve yirmi, yirmi beş santimetre çekerek gerdirirler. Üçüncü oyuncu bu ipin üzerinden atlamaya başlar. Atlama kademeleri şöyledir:

1. Birinci kademedey oyuncu dışardan atlayıp ipin üzerine basar, tekrar dışarıya atlar.
2. İkinci kademedey oyuncu dışardan atlar ve ipin üzerine basar, oradan tekrar zıplar ve ipin diğer tarafının üzerine basar, oradan da zıplayarak dışarı çıkar.
3. Bu kademedey oyuncu önce ipin bir tarafının üzerine, oradan ortaya, ipin diğer kenarına, oradan da dışarı atlar.

Daha sonra oyunun ikinci bölümüne geçilir. Bu bölümde ip iki bacak yerine tek bacadan geçirilerek atlanır.

Oyunun kuralı, atlayan oyuncunun ipe basmasıdır, basamazsa diğer oyuncuyla yer değiştirir (Özhan- Muradoğlu, 1997: 33-34).

ÇİN ÇON/ LASTİK

Karşılıklı ayakta duran iki çocuk, bacaklarına ip geçirirler. Diğer çocuklar da bu birbirine paralel duran iki ip üzerinden atlarlar. Her başarılı atlayışın sonunda, ip biraz daha yukarı kaldırılır. Atlayamayan çocuk, bacaklarında ip bulunan çocuklardan biriyle yer değiştirir. Oyunda çeşitli atlayış biçimleri bulunmaktadır. (Özdemir, 1997: 762)

Atlama türü oyunlardan biri de Türkiye’de Lastik veya Çin Çon, Azerbaycan’da Rezinko adıyla oynanan oyundur. Çeşitlemeleri oldukça fazla olan bir oyundur. Her iki oyunda da oyuncular birbirine paralel ipin üzerinden atlarlar.

Oyunun oynanış biçiminde ise bazı farklılıklar vardır. Rezinka oyununda oyunun kuralı dört aşamada atlayan oyuncunun ipin üzerine basmasıdır. Lastik /Çin Çon oyununda ise kural oyuncunun birbirine paralel olan iki ip üzerinden atlamasıdır.

KENDİRPAS

Açık alanda en az üç kişiyle oynanan bir ip oyunudur. Oyunculardan ikisi karşılıklı durarak ipi sallarlar. Diğer oyuncu da sallanan ipe değmeden atlar. Oyun, bazen bir çocuğun kendi salladığı iple olduğu gibi kalabalık oyuncularla da oynanabilir. Oyunda ipten atlayamayan oyuncu ipi sallayan oyunculardan birinin yerine geçer (Celalzade, Ağdaş, K.K.).

İP ATLAMA

Altı yaşından yirmi yaşına kadar genellikle kız çocukları arasında oynanan bir oyundur. Ülkemizin hemen hemen her yöresinde aynı isimle oynanmaktadır. Oyun, ipin çevrilerek üzerinden atlanması kuralına dayanır. İp atlama oyununun dört değişik şekilde oynanışı vardır. Bunlar: Bir oyuncunun kendi çevirdiği ipte atladığı, bir oyuncunun çevirdiği ipte iki oyuncunun karşılıklı atladığı, iki oyuncunun çevirdiği iple bir oyuncunun atlaması ve iki oyuncunun çevirdiği iple yine iki oyuncunun karşılıklı atladığı şeklindedir.

Atlama türü oyunlardan olan Kendirpas ve İp Atlama oyunları aynı şekil, düzen ve kurallarla oynanmaktadır. Oyunlarda yalnızca isim farkı bulunmaktadır.

YOLDAŞ SENİ KİM APARDI?

Yine halay gelmek yoluyla çocuklar iki gruba ayrılırlar. Birbirlerinin ardı ardına sıraya dizilirler. Grupların birinden bir çocuk çıkar ve diğer gruptaki bir çocuğu arkadan iterek götürmeye çalışır. Götürülmeye çalışılan çocuk geriye bakmadan onu götüren çocuğu tanımak zorundadır. Gruptaki çocuklardan biri

kaçırılan çocuğa “Arkadaş seni kim apardı” der. Çocuk onu kaçıranı tanırsa onu da alıp kendi grubuna döner. Gruptaki çocuk sayısı bir kişi artar. Oyun bir grubun tamamen bitmesine kadar devam eder. Bütün çocukları grubunda toplayan grup kazanır (Ahundov, 1994: 199).

SEÇ SEÇEBİLDİĞİNİ

Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Her grubun bir ebesi olur. Gruplar beş altı metre ara ile sıra halinde karşılıklı otururlar. Oyuna ilk başlayacak olan grup kura ile belirlendikten sonra, ilk başlama hakkını kazanan grubun oyuncularından biri ebesinden izin alır ve tek ayağının üstünde seke seke diğer grubun ebesinin yanına gider ve aralarında şöyle bir diyalog geçer:

Oyuncu: —Ebe ben geldim.

Ebe : — Hoş geldin safa getirdin, söyle bakalım ne istiyorsun?

Oyuncu: —Anam hamamdan geldi, yüreği yanmış, soğuk bir karpuz istiyorum. (Oyuncu tek ayağının üzerine basılı haldedir.)

Ebe : — Anlamadım geç bu taraftaki kulağıma söyle. (Ebe zamanı uzatma niyetindedir.)

Oyuncu, ebenin diğer tarafına geçer ve istediğini söyler. Ebe de “Seç seçebildiğini” der. Oyuncu sekerek diğer oyuncuların yanına varır ve birini kolundan tutup zorla kendi tarafına götürmeye çalışır. Eğer o oyuncuyu sökemezse “Ebe bu kopmuyor, daha ham olmalı” der. Ebe de “ Öyleyse başka birini kopar” der. Oyuncu bu kez başka oyuncuyu koparmaya çalışır. Koparırsa kendi tarafına götürür. Koparamazsa ya da ayağını yere basarsa kendisi yanar ve o grupta kalır. Bu şekilde devam eden oyunda hangi grubun oyuncuları biterse o grup yenilmiş olur. (Özhan-Muradoğlu, 1997: 118)

Türkiye’de Seç Seçebildiğini adlı oyunun benzeri Azerbaycan’da “Yoldaş Seni Kim Apardı?” adıyla oynanmaktadır. Her iki oyunda da oyuncular oyuna iki gruba ayrılarak başlarlar. Türkiye’de gruplar karşılıklı dizilir ve her grubun bir ebesi bulunur; Azerbaycan’da her grubun oyuncuları birbirinin ardı ardına gelecek şekilde

sıraya dizilirler. Seç Seçebildiğini adlı oyunda oyuna ilk başlama hakkına sahip olan grubun oyuncularından biri ebesinde izin alır ve tek ayağının üzerinde seke seke diğer grubun ebesinin yanına gider ve aralarında bir diyalog geçer. Daha sonra karşı grubun oyuncularından birini sökerek götürmeye çalışır. Götüremezse ya da ayağı yere değerse o grupta kalır. Yoldaş Seni Kim Apardı oyununda ise grupların birinden bir oyuncu çıkar ve diğer gruptaki bir oyuncuyu arkadan iterek götürmeye çalışır. Götürülmeye çalışılan oyuncu geriye bakmadan onu götüren oyuncuyu tanımak zorundadır. Şayet tanırsa o oyuncuyu grubuna katmaya hak kazanır. Oyunun son bölümü her iki halkta da aynıdır. Bütün oyuncuları grubunda toplamayı başaran grup oyunu kazanmış olur.

C. DEĞNEK OYUNLARI

Çocuk oyunları içerisinde çeşitlemesi çok fazla olan ve yaygın bir şekilde oynanan oyun türüdür. Türkiye’de Çelik Çomak (Tutmalı Çelik, İstanbul Çeliği); Azerbaycan’da Çilik-Ağaç, Çiling-Ağaç, Çiliy-Ağaç, Fil Cızı adlarıyla oynanır. Azerbaycan’da oynanan oyunda uzun olan sopaya ağaç; kısa olanına ise çiling (çilik, çiliy) denilmektedir. Türkiye’de uzun olan sopaya çomak; kısa olanına çelik denilmektedir. Çelik oyunlarının dışında oynanan başka değnek oyunları da vardır. Tespit ettiğimiz bu oyunlar Azerbaycan’da Şappı-Şappı, Şütüme adıyla oynanmaktadır. Bu oyunların Türkiye’deki benzer şekilleri Can Değneği, Çivi Çakma Oyunu’dur.

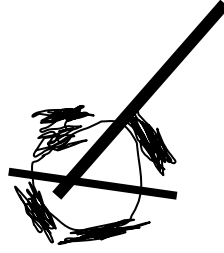
Azerbaycan ve Türkiye’de Oynanan Değnek Oyunları ve Oyun Karşılaştırmaları:

ÇİLİNG-AĞAÇ

Oyun; Çelikçomag, Çelikçınağ, Çilikçilik, Kalçenbe, Dimin, Diminçub, Düdale, Elaved (güneyde), Nagruli, Magguli (Bakü ve güney-doğu bölgelerinde) ve Gagulla-Magulla (Vartaşen) adları ile de bilinir (Aslanov, 1984: 240).

İki oyuncu ile oynanır. Oyuna başlamadan önce kimin çiliye ve ağaca sahip olacağını belirlemek için sayışmaca yapılır. Sayışmaca sonunda belirlenen oyuncu çiliye ve ağaca sahip olur. İkinci oyuncu ağaçla vurulan çiliyi havada yakalamalı veya ağacı vurarak diğer oyuncunun yerini alabilmelidir. Ağacın uzunluğu oyuncuların yaşına uygun olarak 50- 100; çilik ise 10- 20 cm ölçülerinde olabilir. Bu oyunu çok küçük olmamak şartıyla herkes oynayabilir.

Ağaç ve çiliğe sahip olan kişi uygun bir yere “*heve*” denilen bir çukur eşer. (Şekil 10) Ağacın üst kısmı sıkıca kavranır, çilik çukurun üzerine koyulur ve oyun, oyunu idare edenin işaretiyle başlar. Oyuncu hızlıca sağ eli ile çiliği havaya atar ve yere düşmeden hızlıca çiliğe vurur.



Şekil 11

Karşı oyuncu çiliğin fazla uzağa gitmesini önlemeye çalışır. Ayrıca onu havada yakalamaya çalışır. Çünkü çiliğin düştüğü yerden “*heve*” nin üzerindeki ağacı vurmak zorundadır. Vurursa oyunu kazanmış olur ve oyuncuların yerleri değişir. Çilik havada yakalanırsa da kazanılmış olunur. Eğer bunlar olmazsa da oyun devam eder. Üç kere çilikle hedefi vuramayan oyuncu dördüncü vuruşta çiling ağaç sahibi önemli bir hak kazanır. Karşı taraftan atılan çiliyi, sağ elinde tuttuğu ağaçla vurma hakkı kazanır. Bu duruma da “*yelle*” denir. Bu durumda çilik öncekinden daha uzaklara gider, bu da rakibin daha fazla çaba harcamasına sebep olur. Bu durumdan kurtulmak için ya çiliyi havada yakalamalı ya da çiliyi havaya öyle atmalı ki çiliyin düştüğü yeri ölçtüklerinde ağaçla aynı hizada olmalıdır. Karşı oyuncu bu görevi yapamazsa heve sahibi yelleye çıkar.

Çilik ve ağacı tutan oyuncu ilk üç vuruştan birinde çiliğe vuramazsa oyunu kaybetmiş sayılır ve rakibiyle yerleri değişir (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 721).

TUTMALI ÇELİK

Daha çok 5-12 yaşlarındaki çocuklar arasındaki çocuklar arasında oynanır. Açık alanda oynanan tutmalı çelik oyunu iki oyuncuyla oynandığı gibi daha çok oyuncuyla da eşli olarak oynanır.

Oyun için bir sopa (çomak) ve bir çelik hazırlanır. Oyun eşli oynanıyorsa eş seçimi yapıldıktan sonra hangi grubun önce başlayacağı kura ile belirlenir. Çelik, ya yere eşilen bir çukurun üzerine konularak sopayla alttan kuvvetlice iteklenir ya da ucu biraz öne doğru sarkacak şekilde on beş santimetre yüksekliğinde bir taşın üzerine konarak taştan dışarı çıkan kısmına sopayla vurularak çelinir.

Çeliği çelen (atan) grubun oyuncuları sıra ile çeliği çelerler. Çeliği çelemeyen oyuncu yanar, yerine başka arkadaşı geçer. Karşı grubun oyuncuları çeliği havada tutmaya çalışırlar. Tutarlarsa gruplar yer değiştirir. Çelik havada tutulmadan yere düşerse düştüğü yerden atılarak taşın veya çukurun yanına konmuş olan sopa vurulmaya çalışılır. Vurulursa çeliği çelen oyuncu yanar ve yerine arkadaşı geçer, vurulamazsa aynı oyuncu devam eder (Özhan, 1997: 124).

Azerbaycan'da Çiling-Ağaç adlı oyunun oynanış biçimi Türkiye'deki Tutmalı Çelik oyununa benzemektedir. Her iki oyunda da oyun eşli mi eşsiz mi oynanacağı, ilk atışı kimin yapacağı belirlendikten sonra yerde eşilen bir çukur veya bir taşın üzerine konulan çelik, çomak aracılığıyla kaldırılıp vurur. Diğer oyuncular çeliği havada tutmaya çalışırlar. Çeliği tutan oyuncu veya grup yer değiştirir. Azerbaycan'da oynanan Çiling-Ağaç oyunu ile Türkiye'de oynanan Tutmalı Çelik oyunu arasında oyun içinde gerçekleşen bir puanlama sistemi bakımında fark vardır. Çiling-Ağaç oyununda merkezden atılan çiliy tutulduğu yerden merkeze kadar çiliy boyu ile ölçülür. Kaç sayı çıkarsa tutan oyuncu o kadar puan kazanır.

FİL CIZI

İki ile altı oyuncu ile oynanır. Oyuna büyük bir dairenin çizilmesiyle başlanır. Dairenin tam ortasında da küçük bir çukur açılarak merkez tayin edilir. Bir oyuncu elinde çiliy-ağaçla oyunu idare eder. Oyuna ilk kimin başlayacağını belirlemek için sayışmaca yapılır.

Sayısmacanın son kelimesi kimde kalmışsa o oyuncu çiliy ağacını götürüp atar. Merkezde duran, oyunu idare eden oyuncu dairenin her tarafını koruyacak şekilde durur. Şayet çiliy çizgiye değerse merkezdeki oyuncu oyunu kaybetmiş olur. Merkezdeki oyuncu birkaç defa oyunu kazanmışsa yani merkezde kalmışsa, oyunu kaybeden oyuncuya “zulatma” verir. Çiliye hızlıca vurur. Kaybeden oyuncu hızla ve tek başına zuluyarak çiliyi getirip öyle bir atmalıdır ki merkezi ya da dairenin çizgisine denk getirsin. Eğer getirirse oyunu kazanır. Zulatma verildiğinde “zulayan” oyuncu şöyle söyler:

Sarımsağım, sarı yağım,

Zakkulama, zakkulama,

Ağam dedi,

Bir dilime zuuuu...

Oyun böyle devam eder. Kimin ne kadar kazandığı ağacın boy uzunluğu ile ölçülür (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 405-406).

İSTANBUL ÇELİĞİ

Bunda oyunculardan biri taş başında, diğeri karşıdadır. Taş başındaki çeliği eliyle atarak çeler. Rakip oyuncu da çeliği havada yakalamaya çalışır. Kapamayan oyuncu, çeliği taşa vurmak amacıyla atar. Amacı Taşın başında bulunan oyuncu da elindeki değneğiyle rakibinin attığı çeliği yeniden çelmeye (vurmaya), taştan uzaklaştırmak için çaba sarf eder. Çeliğin düştüğü yer ile taş arasındaki mesafe

değnekle ölçülür. Ölçüm sırasında oyuncu, “ bir, iki, üç, ..., dokuz, dıkız” diyerek sayar. Her dıkızda bir “*gıcır*” olur. Oyun böylece devam eder (Demircioğlu, 1934: 17).

Türkiye’de oynanan çelik çomak oyun türlerinden olan İstanbul çeliği oyunu ile Azerbaycan’daki Fil Cızı adlı oyuna benzemektedir. Her iki oyunda da kale olarak belirlenen yerden (Azerbaycan’da merkez çizilen bir dairenin içine küçük bir çukur eşilerek tayin edilirken Türkiye’de merkeze bir taş konur.) oyuncu atışını gerçekleştirir. Diğer oyuncular atılan çeliği merkeze ulaştırmaya çalışırken merkezdeki oyuncu atılan çeliği uzaklaştırmaya çalışır. Çeliğin düştüğü yer ile merkez arasındaki mesafe çomakla ölçülür. Kazanılacak puan bu ölçümle belirlenir. Azerbaycan’da oyunun devamında farklı bir uygulama vardır. Fil cızı oyununda merkezdeki oyuncu oyunu birkaç defa kazanmışsa; oyunu kaybeden oyuncuya “*zulatma*” verir. Bu durumda, merkezdeki oyuncunun çiliye hızlıca vurması ve çiliyin düştüğü yerden, kaybeden oyuncunun alarak merkezi hedefleyip daireye denk getirmeye çalışması gerekir.

Türkiye’de oynanan çelik oyunlarının çeşitlemeleri vardır. Bunlar: Adi Çelik (Ula-Mğ.) (Demircioğlu, 1934: 17), Cızık (Brd.), Göt Kazmaca (Yamalak-Ay.; Bodrum, Milas- Mğ.), Kuyulu Çelik (Ml.) (Özhan, 1997: 123) vs.

ŞÜTÜME

Oyuncuların değneklerle oynadığı bir oyundur. Açık alanlarda oynanır. Oyuncuların ellerindeki değnekleri koşarak en uzağa atmalarını hedeflediği bir oyundur (Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV, 2000: 418).

CAN DEĞNEĞİ

Oyuna katılan çocuklar değneklerini belirli bir yerden yaylandırarak ileriye doğru fırlatır. Değneğin en uzağa fırlatan çocuk, oyunu kazanır (Özdemir, 1997: 617).

Azerbaycan’da oynanan Şütüme oyunu ile Türkiye’de oynanan Can Değneği oyunu benzer oyunlardır. Her iki oyunda da oyuncular ellerindeki değneği en uzağa atmak için yarışır.

ŞAPPI-ŞAPPI

Dört ya da beş oyuncu ile oynanan bu oyun yumuşak topraklı açık alanlarda oynanır. Oyuncularda uzunluğu 40-50 santim olan ucu sivriltilmiş değnekler bulunur. Her oyuncuda 5-10 tane olur. Bu değneklere “şappı” denir. Her oyuncu değneklerinden birini toprağa diker. Oyuncular belirledikleri mesafeden sırayla ellerindeki değneklerle, dikili değnekleri devirmek üzere atış yaparlar. Bu güçlü atışlar esnasında devrilen değnekler, deviren oyuncunun olur. Oyun bu şekilde devam eder (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 750).

ÇİVİ ÇAKMA OYUNU

En az iki kişiyle oynanır. Uzunca bir sopa (değnek) alınır ve bir ucu yontulur. Yere çizgi çizilir. Çizgiyi geçmeden değnek atılır. Sopaın yere saplanması sağlanır. Diğer kişi de elindeki sopayı fırlatarak, yere saplanmış değneği düşürmeye çalışır. Düşen değneğin sahibi elenir (Kazan- Kırçık, 2004: 218).

Azerbaycan’da oynanan Şappı- Şappı oyunun ile Türkiye’de oynanan Çivi Çakma oyunu benzer oyunlardır. Her iki oyun da kırsal alanlarda (yumuşak zeminli açık alanlarda) ucu sivriltilmiş değneklerle oynanmaktadır. Bu oyunlarda amaç toprağa dikilen değnekleri devirmektir. Ancak Şappı- Şappı oyununda oyuncular oyuna başlamadan önce değneklerini dikerken; Çivi Çakma oynunda ise oyuncular atış yaparken dikilen değnekleri devirmeye çalışır. İki oyun arasındaki bir diğer fark Şappı- Şappı oyununda dikili değneği deviren oyuncunun devirdiği değneği almakla ödüllendirilirken; Çivi Çakma oyununda ise düşen değneğin sahibi oyun dışına çıkarılmakla cezalandırılır.

Azerbaycan’da oynanan Türkiye’de tespit edemediğimiz değnek oyunu Zopa-Zopa’dır. Oyunun oynanışı şöyledir:

ZOPA-ZOPA

Bu oyunda iki oyuncu bulunur. Her iki oyuncu da eşit koşullarda oyuna başlar. Oyuncuların ellerinde uzun birer ağaç olur. Kırılmamaları için de bunların sağlam olmasına dikkat edilir. Oyuncular sopalarıyla birbirinin sopalarına vurmak için dışarıdan bir işaret beklerler. Burada amaç karşı oyuncunun sopasını kırmak, ya da elindeki sopayı yere düşürmektir. Her iki durumda da oyun bitmiş olur. Sopası düşmeyen ya da kırılmayan oyuncu galip sayılır (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 722).

D. DİLSİZ-ŞAŞIRTMA-ŞAKA OYUNLARI

Dilsiz türü oyunlarda oyunun ebesi ne yapıyorsa, diğer oyuncular da ebenin yaptığını aynen yapmaya çalışır. Şaşırtma türü oyunlarda oyuncu söyleyeceği şeyi şaşırmadan söylemesi gerekir. Şaka türü oyunlarda ise bir ya da birkaç kişiye şaka yapılarak zor duruma düşürülmesi esastır.

Azerbaycan ve Türkiye’de Oynanan Dilsiz-Şaşırtma ve Şaka Oyunları ve Oyun Karşılaştırmaları:

LAL DİNMEZ

Çocuklar oyunu yönlendirmek için bir ebe seçerler ve sıraya dizilirler. Burada konuşmamak temel şarttır. Gülen, konuşan ve ses çıkaran çocuk oyunu kaybeder. Çocukları konuşturmak ve güldürmek için ebe çeşitli maskaralıklar yapar. Örneğin ebe elindeki sopayı yerer vurarak:

“Burası koruktur, kimsenin buraya girmeye yetkisi yoktur.” der. Kimse konuşmaz. Ebe, takla atarak ilginç mimik hareketleriyle çocukları güldürmeye

çalışır. Sonunda çocuklardan birisi güler. Ebe ses çıkaran bu çocuğu taklit ederek ona elindeki sopayla vurmaya başlar. Diğer çocuklar da ebeye uyarak çocuğa vururlar. Bütün oyuncuların bu eyleme katılmaları lazımdır. Susup kenarda bekleyen çocuğu da ortaya alarak döverler. Bu esnada başka bir çocuk konuşursa onu ortaya alıp diğer çocuğu bırakırlar (Ahundov, 1994: 202- 203). Bu oyun, Azerbaycan’da Hoptutdu ve Samutoynu adlarıyla da bilinir (Aslanov, 1984: 127).

TIP

En az beş kişi ile oynanır. Bir kişi “Aslan geliyor kaplan geliyor deveni tut tıp” der. Herkes “Tıp” der. Tıp dedikten sonra hiç kimse konuşmaz ya da hareket etmez. En önce konuşan ya da hareket eden oyundan çıkar (Güneş, 2003: 48).

Azerbaycan’da Laldinmez, Türkiye’de Tıp adıyla oynanan oyunun oynanış şekli birbirine benzeyen dilsiz oyunlardandır. Her iki oyunda da oyunu yönlendirmek için bir oyuncuyu ebe olarak seçerler. Bu oyunlarda temel şart konuşmamak, gülmek ve ses çıkartmamaktır. Bunlardan birini yapan, oyunu kaybeder. Tıp oyununun başında ebe “ Aslan geliyor kaplan geliyor deveni tut tıp.” der. Laldinmez oyununda ise ebe “Bu yer gorugdur, gorugdur. Heç kesin bura gelmeye ihtiyarı yohtur.” (Burası koruktur, kimsenin buraya girmeye yetkisi yoktur.) der. Laldinmez oyununda ebe, oyuncuları güldürmek ya da konuşturmak için çeşitli komiklikler yapar. Tıp oyununda ebe, oyuncuları güldürmek için herhangi bir şey yapmaz. Konuşan oyuncuya ebeyle diğer oyuncular vururlar. Tıp oyununda ise oyuncu sadece oyun dışına çıkarılır.

ZÜBBE- ZÜBBE

Bu oyun 4- 5 kişi ile oynanır. Oyunculardan biri diğerini şaşırtmaya çalışır. Oyuna başlayan oyuncu bitkilerin adını söylerken elini aşağı yukarı doğru yönlendirir. Eğer oyuncular bitkinin adı geçtiği anda elini doğru yönde yönlendiremezse yenilmiş sayılır. Örneğin turp topraktadır, onun adı söylendiğinde

oyuncu elini yanlışlıkla yukarıya kaldırırsa yenilir veya lahana toprağın içinde olmadığı için el yukarıya doğru yönelmelidir. Bu oyunda yenilen kişi elini toprağa koyar ve onun eline vurulur.

Oyun yeniden başladığında diğer oyuncu bu şekilde oyunu devam ettirir. Bu kişi elini bitkinin bittiği yönden başka yöne doğru yönlendirme hakkı vardır. Buradaki amaç diğer oyuncuları şaşırtmaktır.

Oyunu başlatan kişi şunları söyler:

Zübbe zübbe

Demir zübbe,

Turp bele biter,

Lahana bele,

Havuç bele

Bunları söylerken elini istediği yönde hareket ettirir.

Zübbe- zübbe,

Demir zübbe.

Soğan bele,

Yer alması

Dik bele!

Zübbe- zübbe

Demir zübbe

Arpa bele biter,

Çeltik bele,

Sarımsaksa, bak bele.

Karşıdaki oyuncuyu şaşırtmak amacıyla bu sözleri çok hızlı söyler (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 734).

DEVE CÜCE

Oyun hem kapalı hem de açık alanlarda oynanır. Ebe oyuncuları karşısına sıra halinde dizer ve “*deve*” deyince başlarını kaldırmalarını, “*cüce*” deyince indirmelerini söyler ve oyun başlar. Ebe “*deve*” deyince bütün oyuncular başlarını kaldırırlar, “*cüce*” deyince indirirler. Önce yavaş tempoyla başlayan oyun gittikçe hızlanır. Bazı yörelerimizde deve denince ayağa kalkılır, cüce denince oturulur (Özhan, 1997: 132).

Şaşırtma türü oyunlardan olan Zübbe- Zübbe ve Deve Cüce oyunu, kalabalık oyuncu grubu ile oynandığında zevkli olabilen oyunlardır. Her iki oyunda da bir oyuncu diğer oyuncuların karşısına geçer ve onları şaşırtmaya çalışır. Bu oyunların temel mantığı ebenin söylediğini şaşırmadan yapmaktır. Her iki oyunda da heyecanın artması için ebe, tempoyu artırır.

Oyunlarda ebelerin verdiği komutlar farklıdır. Zübbe- Zübbe oyununda Deve Cüce oyunundan farklı olarak oyun içinde tekerleme bulunmaktadır.

ŞENGELA

Çocuklar halka oluşturarak otururlar. Ebe elinde küçük bir sopa ile oyunu başlatır. Çocuklar koro halinde:

- Şeng, şeng, şengela a... Gam ellemi ellela, ağam elleli ellela.

Çocuklar ebeyi taklit etmeli ve onun dediğini tekrarlamalıdır. Bunu yapmayan oyuncu cezalandırılır (Ahundov, 1994: 204).

SAMUT (DİLSİZ) OYUNU

Oyuncular bir halka halinde otururlar. İçlerinde bir de usta vardır. Evvela söz söyleyenin alacağı ceza kararlaştırılır. Oyuncular oyun sırasında ustanın yaptığı hareketleri sessizce, konuşmadan ve gülmeden yapmalıdır. Oyun başladığında usta

bir şey yapar, mesela yanındakini öper. O da yanındakine aynı şeyi yapar. Buna razı olmayan veya gülen cezayı alır (Demircioğlu, 1934: 79).

Azerbaycan’da oynanan Şengela oyunu ile Türkiye’de oynanan Samut (Dilsiz) Oyunu benzer oyunlardır. Her iki oyunda da oyuncular halka şeklinde otururlar ve içilerinden birini ebe seçerler. Oyuncular, ebeyi taklit etmelidir. Ebeyi taklit edemeyen oyuncu cezalandırılır. Şengela oyununda ebe, Samut Dilsiz Oyunu’ndan farklı olarak oyunu idare etmek amacıyla elinde küçük bir sopa bulundurur ve bununla oyunu başlatır. Bu esnada diğer oyuncular hep beraber “Şeng, şeng, şengela a... Gam ellemi ellela, ağam elleli ellela.” diye seslenirler. Bunun yanında Samut (Dilsiz) Oyunu’nda tam bir sessizlik olması oyunun önemli bir kuralı iken Şengela oyununda ebe, oyuncularından sesli taklitler de yapmasını isteyebilir.

MIRT-MIRT / BOYNUZ- BOYNUZ

Oyunculardan birinin diğerlerini şaşırtması bu oyunun temelini oluşturmaktadır. Burada boynuzlu hayvanların isimleri söylendiğinde parmaklar yukarıya kaldırılır. Boynuzsuz hayvanlar için parmak havaya kaldırılmaz. Oyunu yöneten kişi, mirt-mirt (boynuz-boynuz) veya inek boynuzu, dediğinde hemen parmağını yukarıya kaldırır ve oyun arkadaşlarını bekler. Eğer biri parmağını yukarı kaldırmazsa onun yenildiği ilan edilir ve ceza verilir. Yenilen olmadığı sürece oyun devam eder. Oyunu yöneten boynuzlu veya boynuzsuz hayvan adı gözetmeden her iki durumda da parmağını yukarıya kaldırır.

- Mirt-mirt keçi boynuzu
- Mirt-mirt katır boynuzu
- Mirt-mirt ceylan boynuzu
- Mirt-mirt serçe boynuzu
- Mirt-mirt deve boynuzu
- Mirt-mirt öküz boynuzu

Boynuzsuz hayvanlarda parmak kaldıran oyuncu yenilmiş olur (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 738).

KUŞ UÇTU

Daire şeklinde yere oturan oyuncular arasından bir “usta” seçilir. Oyuncular ustanın komutlarına göre ortaya koydukları işaret parmaklarını havaya kaldırır ya da yere koyarlar. Usta “kuş uçu” dediğinde, bütün parmaklar havaya kalkar. Ustanın “deve uçu” komutu üzerine kimse parmağını kaldırmaz. Çünkü deve uçamaz. Yanlış hareket yapan oyuncuya ceza verilir (Özdemir, 1997: 909).

Azerbaycan’da Mırt-Mırt/ Boynuz-Boynuz oyunu ile Türkiye’de oynanan Kuş Uçu oyunu şaşırtma türünde benzer oyunlardır. Her iki oyunu da oyuncular arasından seçilen ebe yönetir. Oyuncular ebenin verdiği komuta göre ellerini indirir veya kaldırır. Ebe oyuncu, Mırt-Mırt/ Boynuz-Boynuz oyununda boynuzu olan ve olmayan hayvanlarla oyuncuları şaşırtmaya çalışırken; Kuş Uçu oyununda uçabilen ve uçamayan hayvanlarla şaşırtır. Ebeye doğru komutu veremeyen oyuncu cezalandırılır.

Mırt-Mırt/Boynuz-Boynuz Oyununun (Kuş Uçu) Azerbaycan’daki Çeşitlemeleri:

Taklide dayalı şaşırtma türü oyunun Azerbaycan’daki diğer çeşitlemeleri Çırtı-Çırtı, Hofbana Hofban ve Vay Bele Vuranın Halına oyunlarıdır. Oyunların oynanış şekli şöyledir:

ÇIRTI ÇIRTI

Çocuklardan birisi ebe seçilir ve çocuklar ebeyi ortaya alarak halka oluştururlar. Elinde değnek tutan ebe, oyunu başlatır. Önce sağ taraftaki çocuklara seslenir:

-Çırtı, çırtı!

Sağdaki çocuklar cevap verir:

- Can çırtı!

Soldaki çocuklar:

- Bizim çırtı sizin çırtıya yalan söyledi.

Sağdaki çocuklar:

- Kimin sakalına yakışır.

Soldaki çocuklar:

-Her kim ayağını eğri koyarsa onun sakalına yakışır.

Halkadaki bütün çocuklar bir ayaklarını önde tutarak ebenin yanına kadar bu şekilde ilerlerler. Ebe yine önceki sözleri tekrarlar, sol ayağını sağ ayak başparmağının üstüne koyarak yerinde iki kere döner. Çocuklar eski yerlerine geri dönerler. Bu kez de ebe sağ elini ayak serçe parmağının üzerine koyar ve herkes onu taklit eder. Parmaklarının üzerinde yürüyerek ebenin yanına gelirler. Ebe başparmağını burnunun ucuna dokundurarak:

-Çırtı, çırtı!

Çocuklar ona cevap verir:

-Can çırtı!

Çocuklar yine geri çekilirler. Ebe bu kez sol elini kulağına götürür ve çocuklar da onu taklit ederek onun yanına gelirler. Ebe:

- Çırtı ,çırtı!

Sağdaki çocuklar:

- Can çırtı!

Ebe:

-Bizim çırtı sizin çırtıya yalan söyledi.

Sağdaki çocuklar:

- Kimin sakalına yakışır?

Ebe:

Her kim hemen kaçmazsa onun sakalına yakışır.

Herkes önceden belirlenmiş yerlere koşarlar ve “Tısbağa (kaplumbağa) tıs boynunu kıs.” diye arkada kalan arkadaşları ile alay ederler. Kimse istediği gibi davranamaz. Oyunun kurallarını bozan çocuklar oyundan atılırlar. Herkes ebenin

emirlerini dinler ve kurallara uyarlar (Ahundov, 1994: 197- 198). Oyunun diğerk bir adı Tısbagatıs'dır (Aslanov, 1984: 244).

HOFBANA HOFBAN

Çocuklar tekerlemeyle kendilerine bir ebe seçerler. Ebe çocukları iki gruba ayırarak elindeki nesneyi sağ taraftaki çocuklardan birisine uzatarak al şunu der. Sol taraftaki çocuklardan biri sorar:

-Bu ne?

Sağdaki çocuklardan biri:

-“Hofbana hofbandı, her kim hofbana hofban diyemezse hofba, hofba ver arkasına da hofbana hofban etsin.” der.

Çocuklar, halka oluşturup bu sözleri tekrar ederek ebenin yanına doğru yürürler. Bu esnada kim yanılırsa çocuklar kendi aralarında ona vurmaya başlarlar. (Ahundov, 1994: 203)

VAY BELE VURANIN HALINA

Bu oyun 5- 6 çocuk ile oynanır. Oyuna başta bulunan çocuk başlar. Bu oyundaki amaç oyuncuları şaşırtmaktır. Oyuna başlayan kişi sağ elinin parmaklarını sol elinin içine koyar. Oyuna başlayan kişi bir avucunun içine diğerk elinin parmaklarının ucunu değdirerek şunları söyler:

Tepele- tüpel

Vay böyle vuranın halına.

Oyundaki ebe parmaklarının ucunu diğerk elinin avucuna değdirdiğinde, diğerk oyuncular ellerinin üstünü avuçlarının içine değdirmeleri gerekmektedir. Oyun çok seri bir şekilde oynanır, oyuncular da dikkatle oyunu takip etmeleri gerekir.

Oyundaki ebe, yanlış yapan kişiyi takip eder ve cezalandırır. Önceleri bu oyun geceleri oynanmış, yenilen kişiyi de pınardan su getirmeye gönderirlermiş ya da bir ağaç verilerek onu mezarlıkta bir yere çakması istenerek, cezalandırılan oyuncu istenilen şeyi yapıp yapmadığını öğrenmek için arkasından takip edilirmiş.

Günümüzde ise bu tür cezalar yerine tokat atma tercih edilmektedir (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 735).

Kuş Uçtu (Mırt-Mırt/ Boynuz-Boynuz) Oyununun Türkiye’deki Çeşitlemeleri:

Taklide dayalı şaşırtma türü oyunun Türkiye’deki diğer çeşitlemeleri Mum Dibi, İşçi Oyunu, Gece Gündüz, Tahin Pekmez, Taklitli Oyun... (Özdemir, 1997: 908-909) Taklitli Oyun’un oynanış şekli şöyledir:

TAKLİTLİ OYUN

Çocuklar daire şeklinde yere otururlar. Çocuklardan biri halkanın ortasında durarak dairedeki çocuklardan her birine bir müzik aletinin adını verir ve daha sonra bu müzik aletlerinden birinin sesini ve çalınma şeklini taklit eder. Kendisiyle ilgili müzik aleti taklit edilen çocuk da ebenin yaptığı hareketleri tekrarlamak zorundadır. Taklidi yapamayan oyuncu oyundan çıkar (Özdemir, 1997: 909).

GARADİNMEZ

Bu oyunda oyuncu sayısı sınırı yoktur; fakat en güzel 7- 8 kişinin katılımı ile oynanır. Diğer oyunlarda olduğu gibi “iyne-iyne” sayışmacası ile oyun başlar. Sona kalan oyuncu “*Garadinmez*” olur. Garadinmez, konuşmadan yüzünü bir tarafa çevirir. Sol elini sağ koltuğunun altından geçirerek avucunun arka tarafını vücuduna dayandırır, avuç içi dışarıya bakar. Sağ elini dirsekten bükerek sol elinin üzerine koyar ve avucunu kulağını da kapatacak şekilde yüzüne yaslar. Diğer oyuncular onun arkasında toplanırlar. Garadinmez arkadaşlarını görmez. Oyunculardan biri Garadinmez’in sağ kolunun altından çıkan sol elinin içine yumruk veya tokatla vurur vurmaz ellerini çekerler. Garadinmez vakit kaybetmeden arkasına bakar, oyuncuların hepsine dikkatle bakar. Oyuncular ise hep bir ağızdan “*dızzz...*” diyerek gülerler veya sessizce beklerler. Her oyuncu “benim, benim” diyerek Garadinmez’i şaşırtmaya çalışırlar. Garadinmez’in bir kere isim söyleme hakkı vardır. Eğer vuran oyuncuyu

doğru tahmin ederse vuran oyuncu Garadinmez'in yerine geçer. Doğru tahmin edemezse Garadinmez vuran oyuncuyu bulana kadar oyun devam eder.

Oyuncuların Garadinmez' e sertçe vurması kural dışıdır. Oyunun doğru ve adaletli geçmesi için bir gözlemci vardır. Garadinmez' i vurduğunu itiraf etmeyen oyuncu iki kat cezalandırılır. Eğer bir gözlemci bir kişinin tarafını tutup, oyun şartlarını bozarsa üç defa Garadinmez' in yerine geçer. Bu gibi cezalar da oyunun adaletli geçmesini sağlar (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 726-27).

KİM VURDU

Açık ve kapalı alanda oynanabilen bu oyunda, oyuncular bir ebe seçerler. Ebe diğer oyunculara arkasını döner ve sol elinin avuç içiyle sol yanağını ve kulağını kapatır. Sağ elini de öne doğru uzatarak avuç içi dışa gelecek şekilde diğer elinin üzerine koyar. Oyunculardan biri ebeye görünmeden eline tokat atar gibi vurur. Bütün oyuncular da “Ben vurdum, ben vurdum.” diye bağırırlar ya da oldukları yerde hareket etmeden dururlar. Ebe kendisine vuranı tahmin ederek oyunculardan birinin adını söyler. Eğer vuran oyuncuyu bilirse o oyuncuyla yer değiştirir ve ebelikten kurtulur. Bilemezse tekrar dönüp ellerini eski haline getirir ve oyun devam eder (Özhan, 1997: 165).

Şaşırtma türü oyunlardan olan Garadinmez ve Kim Vurdu oyunları oynanış şekli ve kuralları bakımında benzer oyunlardır. İki oyunun benzer yönleri: Oyuncu sınırı bulunmamaktadır. Ebe olan oyuncu, arkasını döner ve kendisine vuranı doğru tahmin etmeye çalışır. Oyuncular ebenin eline vururlar. Ebe olan oyuncuya vurulduktan sonra tüm oyuncular, hareketsiz durarak, ebenin vuran oyuncuyu tahmin etmesini zorlaştırır. Oyuncularda ebe olan oyuncuyu şaşırtmak için Garadinmez'de “Benim, benim...”; Kim Vurdu oyununda ise “ Ben vurdum, ben vurdum.” diye bağırırlar. Ebe kendisine vuran oyuncuyu bulamazsa bulana kadar ebe olur. Şayet bulursa ebe olmaktan kurtulur.

Garadinmez oyununda, Kim Vurdu oyunundan farklı olarak oyunun adaletli geçmesini sağlayan bir gözlemci bulunur. Garadinmez oyununda ebe olan oyuncu sol elini sağ koltuğunun altından geçirerek avucunun arka tarafını vücuduna dayandırır,

avu ii dıřarıya bakar. Saę elini dirsekten bükerek sol elinin üzerine koyar ve avucunu kulaęını da kapatacak şekilde yüzüne yaslar. Kim Vurdu oyununda sol elinin avu iiyle sol yanaęını ve kulaęını kapatır. Saę elini de öne doęru uzatarak avu ii dıřa gelecek şekilde dięer elinin üzerine koyar. Oyunlar bu düzen ve kurallar çerçevesinde devam eder.

ARI ZINK...

ok sayıda oyuncu ile oynanır. Sayıřmaca sonucunda belirlenen bir oyuncu dięer oyunculara arkasını döner, bir elini kulaęına götürür ve beklemeye başlar. Oyunculardan biri eliyle bu oyuncuya vurur. Tam bu anda dięer oyuncular hep bir ağızdan “Arı zink!” derler. Arkası dönük oyuncu döner ve kendisine kimin vurduęunu tahmin eder. Eęer bulursa ismi söylenen oyuncu arkasını döner. Bulamazsa yine kendisi arkasını döner. Oyun bu şekilde devam eder (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 406-407).

CIZ OYUNU

Ebe, yüzünü duvara döner ve saę eli ile yüzünü kapatır. Sol elini ise, saę kolunun altından geçirerek, el ayasını açar. Dięer oyunculardan birisi ebenin eline vurur. Ebe, arkadaşlarına döndüęünde tüm oyuncular hep bir ağızdan “Cızz!” diye bağırlar. Ebe, kendisine vuranı bulmaya çalışır. Bulursa vuran kiři ebe olur. Bulamazsa, yeniden ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder (Kazan-Kırık, 2004: 201).

Azerbaycan’da oynanan Arı Zink oyunu ile Türkiye’de oynanan Cız Oyunu benzer oyunlardır. Oyunlar, adlarını oyun iinde söylenen sözden almaktadır. Her iki oyunda da ebe oyuncunun duruř şekli aynıdır. Ebe olan arkası dönük durduęu esnada dięer oyunculardan biri elini ebe oyuncuya dokundurduęunda tüm oyuncular ebeyi řaşırtıp kimin omzuna dokunduęunu anlamaması iin koro halinde seslenirler. Arı

Zınc oyununda “Arı zınc!”; Cız Oyunu’nda “Cızz!” diye seslenilir. Oyunlarda ebe, omzuna kimin dokunduğunu bulmaya çalışır, bulursa ebelikten kurtulur.

YUMURTA DÖĞÜŞTÜRME

Genellikle ilkbahar aylarında oynanır. Önce yumurtalar çeşitli renklerdeki boyalı suda haşlanır, ya da haşlandıktan sonra boyanır. Elllerine haşlanmış yumurtalarını alan çocuklar bir araya gelerek yumurtalarını birbirlerinin ellerindeki yumurtalara vururlar. Kimin yumurtası kırılırsa kıran oyuncu öteki oyuncunun yumurtasını alır. Kıran oyuncu bu kez başka bir oyuncunun yumurtasıyla tokuşturur ve oyun bu şekilde devam eder (Özhan- Muradoğlu, 1997: 35).

YUMURTA TOKUŞTURMA

Oyun alanı fark etmeksizin her yerde oynanan bir oyundur. Oyun iki kişiyle oynanır. Oyun için iki adet pişmiş ve boyanmış yumurta gerekmektedir. Yumurtalar soğan kabuğu bulunan kapta haşlanır. Sonra da boyanır. Daha sonra her oyuncu eline birer yumurta alır. Bu yumurtalar hızla birbirine yaklaştırılır. Tokuşturulan yumurtalardan hangisi ilk önce kırılırsa, o yumurtanın sahibi oyunu kaybetmiş olur (Oğuz- Ersoy, 2005: 142).

Genellikle ilkbahar aylarında oynanan yumurta oyunu Azerbaycan’da Yumurta Düğüşdürme, Türkiye’de Yumurta Tokuşturma adıyla oynanmaktadır. Oyunun oynanış şekli ve kuralları her iki halkta da aynıdır. Oyuna başlamadan önce oyuncular, yumurtaları haşlar ve boyarlar. İki kişiyle oynanan bu oyunda oyuncular hazırladıkları yumurtalardan birer tane alırlar. Bu yumurtalar hızla birbirine vurulur. Kimin yumurtası kırılmışsa o oyuncu oyunu kaybeder ve yumurtasını diğer oyuncuya verir. Oyun bu şekilde devam eder. Azerbaycan’da oynanan diğer Yumurta Düğüşdürme oyununda ise yumurtalar haşlanmadan tokuşturulur. Oyunu kazanan oyuncu kırılan yumurtaları bir kaba koyar. Çünkü yumurtalar Nevruz için

hazırlanan pastalarda kullanılacaktır (Emiraliyev, Goranboy: K.K.). Biz Türkiye’de bu anlamda oynanan bir oyun tespit edemedik.

KEÇİLİ –KEÇİLİ OYUNU

Bu oyun 5-6 kişi ile oynanır. Bu oyundaki maksat oyuncuların birinin diğerini şaşırtmasıdır. Kim kaç keçili olduğunu unutursa, diğer oyuncular tarafından cezalandırılır. Oyun aşağıdaki gibi oynanır:

Birinci çocuk: Beş keçili,

İkinci çocuk: On keçili,

Üçüncü çocuk: On beş keçili,

Dördüncü çocuk: Yirmi keçili,

Beşinci çocuk: Yirmi beş keçili,

Altıncı çocuk: Otuz keçili adlarıyla oyuna başlarlar.

Oyuna önce beş keçili başlar:

- Köye 5- 10 keçili gelib, kim saklasın, kim saklamasın?

Saklasın otuz keçili,

Hemen otuz keçili cevap verir:

- Otuz keçili neden saklasın?

Beş keçili:

- Peki kim saklasın?

Otuz keçili:

- On beş keçili saklasın.

On beş keçili hemen cevap verir:

- On beş keçili neden saklasın?

Otuz keçili:

- Peki kim saklasın?

On beş keçili cevap verir:

-Yirmi Keçili saklasın.

Yirmi Keçili hemen oyuna katılır:

-Yirmi Keçili neden saklasın?

On beş Keçili:

-Peki kim saklasın?

Yirmi Keçili:

-Saklasın on keçili

- On keçili neden saklasın?

- Peki kim saklasın?

- Saklasın beş keçili!

- Beş keçili neden saklasın?

- Peki kim saklasın?

- Saklasın yirmi beş keçili.

- Yirmi beş keçili neden saklasın?

Oyun bu şekilde devam edip gider. Her oyuncu diğer oyuncu arkadaşını şaşırtmaya çalışır. Oyunculardan biri aniden başka bir keçiliyi söylediğinde, oyuncuların dalgınlığına gelip söylemediklerinde veya geç söylediklerinde yenilmiş sayılırlar. Yenilen oyuncu cezalandırıldıktan sonra oyun yeniden başlar (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 727-28).

AŞURE PİŞİRME OYUNU

Bu oyunu oynamak için her oyuncuya bir yiyecek ismi verilir. Örneğin bulgur, nohut, tarçın, karanfil... vs. gibi. Bir oyuncu “ Suyu var, pirinci yok.” diyerek oyunu başlatır. Pirinç adını alan oyuncu, sözü alır ve “Pirinci var, kestanesi yok.” der ve oyun böylece devam eder. Adını unutanlar, hemen cevap vermeyip oyunun tadını kaçıranlar, yanlış konuşanlar oyundan çıkarılır. Çıkanların isimlerini söyleyenler de oyundan çıkarılır (Cömert, 1983: 23).

Azerbaycan’da oynanan Keçili-Keçili Oyunu ile Aşure Pişirme Oyunu benzer iki oyundur. Her iki oyunda da oyuncuların dikkatli olması, şaşırmadan çabuk çabuk

konuşması gerekmektedir. Şaşıran, sırasını kaçıran veya oyunu dikkatli takip etmeyen oyuncu oyun dışında kalır. İki oyun arasında oyuncuların aldıkları ad bakımından fark bulunmaktadır. Azerbaycan’da oynanan Keçili-Keçili Oyunu’nda ebe, oyunculara sahip oldukları keçi sayısını ifade eden sayıları ad olarak verilirken; Türkiye’de oynanan Aşure Pişirme Oyunu’nda oyunculara aşureye girebilecek yiyeceklerden ad verilir.

SAY SAYMAG OYUNU

Oyunun oynanış şekli şöyledir: Çocuklar kendilerine ebe seçerek sıraya dizilirler. 15, 25, 35, 45, 55, 65, 75, 85, 95 gibi bir sayı belirlenir. Ebe çocuklardan bu rakamı hızlı bir şekilde söylemelerini ister. Yanlış yapan çocukla “Ahmak, ahmak” diyerek alay edilip, utandırılır (Ahundov, 1994: 203).

BOM OYUNU

Oyunular karşılıklı yerlerini alır, sıra ile birden yüze kadar sayacaklardır. Ancak bir, iki, üç, dört diyenlerin ardından beşinci çocuk “Bom” diyecektir. Kim yanılırsa oyundan çıkar. En sona kalan da oyunu kazanır (Baran, 1993: 103).

Şaşırtmalı oyunlar grubuna dâhil bir başka oyun Azerbaycan’da Say Saymag Oyunu, Türkiye’de Bom Oyunu adıyla oynanır. Her iki oyunda da oyuncular karşılıklı yerlerini alırlar. Oyuna başlanıldığı anda oyuncular şaşırmadan sırayla sayıları söylerler. Say Saymag Oyunu’nda belirlenen sayılar beşin katlarıdır. Bom Oyunu’nda saymaya birden başlanır. Ayrıca Bom Oyunu’nda beşin katlarına denk gelen oyuncu “Bom” demelidir. Say Saymag Oyunu’nda böyle bir şey yoktur. Bom Oyunu’nda sırasını atlayan ya da yanılan oyundan çıkar. Say Saymag Oyunu’nda yanlış yapan oyuncu ile “Ahmak, ahmak” diyerek alay edilir.

Azerbaycan’da oynanan ve Say Saymag Oyunu’nun (Bom Oyunu) bir çeşitlemesi olan Beşonbeş oyununun metni aşağıda verilmiştir.

BEŞONBEŞ

Oyun başçısı (ebe), oyuna başlamadan önce oyunculara “beş, otuz beş, elli beş” vs. rakamları ad olarak verir. Ebe, “Tarhan satıram.” diyerek oyunu başlatır. Oyuncular tarhanın fiyatını tahmin etmeye çalışırlar. Ebe bir rakam söyler, rakamı (adı) söylenen oyuncu “ Otuzbeş niye onbeş yahşıdır.” der ve bir başka kişinin numarasını söyler (Aslanov, 1984: 33).

BELE-HEYR OYUNU

İki oyuncu ile oynanan şaşırtma türü bir oyundur. Azerbaycan’da “he” kabaca evet demektir. Kibar olan “Bele”dir. Bu oyunda oyuncular birbirlerine cevabı “bele”, “heyrr” olan sorular yöneltirler. Oyunculardan biri “he” derse oyunu kaybetmiş olur. Kaybeden oyuncu ceza olarak oyuna başlamadan önce kararlaştırılan şeyi alır. Bu genelde sakız veya çikolata olur. Bu oyun bazen iki gün sürer (Celalzade, Ağdaş, K.K.).

EVET- HAYIR OYUNU

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Oyunculardan biri diğerine çeşitli sorular sorar. Karşıdaki oyuncu “Evet ya da Hayır” demeden sorulan sorulara cevap vermek zorundadır. Oyunda başarılı olursa soru sorma hakkı bu oyuncuya geçer (Güneş, 2003: 24).

Bele-Heyr oyunu ile Evet-Hayır oyunu oynanış bakımından birbirine az benzeyen oyunlardandır. Oyunların temelinde birbirini şaşırtma vardır. Ancak Bele-Heyr oyununda, oyuncular birbirlerine “bele” sözcüğünün kabaca söylenişi olan “he” yi söyletmeye çalışırlar. Evet- Hayır oyununda ise “evet” ya da “hayır” sözcükleri söyletilmeye çalışılır. Evet- Hayır oyununda oyuncular, oyuna başlamadan önce Bele- Heyr oyununda olduğu gibi bir ödül anlaşması yapmazlar.

E. DRAMATİK NİTELİKLİ OYUNLAR

Dramatik nitelikteki kimi oyunlar, kişileştirme ve eylemin taklidine dayanır, belirli bir önörgüsü, kuralları vardır. Bazısında ise, yine bir kişileştirme ve eylemin taklidi bulunmakla birlikte bunların bir önörgüsü yoktur oyuncular bunu doğmaca olarak oyun sırasında geliştirirler. Bu bölümde önemli bir kesim oyunlar da büyüklük ve törensel oyunlardır (And, 2003: 283- 284).

Azerbaycan ve Türkiye’de Oynanan Dramatik Nitelikli Oyunlar ve Oyun Karşılaştırmaları:

GODU-GODU

Yaz mevsimini yani güneşi davet etme amacıyla mahalle gençleri bir çömçeyi çeşitli şeylerle süslerler. Bu çömçeye gelinlik giydirirler, burun yapılır, yanakları kırmızıya boyanır. Çömçeyi ev ev dolaştırarak aşağıdaki dörtlükleri söylerler ve çeşitli hareketler (goduyu çomakla vurarak öldürürler sonra onu diriltirler, oynatırlar, atıp tutarlar) yaparlar.

Godu goduyu gördün mü?

Goduya salam verdin mi?

Godu buradan ötende

Gırmızı günü gördün mü?

Goduya gaymak gerek,

Gablara yaymag gerek,

Godu gün çihartmasa,

Gözlerin oymak gerek.

(Mememedova, 1973: 167)

GODE GODE

Uzun zaman yağmur yağmadığını gören köylüler bir araya gelerek “yağmur duası”na çıkarlar. Yakın köylerden de katılanların olduğu bu yemekli, törenlerden sonra yağmur yağarsa, köyün çocukları bir araya gelerek “gode gode” oyununu oynarlar. Uzunca bir sırık yeşilliklerle donatılır ve bu yeşilliklerin üzerine de yumurta vb. asılır. Önde “gode gode sırığını” taşıyan çocuk olmak üzere bütün çocuklar, yağmur altında köydeki evleri aşağıdaki sözleri, topluca söyleyerek dolaşırlar:

Gode gode kul olsun.

Harmanlan sel olsun.

Arpa buğday bol olsun

Alleh dedem Allah hu

Gökten bir badman(bakır kova, bakraç) su.

Yumurta, yağ, kıyma vb. hediyelerin alınmasından sonra aşağıdaki sözler söylenir:

Teknede hamur

Arabada çamur

Ver Allah'ım ver

Bir hayırlı yağmur.

Törenin sonunda çocuklar bütün malzemeleri bir kadına verip kendilerine bunlardan bir yemek hazırlamasını rica ederler. Kadın da bu malzemelerden yemek pişirinceye kadar çocuklar da yüzük, saklambaç, körebe vb. oyunları oynarlar. O gece çocuklar tıpkı yetişkinlerin “sıra âlemi”nde olduğu gibi yemekler yiyip eğlenirler (Özdemir, 1997: 797).

Azerbaycan’da oynanan Godu-Godu oyunu ile Türkiye’de Gode-Gode oyunu benzer düzen akış içerisinde gerçekleşen ritüel oyunlardır. Ritüel, bir örnek üzerine kalıplaşmış davranışlar ve töreler bütünüdür. Metin And, ritüelin, bireyi toplumda

yaşamaları için eğittiğini, bireyleri bir araya getirdiği için toplumsal bağları güçlendirdiğini, toplumun geleneklerinin sürmesi, inançlarının tazelenmesi, törelerin köklenmesine yardım ederek toplumu ayakta tuttuğunu ve ritüele katılan kişinin, yaşadığı toplumun bir üyesi olmanın mutluluğunu verdiğini ifade etmiştir (http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/and_02.pdf).

Azerbaycan’da ilkbaharın gelişi, gece-gündüzün eşitlenmesi ve yeni yılın gelişini kutladıkları Nevruz’da çocukların oynadıkları birtakım oyunlar vardır. Bunlardan en yaygın olanı “Godu-Godu” oyunudur. Bu oyun değişik yörelerde ağız değişikliğine uğrayarak “Gudu-Gudu”, “Hodu-Hodu”, “Kos-Kosa” gibi adlarla oynanır. Azerbaycan Dialektoloji Lügeti’nde (1999: 201) “godu” sözcüğünün anlamı: “Uzun süredir yağan yağmurun durması için süslenip kapı kapı dolaştırılan ayna ve çömçedir.” şeklinde verilmiştir.

Azerbaycan’da Kos-Kosa adıyla oynanan oyun, Kars’ta Köse adıyla oynanmaktadır (And, 2003: 50). Köse, dilimizde daha çok Farsçadan geldiği anlamla bıyığı, sakalı çıkmayan adam, köse sakallı ise seyrek olan anlamındadır. Anadolu’da çok yaygın olan ve Azerbaycan’daki gibi *kosa* söylenen sözcüğün ise çeşitli anlamları vardır. Kimi yerde boyu kısa insan, kurnaz ve hileci adam (masallarda) anlamına da gelir. Bu anlamı Azerbaycan’daki oyunlara da Anadolu’daki oyunlara da uymaktadır. Bu arada *kös*, sürünün önünden giden koyun ve teke anlamlarına geldiği gibi, bir de kervanın en önünde giden hayvanın arkasına takılan çandır. Kimi yerde köse yeni evlenmiş erkek, güvey anlamındadır. Kastamonu köylerinde koç katımı ayındaki törene *Kösemi* denmektedir. Burada özellikle bizi koyun, koç ve keçinin erkeği olan teke anlamları ilgilendirmektedir (And, 1976: 1).

Azerbaycan’da yılın bazı zamanlarında durmaksızın şiddetli yağışlar olur. Sel suları ekinlere zarar verir. Halk yağışın kesilmesi için çeşitli adetler geliştirmiştir. Bunlardan biri Godu-Godu oyunudur. Türkiye’de de ses değişikliği ile aynı adla oynanan Gode-Gode oyunu güneşi davet etmek için değil tam tersine yağmur yağması dileğiyle oynanan bir oyundur. Ahmet Caferoğlu (1994: XVI), Güneş Duası

geleneğinin Türkiye’de sadece Trabzon ve Rize’de bulunduğunu ifade ediyor. Bölgede tespit ettiği edebi türler içinde kendisini en çok Güneş Duası’nın ilgilendirdiğini belirterek; “karakter ve şekil itibarıyla tamamıyla Azerbaycan’dakinin aynısı olduğundan, bu da vaktiyle tespit ettiğim veçhile Şamanizm dini bakiyesinden başka bir şey olmasa gerektir.” demiştir.

İki oyunda evleri dolaşırken söylenen tekerlemelerde farklılıklar vardır; ancak değişik yörelerde aynı şekilde oynanan oyunlarda benzer tekerlemeler tespit edilmiştir. Azerbaycan ve Türkiye’de oyunlarda söylenen bu tekerlemeler yörelere göre de farklılıklar göstermektedir. Aşağıda bu tekerlemelere örnekler verilecektir.

Azerbaycan’da Oynanan Godu-Godu (Gode Gode) Oyununda Söylenen Tekerlemeler:

*Gorhmayın, kosa geldi,
Elinde hasa geldi,
Kosa geder Merende,
Tamaşadı gelende.
Kosam min oyun eyler,
Girdini goyun eyler.
Yığar talış diyisin,
Mahmudun toyun eyler.
Çarhovsun dörd gırağında,
Bülbül ohır şah budağında,
Her ne istesem hudadan alam,
Delleg dukanını yadıma salam.
Delleg dükanı tamam çıragdan,
Mescide geer elinde gur’an,
Gurbanın olum, yaşıl çuhalı,
Derbendlisen sen, yohsa buralı?*

Şiş papag başında
Gelem oynar gaşında,
Kosam on beş yaşında,
Vay kosamın halına,
Palan goyun dalına.
Kosam gedib meşgine,
Ve'de verib beş güne.
Gelmeyin on beş güne,
Kosamı öldürdüler,
Atdılar zebil yeşigine.

(Kos-Kosa oyununun Lenkeran varyantında söylenmektedir.)

(And, 1976: 5- 6)

A köse köse gelsene
Gelip selam versene
Torbanı doldursana
Köseni yola salsana.

(Özhan- Muradoğlu, 1997: 31)

A kosa kosa gelsene
Gelib salam versene
Çömçeni doldursana
Kosanı yola salsana
Ay uyruğu uyruğu
Saggalı it guyruğu
Kosa bir oyun eyler
Kuzumu goyun eyler
Yığar bayram koncasın

Kosanın toyun eyler.

(Sadıkova, Bakü: K.K.)

Türkiye’de Oynanan Gode-Gode (Godu-Godu) Oyununda Söylenen
Tekerlemeler:

Udu udu gördün mü

Uduya selam verdin mi

Udu kapıdan geçerken

Sulu bir yağmur verdin mi

Ekincinin tarlasına

Koramaz’ın kuyusuna

Ver Allah’ım ver

Bir dolu yağmur.

(Özdemir, 1997: 804)

Gode-gode göl olsun

Evinin önü sel olsun

Arpa buğday bol olsun

Gökten rahmet yerden bereke

Bideğim un bideğim su

Yağ yağ yağmur

Bit bit buğday

Tarlada çamur

Teknede hamur

Ver Allah’ım yağmur.

(Özdemir, 1997: 798)

Çömçe gelin ne ister

Çömçe gelin su ister

Ver Allah'ım ver

Yağmur ile sel

Koç koyun kurban

Göbekli harman

Yaz yağmuru yalancı

Gavur kızı dilenci

Bir buğdayı beş etmiş

Altmış kazan aş etmiş

Ver Allah'ım ver

Yağmur ile sel

Koç koyun kurban

Göbekli harman

(Şimşek, 2003: 82)

Azerbaycan'da oynanan Godu-Godu oyunu ile Türkiye'de Gode Gode oyunlarının çeşitlemeleri mevcuttur.

Azerbaycan'da Oynanan Godu-Godu Oyununun Çeşitlemeleri:

Godu-Godu oyununun Azerbaycan'daki diğer çeşitlemeleri, Kos-Kosa, Köse (Cosa), Bahar Bayramı, Desmal Attı (Mendil Attı) ve Hıdır (Papag Attı) adlı oyunlardır. Oyunların oynanış şekli aşağıda verilmiştir.

KOS-KOSA

Çocuklar bir yerde toplanırlar ve içlerinden hazır cevap olan birini seçip sırtına bir hayvan postu, başına uzun bir şapka geçirirler. Ayağına ayak görünümlü değnek sararlar. Yüzünü unla bular, karnına yastık koyarlar, boynuna da çan asarlar. Son

olarak da kırmızıya boyanmış çömçeyi eline verip kapı kapı dolaşırlar. Kosayı gezdirirlerken de aşağıdaki tekerlemeleri söylerler:

*Ay kos-kosa, gelsene,
Gelib salam versene,
Çömçeni doldurmam,
Kosanı yola salsana.*

*Ay uyruğu uyruğu,
Saggalı it guyruğu,
Kosam bir oyun eyler,
Guzunu goyun eyler,
Yığar bayram honçası,
Her yerde düyün eyler.*

*Novruz novruz bahara,
Güller güller nubara,
Bağçanızda gül olsun,
Gül olsun, bülbül olsun,
Bal olmasın, yağ olsun,
Evdekiler sağ olsun,
Hanım dursun ayağa,
Kosaya pay versin ağa.*

Kosa tekerlemenin bittiğini ifade edercesine “kosa öldü” deyip yere yığılır. Bu esnada köseye aşağıdaki gibi sorular sorup cevap alırlar:

— *Kosa haradan gelirsən?*
— *Derbendden.*
— *Ne getirmisen?*

—*Alma.*

—*Almanı neyledin?*

—*Satdım.*

—*Pulunu neyledin?*

—*Öküz aldım.*

—*Öküzü neyledin?*

—*Vurdum, öldü.*

Kosanın bu cevaplarından sonra diğer oyuncular, aşağıdaki tekerlemeyi söyler:

Başın sağ olsun koşa,

Ersin uzun, bez gısa,

Kefensiz ölmez koşa.

Bundan sonrada kosaya çeşitli sorular sorup cevap alırlar ve şu tekerlemeyi söylerler:

Bazarda hesir, Melik Salmanı,

Göyde yel esir, Melik Salmanı,

Kosam telesir, Melik Salmanı

Bazarda üzüm, Melik Salmanı,

Nimçeye düzüm, Melik Salmanı,

Bir ala gözüüm, Melik Salmanı.

Koşanı tez yola sal,

Onun üreyini al,

Coy desin salamat gal!

Ev sahibi çocukların geldiğini geç duyarsa, oyuncular hep bir ağızdan yüksek sesle aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Ay kosa kosa, gelmisen,
Gelmisen meydana sen,
Almayınca payını
Çekilme bir yana sen.
Beş yumurta payındı,
Olmaya almayasan.
Menim kosam oynayır,
Gör nece dingildeyir,
Ona gulag asanın
Gulağı cingildeyir,
Menim koşam canlıdı,
Golları mercanlıdı,
Kosama el vurmayın,
Kosama el vurmayın,
Kosam iki canlıdı.
Emiri börk başında,
Gelem oynar gaşında,
Yüz elli beş yaşında,
L.ap, lap cavandı kosam!

Tekerleme bittikten sonra kosaya evin hanımı pay verir. Oyuncular bu şekilde bütün evleri dolaşırlar. Topladıkları yiyecekleri bir yere koyarlar. Sonra iki oyuncu kosa olur. Kosaların karınlarına birer yastık konur, ellerine de değnek verilir. Keçi kılığına girmiş bir oyuncuyu ortaya geçer, yanında da biri daha vardır. Kosalardan biriyle keçinin yanındaki oyuncu arasında şu konuşma geçer:

- Kardeş, bu keçiyi satıyor musun?
- Evet, satıyorum.
- Kaça satıyorsun?
- Yazda yumruğa, kışta topuğa.

— Tamam, razıyım, yazın gelip yumruğunu alırsın, kışın da topuğunu.

Oyuncu keçiyi kosaya verir ve gider. Kosalardan biri şöyle söyler:

— Keçi benimdir.

Diğer kosa:

— Hayır, benimdir.

İki kosa kavga etmeye başlarlar. Hangi kosanın karnına değnek değerse o yere düşüp tekrar kalkar. Kosalar sonra keçiyi bakarlar; ama bulamazlar bu sefer de keçi aramaya başlarlar. Bulamayınca da ağlamaya başlarlar. Oyun bir gülüşme ile sona erer.

Kos-Kosa oyununun Lenkeran varyantında kapı kapı dolaşılırken oyunculardan biri kaval çalar (And, 1976: 3-5).

KÖSE (COSA)

Nevruzda oynanır. Çocuklar bir araya toplanır ve içlerinden birine huni şeklinde şapka giydirirler, sakal takarlar, eski pantolon ve ceket giydirirler. Sırtına bir torba verirler. “Çosa” adı verilen bu oyuncu önde, yanında “keçel” adı verilen bir başka oyuncu bulunur. Diğer çocuklar köse ve keçelin arkasında köyü gezmeye başlarlar. Gezerken hep birlikte şu türküyü söylerler:

A köse köse gelsene

Gelip selam versene

Torbanı doldursana

Köseni yola salsana.

Evlerin önüne vardıklarında da aynı türküyü söylerler ve sonuna şu kısmı eklerler:

Verenin oğlu olsun

Vermeyenin kör kızı olsun.

Ev sahipleri çocukların torbasına çeşitli hediyeler koyarlar (şeker, ceviz, para vb.). Evler gezilip bittikten sonra toplanan hediyeleri aralarında pay eden oyuncular evlerine dağılırlar (Özhan- Muradoğlu, 1997: 31).

BAHAR BAYRAMI

İlkbaharın gelişini karşılamak amacıyla çocuklar arasında oynanan ve ritüel özellik taşıyan bu oyunda çocuklar toplanarak tek tek evleri gezmeye başlarlar. Gezerken hep birlikte şu şarkıyı söylerler:

Bahar geldi, bahar geldi hoş geldi.

Senin bu teze bayramın mübarek olsun.

Ayın, yılın, haftan, günün mübarek olsun.

Bir evin önüne vardıklarında dururlar ve şu şarkıyı söylerler.

Ay hala hala dursana,

Torbanı doldursana,

Allah balanı saklasın ,

Bizi yola salsana.

Ay ersin, ersin, ersin,

Tanrı muradın versin,

Hanım kalksın ayağa,

Beş beş yumurta versin.

Evin hanımı, çocuklara yumurta veya başka hediyeler vererek onları uğurlar. Çocuklar başka bir eve giderler. Bahar bayramına on gün kala yapılan bu tören sonunda toplanan yiyecekler çocuklar arasında paylaşılır (Özhan- Muradoğlu, 1997: 23).

DESMAL ATTI (MENDİL ATTI)

Nevruz günün akşamı çocuklar karanlık bastıktan sonra Desmal Attı'ya giderler. Her ev sahibi bu akşam oyunun oynanacağını bilir ve hazırlıklı olur. Çocuklar ikişer ikişer veya daha kalabalık gruplar halinde gürültü yapmadan köyü gezmeye başlarlar. Bir evin önüne vardıklarında ev sahibine görünmeden kapıyı açıp içeriye iki adet mendil atarlar ve hemen kapıyı kapatırlar. Ev sahipleri mendili kimin attığını bilemezler. Merak edip öğrenmek isteyenler anahtar deliğinden bakarak dışarıdakileri tanımaya çalışırlar.

Ev sahibi içeri atılan mendilleri alarak çeşitli hediyelerle doldurur ve dışarı çıkarak sahiplerine verir. Ancak o zaman, mendili kimin attığını öğrenir. Toplanan hediyeler çocuklar arasında paylaşılır (Özhan-Muradoğlu, 1997: 31).

HIDIR (PAPAG ATTI)

Şubat ayının son günlerinde oynanır. Tanınmamak için değişik kıyafetler giyen çocuklar bir araya toplandıktan sonra yanlarına aldıkları bir çantayla evleri gezmeye başlarlar. Her evin önüne vardıklarında şapkasını evin kapısının önüne bırakarak:

Hıdıra hıdır diyerler

Hıdırın payın vereler.

Diyerek saklanırlar. Ev sahibi evinde buğdayı kavurarak yaptığı kavurgadan getirip çantaya bırakır. Oyuncular saklandıkları yerden çıkıp çantayı alarak başka eve giderler. Ev sahibi kavurğa vermezse oyuncular,

Hıdıra hıdır diyerler

Hıdırın payın vermeyeni döverler.

Diyerek ev sahibini kovarlar. Bütün evler gezildikten sonra toplanan hıdır, çocuklar tarafından paylaşılarak yenir (Özhan- Muradoğlu, 1997: 28).

Türkiye’de Oynanan Gode Gode (Godu-Godu) Oyununun Çeşitlemeleri:

Gode Gode oyununun Türkiye’deki pek çok çeşitlemesi vardır. Bunlar: Yağmur Gelini, Kepçecik (Ezine- Çlk.), Çömçe Gelin (Gaz.), Süpürge Bezeme (Pasof- Ard.), Çiğdem Pilavı, Telden Teleme... (Özhan, 1997: 211) Aşağıda Yağmur Gelini, Çiğdem Pilavı ve Telden Teleme oyunlarının oynanış şekilleri verilmiştir.

YAĞMUR GELİNİ

Yağmur yağması için Allah’a dua etmek amacıyla oynanan oyunda birkaç çocuk, bulutlu bir havada bir araya gelirler. Öncelikle çocukların arasından bir yağmur gelini seçilir. Seçilen yağmur gelinini başına duvak mahiyetinde beyaz bir örtü örtülür. Daha sonra yağmur gelininin kafası yeşil ağaç dallarıyla süslenir. Gelinin yalnızca gözleri açıkta kalır. Süsleme işlemi bittikten sonra gelin, sağında ve solunda arkadaşları olacak şekilde ortaya alınır. Diğer oyuncular da düğün alayı oluşturup yağmur gelinini arkasına dizilirler. Yağmur gelininin etrafında olan arkadaşlarının ellerinde bulgur koymak için poşet, salça ve yağ koymak için tabak, ayran koymak için de bir tas ya da maşrapa olur. Oyun için gerekli hazırlıklar tamamlandıktan sonra çocuklar mahalledeki evleri gezmeye başlarlar. Kapı kapı gezerek şu tekerlemeyi söylerler:

*Yağmur gelini yağ ister,
Bulgur ister, salça ister,
Bir kaşık ayran ister,
Yağmur gelini ayran ister,
Bir kaşık ayran ister,
Yağ tavada süzölsün,
Vermeyenin eli ayağı büzölsün.*

Bu tekerlemeler söylenerek kapısına varılan evin hanımı, yağmur gelini alayının elindeki torba, tas ya da maşrapaya bulgur, yağ veya salça koyar. Bazı ev hanımları ise bereket olsun diye yağmur gelinini başından aşağı bir maşrapa su

döker. Çocuklar böyle ev ev gezerek bulgur pilavı pişirecek malzemeyi toplarlar. Toplanan malzeme oyunculardan birisinin annesine götürülür ve bulgur pilavı pişirilmesi için teslim edilir. Pilav piştikten sonra çocuklar bir taraftan pilavı yerler bir taraftan da Allah'a yağmur yağdırması için dua ederler (Öcal- Ersoy, 2005: 80-81).

ÇİĞDEM PİLAVI

Yozgat'ta oynanan bu oyunda çiğdemlerin çıktığı mart ayında çocuklar ellerinde sopalarla çiğdem kazmaya giderler. Kazdıkları çiğdemi başlarına hilal şeklinde takarak kendilerini süslerler. Kalan çiğdemleri de bir çalının dikenlerine tuttururlar ve köyü gezmeye başlarlar. Çalıyı çeken oyuncu önde, diğerleri arkada yürürken hep birlikte şöyle söylerler:

*Çiğdem çiğdem çiçecik
Ebem oğlu köçecik
Çiğdem geldi kapıya
Yağ istiyo yapıya
Bir verenin kızı olsun
İki verenin oğlu olsun
Kız çatlasın ölsün
Oğlan yanımıza yoldaş olsun.*

Ev sahibi çocuklara yağ, bulgur, un, ekmek, odun verir. Çocuklar da ev sahibine bir çiğdem verir. Eğer ev sahibi çocuklarla ilgilenmezse şöyle söylerler:

*Çiğdem geldi kapıya
Yağ istiyo yapıya
Oğlun uşağın bol olsun
Bir verenin kızı olsun*

İki verenin oğlu olsun

Kız çatlasın ölsün

Oğlan yanımıza yoldaş olsun.

Ev sahibi yine ilgilenmiyorsa da şöyle söylerler:

Dam başında boyunduruk

Dura dura yorulduk

Verirseniz giderik

Vermezseniz dururuk.

Hediyeleri aldıktan sonra başka eve giderler. Köy gezildikten sonra toplanan bulgur ve yağ ile yaşlı nineler pilav pişirirler. Çocuklar pişirilen pilavı toplu olarak yerler (Özhan, 1997: 210).

TEL DEN TELEME

İlkbaharda oynanan bir oyundur. İlkbaharda bütün bitkilerden önce köylerde “kür” denilen böğürtlenler filizlenir. Çocuklar bunun taze yerini koparıp soyarak bir tasa yahut çanağa koyup tuzlarlar. Daha sonra bu tasın üzerine beyaz bir bez ve mendil örtterek ellerine alırlar ve “telden teleme” diyerek ağaçlara vura vura gezdirirler. Bir ağacın altına vardıkları zaman başında çanak bulunan çocuk “telden teleme” diye bağırınca diğeri ağaçların köküne vurarak “sen de vir hedi emme” diye karşılık verir. Çocuklar böylelikle diğer ağaçları da filizlenmeye çağırırlar. Çocuklar daha sonra evlerin kapılarına giderek köylülere de baharın müjdesini verirler (Demircioğlu, 1934: 80).

AY HALA, BİR ÇÖREK VER!

Kız çocuklarının oynadığı bir oyundur. İki oyuncu ile oynanır. Oyunculardan biri iki elinin parmaklarını birleştirip birini diğerinin üzerine atarak bazı parmaklarını saklar. Diğer oyuncu, aşağıda kalan parmaklardan başlayarak, elini parmakların üstüne koyar ve şöyle der:

- Ay hala, bir çörek ver!

Elini tutan kız:

- Çık yukarı bacıya!

Oyuncu elini başka parmakların üstüne koyar ve:

- Ay hala, bir çörek ver!

Hala:

- Çık yukarı bacıya.

Bu şekilde oyuncu başka parmağının yanına gelir. Aynı şekilde şöyle der:

- Ay hala, bir çörek ver!

Hala:

- Çöreğim yoktur. Tandır yaptım. İstersen eğil çıkart.

Kız şöyle söyler:

- Köpeğin, kedin nerde?

Hala:

-Köpeğim tarlada. Kedim de yumak yumaklıyor.

Oyuncu elini uzatıp çöreği çıkartmak istediğinde hala onun elini tutup cırmıklar. Çöreği çıkartan oyuncu elini kaptırmamak için çok dikkatli olmalıdır. Sonra oyuncular yer değiştirir. Biri hala diğeri kız olur. Oyun bu şekilde devam eder. (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 408)

HALA HALA SACI VER

Oyun, iki oyuncu ile oynanır. Oyuncuların kız ya da erkek olması gerekmez. Oyunculardan biri “Hala” olur. Hala, iki elini birleştirir. Diğer oyuncu Hala’nın parmakları arasına dokunarak “hala hala sacı ver.” der. O da “yukarı bacada” diye cevap verir. Oyuncu bir kez daha “hala hala sacı ver.” der. En yukarıya geldiği zaman Hala, “elini sok da al” der. Bu kez diğer oyuncu “ kedi beni ısırır” der. Hala, “kedi sepetin altında” diye söyler. Bu kez diğer oyuncu “köpek beni ısırır” der. Hala da karşılık olarak “köpek davara gitti” der. Diğer oyuncu elini sokar, almaya çalışır. Köpek onu havlayarak ısırma çalışır. O da telaşla elini kaçırmaya çalışır (Poyraz, 1999: 167).

Dramatik nitelikte olan Ay Hala, Bir Çörek Ver oyunu ile Hala Hala Sacı Ver oyunu oynanış şekli bakımından benzer oyunlardır. Oyunların benzer yönleri: Oyunlar, iki oyuncu ile oynanılmaktadır. Hala olan oyuncular, ellerini birleştirerek dururlar. Oyunlarda geçen diyaloglar hemen hemen aynıdır. Oyunların sonundaki yakalamaya ve kurtulmaya çalışmadaki gerilim aynıdır.

Ay Hala, Bir Çörek Ver oyunu ile Hala Hala Sacı Ver oyunu arasındaki fark Hala’dan istenilen nesnedir. Birinde çörek, diğerinde sacdır. İki oyun arasındaki son fark, Ay Hala, Bir Çörek Ver oyununun sonunda diğer oyuncuyu kedi cırmalıyormuş; Hala Hala Sacı Ver oyununda köpek ısırmıyormuş gibi yapılmasıdır.

EVCI-EVCI

Oyuncular bebek, tahta, araba gibi oyuncaklarla hayali bir dünya yaratarak oynadıkları bir oyundur. Oyuncular kimi zaman da üstlendikleri rollerle birbirlerini ziyaret ederler. Oyunun kuralları yoktur (Memmedaliyeva, Bakü, K.K.). Azerbaycan’da Evci-Evci oyunu, Ebcıyebciy/ Ebcıkebcık ve Öycüköycük olarak da bilinir (Aslanov, 1984: 72).

EVCİLİK

3-6 yaşlarındaki çocuklar tarafından oynanır. Evcilik oynayacak çocukların erkek çocuklardan biri baba diğerleri evin erkek çocukları, amca, dayı; kızlardan biri anne, diğerleri kızları, hala, teyze, komşu olurlar. Ev olarak odanın değişik yerleri belirlenir. Oyuncular birbirlerine akrabalık ziyaretleri yaparlar, yemek pişirip yerler, çocuklarını uyuturlar ve bu şekilde oyuna devam ederler (Özhan, 1997: 140).

Evcil- Evcil ve Evcilik oyunları, çocukların evrensel olarak oynadıkları oyundur. Her iki oyunun da oyun alanı sınırlaması ve kuralı yoktur. Bu oyunlar, çocukların büyükleri kendilerine model alarak aile yaşamını veya yaşamın belirli bölümlerini canlandırarak oynadıkları oyunlardır. Türkiye’de Evcilik oyunu değişik konularda da oynanır. Bunlardan Doktorculuk, Komşuculuk (Tk.), Hala Kadın (Ula-Mğ.) sayılabilir (Özhan, 1997: 140). Azerbaycan’da oyun misafir gitmek, gelin getirmek, yemek pişirmek ve aile terbiyesi gibi konular işlenerek de oynanır (Aslanov, 1984: 72).

GURD BABA

Oyunun bir diğer adı Ana Beni Gurda Verme’dir (Aslanov, 1984: 18). Bir grup oyuncu birbiri ardınca dizilir. Uzun boylulardan biri veya yaşı büyüklerden biri dizilen oyuncuların başına geçer ve “ Baş çoban” olur. Sonda kalan oyuncu da “Alabaş” olur. Kura yoluyla da bir oyuncuyu “Kurt” seçerler. Daha sonra geriye kalan çocuklar koyun olurlar ve el ele tutuşurlar. Kurt gruptan başka bir yerde yerini alır. Kurt ile Baş çoban arasında şu konuşma geçer:

- Çoban gardaş, hey!
- Hey.
- Toynan geli, vaynan?
- Toynan.
- Atdı gelim, piyada?
- Atdı.

Baş çoban tersini söylerse Kurt ağlayıp sızlar. Sonra ağır ağır yürüyerek şöyle söyler:

— Kaç gündür ağzıma yemek değmedi, ayaklarımda takatim kalmadı.

Konuşma sırasında Baş çoban düğünle gelme talebinde bulunmuş olursa Kurt bir ayağını kaldırıp atlaya atlaya oyuncuların/ koyunların üstüne yürür. Birbirine sıkı sıkı girmiş koyunlardan hangisini alabilirse kendisiyle götürür. Alamazsa baş çobana yaklaşıp elindeki kısa çubuğu verir ve şöyle söyler:

— Al, dedem gönderdi, bu yağlı nargileyi çeksın.

Sonra geri gider. Baş çoban çubuğu nargile gibi ağzına götürüp güya çekiyormuş gibi yapar, yanındakilere verir. Nargile son oyuncuya kadar geçer. Alabaş çubuğu ağzında saklar. Kurt ile Baş çoban arasında yine aynı konuşma geçer. Kurt bu sefer başka bir şey getirir ve şöyle söyler:

— Dedem, dedi bu yağlı dürümü (ekmeği) yesın.

Baş çoban lavaşın içine konulmuş peynirden ya da helvadan bir ısırık alıp yanındakilere verir. Çoğu kez Alabaşa kadar lavaş biter. Bu durum birkaç kez tekrarlanır. Kurt yenilince Baş Çobana bir şeyler verir ve canını kurtarır. Son gelişinde aralarında şöyle bir konuşma geçer:

— Dedem diyor ki, Çoban bir koyun alıp bize misafir gelsın.

— Git dedene söyle, gelen de siparişi veren de hata ediyor.

Kurt gider ve geri gelir, şöyle söyler:

— Dedem sana küstü, hayındır böyle oldu, öyleyse yağlı ekmeğimi geri versın, diyor.

— (Baş çoban yanındakini gösterir) Ben de değil ona verdim.

Oyuncular sırayla birbirlerini gösterirler. Böylece sıra Alabaş'a gelir. Alabaş dişlerini göstererek şöyle söyler:

— Babamla kardeşlerimin yanında eğilip su içirdim, düştü kör kuyuya.

— Git çıkart. Onlar kuyunun ağzında seni bekliyorlar.

Kurt gidip aynı şekilde tekrar döner. Baş çobanla aralarındaki konuşmayı tekrarlarlar. Kurt der:

— Dedem, Baş çoban benim lavaş dürümümü geri versın, diyor.

Baş çoban cevap verir:

— Dürümün bir ısırığı karnımda yedinci dağı aşıyor.

İkinci oyuncu şöyle söyler:

— Bir ısırığı da benim karnımda altıncı dağı aşıyor.

Böylece sıra ile ısırıkların beşinci, dördüncü, üçüncü, ikinci ve birinci dağı aştığı bildirilir.

Kurt şöyle söyler:

— Ben de karnınızı yarıp elime alırım.

Baş çoban bu sözden sonra Alabaş'ı yardıma çağırır:

— Bu kurttan bizi kurtar.

Alabaş şöyle söyler:

Yemeyin lavaş dürümünü,

Görmeyeceksiniz ulumasını.

Kurt, koyunları desteksiz ve yardımsız görünce şöyle söyler:

O tarafa kaçarım,

Bu tarafa kaçarım,

Alabaşsız koyunun birini kapıp kaçarım.

Kurt aniden koyunlardan birini tutar. Baş Çoban da koyunun kolundan tutup kurdun onu yakalamasına engel olmaya çalışır. Oyun esnasında oyuncuların birbirlerinin üstlerini yırtacak kadar birbirlerini zorlamaları yasaktır. Kurt sade koyunlar sıkıca birbirine tutunup durdukları zaman onları almaya çalışabilir. Kurt tuttuğu oyuncuları bir yerde toplar. Bu esnada bir oyuncu şöyle söylemelidir:

Ağ daş, kara daş, Alabaş,

Gel ol bana yoldaş.

Nenem sana pide verir,

Babam sana süs verir.

Alabaş hâlâ oyuna/ işe karışmaz, şöyle söyler:

Yemedim dürümünden,

Bezdim aç karnına

Ömür gün sürmekten.

Kurt, koyunların sonuncusunu da aldıktan sonra ortada Baş çoban ile Alabaş kalır. Baş çoban Kurt'a yaklaşıp şöyle söyler:

— Ey, Kurt baba bizim koyunları görmedin mi?

— (Kurt koyunları arkasına saklayıp) Meleşe meleşe öylece gittiler.

Baş çoban onun gösterdiği yöne gittiğinde Kurt arkadan seslenir:

— Yok yok, orada zehirli yılan var. Bak böyle gittiler.

Kurt, Baş çobanı bir kez daha aldatır:

— Yine doğru gitmiyorsun, orada ayı var.

Baş çoban yorulup oturur. Sonunda koyunların hepsi meleşmeye başlarlar. Sonunda Alabaş acıyıp onlara yardım eder. Kurt ile kapışır. Bir taraftan Baş çoban bir taraftan Alabaş, Kurt'u dövüp, kovarlar. Koyunlar meleşme meleşme Alabaşla Baş çobanın yanına gelir. Alabaş'a hepsi bir hediye (şeker, fındık, ceviz gibi) verir (Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV, 2000: 408- 409- 410).

EBE BENİ KURDA VERME

Oyun kız ve erkek çocuklar tarafından sıcak, mehtaplı gecelerde oynanır. Çocuklardan en büyüğü ebe seçilir. Çocuklar kurt olan çocuktan korunmak için ebenin arkasına dizilirler. Ebe ve diğer çocuklar orta yerde oturan ebenin başına dokunarak “ Şu yatan kurt mudur kütük müdür?” diye bağırırlar. Kurt olan çocuk, bu hareketi birkaç kez tekrarlayan çocuklara saldırır. Çocuklar da “Ebe beni kurda verme” diyerek ebeden yardım isterler. Arkasında tek çocuk kalan ebe ile kurt olan çocuk arasında aşağıdaki şu konuşma geçer:

-Bir devem var düze giderim/gider.

-Emmioğlu!

-Ey, bir deve gördün mü?

-Gördüm.

-Ne yana getti.?

-Şu yana getti.

Oyun, ebenin arkasındaki son çocuğun da kurt tarafından kapılmasıyla sona erer. Deve rolünü üstlenen çocuklar, kurdu yakalayıp çimdiklerler (Caferoğlu, 1994: 52).

Azerbaycan'da Oynanan Gurd Baba oyunu ile Türkiye'de oynanan Ebe Beni Kurda Verme oyunu benzer oyunlardır. Açık alanda kalabalık oyuncu grubuyla oynanan iki oyunda kurt, koyunları kapmaya çalışır. Ancak oyunlar arasında bazı farklar vardır. Gurd Baba oyununda oyuncular kura yoluyla birer oyuncuya "Alabaş, Baş çoban, Kurt" rolleri verilir. Diğer oyuncular da "koyun" olurlar. Ebe Beni Kurda Verme oyununda ise birer oyuncu "ebe", "kurt" diğer bir oyuncu da "deve" olur.

Azerbaycan'da oynanan Ana Beni Gurda Verme (Gurd Baba) oyunu, Türkiye'de de aynı adla (Ebe Beni Kurda Verme) oynanmaktadır. (Azerbaycan'da ebe oyuncuya "ana" denildiğini yukarıda ifade etmiştik.) Azerbaycan'da oynanan Ana Beni Gurda Verme (Gurd Baba) oyunu, Türkiye'de oynanan Ebe Beni Kurda Verme oyunundan daha hacimli bir oyundur. Oyun içinde karşılıklı konuşmalar oldukça yer kaplar. Oyun akışı her iki oyunda da aynıdır ve oyunun sonunda kurdun koyunları kapma girişimi başarısızlıkla sonuçlanır.

Azerbaycan'da Oynanan Gurd Baba (Ebe Beni Kurda Verme) Oyununun Çeşitlemesi:

Azerbaycan'da oynanan Gurd Baba oyununun tespit edebildiğimiz bir diğer çeşitlemesi Gazlar-Gazlar oyunudur. Oyunun metni aşağıda verilmiştir.

GAZLAR-GAZLAR

Oyuna başlamadan önce oyunculardan biri Kurt seçilir. Diğer oyuncular da yaşlarına uygun 50-100 metrelik mesafede bir yer seçip orada toplaşırlar. (Bu oyuncular kazdır.) Kurt merkezle kazlar arasında bulunan mesafede kendine bir yer

belirler ve saklanır. Kazların başında duran oyuncu ile diğer kazlar/ oyuncular arasında şöyle bir konuşma geçer:

— Kazlar, kazlar...

— Ne var, ne var?

— Ortada bir canavar var, etinizi yiyip, tüyünüzü didecek.

Oyuncuların hepsi baş tarafa doğru koşarlar. Bu esnada Kurt onlara saldırır. Kurt kazlardan birini yakalarsa oyun bitmiş olur. Yakalanan oyuncu yeni oyunda Kurt olur (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 746-47). Bu oyun, Bakü’de Gazdargazdar ve Gazzargazzar şeklinde telaffuz edilmektedir (Aslanov, 1984: 46).

Türkiye’de Oynanan Ebe Beni Kurda Verme (Gurd Baba) Oyununun Çeşitlemeleri:

Ebe Beni Kurda Verme oyununun çeşitlemeleri: İğnem Düştü Şuraya Buraya Oyunu (Caferoğlu, 1994: 26), Kurt (Zincir Kırma) Oyunu (Caferoğlu, 1994: 66-67) vs.

Dramatik türde olan Azerbaycan’da Tfu, Ne Pisdi ve At Başı oyunlarının Türkiye’de benzeyen ya da az benzeyen şekillerini tespit edemedik. Oyunların metni aşağıda verilmiştir.

TFU, NE PİSDİ...

Oyuncular toplanırlar. İçlerinden birini “aşbaz” seçerler. Diğer oyuncular sıraya girerler. “aşbaz” yemek pişirir. Oyuncular sırayla gelip sorarlar:

— Deve..., deve zın...

— A hala, ne pişiriyorsun?

— Tavuk etti.

Oyuncular hep bir ağızdan:

— Yiyim, yiyim dibini yalıyım.

Biraz etrafta dolaşıp tekrar gelip aşbaza sorarlar:

— A hala ne pişiriyorsun?

— Kuzu eti.

Oyuncular yine derler: “Yiyim, yiyim dibini yalıyım.” Birkaç güzel yemek ismi denildikten sonra oyuncular bir kez daha gelip sorarlar:

— A hala ne pişiriyorsun?

— Kurbağa eti.

Oyuncular hep beraber şöyle söylerler:

Tfu, ne pisdi... Tfu ne pisdi...

Aşbazın saçını çekiştirirler ve oyun sona erer (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 399)

AT BAŞI

Bu oyun yedi oyuncu ile oynanır. Her bir oyuncuya oyun başında bir hayvan adı verilir: at, tilki, kurt, ayı, tavşan, serçe, kaplan...

Oyunun canlı geçmesi için oyuncular oldukları hayvanın sesini ve davranışlarını taklit eder. Oyun tekerlemesi bir olay üzerine kuruludur: ormandaki hayvanlar el birliği ile bir ev yaparlar. Bu esnada at başı maskesi takmış bir oyuncu elinde uzun bir değnek tutar diğer oyuncular da birbirlerine yaklaşıp duvar olurlar. Küçük bir serçe eve giriyormuş gibi yapar.

Oyuna katılan hayvanların bir kısmı vahşidir. (Kurt, tilki, ayı ve kaplan) Tavşan ve at ise evcildir. Vahşi ve evcil hayvanlar bir arada durması mümkün değildir. Bu anlamda hayvanların birlikte yaptıkları evde uzun süre barınmaları mümkün değildir. Serçenin eve girmesini hayvanlar onaylamazlar. Bu masalsi olayın içinde oyuncular rollerine uygun olarak davranırlar.

İlk önce at rolündeki oyuncu kışneyerek oyun alanının ortasına gelir. At başını göğsüne çekip şöyle söyler:

Burada bir At başı var,

Ne yüksektir, ne alçak.

At başı yuva kurar.

Sonra başka hayvanları temsil eden oyuncular sırayla ortaya gelip yukarıdaki sözleri değiştirerek söylerler. Ortaya geldiklerinde At başından izin alarak ona ev yapmada yardımcı olurlar. Her hayvan duvarın birini oluşturur.

Daha sonra tilki rolündeki oyuncu sinsi bir gülüş atarak gelir şöyle söyler:

Burada bir at başı var,
Ne uzundur, ne kısa.
Birden bir tilki gelir,
At başına yanaşır.

Ayı olan oyuncu takla atar şöyle söyler:

Burada bir at başı var,
Ne uzundur, ne kısa.
Tilkidir ona destek.
Birden bir tavşan gelir,
Burada üç duvar görür,
Oraya yapışmak ister.

Böylece oyuncular rolleri gereği taklitler yaparak ortaya gelir, at başının kabul etmesiyle ona tabi olur. Bu şekilde ev yaparlar. Oyunun devamı dikkat çekicidir. Serçe cıvıldayarak kollarını/ kanatlarını çırparak at başına yaklaşır, kurdu, tilkiyi, kaplanı, ayıyı ve atı bir evin içinde görünce şaşırır, onlarla konuşmak ister:

Burada bir at başı var,
Ne uzundur, ne kısa.
Kurt, kaplan, ayı,
Hepsi ona misafir,
Tilki ona yaklaşır,
Tavşan ona yaklaşır,
Büyük yuva yaparlar,

Birden bir serçe gelir,
Bu yuvada dinlenir.

Serçe at başına “ Misafir gelebilir miyim?” diye sorar.

At başı cevap verir:

-Sensiz de yerimiz çok dardır, sen gelirsen evimiz dağılır.

Serçe, at başının itirazına uymayıp birkaç kez eve girer, çıkar, kanatlarını çırpır, hızlı hareketlerle eve girmeye çalışan hayvanları dağıtır. Oyunun sonunda dramatik bir durum yaşanır. Hayvanlar birbirinin üstüne düşer ve kavga etmeye başlarlar (Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV., 2000: 410-411-412).

F. EZGİLİ OYUNLAR

Çocuk oyunları içerisinde ezgili oyunlar da önemli bir yer kaplamaktadır. Ezgili oyunlar, çocukların söyledikleri sözlere uygun olarak yaptıkları hareketleri ifade eder. Bu oyun türünün çocuğa ruhsal ve fiziksel açıdan çok şey kazandırmaktadır. Oyunların içindeki ezgili kısımlar seslendirilirken çocuk şarkı söyleme ve konuşma yeteneklerini geliştirip olumlu yönde etkilenmektedir.

Her iki halkın ezgili çocuk oyunlarının çoğu, solo-koronun atışması veya grup-koro atışması şeklinde seslendirilir.

Azerbaycan ve Türkiye’de oynanan ezgili oyunlar ve oyun karşılaştırmaları:

GELENDER AY GELENDER (YENGELE HA YENGELE)

Oyunculardan biri başçı (bey) yani ebe olur. Elindeki kemeri çocuklardan birine vererek aklındaki kuşu vücut hareketleriyle de tarif eder:

— Bir guşum var bu boyda.

Koro:

— Gelender, ay gelender (yahut yengele ha yengele).

- Gagası var bu boyda,
- Gelender ay gelender.
- Kanadı var bu boyda,
- Gelender ay gelender.
- Başı benim, ayağı senin, bul göreyim?

Bu anda oyunculardan biri yakınlaşıp şöyle söyler:

- Karga.
- Başçı:
- Ver kargaya. (Yani bilemedin.)

Oyuncu bilemediği için elindeki kemeri arkadaşına verir. Böylece diğer oyuncular çeşitli kuş adları söylerler. Neticede kim kuşun adını bilirse başçı emreder:

- Vur çatlasın.

Kuşun adını bilen oyuncu, kemer ile kaçan oyuncuları kovalar; kime vurabilirse o oyuncuya çeşitli cezalar verebilir. Aynı oyuncu başçının yanına gelebilirse dövülmekten kurtulur (Memmedova, 1973: 168). Bu oyun, Azerbaycan'da farklı yerlerde Guşumguşum, Semendersemender, Durnadurna, Yalanpala adlarıyla da bilinir (Aslanov, 1997: 52).

KUŞUM KUŞUM BU BOYDA

Oyunculardan biri “başkan” seçilir. Başkan oyunculardan birinin eline bir kemer verir ve herhangi bir kuşu diğer çocuklara adını vermeden tarif etmeye çalışır. Başkan her cümlesinde kuşun bir özelliğini ellerinin ve kollarının da yardımıyla tarif eder:

- Kuşum kuşum bu gendere, deyip kollarını veya ellerinin yana açarak kuşun büyüklüğünü gösterir.
- Dimdiği var bu gendere, diyerek kuşun gagasının büyüklüğünü gösterir.
- Genet çalar bu gendere, deyip kuşun kanatlarının büyüklüğünü gösterir.
- (Kuşun eti yeniyorsa) Eti benim götü sizin, tapın.

(Kuşun eti yenmiyorsa) Eti sizin, götü de sizin.

Daha sonra başkan, çocuklara teker teker bu kuşun ismini sorar. Başkan kuşun ismini doğru tahmin eden çocuğa kemeri verir ve oyun yeniden başlar. Çocuklardan hiçbiri kuşun adını bilemezse başkan, elinde kemer bulunan çocuğa:

— Çal çatlasın, vur partlasın, diye emreder.

Bunun üzerine diğer çocuk da önüne gelene elindeki kemeri vurur. Başkanın istediği şeyleri getirinceye kadar çocuklar dayak yerler. Başkan çoğunlukla kuş tüyü gibi az bulunan nesnelerin kendisine getirilmesini ister. Çocuklar başkanın isteği doğrultusunda bazen bu nesneleri ağızlarında tutarak başkana götürürler (Özdemir, 1997: 776).

Gelender Ay Gelender oyunu ile Kuşum Kuşum Bu Boyda oyunu oynanış bakımından benzer oyunlardır. İki oyunun benzer yönleri: Oyunlar kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanan oyunlardır. Oyunculardan biri elindeki kemeri bir oyuncuya verir ve aklından geçirdiği kuşu çocuklara tarif eder. Bu oyuncuya Azerbaycan’da “*başçı*”, Türkiye’de “başkan” denilmektedir. Kuşu bulan oyuncu yeni soruyu sorma hakkı kazanır. Oyunculardan biri kuşun adını yanlış söylerse cezalandırılır.

Gelender Ay Gelender oyunu ile Kuşum Kuşum Bu Boyda oyunu arasında cezalandırma ile ilgili bir fark vardır. Gelender Ay Gelender’ de tarif edilen kuşu bilen oyuncu, kemer ile kaçan oyuncuları kovalar; kime vurabilirse o oyuncuya çeşitli cezalar verebilir. Kuşum Kuşum Bu Boyda oyununda hiçbir oyuncu tarif edilen kuşu bulamazsa başkan oyunculardan istediği şeyi getirmelerini ister. Elinde kemer olan oyuncu da diğer oyuncuları, başkanın isteği yerine getirilene kadar kemerle döver.

Azerbaycan’da Oynanan Gelender Ay Gelender (Kuşum Kuşum Bu Boyda) Oyununun Çeşitlemeleri:

Gelender Ay Gelender oyununun diğer çeşitlemeleri, Bir Guşum Var Bu Boyda ve Oyun-Tapmaca adlı oyunlardır. Oyunların oynanış şekli şöyledir:

BİR GUŞUM VAR BU BOYDA

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanan bu oyun şu şekilde oynanmaktadır: Oyuna katılan çocuklardan birisi gruptan ayrılarak onların karşısına geçer ve bilmecesini sorar. Aynı zamanda çeşitli el hareketleriyle kuşun boyutunu, gaga biçimini, gözlerinin rengini hatta tüylerinin rengini de gösterir. Kısacası zihnindeki kuşun özelliklerini ortaya koymuş olur. Oyundaki diğer çocuklar ise koro halinde cevap verirler. Daha sonra oyuncu bilmecenin ana sorusunu sorar:

Ebe: Bu ne guş-dur be-le...

Sonra gruptan bir çocuk ortaya çıkar ve kuşun adını söyler:

Bir çocuk: Bu gu-şun a-dı gar-ga-dır.

Eğer bu çocuk kuşun adını yanlış söylediye o zaman bilmeceyi soran oyuncu (ebe) oyunda çocuklara emreder:

Ebe: Düz de-yıl vu-run o-nu

Bu emri duyan çocuklar yanlış cevap veren çocuğun üzerine atılırlar ve onu cezalandırırlar. Eğer bu çocuk doğru cevap verirse o zaman yeni bir bilmece sorusu vermek üzere ebe olarak grubun karşısına geçmeye hak kazanır, böylelikle oyun yeniden başlar (Garayev, Gence, K.K.).

OYUN-TAPMACA

Çocuklar iki gruba ayrılır. Grup ebeleri bir kuş belirlerler ve el hareketleri ile çocuklara şöyle der:

Ebeler: - Bir kuşum var bir bele...

Bütün çocuklar: -Lov gele ha, lovgele.

Ebeler: - Dimdiği var bir bele...

Bütün çocuklar: -Lov gele ha, lovgele.

Ebeler: - Kuyruğu var bir bele...

Bütün çocuklar: -Lov gele ha, lovgele.

Ebeler: - Kanadı var bir bele...

Bütün çocuklar: -Lov gele ha, lovgele.

Ebeler: - Ayakları var bir bele...

Bütün çocuklar: -Lov gele ha, lovgele.

Ebeler: - Başı var bir bele...

Bütün çocuklar: -Lov gele ha, lovgele.

Ebeler: - Gözleri var bir bele...

Bütün çocuklar: -Lov gele ha, lovgele.

Ebeler: - Kekili var bir bele...

Bütün çocuklar: -Lov gele ha, lovgele.

Ebeler: - Boynu var bir bele...

Bütün çocuklar: -Lov gele ha, lovgele.

Ebeler: - Kim bulursa bu hayvanı, o alır meydanı.

Gruplardaki çocuklardan bu kuşu kim bulursa, o kazanmış sayılır (Ahundov, 1994: 205).

Türkiye’de Oynanan Kuşum Kuşum Bu Boyda (Gelender Ay Gelender) Oyunun Çeşitlemeleri:

Kuşum Kuşum Bu Boyda oyununun çeşitlemeleri Nesi Var, İsim Bulmaca ve Muğla’da oynanan Bir Evde oyunlarıdır. Nesi Var oyunun oynanışı şöyledir:

NESİ VAR

Oyuna katılan oyunculardan biri ebe seçilir ve odadan dışarı çıkarılır. Odada kalanlar kendi aralarında bir nesneyi belirlerler ve ebeyi tekrar içeri çağırırlar. Ebe geri geldiğinde arkadaşlarına sırasıyla “nesi var?” diye sorarak belirlenen nesneyi tanımaya çalışır. Diğer oyuncular da ebenin sorularına “sapı var, bezi var” gibi cevap verirler. Ebenin ebelikten kurtulabilmesi için belirlenen nesneyi doğru tahmin etmesi gerekmektedir. Aksi halde ebelikten kurtulamaz (Özdemir, 1997: 777).

BENÖVŞE (MENEKŞE)

Azerbaycan'ın kuzey-batı bölgelerinde daha çok yayılmış olan bu oyunun diğer adları “Gıygılıc”, “Gıngılış”dır. “Benöşe” (Bakü), “Menöğşe” deniliş şekilleri de olmuştur (Aslanov, 1984: 36).

Çocuklar halay gelmek yoluyla iki gruba ayrılırlar ve her grubun bir ebesi (mollası) olur. Gruplar yüz adım aralıkta el ele tutuşarak sıralanırlar. Ebelerden biri diğer tarafa seslenir:

- Benövşe.

Karşı taraf:

- Bende düşe, diye cevap verirler.

Ebe:

- Bizden size kim düşe?

Karşı grubun ebesi bu gruptaki çocuklardan birinin ismini söyler:

-Ali (veya Kamer) düşe.

İsmi söylenen çocuk, kendi grubundan ayrılarak karşı tarafa doğru hızla koşmaya başlar. Bu çocuk karşı tarafın el ele tutuşarak oluşturdukları safı kopararak geçmeye çalışır. Burada güç esastır. Eğer bu çocuk safı geçerse karşı taraftan bir çocuğu daha kendi grubuna kazandırmış olur. Geçemezse o zaman karşı gruba katılır. Çocukların tamamı bir grupta toplanıncaya kadar oyun devam eder (Ahundov, 1994: 200).

MENEKŞE

En az sekiz-on oyuncuyla açık alanda oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Gruplar 15- 20 metre aralıklı olarak karşılıklı dizilirler ve el ele tutuşurlar. Bir grubun oyuncuları hep bir ağızdan diğer gruba:

Mer mer Menekşe

Diye bağırır. O grup da,

Mendilim dört köşe

Diye karşılık verince diğer grup,

Bizden size kim düşe?

Diye sorar. Karşı grup da oyunculardan birinin ismini söyler.

Fatma düşe.

İsmi söylenen oyuncu hızla kendi grubundan çıkar, koşarak diğer gruba doğru giderken o grubun oyuncuları birbirlerinin ellerinden daha sıkı tutarak gelen oyuncuyu aralarından geçirmemeye çalışırlar. Koşarak gelen oyuncu hızla o grup oyuncularının arasından geçmek ister. Eğer geçerse o gruptan istediği bir oyuncuyu alarak kendi grubuna götürür, geçemez de takılır kalırsa kendi grubuna dönemez, o grupta kalır. Bu kez o grup oyuna yeniden başlar. Hangi grubun oyuncusu karşı gruba geçerse o grup kazanmış olur (Özhan, 1997: 172).

Türkiye’de Menekşe, Azerbaycan’da Benövşe oyunu, aynı adla ve benzer şekilde oynanan ezgili oyundur. Azericede “benövşe”, menekşe anlamındadır. Her iki oyun da güzel havalarda, açık alanlarda, kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Oyun, oyuncuların iki gruba ayrılmasıyla başlar. Karşılıklı duran iki gruptan biri hep bir ağızdan karşı gruba seslenerek karşı gruptan bir oyuncunun ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu hızla karşı grubun kolları arasından geçmeye çalışır. Geçebilirse, o gruptaki oyunculardan birini kendi grubuna dâhil eder; geçemezse o grupta kalır. En çok oyuncu hangi grupta ise o grup oyunu kazanmış olur.

Azerbaycan’da Oynanan Benövşe (Menekşe) Oyununun Çeşitlemesi:

Azerbaycan’da oynanan Benövşe oyununun bir çeşitlemesi olarak gördüğümüz Gız Gaçırttı ve Adıgözel oyunlarının metni aşağıda verilmiştir.

GIZ GAÇIRTTI

Erkek ve kız çocuklarının birlikte oynadıkları bu oyunda oyuncu sayısı tek olacaktır. Oyuncular karşılıklı iki sıra olurlar. Herkes karşısındaki oyuncunun bir elinden tutar ve yukarı kaldırır.

Sıranın sonunda tek kalan oyuncu diğer oyuncuların ellerinin altından geçerken bir oyuncuyu alıp götürür. Eşi alınan oyuncu yerinden çıkıp sıradaki diğer oyuncuların arkasından baş tarafa gelir. Oyunculardan biri yanlışlıkla içerden geçmeye çalışırsa yanlış yapmış olur ve cezalandırılır. Ceza şarkı ve türkü söyletirme şeklinde yerine getirilir. Oyuncunun kolundan tutup götüren oyuncu bütün oyuncuların ellerinin altından geçtikten sonra sıraya girer (Özhan- Muradoğlu, 1997: 27).

ADIGÖZEL

Yaz merasim şenliklerinde oynanan ezgili bir oyundur. İki gruba ayrılmış olan oyuncular karşı karşıya dururlar. Ellerini vurarak “ağ terek ağ terek bizden size kim gerek?” diye karşı gruba seslenirler ve kendi gruplarına oyuncu kazandırır. Oyunun diğer bir adı “ağterek”tir (Aslanov, 1984: 14).

BİZ ŞURANIN GİZİNİ İSTERİK

Oyun, Azerbaycan’da Alaylar, Alaydan-Alaydan, Alaylı, Alaylar-Galaylar adlarıyla da bilinmektedir (Aslanov, 1984: 16-17).

Genellikle kız çocukları arasında oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar, el ele tutuşarak karşılıklı iki sıra oluştururlar. Aralarında beş altı metre boşluk bırakırlar. Birinci grup şu sözleri söyleyerek ikinci gruba doğru yürür.

Biz darını el ile seperik, seperik

Biz darını el ile seperik, seperik

Sözler bittikten sonra ikinci grup aşağıdaki sözleri söyleyerek birinci gruba doğru yürümeye başlar.

Biz darını el ile sepmerik, sepmerik

Biz darını el ile sepmerik, sepmerik

Yeniden birinci grup söz söyleyerek ikinci gruba doğru yürürken onlar da geri geri çekilirler. Oyun bu şekilde karşılıklı söyleşme ve gidip gelmelerle sürer.

Oyunda söylenen sözler şu şekilde devam ediyor:

1.Grup- Biz şuranın gızını isterik isterik.

Biz şuranın gızını isterik isterik

2.Grup- Biz şuranın gizim vermerik, vermerik

Biz şuranın gızını vermerik, vermerik

1.Grup-Biz zor ile alırg, alırg

Biz zor ile alırg, alırg

2.Grup- Biz zor ile vermerik, vermerik

Biz zor ile vermerik, vermerik.

1.Grup- Biz vererik beş manat, beş manat

Biz vererik beş manat, beş manat

2.Grup- Lazım değil, beş manat, beş manat.

Lazım değil, beş manat, beş manat.

1.Grup- Biz vererik on manat, on manat.

Biz vererik on manat, on manat.

2.Grup- Lazım değil on manat, on manat.

Lazım değil on manat, on manat.

1.Grup- Biz vererik yüz manat, yüz manat.

Biz vererik yüz manat, yüz manat.

2.Grup- Lazım değil yüz manat, yüz manat.

Lazım değil yüz manat, yüz manat.

1.Grup- Biz vererik min manat, min manat.

Biz vererik min manat, min manat.

2.Grup- Lazım değil min manat, min manat.

Lazım değil min manat, min manat.

1.Grup- Bizim taraf ağlaşa, ağlaşa(grup ağlama taklidi yapar)

Bizim taraf ağlaşa, ağlaşa

2.Grup- Bizim taraf oynaşa, oynaşa

Bizim taraf oynaşa, oynaşa

Bu son sözler alkışlanarak söylenir ve oyun biter (Özhan- Muradoğlu, 1997: 23- 24).

ALAYDAN ALAYDAN

Genellikle 7-12 yaşlarındaki kız çocukları tarafından açık alanda oynanır. Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Dört beş metre arayla karşılıklı sıralanırlar. Birinci grup:

— “Alaydan alaydan bizim alaydan” diye ikinci gruba doğru yürür. Şarkının sözü bitince durur ve hemen peşinden ikinci grup:

—Ne istiyon ne istiyon bizim alaydan, diye ileri doğru yürürken birinci grup:

— Kız istiyom, kız istiyom izin alaydan, derken onlar ileri, ikinci grup geri gider. İkinci grup:

— Ağırdır usludur size varmazlar. (İkinci grup ileri birinci grup geri gider.)

Birinci grup:

— Davullarla zurnalarla alırsız onu (Birinci grup ileri, ikinci grup geri gider.) dedikten sonra bir isim söylerler. Davul zurna taklidi sesler çıkartarak adı söylenen oyuncuyu kendi gruplarına alırlar. Oyun aynı şekilde sürdürülür.

Oyun; iki grup yerine bir grupla, ebe seçilen oyuncu arasında söyleşme ve gidip gelmelerde de oynanır. Ebe, karşısındaki bütün oyuncuları kendi yanına aldıktan sonra oyun biter (Özhan, 1997: 86).

Ezgili olarak oynanan oyunlardan bir diğeri Azerbaycan’da Biz Şuranın Gızını İsterik (Alaylar, Alaydan-Alaydan, Alaylı, Alaylar-Galaylar), Türkiye’de Alaydan Alaydan (Alaylı, Aliler) adıyla oynanan oyunlardır. Oyun, Türkiye ve Azerbaycan’da da aynı adlarla oynanmaktadır. Bize göre her iki oyunun da kaynağı kız isteme ve düğün geleneklerinin taklididir. Her iki oyun da kalabalık oyuncu grubuyla oynanır ve kız çocuklarının oynadığı bir oyundur. Oyuncular oyuna

başlamadan önce iki gruba ayrılırlar. Her grup arasında 4- 6 metre mesafe bulunur. Oyun karşılıklı gidip gelmelerle devam eden bir oyundur. Bu iki oyun, oyunda söylenen sözler bakımından farklı olmakla beraber ezgileri benzerdir.

KIZ ÖVMECESİ

Kız çocuklar arasında oynanır. Kızlar toplanarak el ele tutuşup bir daire oluştururlar. Sonra şu türküyü söyleyerek türkünün sözlerine uygun hareketler yaparlar.

Menim gızım hana geder
Yergana yergana geder
Urular kec havası
Teprize Tehrana geder.

Menim gızım hana geder
Yergana yergana geder
Gabağında yeller eser
Telleri her yana geder.
(Özhan- Muradoğlu, 1997: 30)

DAN DAN DANA

Kız çocuklar arasında oynanır. Kızlar toplanarak el ele tutuşup bir daire oluştururlar. Sonra şu türküyü söyleyerek türkünün sözlerine uygun hareketler yaparlar:

Dan dan dana
Bak sultana
Sultan gitti maça
Maç parası kaç
Söylemem sana

Gel el bana

Gir koluma

Ego mego şak şak.

(Özhan- Muradoğlu, 1997:110- 111)

Azerbaycan'da Kız Övmecesi adıyla oynanan oyunun benzeri Türkiye'de Dan Dan Dana adıyla oynanmaktadır. Her iki halkta da aynı şekil, düzen ve kurallarla oynanmaktadır. İki oyun arasındaki fark söylenen şarkının sözlerindedir.

Azerbaycan'da ezgili oynanan Kendliler oyununun Türkiye'de oynanan bir benzerini tespit edemedik. Kendliler oyunu, Azerbaycan Şeki'de Tohumsepme adıyla oynanmaktadır. Oyunun metni aşağıda verilmiştir.

KENDLİLER

Düğünlerde kızlar arasında oynanır. Kalabalık oyuncu grubundan bir kız ya da oyuncuların hepsi birlikte dans ederek şu şarkıyı söylerler.

Kim görüptür kendliler tahılı nece ekirler?

Bak beyle, bak beyle, bak beyle ekirler. (Bu kısmı söylerken bütün oyuncular tahıl ekme hareketleri yaparlar)

Kim görüptür kendliler tahılı nece dövürler.

Bak beyle, bak beyle, bak beyle dövürler (tahıl dövme hareketleri yapılır).

Oyun; ekmeği nasıl yaparlar, ekmeği nasıl pişirirler vb. sorular sorulup yanıtlar verilerek sürer (Özhan- Muradoğlu, 1997: 29).

Azerbaycan'da oynanan Dovşanım adlı ezgili oyunun Türkiye'de benzeyen ya da az benzeyen bir şeklini tespit edemedik. Oyunun metni aşağıda verilmiştir.

DOVŞANIM

Kız çocuklar arasında açık alanda oynanır. Çocuklar el ele tutuşarak bir daire oluştururlar ve yere otururlar. İçlerinden biri ortaya çıkar. Oturanlar hep birlikte şarkı söylerken ortadaki oyuncu şarkının sözlerine uygun hareketler yaparak dans eder.

Dovşanım çorap giyer
 Balaca dovşan a davşan.
 Dovşanım çekme giyer
 Balaca dovşan a dovşan
 Dovşanım el üz yuyar
 Balaca dovşan a dovşan.
 Dovşamm ev süpürer
 Balaca dovşan a dovşan.
 Dovaşanım gapları yuyar
 Balaca dovşan a dovşan.
 Dovşanım bazara gider
 Balaca dovşan a dovşan.
 Dovşanım meşeye gider
 Balaca dovşan a dovşan.
 Dovşamm benövşe yığar
 Balaca dovşan a dovşan.
 Dovşanım yahşi oynar
 Balaca dovşan a dovşan.
 Dovşanım elde çalar
 Balaca dovşan a dovşan.

Şarkı sona erince ortaya başka bir oyuncu çıkar, önceki oyuncu onun yerine oturur ve aynı şekilde oyuna devam edilir (Özhan- Muradoğlu, 1997: 25).

G. KOŞMA-KOVALAMA-KAPMA OYUNLARI

Koşma, kovalama ve kapma oyunları hem şehirlerde hem de kırsal alanda yaygın olarak oynanan oyunlardır. Bu oyunlar, oynanışları itibariyle açık alanlarda oynanır.

Azerbaycan ve Türkiye’de Oynanan Koşma-Kovalama-Kapma Oyunları ve Oyun Karşılaştırmaları:

SİÇAN-PIŞİK

Çocuklar elele tutuşarak halka oluştururlar. Ebe çocuklardan birisini kedi, birisini de fare yapar. Fare kaçır, kedi kovalar. Elele tutuşan çocuklar oluşturdukları halkanın içine fareyi bırakmazlar. Kediye ise yollar açıktır. Yer yer fare çocukların kolları arasından içeri sokulsa da onu hemen dışarı kovarlar. Sonunda kedi fareyi yakalar. Bu kez de yeni bir ikili kedi ve fare olarak oyunu devam ettirirler.

Bu oyunun bir başka varyantında ise fare kimin kolunun altından halkanın içine girerse o çocuk fare olur. Kedinin ebe tarafından seçildiği bu oyunda fare olmak bir cezadır (Ahundov, 1994: 201).

KEDİ FARE OYUNU

Oyun, kız ve erkek çocuklar tarafından, gündüz oynanır. Çocuklar, ikili gruplar oluştururlar. Çiftlerden biri kedi, diğeri de fare olur. Her çift oyun sahasının belirli bir yerine, bir daire çizip içine girer. Oyun, kedinin fareyi kovalamasıyla başlar. Fare olan oyuncu, yakalanacağı anda oyun sahasındaki gruplardan birinin içine girer. Gruptaki oyuncular arkadan gelen kediye kendi dairelerinin içine sokmazlar. Fare, sürekli daire değiştirir. Belirlenen süre içinde kediye yakalanmayan fare, oyunu kazanır. Aksi halde, kedi oyunun galibi olur. Oyun, başka bir çiftle tekrar edilir (Özdemir, 1995:742).

Azerbaycan'da Sıçan-Pişik adıyla oynanan oyunun benzeri bizde aynı adla oynanan Kedi Fare oyunudur. Her iki oyunda da oyuncular el ele tutuşarak daire oluştururlar. Oyunculara biri kedi (pişik) biri de fare (sıçan) olur. Sıçan-Pişik oyununda fare kaçır, kedi kovalar. Halkanın içine fareyi almazlar. Kedi Fare oyununda ise fare halkanın içinde kedi halkanın dışındadır. Fareyi yakalamaya çalışan kediyi halkadaki oyuncular engellemeye çalışırlar. Sıçan-Pişik oyununda fare oyuncuların kolları arasından içeri sokulsa bile hemen dışarı atılır. Oyunun sonunda kedi fareyi yakalar ve yeni oyun için başka oyuncular kedi ve fare olurlar. Kedi Fare oyununda ise yakalanan fare, oyunun yinelenmesinde kedi olur. Oyun bu şekilde istenildiği kadar devam ettirilir.

Sıçan- Pişik ve Kedi Fare oyununun Azerbaycan ve Türkiye'de oynanan çeşitlemesini tespit edemedik.

STULA OTURMA

Oyun sahasına oyuncu sayısından bir eksik stul (sandalye) konulur. Sandalyeler yan yana konur. Oyuncular hep bir ağızdan bir şarkı söyleyip dans ederler. Müziğin kesilmesiyle birlikte oyuncular, birer sandalyeye oturmaya çalışırlar. Ayakta kalan çocuk, oyun dışı kalır. Oyuna yeniden başlamadan önce bir sandalye daha çıkarılır. Oyun aynı şekilde tekrar edilir. Oyunun sonunda tek sandalyeye ve iki oyuncu kalır. Son kez oyun başlar. Oturmayı başaran oyuncu, oyunu kazanmış olur. Oyuncular oyunu istedikleri kadar devam ettirirler (İbrahimli, Bakü, K.K.).

MÜZİKLİ SANDALYE OYUNU

Oyun sahasına oyuncu sayısından bir eksik sandalye konulur. Sandalyeler yan yana ve arkaları birbirine dayanmış durumdadır. Müzikle birlikte oyuncular sandalyelerin etrafında oynayarak dönmeye başlarlar. Müziğin kesilmesiyle birlikte oyuncular, birer sandalyeye oturmaya çalışırlar. Ayakta kalan çocuk, oyun dışı kalır. Yeni oyun başlamadan önce bir sandalye daha oyun alanından alınır. Oyun aynı

şekilde tekrar edilir. Oyunun sonunda tek sandalyeye oturmayı başaran çocuk, oyunu kazanır (Özdemir, 1997: 830).

Azerbaycan’da oynanan Stula Oturma oyunu ile Türkiye’de oynanan Müzikli Sandalye Oyunu aynı şekil, düzen ve kurallar çerçevesinde oynanmaktadır. “Stul” Azericeye Rusçadan geçmiş “sandalye” anlamına gelen bir sözcüktür (Altaylı, 1994: 1061). Her iki oyunda da oyuncular, müziğin kesilmesiyle beraber atak davranarak sandalye kapmaya çalışırlar. Başaramayan oyuncu oyun dışında kalır.

Müzikli Sandalye Oyununun Türkiye’de başka bir çeşitlemesini tespit edemedik.

Azerbaycan’da Oynanan Stula Oturma (Müzik Sandalye Oyunu) Oyununun çeşitlemesi:

Azerbaycan’da oynanan Stula Oturma oyunun tespit edebildiğimiz çeşitlemesi Deyirman oyunudur. Oyunun oynanış şekli şöyledir:

DEYİRMAN

Çocuklar halka oluşturarak otururlar. Ebe ise elinde çubuk, şapkasız olarak ortada oturur. Ebe hariç herkesin başında ise şapka olur. Ebe elindeki sopayı yere vurarak çocukları korkutur. Herkes koro halinde:

-Tağı tağı tağbatağı.

Bu sözleri 4-5 defa tekrarladıktan sonra ebe sağdan bir çocuğun şapkasını alıp kendi başına koyar. Şapkası alınan çocuk ise yanındakinin şapkasını alır. Bu, dairenin sonuna kadar devam eder. Bu şekilde şapkalar, 4-5 defa devir yapılır. Şapkalar hızlı bir şekilde el değiştirir, çocuklar birbirlerine dokunarak “Tağı, Tağı, tağbatağı” sözlerini tekrarlarlar. Oyun gittikçe ateşlenir, şapka alma bir nevi değirmen taşının dönmesine benzer. Oyunun hızlandığı anda ebe elini başına koyarak:

-Dağga...dağ...der ve

Herkes şapkasını sıkı bir şekilde tutmalıdır. Başı açık kalana herkes “sopayla” vurur. Ebe sopayı ne şekilde vurursa herkes aynısını yapmak zorundadır (Ahundov,

1994: 204- 205). Bu oyunun diğ er bir adı Tağı K lah Nağıser'dir (Aslanov, 1984: 193).

KOVALAM KAÇ (KOVALAMACA)

Kalabalık oyuncu grubuyla a ık alanda oynanır. İki oyuncu eř olur ve diğ er oyuncularını kovalamaya bařlarlar. O oyuncular tutulmamak i in ka arlar. Eř olan oyuncular tuttukları oyuncuları bir yerde toplarlar, biri onları beklerken, diğ eri  teki oyuncuları tutmaya  alıřır. O oyuncular da hem tutulmamak i in ka arlar hem de yakalanan arkadaşlarına dokunarak onları kurtarmaya  alıřırlar. Dokundukları oyuncu oyuna d hil olur. Eř olan iki oyuncu b t n oyuncuları yakalarsa oyun sona erer ve bařka iki oyuncunun eř se ilmesiyle s rer ( zhan- Muradođlu, 1997: 31).

YAKALAMACILIK

A ık alanda, kalabalık oyuncu grubu ile kız ya da erkek oyuncu ayrımı yapılmadan oynanır. Oyuncular eřit iki gruba ayrılır ve bir grup diğ erini yakalamaya  alıřır. Yakalanan oyuncular bir yerde toplanır. Oyun yakalanacak oyuncuların hepsinin yakalanmasıyla sona erer. İstenilirse yeni grup se imiyle oyuna devam edilir ( zhan- Muradođlu, 1997:126).

Azerbaycan'da oynanan kovalama t r  oyunlardan Kovalam Ka  oyunu oynanış bakımından T rkiye'de oynanan Yakalamacılık oyunuyla benzerlikler g sterir. Oyunlar a ık alanda, kalabalık oyuncu grubu ile kız ya da erkek oyuncu ayrımı yapılmadan oynanan oyunlardır. Kovalam Ka  oyununda iki oyuncu eř olur. Eř olan iki oyuncu ka an oyuncuları kovalamaya bařlar. Yakaladıkları oyuncuları bir yerde toplarlar ve eřlerden birisi bu oyuncuları bir arada tutmaya  alıřır ve diğ er oyuncuların onlara dokunarak kurtarmaya  alıřmalarını engeller. Yakalamacılık oyununda ise oyuncular eřit iki gruba ayrılırlar. Oyunlar yalanacak oyuncuların hepsinin yakalanmasıyla sona erer. İstenilirse yeni grup se imiyle oyuna devam edilir.

Azerbaycan’da Oynanan Kovalam Kaç (Yakalamacılık) Oyununun Çeşitlemesi:

Kovalam Kaç oyununun Azerbaycan’daki tespit ettiğimiz bir diğer çeşitlemesi Gaçdı-Tutdu oyunudur. Oyunun oynanış şekli şöyledir:

GAÇDI-TUTDU

Kalabalık oyuncu grubu ile açık alanda oynanan bu oyunda oyuncular sayısmaca yoluyla bir oyuncuyu ebe seçerler Ebe kaçan oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe oyunculardan birini yakalayabilirse ebe olmaktan kurtulur. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam eder (Memmedov, Bakü, K.K.).

Türkiye’de Oynanan Yakalamacılık Oyununun Çeşitlemeleri:

Kovalamaç, Ceylan Kaçtı, Çır, Gıllıp vs. (Özdemir, 1997: 731- 732)

GUŞLAR AĞAÇDA

Ağaçlık alanda oynanan bir oyundur. Her oyuncu bir ağacın başına geçer, ebe olarak seçilen oyuncu ortada durur. Ağaçların başındaki oyuncular sık sık yer değiştirirler. Oyuncular yer değiştirirken ebe oyunculardan birinin ağacını kapmaya çalışır, kapabilirse ortada kalan oyuncu ebe olur. Oyun böylece devam eder (Abışova, Bakü: K.K.).

AĞAÇ KAPMACA

Çocukların ağaçlık alanda oynadıkları bir oyundur. Birbirine iki üç metre aralıklı dört beş ağaç seçilir. Her oyuncu bir ağacın başına geçer, ebe olarak seçilen oyuncu ortada durur. Ağaçların başındaki oyuncular sık sık karşılıklı yer değiştirirler. Onlar yer değiştirirken ebe oyunculardan birinin ağacını kapmaya çalışır, eğer kaparsa ortada kalan oyuncu ebe olur (Özhan, 1997: 82).

Kovalama türü oyunlar grubuna dâhil edeceğimiz bir diğer oyun Azerbaycan'da Guşlar Ağaçda oyunudur. Bu oyun aynı şekil ve kurallar dâhilinde Türkiye'de Ağaç Kapmaca adıyla oynanmaktadır. Oyun şu şekilde oynanır: Birbirine iki üç metre aralıklı dört beş ağaç seçilir. Her oyuncu bir ağacın başına geçer, ebe olarak seçilen oyuncu ortada durur. Ağaçların başındaki oyuncular sık sık karşılıklı yer değiştirirler. Onlar yer değiştirirken ebe, oyunculardan birinin ağacını kapmaya çalışır, eğer kaparsa ortada kalan oyuncu ebe olur.

Azerbaycan'da Oynanan Guşlar Ağaçda (Ağaç Kapmaca) Oyununun Çeşitlemesi:

Oyunun Azerbaycan'da oynanan tespit edebildiğimiz çeşitlemesi Hündüre Çihma ya da Yüksekde Durmag adıyla da bilinen oyundur. Oyunun metni aşağıda verilmiştir.

HÜNDÜRE ÇIHMA (YÜKSEKDE DURMAG)

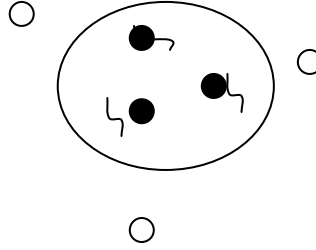
Kalabalık oyuncu grubu ile açık alanda oynanan bir oyundur. Oyuncular kendi aralarından birini ebe olarak seçerler. Daha sonra ebe dışında tüm oyuncular yüksek bir yerde dururlar.(Bir taşın veya kaldırımın üzerinde dururlar.) Oyun başladığı anda oyuncular hızla hareket ederek bir başka yüksek yere geçmeye çalışırlar. Bu esnada ebe oyunculardan birine dokunmaya çalışır. Dokunduğu oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder (Selimzade, Bakü, K.K.).

Türkiye'de Oynanan Ağaç Kapmaca Oyununun Çeşitlemeleri:

Ali Cambaz (İç.), Ayak Yere Basmaz (Malatya; İst.), Kale Kapmaca (Çakırcalı, Sorgun-Yz.), Taştayım Topraktayım (Anamur-İç.) (Özhan, 1997: 83), Tuttum Direk (Demircioğlu, 1934: 81) vs.

DİREDÖYME

Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Yere bir daire çizilir. Kura yöntemiyle dairenin içine hangi grubun gireceği belirlenir. Daire içindeki oyuncular ayaklarını çizgiden dışarı çıkarmamalıdır. Oyuncuların hepsi ayağının altına kemer koyar. (Şekil 11)



(Şekil 12)

Dairenin dışında kalan oyuncular kemerleri almaya çalışırlar. Dairedekiler ise ayaklarıyla kemeri almaya çalışanlara vururlar. Vurmayı başarabilirse daire içindeki oyuncular yer değiştirirler. Daire dışındaki oyunculardan biri dairedeki oyunculardan birini tutup daire dışına çıkarabilirse onu gruptan bir oyuncuya emanet edip kemeri almaya çalışır. Bu esnada daire içindeki oyuncular kemeri kaptırmamaya çalışırlar. Yahut tam tersine daire içindekiler dışarıdaki oyuncuları dairenin içine çekebilirlerse gruplar yer değiştirirler. Daire dışındaki oyuncular kemeri alıp daire içindeki oyunculara vurup kemerleri almaya çalışırlar. Hangi grup kemerlerin tamamını ele geçirirse oyunu kazanmış olacaktır (Ahundov, 1994: 201).

KEMER

Oyun erkek çocuklar tarafından oynanır. Kura ile yere çizdikleri dairenin içine girecek olan takım belirlenir. Ebe takımın oyuncuları sırt sırta vererek dairenin ortasına otururlar ve bellerindeki kemerleri çıkartıp önlerine koyarlar. Daire dışına kemer çıkarmayı başaran grubun elemanları bu kemerle daire içindeki oyunculara vurmaya başlarlar. Bu sırada daire içindeki oyuncular daire dışına çıkamazlar (Özdemir, 1997: 721).

Azerbaycan’da oyunu ile Türkiye’deki Kemer oyunu benzer iki oyundur. Her iki oyun da grupla oynanır. Diredöyme ve Kemer oyunu, yere çizilen dairenin içine giren grubun kemeri korumaya; daire dışındaki grubun kemeri kapmaya çalıştığı bir oyundur. Daire içine girecek grup kura çekme yoluyla belirlenir. Kemer oyununda Diredöyme oyunundan farklı olarak daire içindeki oyuncular yere otururlar. Diredöyme oyununda oyuncuların cinsiyetleri hakkında hiçbir bilgi bulunmamaktadır. Ancak biz, oyunun çeşitlemesi olan Turna Vurdu oyununda olduğu gibi oyunda hem kız hem de erkek oyuncuların oynadığını düşünüyoruz. Türkiye’de oynanan Kemer oyununda ise oyunun erkek çocuklar tarafından oynandığı bilgisi verilmiştir.

Azerbaycan’da Oynanan Diredöyme (Kemer) Oyununun Çeşitlemesi:

Azerbaycan’da oynanan Diredöyme oyununa bazı yörelerde “Dize Deyme” de denilmektedir. Oyunun çeşitlemesi olan Turna Vurdu oyununa yine bazı yörelerde “Cızıg Turnası” denilmektedir (Memmedova, 1973: 167- 168). Turna Vurdu ve oyunun bir diğer çeşitlemeleri olan Gayış-Gayış ve Çizik oyununun oyun metni aşağıda verilmiştir.

TURNA VURDU

Bu oyunu hem erkekler ve hem de kızlar oynayabilirler. Çocuklar yine iki eşit gruba ayrılırlar ve her grup kendilerine bir ebe seçer. Bir gruptaki çocuk sayısı kadar “turna” (mendili burarak düğümlerler ve ip haline getirirler) yaparlar.

Ebe avucunun birine bir şeyler saklar ve parmaklarını sıkı bir şekilde yumar. Daha sonra ellerini diğer ebeye uzatır. Ebe saklanan eşyanın hangi elinde olduğunu bilirse onun grubu galip sayılır. Kaybeden grup Önceden çizilmiş dairenin içine girer, kazanan grup ise dairedenkilerden “turna”ları almaya çalışırlar. Belli bir süre içinde bu işi başaramazlarsa gruplar yer değiştirirler. Amaç “turnaları” kapmaktır ve bunu başaran grup oyunu kazanır (Ahundov, 1994: 203).

GAYIŞ- GAYIŞ

Oyuncular yere büyük bir daire çizerler. Dairenin ortasına da bir kemer koyarlar. Kura çekme ya da sanama söyleme yoluyla “Koruyucu”yu belirlerler. Koruyucu dairenin ortasına girer ve “galadaki ilanı” (kaledeki yılanı) korur. Diğer oyuncular, koruyucuya çeşitli yerlerden hücum ederler. Oyuncular daire çizgisinin kenarında durup içeri eğilmeli ve kemeri almaya çalışmalıdır. Çizgiye basan ya da içeri giren “esir” sayılır. Dairenin içindeki kemeri korumaya başlar. Kemer dışarıdaki oyunculardan biri tarafından alınabilirse daire içindekiler cezalandırılır (Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV, 2000: 417- 18).

ÇİZİK

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Oyuncular aralarında bir ebe seçerler. Yere çapı üç, dört metre olan bir daire çizilir. Ebe dairenin içine girer, diğer oyuncular dışında kalırlar. Aşağıdaki şekilde belirtildiği gibi ebe eline kemerini alır ve beklemeye başlar. Dairenin dışındaki oyuncular ebeyi çizgiden dışarı çekmeye çalışırlar. Bu arada da ebeye vurulmamaya özen gösterirler. Ebe ise hem dairenin Çizgisinden dışına çıkmamaya, hem de kendisini çekmek isteyen oyuncuya elindeki kemer ile vurmaya çalışır. Oyunculardan birisi ebeyi çizgiden dışarı çıkartırsa o ebe olur ve oyun aynı şekilde devam eder (Özhan- Muradoğlu, 1997: 25).

Türkiye’de Oynanan Kemer (Diredöyme) Oyununun Çeşitlemeleri:

Türkiye’de oynanan Kemer oyununun çeşitlemeleri Cıza Girme (Hadımlı, Tuzluca- Krş.), Kayış (Suşehri- Sv.) ve Kemer Turası (Acıyurt-Sv.)’dır.

BEŞ BARMAN OYUNU

Oyun en az iki oyuncuyla oynanır. Oyuncular kendi ellerindeki parmakların adlarını söylerler. Sonuncu parmakta başkaları parmağını tutmaması için çok dikkatli olunmalıdır.

Baş parmah,
 Başala parmah,
 Uzun hacı,
 Kıl taracı,
 Vay gede, vay...

Son dizeyi söyleyen kişi parmağını sayarken sonuncu parmağını söylediği esnada diğer oyuncu tutabilirse oyunu kazanmış olur (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 402).

PARMAK OYUNU

Genellikle büyükler küçük çocuklarla oynarken çocuklara parmakların adını öğretmek için oynadıkları bir oyundur. Oyunda çocuğun parmakları tutularak sırayla “baş parmak çarşıya gitmiş, paraları saymış, ne gerekse almış getirmiş. İşaret parmağı yemek yapmış. Orta parmak sofrayı hazırlamış, yüzük parmağı da yemiş. Sırça parmağa hiçbir şey kalmamış. Aç kalmış. Ondan ötürü büyümemiş.” denir (Baran, 1993: 74).

Azerbaycan’da oynanan Beş Barmah oyunu ile Türkiye’de oynanan Parmak oyunu benzer oyunlardır. Bu oyunlar, okul öncesi dönemdeki çocuklara parmakların adını öğretmek için oynatılan oyunlardır. Beş Barmah oyununda Türkiye’deki benzerinden farklı olarak oyun sonunda parmakların adını sayan oyuncu, son parmağın adını söylerken diğer oyuncular parmağı kapma yarışı içine girerler. Böylece oyuna bir gerilim katılmış olur.

Azerbaycan ve Türkiye’de parmak oyunlarının çeşitlerini tespit edemedik.

DESMAL- DESMAL

Kalabalık oyuncu grubuyla oynan bu oyunda oyuncular ilk olarak iki gruba ayrılır. Her grup bir oyuncusunu “Başçı” seçer. İki grup karşılıklı dizilir. Bir oyuncu da grupların ortasında durur ve iki elini yanlara doğru uzatıp her iki elinde de mendili tutup sallar. Grup başçıları üçe kadar sayıp sırası gelen oyuncuya komut verir. Oyuncu hızla koşup merkezdeki oyuncunun elindeki mendili alır, karşı grubun oyuncularını arasından geçerek kendi grubunun olduğu yere gelir. Elindeki mendili yanındaki oyuncuya verir. Mendil sırayla bütün grup oyuncuları tarafından elden ele geçirilir. En son oyuncu mendili merkezdeki oyuncuya hızla verir. Aynı işlem, aynı anda, benzer hızda karşı grupta da gerçekleşmektedir. Mendili merkezdeki oyuncuya en hızlı veren grup oyunu kazanmış olur (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 747).

MENDİL KAPMACA

Oyuncular iki gruba ayrılarak eşleşirler. Eşleme işlemi bitince birbirine yüz metre uzaklıkta iki kale belirlerler. İki kalenin tam orta yerinde bir çocuk elinde mendil tutar.

Gruplar karşılıklı kalelerine geçince her oyuncu karşı gruptan kendisine bir eş seçer. Mendili tutan oyuncunun işareti ile her iki gruptan eşleşen birer oyuncu mendili almak için koşar. Hangi oyuncu diğerinden çabuk davranıp mendili alarak kalesine dönerse o oyuncu yenmiş sayılır. Bu şekilde bütün oyuncular koştuktan sonra, yenen oyuncu sayısı hangi grupta çoksa o grup oyunu kazanmış olur. Ceza olarak yenilen grup yenen grubu bir kaleden diğer kaleye kadar sırtında taşır (Özhan, 1997:171).

Azerbaycan’da Desmal-Desmal, Türkiye’de Mendil Kapmaca adıyla oynanan oyunlar benzer oyunlardır. “Desmal” Azericede mendil anlamına gelmektedir. Her iki oyun da açık alanda kalabalık oyuncu grubu ile oynanır. Oyunlar, elinde mendil

tutan oyuncunun elinden mendili en hızlı sürede kapmaya dayanır. Desmal-Desmal oyununda Mendil kapmacadan farklı olarak her grubun bir başçısı olur ve başçının görevi üçe kadar sayıp sırası gelen oyuncuya komut vermektir. Ayrıca kapılan mendil sırayla bütün grup oyuncularını tarafından elden ele geçirilir ve tekrar merkezdeki oyuncuya verilir. Mendil kapmaca oyununda bu durumlar yoktur. Desmal-Desmal oyununda kazanan grubun nasıl ödüllendirildiğine dair bir bilgi tespit edemedik. Mendil kapmaca oyununda kazanan grubun oyuncuları, kaybeden grubun oyuncularını kaleye kadar sırtlarında taşırlar.

Desmal-Desmal oyununun Azerbaycan'da oynanan çeşitlemeleri konusunda bir tespitte bulunamadık. Mendil Kapmaca oyununun ülkemizde çeşitlemeleri: Bayrak Oyunu (Yamalak-Ay.), Mendil Kapmaç (Ant.), Kapkaç (İst.) vs.

Azerbaycan'da oynanan kovalama türündeki Eşek Polis oyununun benzerini veya az benzerini Türkiye'de tespit edemedik. Oyunun metni aşağıda verilmiştir.

EŞEK POLİS

Molla Mindi adıyla da oynanan bu oyunda oyuncular oyuna başlamadan önce aralarından bir polis bir de eşek olacak oyuncuyu seçerler. Şekildeki gibi yere üç dört metre çapında bir daire çizerler. Polis ve eşek dairenin içinde diğer oyuncular dışında dururlar. Eşek dairenin içinde çok hareket etmez. Oyuncular polisi şaşırtıp eşek olan oyuncunun sırtına binmeye çalışırlar. Polis ise bu oyuncuları yakalamaya çalışır. Eğer dairenin içinde yakalar veya eliyle dokunursa o oyuncu eşek olur. Polise vurulmadan eşeğe binen oyuncu yine vurulmadan inip kaçabilir.

Oyunda oyuncular istemedikçe polis değişmez. İstedikleri takdirde değişir. Aşağıdaki şekilde verilmiştir (Özhan- Muradoğlu, 1997: 27).

H. SAKLAMA-SAKLANMA OYUNLARI

Saklama ve saklanma türü oyunlar her iki halkın çocuklarının severek oynadıkları oyun türlerindendir. Çeşitlemeleri de oldukça fazla oyunlardır. Tespit ettiğimiz oyunlar ve karşılaştırmaları aşağıdadır.

GİZLENPAÇ

Oyuncular toplanırlar ve sayışmaca ile ebe olacak oyuncuyu belirlerler. Ebe diğer oyuncular saklanana kadar ortalama bir dakika bekler. Gözlerini açacağı zaman şöyle söyler:

Gizdenpaç, geldim kaç.

Gözlerini açarak saklanan oyuncuları bulmaya çalışır. Her oyuncuyu bulduğunda gözünü yumduğu yere gidip tükürür ve şöyle der:

Tfu, bajar...

Şayet oyuncular ebeden önce gelip “Bajar” diyerek tükürürse aynı oyuncu ebeliğe devam eder. Fakat hepsini bulursa bu sefer de ilk bulunan oyuncu ebe olur.

Oyunun sonunda bir oyuncu şöyle der:

Nağıl:

Herkes evine dağıl! (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 403-404)

Gizlenpaç oyunu Azerbaycan Muğan’da Gizlinpaç/Gizlengaç, Gaçgizlen, Gizlilimpars; Nahçıvan’da Gizlenparç/Gizdelenparç/Gildirimpars; Şeki’de Yaşınbacı (Burada yaşın, saklanma anlamındadır.), Yeşinbac/Yeşinbaba/Yeşinbabaş; Vartaşen’de Çapbakal gibi değişik adlarla oynanmaktadır (Aslanov, 1984: 119).

SAKLAMBAÇ

En az dört, beş oyuncuyla oynanır. Çok küçük çocukların ev içerisinde de oynadıkları saklambaç oyunu aslında açık alanda oynanan bir oyundur. Oyuncular aralarından ebeyi seçtikten sonra kale olarak duvar, ağaç gibi bir yer belirlerler. Ebe kaleye yaslanarak gözlerini kapatır, birden elliye kadar sayar. Ebe, saymayı bitirince gözlerini açarak saklanan arkadaşlarını aramaya başlar. Gördüğü oyuncunun ismini söyler ve koşarak kaleye gelip elini dokunur. İsmi söylenen oyuncu ebeden önce gelip kaleye elini dokundurursa sobelenmekten kurtulur. Ebe tekrar diğer oyuncuları aramaya başlar. Her gördüğü oyuncunun ismini söyleyip koşar ve kaleye gelerek sobeler. Bütün oyuncular bulunduktan sonra sobelenen oyuncu ebe olur. Eğer

sobelenen oyuncu sayısı birden çoksa aralarında ebenin duymayacağı şekilde meyve veya çiçek adı tutarlar. Sonra ebeye gelerek hangi meyveyi (çiçeği) beğendiğini sorarlar. Ebe elma derse elmayı seçen oyuncu ebe olur ve oyun yeniden başlar.

Oyunda gözünü kapatan oyuncu, diğer oyuncuların saklanmasına zaman tanımak için yüksek sesle birden yüze kadar birer birer sayar. Sayı bittikten sonra arkasına, yanına saklanılmasını önlemek için “Ardım, önüm, yanım, yörem sobe” der ve gözlerini açar (Özhan, 1997: 180- 181).

Saklanma türü oyunların en yaygını Gizlenpaç ve Saklambaç oyunlarıdır. Her iki oyun da açık ya da kapalı alanlarda oynanabilir. Oyun, oyuncuların aralarından birini ebe seçmeleriyle başlar. Ebeyi seçtikten sonra kale olarak duvar, ağaç gibi bir yer belirler. Ebe yaslanarak gözlerini kapatır, Türkiye’de ebe oyunun başında belirlenen sayı kadar sayar, Azerbaycan’da ise ebe (molla) ortalama bir dakika bekler. Bu süre içinde oyuncular kaleden uzaklaşarak saklanırlar. Oyunun devamında ebe saymayı, beklemeyi bitirince gözlerini açarak saklanan arkadaşlarını aramaya başlar. Saklambaç oyununda oyuncu gözlerini açmadan önce “Ardım, önüm, yanım, yörem sobe” der. Gizlenpaç oyununda da ebe oyuncu gözünü açmadan önce “Gizdenpaç, geldim kaç.” ya da “Alma karardı, gözüm sarardı, gakkara ganan geru gizlen geliyor.” diye seslenir.

Saklambaç oyununda ebe gördüğü oyuncunun adını söyleyip kaleye gelerek “sobe”ler. Azerbaycan Ağbaba’da ebe, saklanan oyuncularından birini gördüğünde kaleye gelip tükürür ve “Tfu, bajar!”, Bakü’de “zavçeh”der. Yani oyuncuyu “sobe”ler. Bakü’de ebeye “molla” denilir. Bakü’de oynanan Gizlenpaç oyununda molla, oyunda ilk bulduğu kişiyi kendisinden sonra molla olması için ebelemek anlamında “gırlamak” sözcüğü kullanılmaktadır (Selimzade, Bakü, K.K.). Saklambaç oyununda ise en son sobelenen oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Azerbaycan’da Oynanan Gizlenpaç (Saklambaç) Oyununun Çeşitlemesi:

Oyunun Azerbaycan’da tespit edebildiğimiz çeşitlemesi Molla Haray oyunudur. Oyunun metni aşağıda verilmiştir.

MOLLA, HARAY

Çocuklar halay gelmek yoluyla iki gruba ayrılırlar. Her grubun mollası olur. Mollalardan birisinin gözleri bağlanır, diğer grubun çocukları kaçıp saklanırlar. Gözü kapalı molların grubu ise “*mete*”nin içinde toplanırlar. Bir süre sonra molla gözünü açar ve saklanan çocukların mollasıyla beraber aramaya koyulur. Belirli yerlerden geçerken saklanan çocukların mollası yüksek sesle “çeşmenin yanından geçtik”, “dereyi karşıya geçtik”, “Ali’nin evinin yanındayız” vb. gibi ipuçları verir. Buradaki amaç saklanan çocukların daha dikkatli olmalarını sağlamak, onları uyarmaktır.

Eğer arayan molla saklanan çocuklardan birini görürse oyunu kazanmış sayılır, fakat saklanan çocuklar mollaya gözükmeden onun metesine gelirlerse arayan molların çocukları “Molla haray”, “Molla, haray” diye bağırlar.

Arayan molla saklanan çocukların meteye girdiğini görmezse oyunu kaybeder. (Ahundov, 1994: 198)

Türkiye’de Oynanan Saklambaç (Gizlanpaç) Oyununun Çeşitlemeleri:

Saklambaç oyununun Türkiye’de pek çok çeşitlemesi vardır. Bunlardan bazıları: Körlebbek (Tire, Ödemiş-İz.), Sinnenmeç (Bozdoğan-Ay.; Sm.) vs. (Özhan, 1997: 184-185)

BEL ÜSTE KİMİN ELİ

Daha çok kış günlerinde kapalı mekânlarda oynanan bir oyundur. Oyuncular sırayla oturup ayaklarını uzatırlar. “Sayıcı” ortada durup oyuncuları belirler. Sanama söyler, son sözcük kimde kalırsa o oyuncu kendini kurtarmış sayılır. Sanama şu şekildedir:

Hoppan, huppan,

Yarıl, yırtıl,

Su iç gurtul.

Emirgulu,

*Döy nağara,
Çıh gırağa.*

Bir oyuncu kalana kadar sayışmacaya devam eder. Sona kalan oyuncu yüzü aşağı gelecek şekilde dizlerinin üstüne çöker, gözlerini yumar. Sonra diğer oyuncularından biri yumruğunu eğilen oyuncunun belinin üstüne koyar. Oyuncular hep bir ağızdan aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

*El üste kimin eli?
Elim, elim, kepenek,
Güliden çıkan kepenek.
Kepeneyin içine,
Süleymanın saçına.
Getdim Heleb yoluna,
Saldım, soldum soluna.
Heleb yolu cem bazar,
İçinde meymun gezer.
Meymun meni gorhutdu,
Dovşan da bir oh uddu.
Gulagların şekledi,
Bizden heber bekledi.
Sağım, solum sarımsag,
Habırda yoh gurumsag,
Bel üste kimin eli?
Tapsana hu közeli?*

Tekerleme bittikten sonra eğilen oyuncu cevap verir:

*Bel üste şeytan eli,
Durub Murad mezeli.*

Oyuncu doğru tahminde bulmuşsa adı söylenen oyuncu eğilir. Doğru tahminde bulunamamışsa oyuncular hep bir ağızdan şöyle söyler:

Eli elimden gelir,
Elimin içinden gelir.
İçinin içinnen gelir.
İçinde de bir nohud,
Onun içinnen gelir.
Yumruglar goşa gelir.
Sene tamaşa gelir.

Bu kez eğilen oyuncu iki oyuncuyu bilmelidir. Eğer tekrar bilemezse cezalandırılır. Ya yumruk vurulur ya da eşek taklidi yaptırılıp anırtılır. Sonra şöyle söylerler:

—Meşede sen ne görmüsen?
 —Meşede men gaz (veya inek, at vs.) görmüşem.

Oyuncular tırnakları ile eğilen oyuncunun belini didip kaz gibi ses çıkarırlar. Oyun uzun bir süre devam eder. Çoğu durumda bütün oyuncular eğilir. İkinci kez eğilen oyuncuya ise bir hayvanın adını koyarlar. Mesela eşek adını koymuşlarsa hep bir ağızdan şöyle söylerler:

Eşeyim, ay eşşeyim,
Belin olsun döşeyim,
Boyun ala eşşeyim,
Gamla dala, eşşeyim.
Sen gel bize goşulma.
Yükü apar, boş olma.
Palanı ağır eşşek,
Sen bir az angır, eşşek.

Oyun bu şekilde oyuncular sıkılana kadar devam eder. (Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV, 2000: 406- 407)

EL EL ÜSTÜNDE

4-10 yaş grubu arasındaki çocukların oynadıkları oyun, kış mevsiminde, oda içerisinde oynanır. 5-6 oyuncuyla oynanan bu oyunda oyuncular yere daire şeklinde otururlar. İçlerinden birini ebe seçerler. Ebe iki elini yere koyduktan sonra eğilerek başını ellerinin üzerine koyar. Diğer oyuncular ellerini yumruk yaparak üst üste gelecek şekilde ebenin sırtına koyarlar. Oyuncular hep birlikte şu tekerleme ile soruyu sorarlar:

El el epelek

Elden çıkan topalak

Topalağın yarısı

Yumurtanın sarısı

Kara koyunun derisi

İstanbul'dan berisi

El el üstünde

Kimin eli üstte?

Bazen tekerleme olmadan içlerinden biri “el el üstünde kimin eli?” diye ebeye sorar. Ebe yattığı yerden oyunculardan birinin ismini söyler. Kimin elinin üstte olduğunu bilirse ebe kalkar o oyuncu yatar. Bilemezse oyuncular hep birlikte “bilemedin” diyerek ebenin sırtına yavaş yavaş vururlar. Sonra oyunculardan biri “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; davul derse ağızlarıyla davul sesi çıkartarak yumruklarıyla ebenin sırtına vururlar; zurna derse zurna sesi çıkartırlar. Tekrar ellerini üst üste gelecek şekilde ebenin sırtına koyarlar. Oyun aynı şekilde sürdürülür (Özhan, 1997: 135).

Azerbaycan'da oynanan Bel Üste Kimin Eli oyunu ile Türkiye'de oynanan El El Üstünde oyunları benzer oyunlardır. Her iki oyunda kış günlerinde oda içinde oynanır. Oyuncular içlerinden birini ebe seçtikten sonra oyun başlar. Ebe oyuncunun

oyunda duruş şekli her iki oyunda da aynıdır. Oyunlarda ebe oyuncuya soru, tekerleme ile sorulmaktadır. Ancak oyunun Azerbaycan'daki benzerinde tekerleme daha uzundur. Ayrıca oyun basamaklarında daha çok tekerleme kullanılmaktadır. İki oyunda da ebe oyuncu, el üstünde hangi oyuncunun eli olduğunu doğru tahmin ederse ebe olmaktan kurtulur. Şayet bilemezse cezalandırılır. İkinci kez bilemeyen oyuncu için Azerbaycan'da çocuklar, bir hayvan adı takarlar ve oyuncudan bu hayvanın taklidini yapmasını isterler. Türkiye'de böyle bir tespitte bulunamadık. Oyunlar, oyuncular sıkılana kadar devam eder.

Azerbaycan'da Oynanan Bel Üste Kimin Eli (El El Üstünde) Oyununun Çeşitlemesi:

Azerbaycan Ağbaba'dan derlenmiş El Üste Kimin Eli ve Çamır-Çamır oyunları Şeki'den derlenmiş olan Bel Üste Kimin Eli oyununun bir çeşitlemesidir. Oyunların metni aşağıda verilmiştir.

EL ÜSTE KİMIN ELİ?

Oyun dört ya da beş oyuncu ile oynanır. Bir oyuncu elini uzatıp gözünü yumar. Diğer oyuncular biri bu oyuncunun eline çimdik atmış gibi tutar. Sonra hep bir ağızdan sorarlar: El üstünde kimin eli?

Gözü kapalı oyuncu doğru tahmin ederse o oyuncu gözünü yumar. Yine aynı soru sorulur:

— El üstünde kimin eli?

İçlerinden birinin adı söylenir. Oyuncu yanlış isim söylerse yani kimin eli olduğunu bilemezse oyuncular şöyle söyler:

Kaldırın vurun yalandır,

Kör eşeye palandı!

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 409)

ÇAMIR- ÇAMIR

Oyuncular kum, çakıl taşı ya da toprak yığıp küçükçe bir tepe yaparlar, tepenin ortasına da bir çöp dikerler. Oyuncular bu tepeciğin etrafında daire olurlar ve hep beraber “çamır-çamır” diyerek kendilerine bir parmak kum (çakıl taşı, toprak) kendilerine doğru çekerler. Çöp kime doğru eğilirse o oyuncuyu diz üstü oturtup, gözlerini bağlarlar. Tüm oyuncular ellerini oyuncunun arkasında üst üste koyup sorarlar:

— El üste kimin eli?

Oyuncu art arda saymalıdır.

— Murat’ın elinin üstünde Mirze’nin eli...

Oyuncu yanlış söylerse oyuncular yerlerinde kıpırdanarak “Yalancıyı gelin vuralım.” derler ve hep beraber oyuncuya fiske vururlar. Oyuncu şayet bilirse diğer oyuncularla arasında şu konuşma gerçekleşir:

— Ahırda ne olur?

— At.

— Üstüne ne konar?

— Kara sinek.

— Kara sinekler nasıl uçar?

— Vızz... vız ...

Oyuncular vızıldayarak gözü bağlı olan oyuncunun etrafında dönerler. Sonra yine şu konuşma gerçekleşir:

— Demirci demiri nasıl döver?

— Takk...tak...

— Oduncu baltayı nasıl vurur?

— Kütt... küt...

Bu şekilde sorulan sorulara gözü kapalı oyuncu doğru yanıt verirse ödüllendirilir. Oyun bu şekilde devam eder (Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV., 2000: 416-417).

Türkiye’de Oynanan El El Üstünde (Bel Üste Kimin Eli) Oyununun
Çeşitlemeleri:

Körkötü (Ar.), Ebem Gırlağaç (Güdül, Ayaş-Ank.), Koci (Ardanuç-Ar.), Süs
(Kü.) vs. (Özhan, 1197: 136)

DESMAL ALDI, GAÇ

Çocuklar yerde oturarak halka oluştururlar. Seçilen ebe ortaya geçer ve herkes ona bakar. Çocuklardan biri daire boyunca koşar ve elindeki mendili oturanlardan birinin arkasına bırakır. Ebe çocuklara mendil kimin arkasında diye sorar? Mendilin arkasında olduğunu bilemeyen çocuk ortaya alınır ve çocuklar onu itip kakmaya başlarlar. Eğer o, çocuklardan birisini yere düşürmeyi başarırsa cezadan kurtulur. Düşürdüğü çocuk onun yerine cezalandırılır. İyi savunma yaparak hiç ortaya çıkmayan çocuk oyunu kazanmış olur (Ahundov, 1994: 202).

YAĞ SATARIM BAL SATARIM

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanır. Ebe seçildikten sonra ebenin dışında kalan oyuncular el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Sonra birbirlerinin ellerini bırakarak yere çökerler. Ebe elindeki mendili diğer oyunculara göstermeden;

Yağ satarım bal satarım,

Usta Ölmüş, ben satarım,

Ustamın kötü karısı,

Satsam on beş liradır,

Diyerek dairenin etrafında koşar. Oyuncular da hem tekerlemeyi söyleyerek hem de elleriyle alkış çalıp tempo tutarak ebeye eşlik ederler. Bu sırada ebe elindeki mendili, sessizce bir oyuncunun arkasına bırakır, koşmasına devam eder. Oyuncu arkasına mendil bırakıldığını anlarsa mendili alıp hızla kalkar,

Zambak zumbak

Dön arkana iyi bak,

Şarkısını söyler ve ebeyi kovalamaya başlar. Ebe oyuncunun mendili alıp koştuğunu görünce daha hızlı koşarak dairenin etrafını dolanıp kalkan oyuncunun boşalttığı yere oturursa ayakta kalan oyuncu ebe olur ve oyun devam eder. Eğer oyuncu ebeyi yakalarsa mendille kendi boşalttığı yere gelinceye kadar ebeye vurur ve yerine oturur, önceki oyuncunun ebeliği sürer.

“Taka Taka Takara” adıyla oynanan benzeri oyunda oyuncular iki grup olup 5-10 metre arayla birbirlerine arkası dönük otururlar. Grubun birinden bir oyuncu içine taş konarak hazırlanmış teneke kutuyu alıp ses çıkarmadan gider ve diğer grubun oyuncularından birinin arkasına bırakır ve dönerek yerine doğru koşar. Tenekenin arkasına konduğunu anlayan oyuncu hemen tenekeyi alır ve oyuncunun arkasından koşar, yakalarsa kaçan oyuncu oyun dışı kalır, yakalayamazsa kendisi oyun dışı kalır (Özhan, 1997:202).

Bir başka saklama türü oyun Türkiye’de Yağ Satarım Bal Satarım, Azerbaycan’da Desmal Aldı Gaç oyunudur. Her iki oyunda da oyuncular halka olarak yere otururlar. Desmal Aldı Gaç oyununda Yağ Satarım Bal Satarımdan farklı olarak daire ortasında durmak üzere bir oyuncu ebe olarak belirlenir. Yağ Satarım Bal Satarım oyununda ebe, mendili alacak oyuncudur. Seçilen bir oyuncu daire etrafında koşarak elindeki mendili oturanlardan birinin arkasına bırakır. Yağ Satarım Bal Satarım oyununda ebe daire etrafında koşarken aşağıdaki tekerlemeyi ezgili bir şekilde söyler.

Yağ satarım bal satarım,

Usta ölmüş, ben satarım,

Ustamın kötü karısı,

Satsam on beş liradır.

Oyuncular da hem tekerlemeye eşlik eder hem de alkış çalıp tempo tutarlar. Oyuncu, arkasına bırakılan mendili fark ederse hızla kalkıp:

Zambak zumbak,

Dön arkana iyi bak.

Diye söyleyerek ebeyi kovalamaya başlar. Ebe kalkan oyuncunun yerine oturmayı başarır ebe olmaktan kurtulur. Desmal Aldı Gaç oyununda ise böyle bir

ezgili tekerleme bulunmaz. Ortada bulunan ebe, elindeki mendili oturanlardan birinin arkasına koyduktan sonra “Desmal kimin arhasındadır?” diye sorar. Mendilin arkasında olduğunu bilemeyen oyuncu ortaya alınır ve çocuklar onu itip kakmaya başlarlar. Yağ Satarım Bal Satarım oyununda ise böyle bir cezalandırma yoktur. Yalnızca ebe olmaya devam eder.

Azerbaycan’da oynanan Desmal Aldı Gaç oyununun Azerbaycan’da oynanan başka bir çeşitlemesinin tespitinde bulunamadık.

Türkiye’de Oynanan Yağ Satarım Bal Satarım (Desmal Aldı Gaç) Oyununun Çeşitlemeleri:

Benimle Gel (Sn.), Mendil Saklama (Ml.), Yağ Satarım Duz Satarım (Seferihisar-İz.), Tura Kapmaca (Osmaneli-Bil.) vs. (Özhan, 1997: 204- 205)

GÖZÜ BAĞLICA OYUNU

Çok sayıda oyuncu ile oynanan bu oyun için oyuncular yan yana dizilirler ve şu sayışmacayı yaparlar.

Oturuf tikiş tikirdim,

Üç iynemi itirdim.

Kor oldum ahtarmahdan,

Yaylık alıf ağladım.

Ses geldi karanlıhdan:

-Cin bacın saa yoldaş,

Karanlıh yolda yolda yoldaş,

Gezif tapar iyneni,

Yerine tiker düymeni.

Yıhl rahat yatginen,

Yuhuna şeker katginen.

Son kelime kimde kalırsa o kişinin gözü hiçbir şey görmeyecek şekilde bağlanır. Böylece oyun başlar. Oyuncular gelip ebeye dokunup kaçarlar. Ebe gözü bağlı bir şekilde, bunlardan birini yakalarsa ve yakaladığı kişinin adını bilirse ebenin gözü açılır ve adını bildiği oyuncu ebe olur. Eğer ismini bilemezse ebeliği devam eder. Oyun bu şekilde devam eder (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 401-402).

KÖREBE

Kız ve erkek çocuklarının bir arada zevkle oynadıkları körebe oyunu 4-12 yaş grubundaki çocuklar arasında oynanır. Oyun düz bir alanda oynanmalıdır. Ebe olarak seçilen oyuncunun gözü bir mendille bağlanır. Kontrol edilip ebenin görmediği anlaşıncaya oyuncuları hep bir ağızdan “körebe körebe” diye bağırlar ve ebeden uzak dururlar. Ebe el kol hareketleriyle yürüyerek sesin geldiği yöne gidip oradaki oyuncuyu tutmaya çalışır, tutarsa tuttuğu oyuncu ebe olur (Özhan, 1997:166).

Azerbaycan’da oynanan Gözü Bağlıca adlı oyunla Türkiye’de oynanan Körebe oyunu oynanış bakımından aynıdır. Ebe olarak seçilen oyuncunun gözü mendille bağlanır. Gözü bağlanan ebe diğer oyuncuları tutmaya çalışır. Gözü Bağlıca oyununda oyuncular, ebe oyuncuya dokunurlarken; Körebe oyununda ebe oyuncuya dokunulmaz sadece “körebe körebe” diye bağırlarak yerlerini ebeye belli ederler. Her iki oyunda da ebenin dokunduğu oyuncu ebe olur.

Azerbaycan’da Oynanan Gözü Bağlıca (Körebe) Oyununun Çeşitlemeleri:

Azerbaycan’da Oynanan Gözü Bağlıca oyununun tespit ettiğimiz çeşitlemeleri Çahçah Oyunu, Haylanahaylana, Miyançı ve Çömçebaşı Bezeme ve Ağam Mene Kor Deyib oyunlarıdır. Oyunların metni aşağıda verilmiştir.

AĞAM MENE KOR DEYİB

Oyun 4-5 veya 6 erkek oyuncu ile oynanır. Oyunculardan bir kişi kör olarak belirlenir. Seçilen kişinin gözleri mendille bağlanır ve eline bir değnek verilir. Oyun bu şekilde başlar. Diğer oyuncular biraz mesafe ile ebeden uzaklaşırlar. Gözleri bağlı olan oyuncu elindeki değneği sağa sola sallayarak şöyle der:

Ağam bana kör deyib,

Gelib- gedene vur deyib.

Körün değneği kime değerse, o kişi kaybeder ve gözü bağlanır. Oyuncuların körden uzak durmalarına izin verilmez. Her oyuncu köre sağdan soldan vurup hemen kaçması gerekir. Fakat körden uzak durarak ona dokunmayan oyuncular, ceza olarak ebe, kör yapılır. Bu oyunda önemli olan çabuk hareket edebilmektir (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 719-720).

ÇAĞÇAĞ OYUNU

Çocuklar arasında yaygın oynanan sözlü-nağmeli gözbağlıca oyunudur. Oyun başlamadan evvel numaralandırılmış oyunculardan biri ebe seçilerek gözleri bağlanır. Diğer oyuncular ebenin etrafında toplanır. Başçı, elindeki taşı çeşitli sayıda birbirine vurup gözü bağlı olan ebeye” Bu kimin nömresidir?” diye sorar. Numara sahibi olan oyuncuyu doğru tahmin edemeyen ebe, oyuncuların dans, şarkı gibi isteklerini yerine getirmek zorunda kalır (Aslanov, 1984: 239- 240).

HAYLANAHAYLANA

Oyuncular bir daire oluşturarak aralarından birinin gözünü bağlarlar. Gözü bağlı olan oyuncu daire içinde birkaç defa dolandırılır. Gözü bağlı olan oyuncu “ Haradasınız?” diye sorar, diğer oyuncular “Hayla, haylana” diye seslenirler. Gözü bağlı oyuncu onları tutmaya çalışır. Hangi oyuncu, gözü bağlı oyuncu tarafından yakalanırsa gözü bağlanır ve oyun yeniden başlar (Aslanov, 1984: 229).

MIYANCI VE ÇÖMÇEBAŞI BEZEME

Çocuklar iki gruba ayrılırlar ve her grubun bir ebesi olur. Sıradan bir kepçe bularak onu süslerler. Daha sonra kura çekilir ve kura kime çıkarsa o grup oyunu başlatır.

Sıra ile oyuncuların gözleri bağlanır. Karşı gruptan birisi baş tarafına çingirak bağlanmış olan kepçeyi eline alır ve belirlenmiş çizgi üzerinde sağa sola kaçar. Ara sıra kepçeyi oynatarak çingiraktan çıkan seslerle yerini gözü bağlı olan oyuncuya bildirir. Gözleri bağlı olan çocuk çok atik davranarak bu çocuğu yakalamaya çalışır. Bu hal on kere tekrarlanır eğer bu süre içinde onu yakalayamazsa gözlerini açıp on bir fiske vururlar. Eğer yakalarsa bu kez yakalanan çocuk on tekme yer.

Herkes sırayla bunu yapar. Az çocuk yakalayan tarafın ebesi kovulur ve onun yerine yeni bir ebe seçilir. Bu olay beş kere tekrarlanır (Ahundov, 1994: 204).

Türkiye’de Oynanan Körebe (Gözü Bağlıca)Oyununun Çeşitlemeleri:

Türkiye’de Oynanan Körebe oyununun çeşitlemeleri: Ali Baba (Or.), Ebe Kışkış (Safranbolu-Brt.), Göz Bağlama (Çr.) vs.

ÜZÜK- ÜZÜK OYUNU

Bu oyun genellikle kış aylarında oynanır. Oyun taht ya da kürsü üzerinde oynanır. Önceleri tandır üzerinde yapılmış ağaç tahta kürsü denilirdi. Fakat kürsü artık kullanılmamaktadır.

Oyun, en az 6- 7 en fazla 8 kişi ile oynanır. Her oyuncu için ortaya bir mendil koyulur. Bir oyuncu yüzüğü elinin içerisinde göstermeden mendillerden birinin altına koyar. Oyunculardan biri de yüzüğü aramaya başlar. Yüzük arayan oyuncu istediği iki mendilden birine “puç” diğerine “versin” deme hakkına sahiptir. Eğer yüzük “versin” dediği mendilden çıkmazsa oyuncu oyunu kaybetmiş sayılıyor. Yüzük, “puç” dediği mendilin altından çıksa bile yine yenilmiş olur. Yenilen, oyuncu oyunun şartlarına göre cezalandırılır. Kim en çok yenilirse oyunun mağlubu sayılır. Yenilen

oyuncu ikinci oyunda yüzüğü saklar ve oyuncular sırayla oyuna katılır (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 727).

YÜZÜK SAKLAMAÇ

Yüzük saklama oyununun yörelere göre çeşitleri vardır. Genellikle kış gecelerinde evlerde herkes bu oyuna katılabilir. Bir tepsinin içine fincanlar konur, onlardan birinin altına yüzük saklanır, oyunculara tutulur. Yüzüğü bulan kimse bu kez kendisi saklar ve oyunculara tepsiyi tutar (Baran, 1993: 107).

Saklama türü oyunların en yaygın olanlarından biri Türkiye’de Yüzük Saklamaç, Azerbaycan’da Üzük-Üzük adıyla oynanan oyundur. Kapalı mekânlarda özellikle kış aylarında oynanan bu oyunun temel mantığı, saklanan yüzüğü bulmaktır. Yüzük; fincan, mendil gibi nesnelerin altına saklanır. Türkiye’de yörelere göre çeşitlemeleri olan Yüzük Saklamaç oyununda oyuncu sayısı kadar tepsiye konan fincanlardan birinin altına, bir oyuncu kimse görmeden yüzüğü koyar. Oyunculardan biri yüzüğün hangi fincanın altında olduğunu tahmin eder. Azerbaycan’da oynanan Üzük-Üzük oyununda ise yüzük fincanın altında değil; mendilin altında saklanır. Yüzüğü arayan oyuncu da iki mendil seçer. Bu mendillerden biri “puç” diğeri “versin” dir. Yüzük “versin” olarak seçtiği mendilin altından çıkmak zorundadır. Yüzük Saklamaç oyununda yüzüğü saklama hakkı yüzüğü bulan oyuncuya aittir. Üzük-Üzük oyununda ise oyunu kaybeden oyuncu yüzüğü saklar.

Azerbaycan’da Oynanan Üzük-Üzük (Yüzük Saklamaç) Oyununun Çeşitlemeleri:

Üzük-Üzük oyununun Azerbaycan’da oynanan tespit edebildiğimiz diğer çeşitlemeleri Elma Saklama ve Düyme-Düyme oyunları da vardır. Aşağıda bu iki oyunun oyun metinleri verilmiştir.

DÜYME DÜYME OYUNU

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanabilecek oyun için öncelikle düğmeyi gizleyecek oyuncu seçilir. Bir oyuncu oyuncularını yan yana dizip sayışmaca yapar:

A pişiy, kimin pişiyse?

Molla Ehmedin pişiyiyem.

Molla Ehmedin neyi var?

Bir oğlu var; bir kızı.

Çakır, çukur çayı var.

Göh muncuhlu iti var.

Elli batman yağı var.

Onca arşın bağı var.

Evinde bir hanım var,

Oturuf kilim tohuyur.

Onan kiçiy kardaşı,

Allahın keliminin ohur.

Son kelime kimde kaldıysa o kişi elindeki düğmeyi şapkanın ya da mendilin altına gizler. Düğmenin yerini kim bulursa düğmeyi saklama hakkına o sahip olur (Azerbaycan Folkloru Antologiyası VIII., 2003: 402-403).

ELMA SAKLAMA

Oda içinde oynanır. Oyuncular daire şeklinde otururlar. Her oyuncunun bir tabağı ve birden çok elması bulunur. Oyunculardan biri odanın dışına çıkartılır. İçerde kalan oyuncular tabaklarını önlerine ters çevirerek koyarlar. Yalnız içlerinden bir tanesi arkadaşlarına da göstererek tabağının altına elma koyar. Dışarıdaki oyuncu içeri alınır ve elmanın hangi tabağın altında olduğunu bulması istenir. Oyuncu tabaklardan birini gösterir. Gösterdiği tabağın altından elma çıkarsa elmayı alıp yer. Çıkılmazsa tabak sahibi oyuncuya bir ceza verir. Ceza; türkü, şarkı söyletme veya hayvan taklidi yaptırma şeklinde olur. Oyuncu cezasını çektikten sonra gösterdiği

tabağın sahibi dışarı çıkar ve oyun bu şekilde devam eder (Özhan- Muradoğlu, 1997: 26- 27).

Türkiye’de Oynanan Yüzük Saklamaç (Üzük-Üzük) Oyununun Çeşitlemeleri:

Çabıt Yüzük (Ank.), Fincan (Ank.), Başt Puşt (Azap, Horasan-Ezm.) vs. (Özdemir, 1997: 980-85)

I. TAŞ OYUNLARI

Oyun malzemesi taş olan oyunlar çocuk oyunları içerisinde önemli bir yer tutar. Bu oyunlar el ve göz becerisiyle ilgili olup, çok yaygın oynanan oyunlardır. Biz burada taş oyunlarının içine ceviz, bilye gibi diğer malzemelerle oynanan oyunları da dâhil ettik.

GEZMEDAŞ

Bu oyuna iki veya dört kişi katılır. Her çocuk 5 tane taş hazırlar. Kura yoluyla oyuna başlayan çocuk taşlardan birini (bu taş sakka denir) sürekli elinde tutmalı, sakkayı havaya atarak avucundaki taşları yere bırakmalıdır. Sakkayı ise yere düşürmeden havada yakalamak zorundadır. Daha sonra sakkayı yukarı atarak taşları tekrar toplamalıdır. Taşları götürürken, taşlar birbirlerine değmemeli, sakkanın yere düşmemesi ve tek elin kullanılması zorunlu kurallarıdır.

Oyunun ikinci turunda yine taşlar yere bırakılır, fakat bu kez taşlar ikişer ikişer alınmalıdır. Üçüncü turda üçünü bir seferde, kalan birini tek seferde alarak, dördüncü turunda ise dördünü de aynı anda almak zorunludur. Daha sonra tüm taşları birer birer parmaklarının arasından geçirmeli ve onları toptan yerden almalıdır. Sonra taşlar bütün parmak aralarından geçirilmelidir. Daha sonra taşlar birer karış aralıklarla yere dizilir, sakka havaya atılır ve taşlar kaydırılarak hepsi birden yerden alınır.

Oyunun devamında sakkanın dışında bir taş daha avuçta tutulur. Sakka havaya atılır avuçtaki taş yere bırakılır yerine başka bir taş alınır. Çocuklar arasında buna

“yumurtlama” da denir. Taşlar ikişer ikişer ve üçer üçer yere bırakılmalıdır, sonra biri alınmalıdır. Daha sonra sıra sakkalamaya gelir. Taşlar bir bir avuca toplanır ve yere atılır. Rakiplerden birisi taşlardan birini baş taş olarak belirler. O taşa dokunmamalıdır, sadece oyunun sonunda tek hamleyle parmaklarının arasından geçirilmelidir. Bunu hatasız olarak yapan oyunu kazanmış sayılır. Taşı yerden alamayan, parmaklarının arasından geçiremeyen, sakkayı yere düşüren ve taşları alırken başka taşa dokunan çocuk kaybetmiş sayılır ve el sırası diğerine geçer (Ahundov, 1994: 199). Bu oyun, Nahçıvan’da Gıcmadaş, İtit; Şeki’de Denlemedaş olarak bilinir (Aslanov, 1984: 52).

BEŞTAŞ

Kışın oda içerisinde, yazın bahçede oynanan beştaş oyunu iki kişiyle oynanır. Oyuncular bilye büyüklüğünde beş tane taş bulurlar. Sonra oyuna kimin başlayacağını belirlerler. Oyuna önce başlama hakkını kazanan oyuncu taşları eline alır ve yavaşça yükseğe atar. Yere düşen taşlardan birisini alır ve yükseğe atar, yerdeki taşlardan birini alarak yükseğe attığı taşı yere düşürmeden tutar. Aynı şekilde birer birer diğer taşları da alır. İkinci kez taşları toplu olarak alır ve tekrar yükseğe atar. Bu kez aynı şekilde taşları ikişer ikişer toplar. Üçüncüde üç, dördüncüde dört taşı birden alır. Beşincide taşlardan biri işaret parmağı ile başparmağın arasına, diğer taşlar avuç içine alınır. Başparmak ve işaret parmağının arasına alınan taş yükseğe atılır; avuç içindeki taşlar yere konur ve yükseğe atılan taş yere düşmeden tutulur. Bu taş tekrar yükseğe atılarak yerdeki taşlar alınır ve tekrar tutulur. Sonra sol elin işaret parmağı ile başparmağı açılarak yere köprü kurulur. Taşlar sağ elle köprü kurulan elin üzerinden atılır. Taşlardan biri alınır, yükseğe atılıp tutularak yere düşürmeden diğer taşlar birer birer köprünün altından geçirilir. Bütün taşlar geçirilince sol elin parmağı ile işaret parmağının arası açılarak yere konur ve çatal yapılır. Köprüde olduğu gibi taşlar teker teker çatalın altından geçirilir. Sonra orta parmak ve diğer parmakla çatal yapılır ve taşlar aynı şekilde geçirilir. En sonunda beş taş birden yükseğe atılarak elin üstüyle tutulur. Yere düşen taşlar, tutulan taşlardan biri yükseğe atılarak bir seferde toplayınca oyun biter.

Oyunun temel kuralı taşı yükseğe atınca yere düşmeden yakalamak, yerdeki taşları alırken diğer taşlara dokunmamaktır. Taşa dokunur veya yükseğe atılan taş tutulamazsa oyuncu yanar. Bu kez oyuna diğer oyuncu başlar. Oyunun neresinde kalınırsa, oynama hakkını kazanınca oradan başlanır (Özhan, 1997:103).

Türkiye’de Beştaş, Azerbaycan’da Gezmedaş/Beşdaş oyunu aynı şekil, düzen ve kurallar içinde oynanır. Bu oyunda oyuncunun seçtiği ebe taş diyebileceğimiz taşa “enek” (Özdemir, 1997: 527), Azerbaycan’da ise “sakka” denilmektedir (Ahundov, 1994: 199).

Beştaş oyunun sonunda Gezmedaş’tan farklı olarak oyuncu, orta parmağı ve diğer parmağını çatal yapar ve taşları aynı şekilde geçirir. En sonunda beş taş birden yükseğe atılarak elin üstüyle tutulur. Yere düşen taşlar, tutulan taşlardan biri yükseğe atılarak bir seferde toplayınca oyun biter.

Gezmedaş oyununun Azerbaycan’da oynanan çeşitlemesi tespitinde bulunamadık. Oyunun Türkiye’deki çeşitlemeleri şunlardır: Balık Ağzı (İlgın-Kn.), Biccil (Ula-Mğ.), Eltaş (Yavuz, Şavşat-Art.; Diktaş, Sincan, Divriği- Sv.) vs. (Özhan, 1997:104-105)

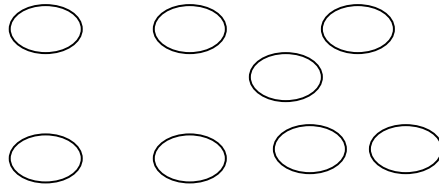
MEREKÖÇDÜ

Bu oyunun iki veya dört çocuk oynar. Her çocuk için üç mere (küçük çukur) yapılır. Herkes yirmi bir adet küçük taş götürür ve taşları ikişer ikişer sayarak bu kuyucuklara dağıtırlar. Taşları kuyucuklara dağıtırken “dana, dana, kır dana, iki öküz bir dana” vb. gibi tekerlemeler kullanılır. Böylece her kuyuya yedi adet taş konur. Kura ile oyuna başlanır. Oyuna başlaması gereken çocuk bir kuyudaki taşların tamamını alarak bir tanesini aldığı çukura koymak şartıyla onları kuyulara dağıtır. Kuyularda oluşan taş sayılarına göre taş kazanır. Taşları dağıtan çocuğun taşları rakibin tek sayılı çukuruna denk gelerek buradaki taş sayısını çift yaparsa çocuk o taşları kazanır. Kazanılan ilk taş “*mertik*” olarak adlandırılır. Karşı tarafın yedi taşını

kazanan çocuk aynı zamanda onun bir kuyusunu da kazanmış olur. Böylece taşları ve kuyuları biten oyuncu oyunu kaybeder (Ahundov, 1994: 201- 202).

GÖÇÜN

Oyun genellikle iki ile dört arasında oyuncu ile oynanır. Burada oyunun iki kişi ile oynanış şekli verilecektir. Oyuncular yere dörder tane çukur kazarlar, bunlardan ortada olan birer tanesi ambar olarak kullanılır.



Şekil 13

Her oyuncu kendine yirmi yedi tane fasulye, nohut veya küçük taş bulur. Oyuncular, ellerindeki taşları kendi kuyularına dokuzar tane koyar. Oyuna ilk başlayan oyuncu kendi kuyusundan birindeki taşlardan sekizini alır ve sıra ile ambar dışındaki diğer çukurlara birer birer koyar. Burada önemli olan karşısındaki oyuncunun taş sayısını 2, 4, 6 rakamları gelecek şekilde ayarlayabilmek. Eğer rakibin çukurundan birindeki veya ikisindeki taş sayısı yukarıdaki rakamlardan biri olursa (kendi çukuru için de aynı durum geçerli) taş koyan oyuncu o çukurdaki taşları alır ve ambarına koyar. Çukurlardaki taş sayısı 2, 4, 6'ya denk gelmezse oyun sırası karşı oyuncuya geçer. Bu kez o oyuncu kendi çukurlarından birindeki taşları alıp dağıtmaya başlar. Oyun bu şekilde sürer. Eğer oyunculardan birinin çukurundaki, taşlar bir anda alınırsa oyunu taşları alan oyuncu kazanmış olur ve oyun yeniden başlar. Bir çukurdaki taş sayısı çift olur, o çukurdan önceki iki çukurdaki sayılar da çift olursa o oyuncu yenilmiş olur (Özhan, 1997: 141).

Mereköçdü ve Göçün oyunu tarihi çok eskilere giden oyunlardandır. Yalnızca Anadolu ve Azerbaycan'da değil oyunun benzer şekillerde dünyanın değişik

yerlerinde oynandığı bilinmektedir. Metin And (1974), “*Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi*” adlı yazısında bu oyunun Asya kökenli bir oyun olduğunu ifade etmiştir.

Mereköçdü ve Göçün oyunlarının her ikisi de toprak zeminli açık alan oyunlarıdır. Oyunların oyuncu sayıları aynıdır. En az iki, en çok dört oyuncu ile oynanmaktadır. Bu oyunlar dikkatin yoğunlaştırılmasını, iyi bir hafızayı, sezgisel gücü gerektiren oyunlardır.

Mereköçdü oyununun oyun malzemesi taş; Göçün oyununun fasulye, nohut veya taş olabilir. Tespit edemedik; ama Azerbaycan’da da çocuklar hangi malzemeyi daha çabuk ve kolay buluyorsa o malzemeyi kullanıyor olabilir. Her iki oyunda da oyunu oynayan çocukların cinsiyeti belirtilmemiştir. Yukarıda da belirttiğimiz gibi Mereköçdü ve Göçün oyunları oynanış ve kuralları bakımında benzer oyunlardır. Mereköçdü oyununda her çocuk için üç, Göçün oyununda dört çukur kazılır. Ayrıca Göçün oyununda ortada olan çukurlar her bir oyuncu için “*ambar*” olarak kullanılır. Mereköçdü oyununda ambar olarak bir çukur kullanılmamaktadır. Oyunlardaki bir diğer fark taş sayılarındanadır. Taş sayıları her iki oyunda da üçün katları ve tek sayılıdır. Mereköçdü oyununda 21, Göçün oyununda 27 adet taş kullanılır. Taşlar çukurlara konurken Mereköçdü oyununda oyuncu, “dana, dana, kır dana, iki öküz bir dana” şeklinde tekerleme söyler. Göçün oyununda herhangi bir tekerleme söylendiğini tespit edemedik. Mereköçdü oyununda kazanılan ilk taş “*mertik*” olarak ifade edilir. Göçün oyunu için böyle bir tespit yapamadık.

Her iki oyunda da oyuna başlayan oyuncu kendi çukurundaki, bir tanesini bırakmak şartıyla, tüm taşları alır. Elinde çift sayılı olan taşları diğer çukurlara birer birer koyar. İki oyunda da çukurlardaki taş sayısını çift yapabilen oyuncu oyunu kazanır. Mereköçdü oyununda karşı tarafın tüm taşlarını alan oyuncu aynı zamanda onun bir kuyusunu da kazanmış olur. Göçün oyununda karşı tarafın çukurunu ele geçirme yoktur.

Kuralları oldukça fazla olan bu oyunlar, oyunu oynayan oyuncuların kuralları çok iyi bilmesini gerektirir.

Azerbaycan’da oynanan Mereköçdü oyununun başka bir çeşitlemesinin tespitinde bulunamadık. Türkiye’de oynanan Göçün oyununun çeşitlemeleri

şunlardır: Altı Ev (Ezm.), Çukur Beştaş, Evcik (Ula-Mğ.), Mangala (Gaz.), Yalakaya (Ama.) vs. (Özhan, 1997: 142)

ON TAŞ

Dört beş oyuncuyla oynanır. Her oyuncu kendisi için fındık büyüklüğünde on taş alır. Oyuncular küçük daire yaparak yere otururlar. Oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlendikten sonra taşlar birleştirilir. Başlayacak oyuncu taşları avuçlarını birleştirerek içine alır ve yükseğe atar, ellerini birleştirip ters çevirerek (ellerinin üstüyle) düşen taşları tutar. Tuttuğu taşları tekrar yükseğe atar ve avuçlarıyla tutar. Oyuncu, tuttuğu taşları sayar. Eğer taşlar çiftse yarısını bir tarafına yarısını diğer tarafına bırakır. Bu taş gruplarından birisi kendisinin olur, diğer gruptan bir taş alıp yükseğe atar ve yerden taş alarak yükseğe attığı taşı tutar. Yerden aldığı taş çiftse yarısını kendi taşlarının üzerine, yarısını diğer tarafa bırakır. Oradan başka bir taş alıp yükseğe atarak yerden tekrar taş alır ve attığı taşı tutar. Aldığı taşlar çift olursa yarısını kendi tarafına, yarısını diğer tarafa koyar. Aldığı taş tek ise kendi tarafında değil diğer tarafa bırakır. Oradan taş alıp yükseğe atarak oyuna devam eder. Oyuncu yükseğe attığı taşı tutamadan düşürürse, yerden taş alırken diğer taşlara dokunursa ya da yerden almak istediği taşı alamazsa oyun sırası diğer oyuncuya geçer.

Yerdeki taşlar toplanıp bitirildikten sonra oyuncular aldıkları taşları sayarlar. Kendi taşından (10 taştan) çok alan oyuncu aldığı fazla taş sayısı kadar, eksik alan oyuncunun bacaklarına tokat vurur ve oyun yeniden başlar (Özhan- Muradoğlu, 1997: 32).

ONTAŞ

Oyunu oynayacak oyuncular onar tane fındık büyüklüğünde taş bulduktan sonra oyunculardan biri taşları iki eliyle havaya atıp bir elinin üstüyle tutar. Elinin üstündeki taşları biri dışında diğerlerini, diğer elinin parmağıyla düşürür. Tek taşı işaret parmağı ile başparmağının arasına sıkıştırıp onu düşürmeden yerdeki taşları toplar. Sonra tek taşı havaya atıp geri tutar ve karşıdaki oyuncuya verir. Bu işleme

taşı düşürünceye kadar devam eder. Düşürürse oynama sırası karşıdaki oyuncuya geçer (Özhan, , 2005: 181).

Her iki oyun da aynı adla oynanmaktadır. Bu oyunlarda her oyuncu kendisi için fındık büyüklüğünde on taş alarak oyun sahasına gelir. Oyuncular daire olacak şekilde yere otururlar. Oyuna başlayacak oyuncu tüm taşları avuç içinde birleştirir hepsini havaya atar ve elini ters çevirerek tutmaya çalışır. Oyunun diğer aşamaları iki halkta farklı devam eder. Türkiye’de oyuncu avuç içiyle attığı taşları tek elinin tersiyle tutar. Elinin üstündeki taşları biri dışında diğerlerini diğer elinin parmağıyla düşürür, tek taşı işaret parmağı ile başparmağının arasına sıkıştırıp onu düşürmeden yerdeki taşları toplar sonra tek taşı havaya atıp geri tutar ve karşıdaki oyuncuya verir. Oyun, oyuncunun taşını düşürünceye kadar devam eder. Azerbaycan’da oynanan Ontaş oyununda ise oyuncu avuç içiyle attığı taşları iki elinin üstüyle tutar daha sonra taşları tekrar atar ve avuçlarıyla tutar. Tuttuğu taşları sayar. Eğer taşlar çiftse yarısını bir tarafına yarısını diğer tarafına bırakır. Bu taş gruplarından birisi kendisinin olur, diğer gruptan bir taş alıp yükseğe atar ve yerden taş alarak yükseğe attığı taşı tutar. Yerden aldığı taş çiftse yarısını kendi taşlarının üzerine, yarısını diğer tarafa bırakır. Oradan başka bir taş alıp yükseğe atarak yerden tekrar taş alır ve attığı taşı tutar. Aldığı taşlar çift olursa yarısını kendi tarafına, yarısını diğer tarafa koyar. Aldığı taş tek ise kendi tarafında değil diğer tarafa bırakır. Oradan taş alıp yükseğe atarak oyuna devam eder. Oyuncu yükseğe attığı taşı tutamadan düşürürse, yerden taş alırken diğer taşlara dokunursa ya da yerden almak istediği taşı alamazsa oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Bu iki oyunun arasındaki diğer bir fark da oyun sonunda verilen cezadır. Azerbaycan’da oyunu kazanan oyuncu aldığı fazla taş sayısı kadar, eksik alan oyuncunun bacaklarına tokat vurur ve oyun yeniden başlar. Türkiye’de ise böyle bir cezalandırma yoktur.

Her iki oyununda çeşitlemelerinin tespitinde bulunamadık.

GANLI GAYA

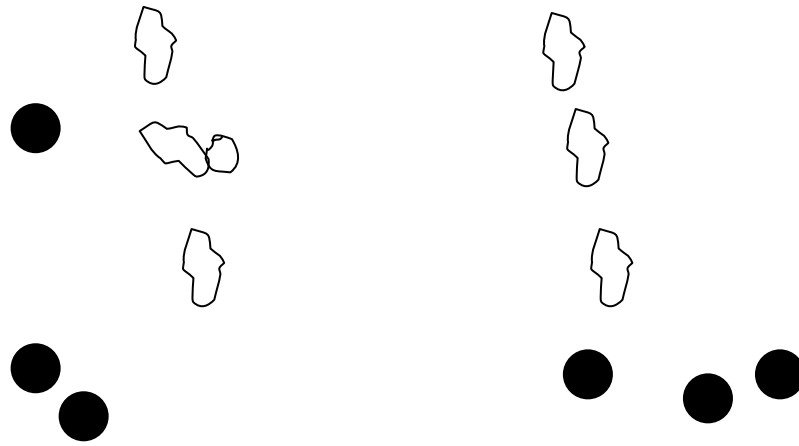
Bu oyunu erkek çocuklar oynar. Oyunda 6- 10 arası oyuncu bulunur. Oyuncular iki gruba ayrılır ve her grup becerikli bir oyuncuyu “Başçı” seçer. Diğer oyuncular

daire şeklinde dururlar. Oyunda gruplarda yer alacak oyuncular şu yöntemle belirlenir: İki oyuncu kol kola girip başçılarının yanına gelir ve şöyle söylerler:

Halay- halay a beyler!

Salameleyk, a beyler!

Sonra ellerinde getirdikleri taşı (kalemi, mendili) gösterip arkasında saklar ve başçılar taşın hangi elde olduğunu doğru tahmin ederse oyuncu seçme hakkı kazanır. Başçılardan biri “Daş benim.” diye seçimini yapar. Bu şekilde gruplar belirlendikten sonra oyun başlar. Grupta kaç oyuncu varsa hepsi eline taş alır. Taşlar 25- 30 metrelik alana 50-60 santim aralıklarla dizilir. Bu arada her grubun da bir taşı vardır. (Şekil 13)



Şekil 14

Yazı tura yöntemiyle oyuna başlayacak grup belirlenir. Her oyuncu kendi grubunun taşlarının olduğu tarafta durur. İlk başlayan grup karşı grubun taşlarına, taş atar. Bu atışta taş devirebilirse yeni atış hakkı kazanır. Deviremezse atış hakkı karşı gruba geçer. Karşı grubun son kayasını da deviren oyuncu “Alın ganlı gayanı!” der. Yenilen grup oyuncuları yenen grubu taşların yanına kadar sırtlarında taşırlar. Devrilen taşlar da kazanan grubun olur (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 743).

KILÇIK KALESİ

On- on beş yaşları arasındaki erkek çocuklar tarafından açık alanlarda oynanır. Oyuncular eşleşip iki gruba ayrıldıktan sonra oyun için 15 cm genişliğinde, 25 cm yüksekliğinde taşlar bulurlar. Bu taşlar, oyuncu sayısı kadar olur. Her grup bulunduğu taşı 25-30 metre arayla karşılıklı diker. Oyuncular ellerine elma büyüklüğünde üçer taş alırlar. Hangi grubun önce başlayacağı belirlendikten sonra ilk atışı yapacak grubun oyuncularında biri kendi taşlarının arkasından karşı grubun taşlarını elindeki taşı atarak yıkmaya çalışır. Bu sırada atılan taşların kendilerine değmemesi için karşı grubun oyuncuları taşlardan uzaklaşırlar. İlk atışı yapan oyuncu, elindeki üç taşı da atar, sıra başka oyuncuya gelir, o da atışını yapar. O grubun bütün oyuncuları atışlarını yaptıklarında karşıdaki grubun bütün taşlarını yıkarlarsa grup üyelerinin sırtlarına binip karşı kaleye kadar giderler. Yıkamazlarsa atış sırası ikinci gruba geçer. Onlar da yıkamazlarsa bütün taşlar yıkılıncaya kadar oyun sürer.

Bir oyun tamamlanınca, yani bir grubun taşları yıkılıp, yıkan grubun oyuncularını sırtlarında taşıdıktan sonra, yıkılan taşlar dikilerek yeniden oyuna başlanır (Özhan, 1997: 163).

Azerbaycan'da oynanan Ganlı Gaya oyunu ile Türkiye'de oynanan Kılçık Kalesi adlı oyun, oynanış şekli ve kuralları bakımından aynı olan oyunlardır.

Azerbaycan'da Oynanan Ganlı Gaya (Kılçık Kalesi) Oyununun Çeşitlemesi:

Azerbaycan'da oynanan Ganlı Gaya oyununun tespit edebildiğimiz çeşitlemesi Mozoni Kur Gel Beni Vur oyunudur. Oyunun metni aşağıda verilmiştir.

MOZONİ KUR GEL BENİ VUR

En az dört oyuncuyla açık alanlarda oynanır. Oyuncular buldukları iki teneke kutuyu düz bir yerde üst üste koyarlar. Kutuların on metre uzağına düz bir çizgi çizilir. Oyuncular kutuların yanından ellerindeki taşı bu çizgilere atarak atış sıralarını belirlerler.

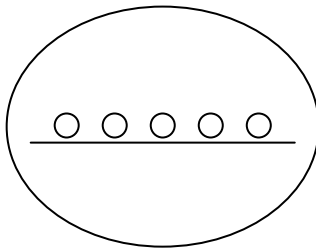
Taşını çizgiye en yakın atan oyuncu birinci, diğerleri taşlarının uzaklık durumuna göre ikinci, üçüncü vs. olarak sıralanırlar. Birinci oyuncu elindeki taşı tenekelere doğru atar. Eğer tenekeleri devirirse taşını alıp çizgiye gelerek yeniden atış sırasına girer. Eğer taşını attığında tenekeleri deviremezse taşının yanına giderek üzerine basar. Sonra ikinci, üçüncü oyuncular atışlarını yaparlar. Tenekeleri deviremezlerse onlar da taşlarının yanına giderler. Dördüncü oyuncu tenekeleri devirirse gidip taşını alır ve deviremeyen oyuncuların ayağına doğru atar. Onlar da taşın ayaklarına değmemesi için zıplarlar. Oyun yeniden başlar ve aynı şekilde sürer (Özhan- Muradoğlu, 1997: 31- 32).

Türkiye’de Oynanan Kılçık Kalesi (Ganlı Gaya) Oyununun Çeşitlemeleri:

Kanlı Kale (Seferihisar-İz.), Dikilitaş (Büyükoba, Kınık-İz.), Kale Dikmesi (Anamur- İç.), Malmuç (Demirtepe, Susurluk- Ba.) vs. (Özhan, 1997: 163- 4)

LEPİK- GOZA

Bu oyun küçük ve orta yaştaki erkek çocuklar arasında oynanır. Aşıkla oynanan oyunun aynısıdır. Bu oyunda sakka ve diğer aşıkların yerine her oyuncu bir adet yassı ince bir taştan ve ceviz gibi yuvarlak yumurta büyüklüğünde taşlar araç olarak kullanılır. İki oyuncu veya iki takım belli büyüklükte çizilmiş dairenin ortasına belli sayılarda dizilmiş taşları ellerindeki yassı, yuvarlak taşla daireden birkaç metre uzaklıktan vurarak dairenin dışına çıkarmaya çalışılacaktır. (Şekil 15)



Şekil 15

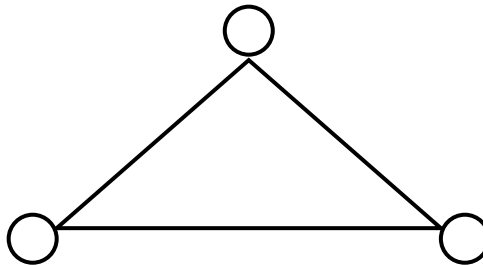
Oyunculardan biri yassı, yuvarlak taşlardan birini daireden dışarı çıkarırsa oyunun devamı dışarıda sürdürülür. Oyuncu sonraki taşı dışarı çıkaramazsa, bir başka oyuncu oyuna devam eder. Bu oyuncu taşların hepsini çıkarma hakkına sahip olur.

Sonuncu taş daireden çıkana kadar oyun devam eder. Her oyuncunun veya takımın daireden çıkardığı taş o oyuncu veya takıma ait olur. Oyuncular bu şekilde oyuna devam ederler (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 732).

BİLYE OYUNU

İki veya daha çok oyuncunun açık alanlarda bilye ile oynadıkları oyundur. Oyuncular yere bir buçuk metre çapında daire çizerler. Dairenin tam ortasına düz bir çizgi çizilerek eşit sayıda bilyeler çizginin üzerine dizilir. (Şekil 15) Oyuncular dairenin ortasında durup ellerindeki saka olarak kullandıkları bilyeleri bu çizgiye atarlar. Kim sakasını çizgiye en yakın düşürürse o oyuna ilk başlama hakkını kazanır. Oyuncu çizginin üzerinde durup sakasını dairenin ortasındaki dizili bilyelere atar. Bilyelerden vurulup dairenin dışına çıkan olursa onu alır ve dairenin çizgisine basarak içerdeki diğer bilyeleri vurmaya çalışır. Vuramazsa sıra diğer oyunculara geçer, o oyuncular daire çizgisinin üzerine basarak atışlarını yaparlar. Eğer birinci oyuncu kaleden ilk atışı yaptığında bilyeleri vuramazsa diğer oyuncular da aynı şekilde atışlarını kaleden yaparlar ta ki bilyeler vurulup, sırası bozuluncaya kadar.

Bu oyunun değişik oynanışında da yere çizilen eşkenar üçgenin köşelerine konan bilyeler vurularak alınır (Özhan, 1997: 105- 106). (Şekil 16)



Şekil 16

Lepik-Goza oyunu ile Bilye Oyunu oynanış şekli ve kuralları bakımından benzer oyunlardır. İki oyun arasındaki tek fark oyun malzemelerindedir. Lepik-Goza oyunu Bilye oyunundan farklı olarak taşla oynanmaktadır. Ancak bu oyunlar her iki halkın da çocukları tarafından ceviz, gazoz kapağı, madeni para gibi malzemelerle oynanabilmektedir. Oyunların çeşitlemelerine baktığımızda ise oyun hangi malzeme ile oynanıyorsa ona göre adının değiştiği gözlenmiştir.

Azerbaycan’da Oynanan Lepik-Goza (Bilye) Oyununun Çeşitlemeleri:

Lepik-Goza oyununun tespit ettiğimiz çeşitlemeleri vardır. Bunlar: Goz-Goz, Gabag Oyunu, Daş Vurdu, Moz-Mozu, Dört Taş ve Şar oyunudur. Oyunların metinleri aşağıda verilmiştir.

GOZ-GOZ

Bu oyun Azerbaycan’da Nevruz günlerinde oynanan bir oyundur. İki oyuncu ile oynanan bu oyunda oyuncular yere küçük bir daire çizerler. Dairenin tam ortasından da düz bir çizgi çizilir. Bu çizginin üzerine her oyuncu iki veya üç ceviz koyar. Oyuncular ellerindeki cevizlerden ikisini sakka ceviz olarak belirlerler. Bu cevizlerin özelliği diğerlerine göre ağır olmalarıdır. Oyunculardan biri 5-6 m. mesafeden daireyi hedefleyerek sakkasıyla atış yapar. Bu atış sonunda daire içindeki cevizlerden birini vurursa sakkasıyla diğer cevizlere de atış yapma hakkı kazanır. Şayet sakkasıyla cevizleri daire dışına çıkaramazsa sıra diğer oyuncuya geçer. Dairedeki bütün cevizleri dışarı çıkarmaya başaran oyuncu oyunu kazanmış olur. Cevizleri alma hakkı kazanır. Saka veya taş, atış sırasında daire içinde kalırsa alınmaz. Oyun bu şekilde yeniden başlar ve oyuncular sıkılana kadar devam eder (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 751).

GABAG OYUNU

İki oyuncu ile açık alanda oynanan bir oyundur. Oyuncular daha önceden edindikleri kapakların içine zift dökerek ağırlaştırırlar. Bu şekilde yaptıkları sayısı

fazla olan kapaklarla oyun alanına gelirler. Yere bir iki metre uzunluğunda düz bir çizgi çizilir. (Şekil 17)



Şekil 17

Oyuncular bu düz çizginin üzerine gelir, oyunculardan biri kapağını ileriye doğru atar. Diğer oyuncu da kapağa atış yaparak kapağı vurmaya çalışır. Oyuncular vurduğu kapağı alma hakkı kazanırlar. Her oyuncunun bir vuruş hakkı vardır. Oyun, oyuncuların istediği süre kadar devam eder (Aliyev, Bakü, K.K.).

DAŞ VURDU

İki oyuncu ile açık alanda oynanan bir oyundur. Oyuncular, ceviz ya da yumurta büyüklüğündeki taşlara sahiptir. Oyunculardan biri taşını 5- 6 metrelik mesafeye atar. Diğer oyuncu da taşıyla diğer oyuncunun attığı taşı vurmaya çalışır. Vurmayı başarırsa diğer oyuncu onu sırtına alır, sakka taşa kadar taşır. Sakka taşın yanında sırtından indirir. Bundan sonra oyun yeniden başlar (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 751).

MOZ –MOZU

Bu oyun üç kişi ile oynanır. Çocukların her birinde bir yuvarlak, bir de yassı taş olur. Onlar sırayla ellerindeki yassı taşla yuvarlak taşı vururlar. Kim kendi taşını belirlenen yere daha erken götürürse o oyunu kazanmış sayılır (Ahundov, 1994: 200).

DÖRT TAŞ

İki ya da dört oyuncuyla oynanır. Oyuncular fındık büyüklüğünde dört adet taş bulurlar. Kur'a ile kimin oyuna başlayacağı belirlendikten sonra o oyuncu taşları avucuna alıp yere atar. Taşların arasından küçük parmağını geçirmeye çalışır. Geçirirse işaret parmağı ile taşlardan birini çıkartarak diğer taşları vurmaya çalışır. Bir çıkıtmada bir taşı vurursa on, ikisini vurursa yüz, üçünü vurursa bin sayı kazanmış olur. Eğer küçük parmağını taşların arasından geçirirken taşları yerinden oynatırsa, ya da taşı çıkıttığında taşlardan birini vuramazsa o zaman oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Oyun sonunda en çok sayı alan oyuncu diğerini yenmiş sayılır (Özhan-Muradoğlu, 1997: 26).

ŞAR OYUNU

Cam bilyelerle oynanan bir oyundur. Oyuncular atış yapmak için oyun alanına oklavalarıyla gelirler. Bilyeler düz bir zemin üzerine konur. Oyuncu tıpkı bilardo oynuyormuşçasına oklavayla bilyeleri birbirine vurmaya çalışır. Vuramayan oyuncunun yerine diğeri atış hakkı kazanır. Oyuncular sıkılana kadar oyun bu şekilde devam eder (İbrahimov, Guba, K.K.).

Türkiye’de Oynanan Bilye (Lepik-Goza) Oyununun Çeşitlemeleri:

Bilye oyunları bugün de Anadolu’da çok yaygın ve çocukların sevak oynadıkları oyunlardır. Bu oyun oynanırken her zaman oyun malzemesi bilye olmaz. Çocuklar, bilyeye benzeyen her şeyle oyunu oynarlar. Oyunun çeşitlemeleri şunlardır: Üçgen (Sv.), Ceviz Oyunu (Kavacık, Araç- Ks.), Fındık Boncuk Miras,

Gazoz Kapağı (El.; Tarsusu-İç.), Kös (Bademler, Seferihisar- İz.), Çıtın (Yayladağ-Hat.) vs. Aşağıda Çıtın ve Kös oyunlarının oyun metni verilmiştir.

ÇITIN

Oyun, kayısı veya yenedünya çekirdekleriyle ve en az iki kişi tarafından oynanır. Oyuna başlayan çocuk, çekirdekleri belirli bir yükseklikten yere bırakır. Daha sonra da dağılan çekirdeklerden birini baş ve işaret parmaklarıyla bir diğer çekirdeğe doğru fırlatır. İsabetli atış durumunda, vurulan çekirdek alınır. İsabetsiz atış yapılması halinde de atış sırası bir diğer oyuncuya geçer. Yerdeki çekirdeklerin tümünün vurulmasından sonra, rakibine ya da rakiplerine göre daha az sayıda çekirdek kazanan ya da hiç kazanamayan çocuk, ikinci oyun için gerekli olan çekirdekleri vermek zorundadır. Birinci oyunda en fazla çekirdeği kazanan oyuncu, ikinci oyunu başlatır (Özdemir, 1997: 585- 586).

KÖS

Bu oyunu 8- 18 yaşları arasındaki çocuklar kız erkek fark etmeden oynar. Katır boncuklarıyla oynanan bir oyundur. Toroslar'daki Yörükler arasında katıra “kös” denilirmiş. Katır boncuğu denizden elde edilen bir çeşit kavkıdır. Katır boncuğu, ufacık ve badem gibi yassıdır. Bir yanı açık, diğer yanı da yarıktır. Dört tane katır boncuğu avuç içinde çalkalanır ve yere serpilir. Biri açık diğerleri kapalı ya da biri kapalı diğerleri açık gelirse “kırık” gelmiş olur ki, oyun sırası diğer oyuncuya geçer. İkiisi açık, ikisi kapalı gelirse karşı oyuncu oyuna kaç boncuk ile katılmışsa atan oyuncu ona o kadar boncuk vermek zorunda kalır. Köşlerin hepsi açık ya da kapalı gelirse “alak” olur ve atan oyuncu karşı oyuncunun oyuna sürdüğü boncukların hepsini de ütmüş olur. Köşeler kırık geldiğinde atma sırası karşı oyuncuya geçer (Baran, 1993: 123- 125).

GOZ-GOZ OYUNU

Toprak sahada en az iki oyuncu ile oynanır. Oyuncular oyun sahasına gelirken ceviz getirirler. Oyun alanında bir çukur eşilir. Çukurun bir iki metre ilerisine bir çizgi çizilir. Oyuncular atışa ilk kimin başlayacağını belirlemek için üç oyuncu bir daire oluşturur, birden üçe kadar sayarlar ve aynı anda ellerinin arkasını veya önünü uzatırlar. Uzatılan ellerden hangisi farklı yönde ise o oyuncu ebelikten kurtulur. İşlem tek oyuncu kalana kadar tekrarlanır. Oyuncular bu çizgiden sırayla atış yaparlar. Oyunda hedef cevizleri çukura girdirmektir. Çukura en çok cevizi girdiren oyuncu oyunu kazanır ve tüm cevizleri alır (Bağırzade, Gence, K.K.).

ÇİĞİT

Oyun erkek çocukları tarafından “çiğit” adı verilen kayısı çekirdekleriyle oynanır. Bu oyunda oyun sahası olarak duvar kenarları seçilir. Duvarın kenarına küçük bir çukur kazılır. Çukurun 2-3 metre uzağına düz bir atış çizgisi çizilir. Oyuncular atış çizgisinden ellerindeki çiğitlerin tümünü çukura atarlar. Çukurun dışında kalan çiğitler ebenin olur. Buna karşılık ebe, çukura giren çiğit sayısı kadar çiğidi atış yapan oyuncuya verir. Bütün çiğitlerini kaybeden oyuncu oyuna devam edemez (Özdemir, 1997: 607).

Goz-Goz oyunu ve Çiğit oyunu benzer iki oyundur. Her iki oyunda da oyuncular bir çukur eşer ve oyun malzemelerini bu çukura girdirmeye çalışırlar. (Çiğit oyununda çukur duvar dibine kazılmaktadır.) Her iki oyunda da çukura oyun malzemesini en çok girdiren oyuncu oyunu kazanmış olur. İki oyun arasındaki tek fark Goz-Goz oyununun cevizle; Çiğit oyununun ise kayısı çekirdeği ile oynanmasıdır. Bize göre esasında bu oyun malzemesi değişikliği, iki oyun arasında olan bir farklılık değildir. Çünkü oyunun diğer çeşitlemelerinde her iki halkın çocuklarının yuvarlanabilen her şeyle bu oyunu oynayabildikleri görülmüştür.

Azerbaycan’da Oynanan Goz-Goz (Çiğit)Oyununun Çeşitlemeleri:

Azerbaycan’da oynanan Goz-Goz oyunu cevizin yanı sıra yuvarlak taşlarla da oynanabilmektedir. Oyunun tespit ettiğimiz çeşitlemeleri Mere Oyunu ve Han-Vezir oyunudur. Oyunların oynanış şekilleri aşağıda verilmiştir.

MERE OYUNU

Açık alanda (toprak sahada) oynanan bir taş oyunudur. Oyuncular yuvarlak taşlar toplayarak oyun alanına gelirler. Küçük bir çukur eşilir. Oyuncular belirledikleri mesafede durarak taşlarıyla sırasıyla atış yaparlar. Amaç çukura taşı girdirebilmektir. En çok taşı çukura girdirmeyi başaran oyuncu oyunu kazanır (Emiraliyev, Goranboy, K.K.).

HAN-VEZİR

Beş oyuncuyla açık alanda oynanır. Oyuncular küçük bir çukur kazarlar. Çukurun birkaç metre uzağına bir çizgi çizilir. Oyuncular sıra ile ellerindeki küçük taşları çizginin üzerinden çukura atarlar. Beş taştan üçünü çukura girdiren oyuncu “han”, “ikisini girdiren oyuncu “vezir”, birini girdiren iki oyuncu da “at” olur. Han “atların” emrini verince kendisi ve vezir atların omzuna binerler. Yeni taşlar kuyuya atıldıkça oyuncuların rolleri de değişir.

Oyunun gidişinde hiçbir rolü olmayan oyuncu, yani beşinci oyuncu rollerin yeniden değişmesine sebep olur. Eğer o oyuncu taşların beşini de çukura girdirirse han’la vezir arasında savaş ilan edilir. Han’la vezir hâkimiyet için savaşır, savaşın sonunda galip gelen oyuncu han, diğeri vezir olur. Eğer beşinci oyuncu çukura dört taşını girdirirse o zaman hâkimiyetin değiştiğini duyurur. Yani atlar han ve vezir olur, vezir ve han at olur (Özhan- Muradoğlu, 1997: 27-28).

Türkiye’de Oynanan Çiğit (Goz-Goz)Oyununun Çeşitlemeleri:

Türkiye’de oynanan Çiğit oyunu da değişik malzemelerle oynanabilmektedir. Çukura yuvarla türünde ifade edeceğimiz bu oyunun Türkiye’de çeşitlemeleri

mevcuttur. Aşağıda Yuvalı Çekirdek Oyunu ve Bilye Oyununun oyun metinleri verilmiştir.

YUVALI ÇEKİRDEK OYUNU

Her oyuncu duvar kenarına kendi “yuva”sını, bir diğer deyişle çukurunu kazar. Oyun fındık, ceviz ve çekirdek vb. ile oynanmaktadır. “Ebe” olan oyuncu, rakibine “çift mi tek mi” diye sorar ve daha sonra aldığı cevaba göre atış çizgisinden avucundaki çekirdekleri yuvasına doğru atar. Yuvadaki çekirdekler sayılır. Ortaya çıkan sayı, rakibin söylediği “çift ya da tek” tercihine uyuyorsa, atış yapan oyuncu rakibin çukurdaki çekirdek kadar çekirdek alır. Aksi halde ise kendisi rakibine çukurdaki çekirdek kadar çekirdek verir (Özdemir, 1997: 606).

BİLYE OYUNU

Yere küçük bir çukur kazılır. Çukurun 2-3 metre uzağında atış yeri belirlenir. Oyuncular çukurun içine birer veya ikişer olmak üzere eşit sayıda bilye koyarlar. Atışta öncelik sırası belirlendikten sonra birinci oyuncu biraz eğilerek elindeki bilyeyi çukura doğru atar. Bilye çukura girmezse sıradaki diğer oyuncular atışlarını yaparlar. Bilyesini çukura girdiren oyuncu çukurdaki bütün bilyeleri alır ve oyun yeni bilyeler konarak yeniden başlar (Özhan, 1997: 106).

J. TOP OYUNLARI

Top oyunları, oyun araçları top olan oyunlardır. Oyunlarda sıçrayan, sıçramayan, meşinden veya bezden içi doldurulmuş toplar kullanılır. Kimi koşmaca ve kovalamacı türü oyunlar da topla oynanmaktadır. Kimi zaman da hedefli veya kaleli oyunlarda topla oynanır. Türkiye ve Azerbaycan’da da değişik türde ve amaçta, çocukların oynadığı top oyunları vardır.

Azerbaycan ve Türkiye’de Oynanan Top Oyunları ve Karşılaştırmaları:

ORTADA KALDI

Düz bir alanda kalabalık oyuncu grubuyla oynanan top oyunu türlerindendir. Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Şekildeki gibi yere on-on beş metre uzunluğunda, beş metre genişliğinde dikdörtgen çizilir. (Şekil 18)



Şekil 18

Sayısmaca ile hangi grubun çizginin içinde kalacağı hangisinin dışarıda kalacağı belirlenir. Sonra çizginin içinde kalacak grup yerine geçerken diğer grup da ikiye bölünerek bir kısmı dikdörtgenin bir tarafına, diğer kısmı diğer tarafa geçer. Topu atacak iki oyuncu çizginin hemen yanında, diğerleri biraz uzakta dururlar. İki oyuncu topla çizginin içerisindeki grubun oyuncularını vurmaya çalışırlar. Vurulan oyuncu dikdörtgenin dışına çıkar. İki oyuncu ortadaki oyuncuları rahat vurabilmek için birbirlerine pas atabilirler. Yanlarında bekleyen takım arkadaşları uzağa giden topları getirerek arkadaşlarına yardımcı olur. Ortadaki oyunculardan topu tutan olursa yedek can elde etmiş sayılır ve iki kez vurulunca çıkarlar. Bütün oyuncular vurulduktan sonra dışarıdaki grup içeriye, içerdeki grup dışarıya çıkarak yer değiştirirler ve oyuna devam ederler (Özhan- Muradoğlu, 1997: 32- 33).

YAKAN TOP

Oyun, top ile ve en az sekiz kişi ile oynanır. Eşit sayıda A ve B olmak üzere iki grup oluşturulur. Bu gruplardan belirlenen mesela A grubu ikiye bölünür. İkişerli kişiler halinde belirli bir mesafede birbirlerine karşı dururlar. B grubu onların ortasına girerek top hangi taraftaysa o taraftan kaçarak diğer tarafa yaklaşır. Bu şekilde toptan kendilerine değmeden kaçarlara. A grubu ise topu B grubuna ait birine atıp değdirerek elenmesi için çabalar. A grubunun oluşturduğu iki kişiden biri topu atarken diğeri de gelen fakat yakalanamayan topları getirmekle görevlidir. Oyun bu şekilde B grubunun bütün elemanları elenene kadar sürer. Oyunda gelen toplar B grubunun elemanlarından biri tarafından havada yakalanırsa bu duruma “Can” denir. Bu sayede top eğer B grubundan birine değerse bu can sayesinde tekrar oyuna girebilir. Yapılan can sayısı kadar yanan kişi oyuna tekrar dâhil edilir. Oyunda son kalan ve B grubuna ait olan elaman 10’a kadar sayılarak elenmeye çalışılır. Elenirse A grubu galip gelir. Elenemezse B grubu galip gelir (Güneş, 2003:105).

Azerbaycan’da Ortada Kaldı adıyla oynanan oyun aynı şekil, düzen ve kurallar çerçevesinde oynanır. Tek farkla oyunun Türkiye’deki adı Yakan Top’tur.

Azerbaycan’da Oynanan Ortada Kaldı (Yakan Top) Oyununun Çeşitlemesi:

Oyunun tespit edebildiğimiz çeşidi Cıza Girme oyunudur. Oyunun oynanış şekli aşağıdaki gibidir.

CIZA GİRME

Bu oyun en az 6, en fazla ise 15 kişiyle oynanması uygundur. Oyuncu sayısı kadar daire çizilir. İyne iyne sayışmacası sonucunda belirlenen oyuncu dairenin içine geçer. Diğer oyuncular kendi dairelerinin kenarında sıralanırlar. Oyunculardan biri elindeki topu arkadaşlarından birine atar. Belirli aralıklarla dairenin kenarında sıralanan oyuncular hızlı bir şekilde topu birbirlerine atmaları gerekir. Bu şekilde de ortadaki oyuncuyu birinin vurması gerekir. Atılan toplar ortadaki oyuncuya değerse,

oyun baştaki gibi devam eder. Topun ortadaki oyuncu tarafından tutulması bir şeyi değiştirmez.

Çizginin kenarındaki oyuncu tarafından atılan top, daire içindeki oyuncuya değmezse topu atan oyuncu dairenin içine geçer. Oyun çizginin kenarında bir oyuncu kalana kadar devam eder. Kalan son oyuncu da oyunun galibi sayılır. Daha sonra da oyun yeniden başlar (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 729).

Türkiye’de Oynanan Yakan Top Oyununun Çeşitlemeleri:

Oyunun Türkiye’deki çeşitlemeleri şunlardır: Daire (Or.), Bir Kol Bir Can (Anamur- İç.), Ortada Sıçan (Krk.; Kurşunlu, Gölpaazarı-Bil.) vs. (Özhan, 1997: 214-15)

PAPAG ATTI

Oyunculardan biri elindeki papağı kuvvetlice yukarı atar. Oyuncular papak yukarda iken hep birlikte,

A hürmüzü hürmüzü

Papağın içi kırmızı

Papağı tut, üç defa dolan vur bizi

Diye söylenirler. Sözler bitince papağı yukarı atan oyuncu başka bir oyuncunun adını söyler. Adı söylenen oyuncu papag yere düşer düşmez alır, üç kez durduğu yerde döner ve kaçan oyuncuları vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu vuran oyuncu ile yer değiştirir, vurulan olmazsa önceki oyuncuyla oyuna devam edilir (Özhan-Muradoğlu, 1997: 33).

İSTOP

En az beş kişi ve top ile oynanan bir oyundur. Bir ebe belirlenir. Ebe topu alıp havaya fırlatarak gruptakilerden birinin adını söyler. Herkes adı söylenen ve ebe konumuna geçenden mümkün olduğunca uzaklaşmaya çalışır. Adı söylenen kişi bu esnada topu yakalar yakalamaz “istop” der. Bu andan itibaren herkes bulunduğu

noktada ve o pozisyonunda durur. Ebe kendisine en yakın olana topu atarak deđdirmeye alıřır. Top deđerse ebe o olur. Ve oyunu aynı řekilde o bařlatır. Deđermezse; tekrar aynı kiři ebe olur ve oyun yeniden bařlar. Oyunun akışı ebenin topu birine atıp deđerirmeyi bařardığı anda deđerir. Bu řekilde birkaç kez tekrarlanır (Güneř, 2003:106).

Azerbaycan’da Papag Attı adıyla oynanan oyunun benzeri bizde İstop adıyla oynanmaktadır. Yalnız Papag Attı oyununda oyun malzemesi olarak papag yani řapka kullanılırken İstop oyununda top kullanılmaktadır. Her iki oyunda da seilen bir oyuncu topu veya papağı havaya atar. Oyunun devamında küçük farklar vardır. Papag Attı oyununda oyuncu papağı havaya attığında oyuncular hep bir ağızdan tekerleme söyler.

İstop oyununda ise tekerleme yoktur. Papag Attı oyununda havaya atılan papag yere düşer, tekerleme bittikten sonra papağı atan oyuncu başka bir oyuncunun adını söyler. Adı söylenen oyuncu yere düşen papağı alır, üç kez durduğu yerde döner ve kaçan oyuncuları vurmaya alıřır. İstop oyununda ise topu atan oyuncu attığı esnada bir oyuncunun adını söyler. Adı söylenen oyuncu topu tutar ve yüksek sesle “İstop” der. Oyuncular da top tutulup “İstop” denilinceye kadar alandan uzaklařır. Oyunun bundan sonraki aşaması Papag Attı oyunuyla aynıdır. Papağı alan ya da topu tutan oyuncu elindekiyle başka bir oyuncuyu vurmaya alıřır. Vurulan oyuncu ebe olur. Vurulan olamazsa da aynı ebe oyuncuyla oyun yeniden bařlar.

Azerbaycan’da Oynanan Papag Attı (İstop) Oyununun eřitlemeleri:

Azerbaycan’da Papag Attı oyununun tespit edebildiğimiz eřitlemeleri Dede Boyu ve Gadı-Tutdu oyunlarıdır. Oyunların metinleri ařağıda verilmiřtir.

DEDE BOYU

Aık alanda oynanan Dedeboyu oyununda oyuncular bir top getirirler. Topu ilk kimin atacağı belirlenir. İlk atma hakkını kazanan oyuncu topu gücünün yettiğince yükseğe fırlatır ve yere düşürmeden tutar. Tutamazsa başka bir oyuncu topu alıp

yükseğe atar. Topu hangi oyuncu daha yükseğe atıp tutarsa o yenmiş sayılır (Özhan- Muradoğlu, 1997: 26).

GAÇDI- TUTDU

Açık alanda kız erkek karışık oynanan bir oyundur. Oyunu idare etmesi için bir başçı seçilir. Oyuncular başçının karşısında ortalama bir uzaklıkta durur. Başçı elindeki topu “bir, iki, üç” diyerek var gücüyle ileriye doğru atar. Atılan topu en önce tutup başçıya getiren oyuncu oyunun galibi sayılır. Oyuncular, istedikleri arkadaşlarıyla çiftler halinde başçının karşısına geçerek oyunu devam ettirirler (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 749).

Türkiye’de Oynanan İstop (Papag Attı) Oyununun Çeşitlemeleri:

Türkiye’de oyunun çeşitlemelerinin isimlerini vermekle yetineceğiz. Bunlar: Pata Küte (İç.), Stop (İsp.), Renkli İstop (İsp.) vs. (Özhan, 1997: 149)

SÜDLÜSÜMÜY/ SÜTDİSÜLÜK

Köylerde yazın gelişine bağlı olarak yapılan şenliklerde oynanılan hareketli bir çocuk oyunudur. Oyuncular, 2-4 oyuncudan az olmayacak şekilde iki gruba ayrılır. Birinci grup oyuncuları, “even” adı verilen belirlenmiş bir merkezde gözlerini yumar, biri hayvan kemiğini ya da kumaştan yapılmış bir topu uzağa atar. Bu grubun oyuncuları topu veya kemiği bulmaya çalışır, bulan grup oyuncuları kaçır bu sefer karşı grup oyuncuları topu veya kemiği onlardan almaya çalışır. Bu oyun esasında gece ay ışığında oynanılan bir oyundur. Oyun, Azerbaycan Muğan’da Sümüyatma, Sütmeçülüy; Gökçay ve Gazah’ta Sütmesülüh adıyla bilinir (Aslanov, 1984: 191).

KEMİK OYUNU (AŞIK)

Dana boynuzu, keçi boynuzu veya bir hayvan kemiği oyunun malzemesidir. Oyunu, hava karardıktan sonra, yatsı vakitlerde çocuklar evlerinden dışarı çıkarak

oyunlar. 5-10 kiři karanlıkta bir yere toplanırlar. İçlerinden birisi kemięi herkese gösterir, kemięin řekli belleklere kazınır. Sonra, kemięi gösteren kiři, kemięi fırlatır. Oyuncular kemięi aramaya giderler. Herkes kemięi aramaya bařlar. Kemięi bulan, “kemik” diye baęırarak kemięin atıldıęı yere doęru kořmaya bařlar, dięer oyuncular da kemięi bulanı yakalamaya çalıřırlar. Yakalayan, kemięi atmaya hak kazanır (Okuyan, 2004: 270).

Azerbaycan’da oynanan Südlüsümüy/ Sütdisülük oyunu ile Türkiye’de oynanan Kemik Oyunu benzer oyunlardır. Azericede “sümük” kemik anlamına gelmektedir. Bu anlamda bu iki oyun, oyun adlarını oyunda kullanılan malzemeden almaktadır. Her iki oyun da açık alanda, akřam saatlerinde ve kalabalık oyuncu grubu ile oynanır. Oyunlarda amaç atılan kemięi bulmak, dięer oyunculara veya karřı grubun oyuncularına kaptırmamaya çalıřmaktır. Kaptıran grup yer deęiřtirir veya ebe olmakla cezalandırılır. Oyunun malzemesi her iki oyunda da aynıdır. Oyunlar, bir oyuncu tarafından oyun malzemesinin rastgele bir yere atılmasıyla bařlar, ve bu řekilde bařlangıçta bir arama ve bulma heyecanıla hacimli hale gelir.

Azerbaycan’da oynanan Südlüsümüy/ Sütdisülük oyununu grupla oynanan bir oyunken Türkiye’de oynanan Kemik Oyunu bir grup oyunu deęildir.

YEDDİ řUřA/ PABEDA

Oyuncular oyuna bařlamadan önce yedi tane cam kırık ve bir top bulurlar. Daha sonra oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyuna önce hangi grubun bařlayacaęı belirlendikten sonra yedi cam kırık üst üste konur. Cam kırıklarından belirli bir uzaklık atıř yapılacak yer olarak belirlerler. Oyun atıř yapacak grubun oyuncularının sırayla atıřlarını yapmasıyla bařlar. Bu esnada dięer grubun oyuncuları cam kırıklarının bařında beklerler. Eęer atıř yapan grubun oyuncularından biri cam kırıklarını devirebilirse karřı grubun oyuncuları onları topla vurup oyundan çıkarmaya çalıřırlar. Bu esnada atıř yapan grubun üyeleri hem vurulmamaya hem de devirdikleri cam kırıkları üst üste dizmeye çalıřırlar. Bařarılı olurlarsa “Stop” diyerek oyunu bitirirler. Böylece oyunu kazanmıř olurlar ve tekrar atıř yapma hakkı kazanırlar. Oyun bu řekilde devam eder (Selimzade, Bakü, K.K.).

YEDİTAŞ

Oyuna başlamadan önce küçük yuvarlak yassı taşlardan yedi tane bulunur. Bir tane de bezden veya yünden yapılmış top bulunur. Oyuncular eşleşerek iki gruba ayrılır ve yaş kuru atarak hangi grubun oyuna önce başlayacağı belirlenir. Taşların yanında kalacak grup oyuncularını, yedi taşı üst üste dizerler, sonra taşlardan başlayarak altı, yedi adım sayarlar ve bir çizgi çizerler. Burası topun atılacağı kaledir. Topu atacak grubun oyuncularını sırayla topu atarak taşları yıkmaya çalışırlar. Taşlar yıkılınca taşların yanındaki grubun oyuncularını, topla kaçan oyuncularını vurmaya çalışırlar. Kaçan grubun oyuncularını hem vurulmamaya hem de yıktıkları taşları dizmeye çalışırlar. Vurulan oyuncu oyun dışı kalır ancak en son oyuncu vuruluncaya kadar taşlar dizilmiş olursa vurulan oyuncular tekrar oyuna dâhil olurlar ve yeniden topu atarak taşı yıkmaya çalışırlar. Taşların yanında bekleyen grup yıkılan taşları dizdirmeden karşı grubun oyuncularının tamamını vurursa gruplar yer değiştirir ve oyuna devam edilir (Özhan, 1997:217).

Yaygın bir diğer top oyunu Azerbaycan'da Yeddi Şuşa/ Pabeda adıyla oynanan oyundur. Bu oyun aynı düzen, şekil ve kurallar çerçevesinde bizde Yeditaş adıyla oynanmaktadır. Yalnızca oyunda kullanılan malzeme bakımından farklılık vardır. Yeddi Şuşa oyununda yedi tane cam kırığı kullanılırken Yeditaş oyununda yedi adet küçük, yassı taşlar kullanılmaktadır. Atış bir top ile yapılır. Top olmadığı durumda oyuncular bezden ya da yünden yapılmış topları kullanırlar. Her iki oyunda da oyuncular iki gruba ayrılırlar. Yedi taş/ cam kırığı üst üste konur. Oyuna önce hangi grubun başlayacağı belirlendikten sonra atışın yapacağı mesafe belirlenir. Atış yapacak grup ve hedefi bekleyen grup oyuncularını yerlerini alır. Atış yapacak grubun oyuncularını hedefi vurup devirinceye kadar atış yaparlar. Taşlar /cam kırıkları yıkılınca hedefi bekleyen grubun oyuncularını topla kaçan oyuncularını vurmaya çalışır. Kaçan grubun oyuncularını hem vurulmamaya hem de yıktıkları taşları/ cam kırıklarını üst üste dizmeye çalışırlar. Vurulan oyuncu oyun dışı kalır. Yeni oyunda oyuna tekrar dâhil olur. Oyuncular dizmeyi başarırlarsa oyun yeniden onların atış hakkıyla

başlar. Yeddi Şuşa oyununda yedi cam kırığını da dizmeyi başaran grup dizdikleri anda “Stop” diye seslenirler. Yeditaş oyununda böyle bir şey tespit edilememiştir.

Azerbaycan’da oynanan oyun malzemesini çocukların kendileri yaptığı Çipolik oyununun Türkiye’de benzer bir şeklini tespit edemedik. Bu oyunun diğer bir çeşitlemesi olan Çilede oyunudur. Oyunların metni aşağıda verilmiştir.

ÇİPOLİK

En az on oyuncuyla açık alanda oynanır. Oyuncular toplandıktan sonra avuç içi büyüklüğünde kurutulmuş kuzu ya da keçi derisi bulurlar. Derinin tüysüz tarafına, ağırlık olsun diye iple kurşun bağlarlar. Sayışmaca veya kura ile tespit edilen oyuncu deriyi yükseğe atar ve yere düşmeden ayağı ile vurmaya çalışır. Vurursa vuruş şekline göre sayı kazanır ve devam eder, vuramazsa diğer oyuncu deriyi yükseğe atarak vurmaya çalışır. Daha çok grup olarak oynanan bu oyunda grup oyuncuları sıra ile aynı işi yaparlar. En çok puan toplayan ya da oyun başlamadan önce belirlenen sayıya erken ulaşan grup yenmiş sayılır. Bundan sonra oyunun “işletme” bölümü başlar. Bu bölümde yenilen grubun oyuncusu deriyi, yenen grubun oyuncularından birine atar. O oyuncu ayağı ile deriye vurur, atan oyuncu vurulan deriyi tutarsa oyun yeniden başlar. Atan oyuncu deriyi tutamazsa yeniden alıp atar ve tutuncaya kadar atma işlemini sürdürür.

Deriye ayağın değişik yerleriyle vurulduğunda farklı puanlar alınır. Şöyle ki;

Ayak içi ile vurulunca bir sayı,

Ayak dışı ile vurulunca üç sayı,

Ayağı diğer ayağın arkasından geçirip içiyle vurulduğunda on sayı

Topukla vurulduğunda yüz sayı,

Top yüksekte iken atlayıp ayak içiyle vurulursa beş sayı kazanılmış olur. Onun için çocuklar en çok puan toplayan vuruşları yapmaya çalışırlar (Özhan- Muradoğlu, 1997: 24).

ÇİLEDE

Açık alanda oynanan bir oyundur. Oyuna başlamadan önce oyuncular oyun malzemelerini hazırlamak zorundadırlar. Öncelikle eski akülerin içinden aldıkları kurşun eritilir. Eriyen kurşun toprak sahada açılan küçük bir çukurun ortasına dökülür. Dökülen kurşun soğumadan iki tane kibrit çöpü aralarında boşluk kalacak şekilde paralel olarak dikilir. Soğuma gerçekleştiğinde kibrit çöpleri çıkarılır. Sonuçta düğme görünümlü bir nesne elde edilir. Bu düğme tel ya da ip yardımıyla büyükçe bir parça koyun derisine dikilir. Artık oyun malzemesi top hazırdır. Oyuncular ayaklarını korumak için çizme giyerler. Artık oyun başlar. Oyuncular sırayla ayak bileğinin iç tarafıyla topu sektirir. En uzun süre sektiren oyuncu oyunu kazanır (Emiraliyev, Goranboy, K.K.).

DiĞER OYUNLAR

Almış olduğumuz sınıflandırmanın dışında yer alan oyunlar ve karşılaştırmaları:

MARSKOVBOY

İki oyuncu ile oynanan bir oyundur. Oyuncular, ellerindeki kâğıda biri kendisi, diğeri de rakibi için iki tane soldan sağa ve yukardan aşağıya on kutucuktan oluşan kareler çizer. Oyuncuların birbirlerinin kâğıtlarını görmemeleri gereklidir. Oyunda bir tane dörtlü, iki tane üçlü, üç tane ikili ve dört tane birli yer kaplayan gemiler vardır. Oyuncular bu gemileri birbirine çakıştırmadan kareye yerleştirmeye çalışırlar. Oyuncular, sırayla birbirlerine koordinat belirterek gemileri yerleştirirler. Oyunculardan hangisi gemileri çakıştırırsa oyunu kaybetmiş sayılır (Aliyev, Bakü, K.K.).

AMİRAL BATTI

İki oyuncu ile oynanan bu oyun için oyuncular bir kalem ve dört adet kağıt gereklidir. Her oyuncu iki adet kağıt alır ve her birine birer desimetre kare, çizer,

bunu da santimetre karelere ayırır. Desimetre karelerin sol yanlarına baştan aşağıya doğru birden ona dek rakam yazar. Desimetre karelerin üst kısmına da büyük harflerle A'dan başlayarak K'ye dek birer harf koyar. Hazırladığı karelerin birini kendisi için, diğerini de karşısındaki oyuncu için kullanır. Kendisi için kullanacağı desimetre kareye aşağıdaki deniz taşıtlarını yerleştirir.

Taşıtlar:

A. Amiral	Bir tanedir. Dört çarpı ile gösterilir.(xxxx)
B. Kruvazör	İki tanedir. Üç çarpı ile gösterilir. (xxx)
C. Muhrip	Üç tanedir. İki çarpı ile gösterilir. (xx)
D. Denizaltı	Dört tanedir. Bir çarpı ile gösterilir.(x)

Oyun sırası kendinde olan oyuncu, boş desimetre kareyi alır, önce rakamı, sonra harfi söyleyerek karşıdaki oyuncunun deniz taşıtlarını vurmaya çalışır. (Oyuncular yerleştirmeyi arkadaşına göstermeden yaparlar.) Oyuncular birbirlerinin gemilerini batırıncaya dek oyun devam eder. Tüm gemilerini önce kim batırırsa, oyunu o kazanmış olur (Cömert, 183:36-37).

Sınıf ya da salon oyunu olarak düşündüğümüz Azerbaycan'da oynanan Marskovboy oyunu ile Türkiye'de oynanan Amiral Battı oyunu benzer iki oyundur. Her iki oyunun da oynanış şekli ve kuralları aynıdır. Kaynak kişiden derlediğimiz Marskovboy oyununda oyuncular karelere gemi olarak yerleştirdiklerine herhangi bir adlandırma yapmadıklarını tespit ettik. Amiral Battı oyununda ise her bir gemi amiral, kruvazör, muhrip ve denizaltı olarak adlandırılmıştır.

ADIN NEDİ?

Bu oyun da çocuklar arasında yaygın bir şekilde oynanır. Oyunda iki oyuncu bulunur. Oyuncular sırtlarını birbirine yaslayıp iki oyuncu da kollarını birbirine kenetler. Sonra bir oyuncu diğerini sırtına kaldırarak sormaya başlar:

-Göyde (gökte) ne var?

Diğeri:

-Gök boncuğu.

Birinci başlayan:

-Yerde ne var?

Diğeri.

-Yer muncuğu.

Birinci başlayan:

- Adın nedi?

Diğeri:

-Kolhana.

Birinci başlayan:

-Dimeni götür arkana.

Sonra diğeri oyuncu eğilerek rakibini sırtına alır. Birinci oyuncunun ayakları yerden kesilir. Yüzü gökyüzüne bakacak şekilde arkadaşının sırtında durarak sorulara cevap verir. Yerdeki ise soruları sorar. Böylece oyun oyuncular yorulana kadar devam eder (Azerbaycan Folklorü Antologiası III., 2000: 736).

GÖKTE NE VAR?

Oyun, kız veya erkek iki çocuk tarafından oynanmaktadır. İki çocuk, sırt sırta vererek kollarını birbirine geçirirler. Daha sonra oyunculardan biri diğerini sırtına alır ve doksan derecelik bir açıyla yere eğilir. Diğer çocuğun yüzü gökyüzüne dönüktür. Yukarıdaki oyuncu ile aşağıdaki oyuncu arasında şöyle bir konuşma geçer:

- Yerde ne var?

- Yer boncuk. Gökte ne var?

- Gök boncuk.

- Kaldır beni hobbacık.

Bunun üzerine yukarıdaki oyuncu aşağıdakini sırtına alır ve aynı konuşma tekrarlanır. Oyun yer değiştirmelerle devam eder. Çocuklar oyundan sıkılana kadar oyunu sürdürürler (Özdemir, 1997: 668).

Azerbaycan’da oynanan Adın Nedi oyunu ile Türkiye’de Gökte Ne Var oyunu benzer iki oyundur. Oyunların oynanış şekilleri aynıdır. Adın Nedi oyununda Gökte Ne Var oyunundan farklı olarak yüzü yere dönük oyuncunun sırtındaki arkadaşına adını sormaktadır.

Azerbaycan’da oynanan Adın Nedi oyununun çeşitlemelerini tespit edemedik. Gökte Ne Var oyununun Türkiye’deki diğer çeşitlemeleri şunlardır: Boncuh Oyunu (Ky.), Hoppacık (İz.), Sen Çardak Ben Bardak (Mahmutgazi, Çal-Dz.) (Özdemir, 1997: 667- 668).

GAPIK OYUNU

İki veya daha fazla oyuncu ile oynanır. Oyunun malzemesi gapik denilen bozuk paralardır. Her oyuncu elindeki bozuk paralardan bir tanesini tura gelecek şekilde yere koyar. Sonra da sırayla ellerindekilerle yukardan atış yaparlar. Amaç paranın yazı kısmını üste getirmektir. Getirebilen oyuncu çevirdiği parayı alma hakkı kazanır (Bağırzade, Gence, K.K.).

METELİK DÖNDÜRME

Oyun, para ile oynandığı için ana babalar tarafından yasaklanan bir oyundur; ancak çocuklar fırsat buldukça da bu oyunu oynarlar. (Türklerde kumarda kazanana “üten”, zarar edene “ütülen” derler. “Ütmek” tüyünü ya da kabuğunu ateşte yakarak çıplak bırakmak demektir.) Oyuna katılan çocukların belirlenen sayıda ortaya koydukları madeni paralar üst üste konulur. Paraların yazı yüzeyleri yukarıdadır. Çocuklardan biri elindeki taşı bu para kulesinin üstüne vurur. Vuruşu yapan çocuk, tura yüzeyleri yukarı gelen paraları alır. Diğer oyuncular da sırayla atarlar (Demircioğlu, 1934: 76).

Gapik oyunu ile Metelik Döndürme oyunu benzer oyunlardır. “Gapik” ve “metelik” bozuk para anlamına gelmektedir. İki oyunun birbirinden farkı Metelik oyununda oyuncuların meteliği taşla çevirmeye çalışmalarıdır.

Azerbaycan’da Oynanan Gapik (Metelik Döndürme) Oyununun Çeşitlemeleri:

Gapik oyununun Azerbaycan’da tespit ettiğimiz çeşitlemesi Kart oyunudur. Oyunun oynanış şekli aşağıda verilmiştir.

KART OYUNU

Kibrit kutularının üst ve alt kısımları kesilerek alınır. Böylece oyun için kartlar elde edilir. Bu oyun için oyuncuların çok sayıda kartları olmalıdır. Oyuncular ellerindeki kartları sırayla kartlarını atarlar. Yerdeki kartın aynısını atan oyuncu tüm kartları alma hakkı kazanır (İbrahimov, Guba, K.K.).

Türkiye’de Oynanan Metelik Döndürme (Gapik) Oyununun Çeşitlemeleri:

Metelik oyununun Türkiye’de tespit edilmiş çeşitlemeleri Kapamaca (Ayvalık-Ba.), Taso (Ed.) ve Çevirme (Or.) oyunlarıdır. Çevirme oyununun oynanış şekli şu şekildedir:

ÇEVİRME

Oyun düğme veya madeni paralarla oynanır. Oyuncular sırayla üst üste konulmuş düğmelere ellerindeki paralarla vurarak ters dönen düğmeleri alırlar (Özdemir, 1997: 585).

ŞAH VEZİR

Dört oyuncuyla kapalı ve açık alanlarda oynanır. İskambil kâğıdı büyüklüğünde dört adet kâğıdın birer yüzlerine “Şah”, “Callad”, “Hırsız”, “Tapan” yazılır. Oyuncular daire şeklinde yere otururlar. Bir oyuncu hazırlanan kâğıtları karıştırarak yere bırakır. Diğer oyuncular bu kâğıtlardan birer tane alırlar. Şah yazılı kâğıdı çeken dışında hiç kimse hangi kâğıdı çektiğini söylemez.

Şah-Tapan hırsızı bulsun, der. Tapan iki oyuncudan birisinin hırsız olduğunu bulmaya çalışır. Bir oyuncuyu gösterir, eğer o hırsızsa Şah, Callad'a emir verir.

Bir altın.

Callad işaret parmağı ile orta parmağını birleştirip hırsızın elinin üstüne bir kez vurur. Şah “İki gümüş” derse işaret parmağı ile iki kez vurur. Şah isterse bağışlar.

Tapan'ın gösterdiği oyuncu hırsız değilse o zaman Tapan aynı şekilde cezalandırılır.

Cezalar bölgelere göre şarkı türkü söyletme, acı biber yedirme vb. şekillerde olur. Cezadan sonra oyun, kâğıtları yere atılıp karıştırılmasıyla yeniden başlar. (Özhan- Muradoğlu, 1997: 34)

KATİL KİM?

Oyun kız ve erkek çocuklar tarafından, kış gecelerinde ve evlerde oynanır. Oyun beş kişi tarafından oynanılacaksa beş adet küçük kağıt parçası hazırlanır. Bu kağıt parçalarından birinin üzerine “*Polis*”, diğerinin üzerine de “*Katil*” yazılır. Üç kağıdın üzerine de “*Boş veya Zonk*” yazılır. Katil kâğıdını seçen oyuncu, diğer çocuklara göz kırpar. Göz kırptığı çocuk Polis ise yakalanmış olur. Bunun üzerine Polis, kimliğini açıklar ve “Yakaladım” der. Katil, Polis'e yakalanmadan boş çeken oyuncularını öldürmeyi başardığı takdirde sayı kazanır (Özdemir, 1997: 619).

Aşıkla oynanan Han-Gizir oyunu bugün başka bir şekliyle de oynanmaktadır; fakat oyun malzemesi aşık değil, kağıttır. Bu oyun Azerbaycan'da oynanan Şah Vezir oyunu ile Türkiye'de oynanan “Katil Kim?” oyunudur. İki oyun oynanış bakımından benzerlikler gösterir. Her iki oyun da dört ya da daha fazla oyuncu ile oynanır. Oyunlar daha çok kapalı mekânlarda oynanmaktadır. Oyuna başlamadan önce oyuncu sayısı kadar dört adet kâğıt bulunur. Şah Vezir oyununda bu kâğıtların birer yüzüne “*Şah*”, “*Callad*”, “*Hırsız*”, “*Tapan*” yazılır. “Katil Kim?” oyununda ise kâğıtlardan birinin üzerine “*Polis*”, diğerinin üzerine “*Katil*” yazılır. Geriye kalan kağıtların üzerine ise “*Boş ya da Zonk*” yazılır. Her iki oyunun devamında

oyunculardan biri kâğıtları katlayarak karıştırıp yere atar. Diğer oyuncular bu kâğıtlardan birini seçerler.

Oyunların bundan sonrası mantık olarak aynı olmakla beraber, uygulamaları farklıdır. Şah Vezir oyununda “Şah” yazılı kâğıdı çeken oyuncu dışında diğer oyuncular ne çektiklerini söylemezler. Tapan iki oyuncudan hangisinin hırsız olduğunu bulmaya çalışır. Bir oyuncuyu gösterir, eğer o hırsızsa Şah, Callad’a Hırsız için emir verir. Tapan’ın gösterdiği oyuncu hırsız değilse o zaman Tapan aynı şekilde cezalandırılır. “Katil Kim?” oyununda “Katil” kâğıdını seçen oyuncu, Polisin hangi oyuncu olduğunu bulmaya çalışır. Katil, Polis’e yakalanmadan boş çeken oyuncuları öldürmeyi başardığı takdirde sayı kazanır. Oyunda yakalanmaktan başka bir ceza yoktur. Şah Vezir oyununda cezalar (bölgelere göre) şarkı, türkü söyletme, acı biber yedirme vb. şekillerde olur. Her iki oyun da oyuncuların istediği kadar tekrarlanır.

Azerbaycan’da özellikle erkek çocuklarının oynadığı güce dayalı oyunlar vardır. Çocukların savaşa ve zorlu koşullara hazırlanmasını sağlayan bu oyunlara her çocuk katılamaz. Kendine ve fiziki gücüne güvenen çocukların oynadığı bu oyunlar çocukların fiziki zararlar alabileceği tehlikeli oyunlardır. Türk toplumunda bir erkekten yiğit, cesur ve güçlü olması beklenir. Bu tür özelliklerin kazanılabilmesi için de bir çocuğun küçük yaşlardan itibaren eğitilmesi gerekmektedir. Yetişkinlerin çocukları oynamaya sevk ettiğini düşündüğümüz bu tür oyunlardan tespit ettiğimiz oyunlar Herbe-Zorba, Zorhanaçılık, Guşag Tutmah ve A Huy Huyu oyunlarıdır. Bu oyunların Türkiye’de oynanan benzeyen veya az benzeyen oyun tespitinde bulunamadık. Oyunların oynanış şekilleri aşağıda verilmiştir.

HERBE- ZORBA

Herbe-Zorba Azerbaycan’ın çok eski ve geniş alanlara yayılmış oyunlarından. Yiğitlerin, mertlerin ve kendine güvenenlerin katıldığı bir oyundur. Bu oyunun galipleri kahraman olarak ilan edilir ve şan şöhret sahibi olabilirler. Oyun iki kişiyle oynanır. Kendine, gücüne ve bileğine güvenen bir kişi ortaya çıkar ve etraftaki kalabalığa meydan okur. İzleyicilerden yine kendine güvenen bir kişi çıkarak rakip olur ve oyun başlar. Oyuncular yumruklarıyla birbirine vurmaya başlar.

Kafa atabilirler. Fakat ayakla vurmak kural dışıdır. Bir oyuncu rakibinin darbeleriyle yere düşerse veya oyunu bırakırsa oyun durdurulur ve yenen kişi alkışlanır (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 722).

ZORHANAÇILIG

Yine çocuklar iki gruba ayrılırlar ve her grubun da kendi ebesi olur. Ortaya üç dört kilo ağırlığında bir ağaç konur. Sırayla herkes gelip bu ağacı alıp kaldırır ve yüze kadar saymaya başlar. Bu süre içinde ağacı elinde tutamazsa cezalandırılarak gruptan çıkarılır. Herkes sırayla bu işi yapar ve hangi gruptan daha fazla çocuk bu işi yaparsa o grup galip sayılır (Ahundov, 1994: 204).

GUŞAG TUTMAH

Bu oyun için cesaretin yanında fiziki gücün de çok olması gerekmektedir. Oyun iki oyuncu ile oynanır. Oyuna başlama işareti verildikten oyuncular kemerle karşı oyuncuyu ellerinden tutup havaya kaldırmaya çalışırlar. Bu oyunda çoğu zaman galip olmaz. Kimi zaman oyuncular birbirlerinin kemerlerini alamayıp, uzun bir mücadelenin sonunda pes ederler. Sahadan ayrılırlar sonra diğer oyuncular yarışlırlar (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 725).

A HUY- HUYU

Oyun 8- 10 çocukla oynanır. Çocuklar iki takıma ayrılır. Her takıma bir başçı ve bir korkak seçilir. Her iki takım savaşa çıkmak için hazırlanır. Bu sırada her takımdan bir korkak yola çıkarılmaz. Korkaklar başçı tarafından cezalandırılır.

Oyun yeniden başlar. Başçılar ve korkaklar yeniden seçilir. Birinci takım başçısı:

Ozan gel, ay ozan gel,

Yığvalımı yazan gel.

Nenem Urum yolunda

*Şele- şülesi dalında.
Dev gizlenib yoluna,
Kemend alıb eline,
Nenem kurtula bilmez
Harayı bize çatmaz.
Ay neyleyek, neyleyek?*

Birinci takım aynı anda:
*Ay neyleyek, neyleyek?
Ay neyleyek, neyleyek?*

İkinci takım oyuncularını:
*Gelin Uruma gedek,
Gelin Uruma gedek!*

İkinci takımın başçısı:
*Urum yolu galınca,
Atımın dili haça
Sapandları doldurag,
Devi gözüünden vurag,
Nenem bizi gözleyir,
Haray, haray gel deyir.*

Her iki takım:
*Gel deyir, ay deyir,
Nenem bizi gözleyir
Haray, haray gel deyir*

Her iki başçı:

Gelin çihag yol üste,

Gedemimiz gül üste,

Takım oyuncularını öne çıkarlar. Fakat her iki takımdan bir korkak yerinde kalır.

Birinci takımın başçısı:

A huyu-huyu, huy- huyu

Azaldı igidlerin sayı.

İkinci takımın başçısı:

A huyu-huyu, huy- huyu

Çıhdı gorhağın zayı

Urumun yolu gıraş.

Gorhagdan olmaz yoldaş

Hepsi bir ağızdan:

A huyu-huyu, huy- huyu

Gelin gazag bir guyu.

Gorhağı atıb gedek,

Dengizde batıb deyek.

Başçılardan biri öne çıkarak aşağıdaki dizeleri söyler.

Gelin atmayag, döyek,

Heremiz üç deyenek.

Grup oyuncularını ellerinde değneklerle döverler. Hepsi bir ağızdan:

A huyu-huyu, huy- huyu

Gorhağın budu payı,

Sonra başçılardan biri:

Ozan gel, ay ozan gel,

Yığvalımı yazan gel.

Urum yolu ganlıca

Atımın dili haça

Sapandları doldurag,

Devi gözüünden vurag.

Onlar ağaç atlarına binerek korkakların yanına gelirler ve şöyle söylerler:

A huyu-huyu, huy- huyu

Biz getdik Urum yolu.

Yola düşdü goçaglar,

Ofuldaşsın gorhaglar.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası III., 2000: 722-23-24)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

1. YANILTMACALAR

Pertev Naili Boratav (2003: 166), 100 Soruda Halk Edebiyatı adlı eserinde tekerlemeleri dört gruba ayırmıştır. Bu gruplandırmalardan dördüncüsü bağımsız söz cambazlığı değerinde tekerlemeler (yanıltmacalar)dir.

Yanıltmaca; yanılmak, şaşırtmak (çaşdırmak), dili dolaştırmak demektir. Türkiye’de ve Azerbaycan’da “yanıltmaca” terimi kullanılmaktadır. Halk arasında çocukları, düzgün, akıcı konuşmaya alıştırmak için başvurulan bir yoldur. Çocuğun dikkatli olmasına ve konuşma kabiliyetinin gelişmesine yardım eder (Hacıyeva, 1999: 127).

Yakın zamanlara kadar bilhassa uzun kış gecelerinde, evlerde, çocuklar arasında daha yaygın olarak yaşatılan yanıltmacalar, onların Türkçeyi daha güzel kullanmalarında dolaylı da olsa önemli bir vazife görüyordu. Yanıltmacalar, bugün, eski güzelliği ve özelliğiyle yaşatılmamakla beraber, bilhassa okul ve televizyon programlarında varlıklarını sürdürmektedir (Kaya, 2002: 41).

Söz cambazlığına dayanan yanıltmacalarda ise özellikle anlamlı yahut anlamsız olan birbirine yakın kelimeler seçilir ve onların çekimli şekilleri kullanılır. Dilin sürçmesi için, uzun yanıltmacaların bir defada, kısa yanıltmacaların ise üç yahut beş defa söylenmesi istenir. O zaman, genellikle, “dil dolanması” diyebileceğimiz hadise olur ki, bu da karşıdakinin ve orada bulunanların gülmelerine yol açar.

Bazı yanıltmacalar aynı sesle başlayan kelimelerin art arda getirilmesiyle oluşturulur. Bu tip örnekleri mısra başı kafiyeli manzum parçacıklar olarak değerlendirebiliriz. Bir kısmı, anlamsız sözler olmakla beraber, aynı seslerin tekrar yer alması dolayısıyla aliterasyonlu, ahenkli sözlerdir (Kaya, 2002: 41- 42).

Türkiye ve Azerbaycan’da söylenen yanıltmacaların bir kısmı benzer niteliktedir. Örneğin Türkiye’de “Bir tarlaya kemeken ekmişler. İki kürkü yırtık kel kör kirpi dadanmış. Biri erkek kürkü yırtık kel kör kirpi, öteki dişi kürkü yırtık kel

kör kirpi. Kürkü yırtık erkek kel kör kirpinin yırtık kürkünü, kürkü yırtık dişi kel kör kirpinin yırtık kürküne, kürkü yırtık dişi kel kör kirpinin yırtık kürkünü, kürkü yırtık erkek kel kör kirpinin yırtık kürküne eklemişler.” (Şenbay, 1991: 58) şeklinde söylenen yanıltmaca; Azerbaycan’da : “Gitdim gördüm bir dereye iki kel, kör, kürklü yırtık kirpi, biri erkek kel, kör, kürkü yırtık kirpi, öbürü dişi kel, kör, kürkü yırtık kirpi. Dişi kel, kör kürkü yırtık kirpinin erkek kel, kör, kürkü yırtık kirpi kürkünü yamamakdansa, erkek kel, kör, kürkü yırtık kirpi dişi kel, kör, kürkü yırtık kirpinin kürkünü yamıyor.” (Mirzayev-Kuliyev,1992: 25) şeklinde söylenmektedir.

Aşağıdaki yanıltmacaların da Türkiye ve Azerbaycan’da aynı yapıyla; fakat bazı sözcük farklılıklarıyla kullanıldığı görülmektedir.

Azerbaycan’da:

Değirmene girdi köpek

Değirmenci vurdu kötek.

Kepek mi yiyip şişti köpek?

Kötek mi yiyip şişti köpek?

(Mirzayev - Kuliyev, 1992: 11)

Türkiye’de:

Değirmene girdi köpek

Değirmenci çaldı kötek

Hem kepek yedi köpek

Hem kötek yedi köpek

(Şenbay, 1991: 60)

Azerbaycan’da:

Gatığı sarımsaklasan da, yemek olar, sarımsaglamasan da.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası V., 2000: 382)

Türkiye’de:

Şu yoğurdu sarmısaklasakta mı saklasak, sarımsaklamasak da mı saklasak?

(Göçgün, 2000: 67)

Yanıltmacalar, tek başlarına çocuk oyunları içinde yer almamakla beraber çocukların birbirlerine yanıltmaca söyletmesiyle oyun haline gelir. Özellikle uzun kış gecelerinde bir araya gelen çocuklar bir daire oluştururlar. Oyunculardan bir yanıltmaca söyler diğer oyuncular da sırayla yanıltmacı söylerler. Yanıltmacı söyleyemeyen oyuncu komik duruma düşer ve oyundan çıkarılır. Oyun bu şekilde devam eder (Emiraliyev, Goranboy; K.K.). Oyun aynı şekil ve kurallarıyla Türkiye’de Yanıltmaç Söyleme Oyunu olarak oynanmaktadır (Özdemir,1997: 973).

Bu anlamda yanıltmacaların da çalışmamızda yer alması gerekli görülmüştür. Aşağıda Türkiye ve Azerbaycan’da söylenen yanıltmacalara örnekler verilecektir.

Türkiye’deki Yanıltmaçlardan Örnekler

Al bu takatukaları takatukacıya takatukalatmaya götür. Takatukacı takatukaları takatukalamam derse takatukacıdan takatukaları takatulatmadan al da gel. (Şenbay, 1991: 58)

Baldıran dalları ballandırılmalı mı, ballandırılmamalı mı? Sonra o bala baldıran baldıran dalları dalandırılmalı mı, dallandırılmamalı mı? (Çongur, 1999: 137)

Bir berber bir berbere bre berber gel beraber berberistanda bir berber dükkânı açalım demiş. Göçgün, 2002: 67)

Bu evi yıkıp yaksak da mı otursak, yoksa yakmasak onarsak da mı otursak? (Çongur, 1999: 137)

Çekoslavakyalılaştıramadıklarımızdan mısınız? (Kaya, 1979: 18)

Dım dım da dım dım, dım dım da dım dım; ben bu dım dımdan bir şey anlamadım. (Çongur, 1999: 139).

El alem aladana aldı aladanalandı da biz bir aladana alıp aladanalanamadık
(Şenbay, 1991: 59)

Emiş ile Memiş mahkemeye gitmiş. Mahkemeleşmişler mi,
mahkemeleşmemişler mi? (Göçgün, 2000: 67)

Fermanlı fabrikatör Fuat Fatin Furtun, filden, fiilden, fısıltıdan, fosilden,
filitten, flütten, fellik fellik kaçır. (Çongur, 1999: 139)

Karı için çatalcada topal çoban çatal yapıp çatal satar. (Şenbay, 1991: 58)

Ocak kıvılcımlandırıcılardan mısın, kapı gıcırdatıcılardan mısın? Ne ocak
kıvılcımlandırıcılardanım, ne kapı gıcırdatıcılardanım (Şenbay, 1991: 58).

Sizin damda var beş boz başlı beş boz ördek

Bizim damda var beş boz başlı beş boz ördek

Sizin damdaki var beş boz başlı beş boz ördek

Bizim damdaki var beş boz başlı beş boz ördek

Siz de bizcileyin beş boz başlı beş boz ördek misiniz demiş.

(Şenbay, 1991: 60)

Şu duvarı badanalamalı mı, badanalamamalı mı? (Göçgün, 2000: 67)

Şu karşıda bir dal, dal sarkar, kartal kalkar, kartal kalkar dal sarkar. Dal kalkar
kantar tartar.(Göçgün, 2000: 67)

Şu köşe yaz köşesi, şu köşe kış köşesi, ortadaki su şişesi. (Şenbay, 1991: 59)

Üç tunç tas kayısı hoşafı. (Şenbay, 1991: 58)

Zaman saman satar, saman zaman satar. (Yalçın, 1991: 220)

Azerbaycan'daki Yanıltmaçlardan Örnekler

Ağ balbalgabag, boz balgabag:

Boz balgabag, ağ balgabag.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV., 2000:421)

Arhın arhasından ahtardığımı aradım,

Aradım, ahtardım, arhdan, arhasından.

Arhasından arhın aradığımı ahtardım.

Arananı arhasından aradım arhın.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV., 2000: 421)

Aşbaz Abbas aş asmış,

-Ay ahsag aşbaz Hesən şah.

Aşbazlar aş bişirir,

Sen de gel aş bişir.

Aşığım, aşığım alçıdır aşığım arşın malcıdır.

(Mirzayev -Kuliyev, 1992: 46)

Atamdakılardan ata atdım,

Atımdakılardan atama atdım,

Atam aldı, atıma atdı.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV., 2000: 421)

Atı min, iti gov, atı min.

Atı m,n, iti gov, iti gov, atı min.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası V., 2000:382)

Bala balaya bala-bala bala didi.

Bala balanı bala-bala bala yidi.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV., 2000: 422)

Bıldır, bir bıldırcına bıldırcınlaşmamı bildirdim. Dedim beri bak ey bıldırcın gel birbirimizle bıldırcınlaşalım. Dedi, bıldır sen çil bıldırcınla bıldırcınlaşmadığın için seninle bıldırcınlaşmayacağım. Bıldır sen çil bıldırcınla bıldırcınlaşsaydın bil, seninle bıldırcınlaşmışdım (Mirzayev -Kuliyev, 1992: 18).

Cuma akşamı geleceğim size Cuma akşamlaşmaya Cuma akşamlaşsan da Cuma akşamlaşacağım Cuma akşamlaşmasan da Cuma akşamlaşacağım (Mirzayev - Kuliye, 1992: 33).

Dadaş dayı Demirin danalarını damın dalında döydü.

-Dadaş dayı, danaları damın dalında döyme.

Dadaş dayı dedi:

-Demirin danaları damın dalındaki darıları dağıttığı için danaları döyeceyem.

Dadaş dayı danaları döydü.

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası V., 2000: 382)

Didim:

- Ay berber, niye sen berber habı berberi ber-ber beyir dersen?

Didi:

- Habı berberin atası berber, men berberin atası berberi berber beyirt- diyine göre men berber habı berberi ber-ber beyirdirem. Eger hu berberin atası berber men berberi ber- ber beyirtmeseydi. Men berber hu berberi berber beyirtmezdim (Azerbaycan Folkloru Antologiyası IV., 2000: 422).

Ey ak kıkuyruk kırk oğul kara kıkuyruk kırk oğuldan korkmuyor musun? Ey ak kıkuyruk kırk oğul gel bu kolluğa gir ey ak kıkuyruk kırk oğul (Mirzayev - Kuliye, 1992: 19).

Gıgılcımı gıcığlandırma gıcıklandırıcagsansa gıgılcımlanacak (Azerbaycan Folkloru Antologiyası V., 2000: 382).

Gittim gördüm bir berede bir berber bir berberi bar-bar bağtıdır.

Dedim:

_ A berber, ne için sen bar-bar bu berberi bar bar bağtırsın?

Dedi:

_ Bu berberin babası berber ben berberin babası berberi bar-bar bağtırdığı için ben berber bu berberi bar-bar bağtırdım. Eğer ben bu berberin babası berberi bar-bar bağtırmazdı ben berber bu berberi bar-bar bağtırmazdım (Mirzayev- Kuliye, 1992: 15).

Keklik, kepenek, gelin gedek, kol dibine gelin gelibdir (Köçerli, 1972: 70).

Köpekten olan köpek olur,

Kepekden olan kepek;

Köpek ekmekten kaçmaz,

Kelek ekmekten.

(Mirzayev -Kuliyev, 1992: 9)

Mollanı emmamelemeli, emmamelememeli mi? (Nebiyev, 2000: 53)

Öz tütsüsünü tütsületir,

Köz tütsüsünü tütsületir

Söz tütsüsünü tütsületir,

Düz tütsüsünü tütsületir.

(Mirzayev -Kuliyev, 1992: 28)

Tapmadım, Şapı ahtardım şarapşurupu tapmadım, gördüm ki, Şappulu hanımın şarapşurupu ne Şapdadır, ne Şupda, kaldım şarapşurupda (Türkiye Dışındaki Türk Edebiyatları Antolojisi 1, 1993: 245).

Tepevari lepeler, lepevari tepelere tepilirler, lepevari tepeler tepevari lepelere tepilirler (Mirzayev -Kuliyev, 1992: 54).

Yufkaya yağ yak ye, ak yağ yak ye.

(Mirzayev -Kuliyev, 1992: 8)

2. BİLMECELER

Bilmeceler, çocuk oyunlarında karşımıza çıkmasının yanında, çocukların bilmeceleri karşılıklı olarak birbirlerine sormasıyla bunu bir oyun haline getirdikleri bilinmektedir. Bilmeceli oyun çeşitleri de mevcuttur.

Türkiye’de Bilmeli Matal, Eşlenbeş- Lebbeş oyunlarında iki grup olan oyuncular karşılıklı dururlar. Bir grup, diğer gruba bilmece sorar. Bilirlerse bilmece sorma sırası bilen gruba geçer; bilemezlerse, bilemeyen grup bilmeceyi soran grubu belli uzaklığa kadar sırtında taşır (Özhan, 1997: 71). Azerbaycan’da Bir Guşum Var Bu Boyda ve Tap Görüm oyunları bilmeceli oyunlardır. Bir Guşum Var Bu Boyda oyununda oyuna katılan çocuklardan birisi gruptan ayrılarak onların karşısına geçer ve aklından geçirdiği kuşun bilmecesini sorar. Aynı zamanda çeşitli el hareketleriyle kuşun boyutunu, gaga biçimini, gözlerinin rengini hatta tüylerinin rengini de gösterir (Garayev, Gence; K.K.). Tap Görüm oyununda ise oyuncular karşılıklı otururlar ve içlerinden biri gruba bilmece sorar. Bilmeceyi bilen oyuncu bilmece sorma hakkı kazanır (Emiraliyev, Goranboy; K.K.).

Yukarıdaki örneklerden dolayı bilmecelerin çocuk oyunları ile ilgili olduğu düşünülerek, çalışmamızda yer alması uygun görülmüştür. Bilmeceler, halk edebiyatımızın çok derin ve ayrıca çalışma gerektiren konularından biridir. Fakat bizim çalışmamız gereğince çocuk oyunlarında, bilmecelerin bir araç olarak kullanıldığını göz önüne alarak, bilmeceler hakkında kısaca bilgiler verilip Türkiye ve Azerbaycan’daki bilmecelere örnekler verilecektir.

Bilmecenin kapsamlı bir tanımını Şükrü Elçin yapmıştır. Elçin (1998: 607), Halk Edebiyatına Giriş adlı eserinde bilmeceyi tabiat unsurları ile bu unsurlara bağlı hadiseleri; insan, hayvan ve bitki gibi canlıları; eşyayı; akıl, zekâ veya güzellik nev’inden mücerret kavramlarla dini konu ve motifleri vb. kapalı bir şekilde yakın-uzak münasebetler ve çağrışımlarla düşünce, muhakeme ve dikkatimize aksettirerek bulmayı hedef tutan kalıplaşmış sözlerdir, şeklinde tanımlamıştır.

Bilmeceler, insanı düşünmeye sevk etmesi, bilhassa küçük yaşlarda kelime haznemizi zenginleştirmesi ve eşyanın karakteristik, en can alıcı noktalarını tespit

teferruattan uzaklaşmasıyla çevremize daha dikkatle bakma itiyadını kazandırma imkânı sağlayabilmesiyle faydalıdır (Çelebioğlu- Öksüz, 1995: 14).

Bilmece, herhangi bir folklor maddesi gibi, halk zekâsının mahsulüdür. Bilinmeyen zamanlarda, bilinmeyen yerlerde, içimizden birçokları, bilmeceler uydurmuşlar, bunlar, herkes tarafından beğenilmiş; dilden dile ve nesilden nesile geçerek milletin malı haline gelmiştir. Tarihi kaynaklar, milletlerin ilkel devirlerden beri bilmecelere sahip bulunduklarını kaydediyor (Tezel, 2000: VI). Türk edebiyatında da en eski bilmece metinlerini Kuman dilinde yazılmış olan ve 1303'te yayımlanan Codex Cumanicus'ta buluruz (Kaya, 1999:463).

Bilmeceler de başka halk edebiyatı ürünleri gibi, kökenlerinde birey yaratmalarıdır; ama onların ilk yaratıcılarının kim olduğunu bulmak, bilmek mümkün değildir; çünkü bir bilmece söylenip halkın içinde yayılmaya çıkar çıkmaz sahihsizlik onun niteliği olmuştur. Bugün çoğu yerlerde, hele şehirlerde, bilmece sadece çocukların tekelinde kalan bir eğlence türüdür. Bununla beraber, halk geleneklerinin güçlü kaldığı kimi bölgelerde, özellikle köy çevrelerinde, kış geceleri toplantılarında, imecelerde ve başkaca toplu olarak çalışmayı gerektiren işlerde yetişkin kişiler de iki kümeye ayrılıp karşılıklı bilmece sorarak çalışmalarını yürütürler; bilmece bu hallerde türkü gibi, masal gibi, işi biteviyelikten kurtaran, toplu çalışmaları renklendiren, yorgunluğu hafifleten, hem de işle birlikte yürütülen bir eğlence olmaktadır (Boratav, 2003: 140-141).

Türkiye'de genelde bilmece olarak söylenmesine karşın Anadolu'da asal, elçim, masal, mat, metel, tapmaca, bulmaca, hikâye, söz, bilmeli olarak ifade edilir (Özhan, 1997: 70). Azeri sahasında ise bilmece sözcüğü karşılığında tapmak (bulmak) fiilinden “tapzug, tapmaca” kelimeleri bulunmaktadır (Çelebioğlu- Öksüz, 1995: 7). Azerbaycan Türklerinin oldukça zengin tapmaca geleneği vardır. Canlı-cansız varlıklar, hadiseler, mücerret ve müşahhas kavramlar Azerbaycan'da hep tapmacaya konu olmuştur. Buna bağlı olarak tapmacayla ilgili olarak pek çok yayın gerçekleştirilmiştir (Kaya, 1999: 525).

Nureddin Seyidov, Tapmacalar (1971) adlı eserinde bilmeceleri konularına göre tabiat ve tabiat olayları, bitkiler, hayvanlar, kuşlar, haşaratlar, hayvan ürünleri, insan ve onun uzuvları, giyim ve süs eşyaları, çadır ev ve onların bölümleri, ev eşyaları, silahlar, maddi ve mücerret konular, yemekler ve diğer yiyecek maddeleri,

musiki aletleri, köyde kullanılan makine ve aletler, matbuat ve diğer teknikler, muhtelif konular ile ilgili bilmeceleler şeklinde tasnif etmiştir.

Türkiye’de ise çok farklı şekillerde tasnifler yapılmıştır. Yapılan tasnifler Seyidov’un yaptığı tasniflerle karşılaştırıldığında büyük benzerliklerin olduğu görülmektedir. Şekil ve konu bakımından tasnifleri yapılan bilmeceleler, yukarıdaki yapılan tasnifte de görüldüğü gibi birçok konuda karşımıza çıkmaktadır. Bu yüzden de doğal olarak yapılan tasniflerde daha çok konuları bakımından ele alınmıştır

Türkiye ve Azerbaycan’daki pek çok bilmece birbirine benzemektedir. Örneğin cevabı “nar” olan aşağıdaki bilmece Türkiye ve Azerbaycan’da şekil ve kuruluş bakımından benzemektedir.

Hacılar hacca gider,
Cehleder gece gider,
Bir yumurtanın içinde,
Kırk tane cüce gider!
(Çelebioğlu- Öksüz, 1995: 91)

Hacılar hecce gider,
Cehd eler gece geder,
Bir yumurta içinde,
Yüz elli cüce geder.
(Ahundov, 1994: 165)

Buna benzer aşağıdaki bilmeceleler de Türkiye ve Azerbaycan’daki ortak bilmeceleleri örneklemektedir. Bazı bilmeceleler ses değişikliği veya sözcük farklılaşmalarıyla karşımıza çıkmaktadır.

Türkiye’de:
Mavi atlas,
İğne batmaz,
Makas kesmez,

Terzi dikmez. (**Gökyüzü**)

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995: 60)

Azerbaycan'da:

Mavi atlas,

İyne batmaz,

Kayçı kesmez,

Derzi biçmez. (**Gökyüzü**)

(Azerbaycan Folklorü Antologiası VIII., 2003: 250)

Türkiye'de:

Dam üstünde dana doynar!

Ho ho derim gene oynar. (**Dolu**)

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995, 78)

Azerbaycan'da:

Dam üstünde dana dingilder. (**Dolu**)

(Ahundov, 1994, 163)

Türkiye'de:

Altı tahta, üstü tahta,

İçinde bir kara softa! (**Kaplumbağa**)

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995, 170)

Azerbaycan'da:

Altı tahta, üstü tahta,

Şahgulu bey otagda. (**Kaplumbağa**)

(Ahundov, 1994, 167)

Türkiye’de:

Bir balaca boyu var,

Ev dolusu toyu var. **(Lamba)**

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995, 170)

Azerbaycan’da:

Bir balaca boyu var,

Dam dolusu toyu var. **(Lamba)**

(Azerbaycan Folklorü Antologiası VI., 2002: 87)

Türkiye’de:

Uzun uzun yollardan,

Bir acayip kuş gelir,

Kırma badem dili var,

Ne söylese hoş gelir.

Bir acayip laf söyler,

Gözlerinden yaş gelir. **(Mektup)**

(Başgöz, 1993: 407)

Azerbaycan’da:

Uzak-uzak yollardan,

Bir güzel kuş gelir,

Hurma, badam dili var,

Söyledikce hoş gelir. **(Mektup)**

(Azerbaycan Folklorü Antologiası VIII., 2003: 250)

Yukarıda tespit ettiğimiz benzer bilmecelerinden başka örnekler çoğaltılabilir; fakat konumuz gereği bu örneklerle yetineceğiz. Aşağıda Azerbaycan ve Türkiye’deki bilmecelerden örnekler verilecektir.

Türkiye’den Bilmece Örnekleri

Adı var kendi yok! (**Şeytan**)

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995: 48)

Anası var babası yok. (**İsa**)

(Tezel, 2000: 9)

Ak sarayda sarı sultan oturur. (**Yumurta**)

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995: 226)

Altı saçak,

Üstü bacak! (**Ağaç**)

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995, 84)

Altı etten kemerlidir

Üstü de altı gibi

O kemerin içinde

Öten kuş bülbül gibi. (**Ağız**)

(Başgöz, 1993: 38)

Benim bir ustam var hem yer hem döker. (**Testere**)

(Başgöz, 1993: 96)

Ben giderim o gider, cebimde tık tık eder. (**Cep saati**)

(Tezel, 2000: 15)

Bir tepsi nar,
 Alırsan elin yanar. (**Ateş**)
 (Çelebioğlu- Öksüz, 1995, 243)

Bir yerinden girilir,
 Üç yerinden çıkılır! (**Gömlek**)
 (Çelebioğlu- Öksüz, 1995, 220)

Dal ucunda kilitli sandık. (**Ceviz**)
 (Başgöz,1993:120)

Derisi kalın eşek derisi
 Hoş gelir kulağa uzaktan sesi. (**Davul**)
 (Başgöz, 1993: 157)

Durmadan işler,
 Kurmadan işler. (**Kalp**)
 (Çelebioğlu- Öksüz, 1995, 184)

Eli var ayağı yok karnı var canı yok. (**Ceket**)
 (Başgöz, 1993:113)

Gece süzülür,
 Gündüz büzülür. (**Yatak**)
 (Çelebioğlu- Öksüz, 1995, 269)

Güzelde kırmızı nar, çirkinde akla zarar. (**Dudak**)
 (Tezel, 2000: 5)

Hırsız içerde başı dışarıda. (**Çivi**)

(Başgöz, 1993: 144)

Minareden attım ayıldı, suya düştü bayıldı. (**Pamuk**)

(Başgöz, 1993: 453)

Mavi atlas,

İğne batmaz,

Makas kesmez

Terzi dikmez (**Gökyüzü**)

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995: 60)

Metel metel gani metel,

Dil atar damak tutar. (**Kilit**)

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995: 259)

Nar tanesi, nur tanesi dünyamızın bir tanesi. (**Ay**)

(Tezel, 2000: 72)

Ne kanı var ne canı, beş tanedir parmağı. (**Eldiven**)

(Başgöz, 1993:197)

Ocak başında oturur garnını suya batırır. (**Çaydanlık**)

(Başgöz, 1993:135)

Sıra sıra dervişler

Hak yoluna girmişler

Vakit gelmiş ermişler

Hep sararmış solmuşlar **(Buğday)**

(Başgöz, 1993: 105)

Sürdüm kabardı,

Çektim geberdi! **(Cezve)**

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995: 285)

Şip şip gelir, şip şip gider. **(Terlik)**

(Tezel, 2000: 34)

Titreyerek yaklaşır,

Ölümle kucaklaşır,

İşte gizli bir kuvvet,

İnsanlarla cenkleşir. **(Deprem)**

(Başgöz, 1993:168)

Üstü çayırdır çimen biçilir, altı çeşmedir suyu içilir? **(Koyun- Keçi)**

(Tezel, 2000, 65)

Vız vız kuşlar,

Evlerini taşlar. **(Arı)**

(Çelebioğlu- Öksüz, 1995: 153)

Yer altında kırmızı minare. **(Havuç)**

(Tezel, 2000: 46)

Azerbaycan'dan Bilmece Örnekleri

Ağac başında gırmızı yumag. (**Elma**)

(Ahundov, 1994: 163)

Ağac başında unlu dağarcıg. (**İğde**)

(Seyidov, 1971: 70)

Aldım bir dene,

Açdım min dene. (**Nar**)

(Azerbaijan Folklorü Antologiyası, 2002: 68)

Alçag dağdan gar yağar. (**Elek**)

(Azerbaijan Folklorü Antologiyası, 1968, 189)

Altı hovuz içەرler,

Üstü zemi biçerler. (**Koyun**)

(Köçerli, 1972: 12)

Bağda sürüner gezer,

Az az görüner gezer,

Ohşayır bir yumağa,

Gohuram el vurmağa. (**Kirpi**)

(Ahundov, 1994: 167)

Bir balaca mit daşı,

Dolanır dağı daşı,

Özü çökekde bitif,

Aktarmaynan sen başı. (**Göz**)

(Azerbaycan Folklorü Antologiyası, 2002: 282)

Bir gabım var, ağzı aşağı goyuram, dolur,

Ağzı yuharı goyuram, boşalır. (**Şapka**)

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası, 1968: 211)

Bir guşum var alaca,

Geder gonar ağaca,

Özüne bir ev tiker,

Ne gapı goyar, ne baca. (**İpek Böceği**)

(Ahundov, 1994: 163)

Bir sinide iki alma,

Birini tapırsan,

O birini itirirsən. (**Güneş ve Ay**)

(Ahundov, 1994: 177)

Bizde bir kişi var,

Hor hor yatışı var. (**Kedi**)

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası, 1968: 194)

Bizim evde bir guyu var,

Tepesinde yüz deşiyi var. (**Kevgir**)

(Seyidov, 1971: 154)

Dam üstünde dana dingilder. (**Dolu**)

(Azerbaycan Folkloru Antologiyası, 1968: 206)

Danışıram hündürden,
 Sesim gelir kendirden. (**Telefon**)
 (Nebiyev, 2000: 57)

Daşa vururam gırılmır,
 Suya atıram gırılır. (**Kağıt**)
 (Azerbaycan Folkloru Antologiyası, 1968: 214)

Eynimde kürküm kalın,
 Ayaklarımdı yalın,
 Elimi, kesen ağlar,
 Kesilen yok, kesen ağlar,
 Mene deyme, tokunma,
 Kesersen, kesen ağlar. (**Soğan**)
 (Azerbaycan Folkloru Antologiyası, 2002: 289)

Göy üzünde düzülür,
 Uzaktan tez seçilir,
 Gün çıkanda yok olur,
 Gün batanda çok olur. (**Yıldız**)
 (Azerbaycan Folkloru Antologiyası, 2002: 295)

Göyde durur gızıl daş,
 Cumle cahan eyir baş. (**Güneş**)
 (Azerbaycan Folkloru Antologiyası, 2002: 74)

Kanadı var uçmağa,
 İynesi var sançmağa,
 Sevir işi zehmeti,
 Odur kun, var hörməti. **(Arı)**
 (Azərbaycan Folkloru Antologiyası, 2002: 293)

Kışda yıkılıf yatıram,
 Yazda oyanıf kalkıram. **(Ayı)**
 (Azərbaycan Folkloru Antologiyası, 2002: 286)

Mavi atlas,
 İyne batmaz,
 Kayçı kesmez,
 Derzi biçmez. **(Gökyüzü)**
 (Azərbaycan Folkloru Antologiyası, 2003: 250)

Torpag deyil, daş deyil,
 Guru deyil, daş deyil,
 Buynuzu var, goç deyil,
 Ganadı var, guş deyil. **(Kelebek)**
 (Azərbaycan Folkloru Antologiyası, 1968: 198)

Uzunca kız uzanır,
 Özüne köynek gəzənir. **(Oklava)**
 (Ahundov, 1994: 161)

Uzun uzun uzanar,
 Özüne saggal gəzənər. **(Kamış)**
 (Ahundov, 1994: 166)

Uzakdan vurulur kılınıcı,
 Buradan çıkır kılılcımı. (**Şimşek**)
 (Azebaycan Folklorü Antologiası, 2002: 309)

Uzagdan baharam ağarar.
 Yahına gederem bağırar. (**Deniz**)
 (Seyidov, 1971: 57)

Yarı ağaç yarı demir,
 İnsaf etmir, yazık demir,
 Özü uzakda durur,
 Gördüyün vuruf yıkır. (**Tüfek**)
 (Azebaycan Folkloru Antologiyası, 2002: 288)

Yemir içmir,
 Gece gündüz işleyir. (**Saat**)
 (Azerbaycan Folkloru Antologiyası, 1968: 205)

Yer altdan ohlov geder. (**Yılan**)
 (Seyidov, 1971: 94)

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

OYUNCAK

1. Oyunağın Tanımı ve Tarihi

Oyuncak sözcüğü oyun isim kökünden türemiştir. Türkçe Sözlükte (2005: 1526) oynayıp eğlenmeye yarayan her şey olarak tanımlanmıştır. Azerbaycan Türkçesinde de oyuncak, aynı anlamda kullanılmaktadır. Azerbaycan Türkçesi Sözlüğü'nde (Altaylı, 1994:940) oyuncak: “Çocukların oynayarak eğlenmeleri ve vakit geçirmeleri için yapılan şey.” olarak tanımlanmıştır.

Oyuncak, gelişim basamakları boyunca, çocuğun hareketlerine düzen getiren, zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal gelişimlerinde yardımcı olan, hayal gücünü ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren tüm oyun malzemeleridir (Poyraz, 1999: 136).

Metin And, Oyun ve Büğü (2003: 138) adlı eserinde oyunağı farklı açılardan ele alarak: “Kimi oyuncaklar çocuğun kendi başına oynayabildiği, kimileri ise, başka çocuklarla paylaşabildiği nesnelliktir. Kimi durumda ise bu oyuncak, belirli kuralları olan oyunların oynanabileceği bir araçtır.” şeklinde tanımlamıştır.

Bekir Onur, Oyuncaklı Dünya (2002: 10) adlı eserinde oyuncak için “Oyuncak bir dünyadır, içinde sadece çocuğun değil toplumun da yer aldığı bir dünyadır!” tanımını yapmıştır.

Çocuk, kültürün taşıyıcısı olan oyuncaklarla doğduğu andan itibaren nesneleri, sesleri, hareketleri, kendi fiziksel durumuna göre uygun büyüklükteki nesnelerle; büyüklerin dünyasına ait nesneleri minyatürleriyle algılayıp öğrenmeye çalışır.

Oyunağın tarihine gelindiğinde ise oyunağın tarihinin insanlık kadar eski olduğu görülür. Bunun nedeni ise yetişkinler modern zamanlarda olduğu gibi eski çağlarda da, çocuğu gelecekteki rollerine hazırlamak için oyunağı kullanmışlardır. (Onur, 2002: 33) Çocuklar için özel olarak seramikten, ağaçtan, yünden oyuncaklar üretilmiş, arkeolojik kazılardan çok sayıda seramik oyuncak örneği ele geçirilmiştir.

Bunlar daha çok tekerlekli ve önde ip bağlama delikleri olan hayvan heykelcikleri şeklindedir (Erkanal, 1997: 57).

Tarihe bakıldığında oyuncakların zaman zaman değişmez bir nitelik kazandığı görülmektedir. Çünkü her çağın düşleri ve istekleri pek az değişiklik göstermektedir. Çocuk çok eski çağlardan beri aynı hazları duymakta ve aynı şeyleri dinlemektedir. (Onur, 2002: 33) Çocukların en eski oyuncakları taştan, kemikten, kurutulmuş meyveden, mumdan, kilden, tahtadan yapılıyordu; sonra bunlara kumaşlar da eklendi. Ortaçağda dövme demirden oyuncak hayvanlar yapılırdı. Aslında Mezopotamya, Mısır, Yunan ve Roma uygarlıklarında karşılaştığımız oyuncakların çoğunun birbirine benzer olduğunu düşünebiliriz (Onur, 2002: 35-36).

Oyuncağın Anadolu'daki gelişimine bakıldığında yapılan kazılarda Hititlere ait Kral Araras'ın çocuklarını aşık ve topaç oynarken gösteren kabartmalar Kargamışta bulunmuştur. Troya'da yapılan kazılarda at heykelcikleri, Gaziantep'te yapılan kazılarda da İ.Ö. 2000 yıllarına ait bronzdan yapılmış kağrı bulunmuştur. Osmanlı döneminde salıncak, dönme dolap, atlıkarınca gibi büyük boy oyun nesnelerinin oldukça gelişmiş olduğu, bayramlarda kurulan bu tür araçlarda kimi yarışmalar ve oyunlar düzenlendiği Avrupalılar tarafından 16.ve 17. yüzyıllarda yayınlanan resimlerden anlaşılmaktadır (Özhan, 1997:235- 236).

Oyuncakları kültürün taşııcısı olarak değerlendirdiğimizde her bir oyuncağın yapıldığı dönemin tarihini, sosyal ve ekonomik bilgilerini de yansıttığı ve bunları geleceğe taşıdığını görürüz.

İlk tarihlerde oyuncak üretimi yukarıda da görüldüğü gibi çevrede bulunan malzemeler veya üretilen malzemeler doğrultusunda gelişim göstermiştir. 18. yy. oyuncağın gelişiminde bir dönüm noktası olmuştur. Bu durum da sanayideki ilerlemeyle doğru orantılıdır.

Ülkemizde oyuncak yapımı ilk kez ciddi olarak İstanbul'un Eyüp semtinde başlamıştır. Buradaki oyuncakçılar çarşısında üstüne ayna parçaları yapıştırılmış, renkli küçük testiler, sürahiler, bardaklar, teneke zilli tefler, davullar, arabalar, darbukalar, beşikler, topaçlar, kaynana zırlıtları, düdükler, minik yayıklar yapılmıştır. Evliya Çelebi'nin 17. yüzyılda anlattığı Eyüp'teki oyuncak yapımcılığı son yıllara kadar devam etmiş ancak fabrikasyon yoluyla üretilen ve teknik yönden çok geliştirilmiş oyuncaklar karşısında varlığını daha çok sürdürememiştir.

Günümüzde Eyüp oyuncakçılığı yok olmuştur. Eyüp oyuncaklarından kalan 26 parça oyuncak vardır. Bunlar İstanbul Büyükşehir Belediyesi koleksiyonu içindedir ve sergilenmemektedir. Şubat 2005'ten itibaren faaliyete geçen Eyüp Oyuncakçılığı Projesi, Eyüp oyuncaklarını yok olup gitmesini engelleyecek bir projedir. Avrupa Birliği ile Türkiye İş Kurumu (İşkur) ortaklığı ile “ Yeni Fırsatlar Programı” çerçevesinde yürütülen “ Fener- Balat Semtlerinde Yaşayan Ev Kadınlarına Eyüp Oyuncakçılığı'nın öğretilerek İş Sahibi Yapılmaları ve Sürdürülebilir İş İlişkileri Kurulması” Projesidir. (www.eyüpyuncaklari.com,31.03.2007) Bu projede çerçevesinde üretilen oyuncaklar İstanbul Oyuncak Müzesi'nin giriş katında satışa sunulmaktadır.

Günümüzde atölyeler şeklinde oyuncak üretimi yapan kuruluşlar ithal edilen oyuncaklar karşısında direnememektedir.

2. Türkiye ve Azerbaycan'da Oyuncağın Gelişimi

Çocukluğun yaşamında son derece önemli olan oyun ve oyuncaklar; teknolojik gelişmeler sonucunda günümüzde şekil, biçim, oynanan ortam, oynanılacak kişi sayısı ve gerekli araç gereçler bakımından değişmeye başlamıştır.

Kırsal ve kentsel yerleşimleri karşılaştırarak oyuncağın şu anki durumunu belirlemek amacıyla Bekir Onur öncülüğünde yapılan çalışmada Türkiye'de köylerde bile geleneksel oyuncakların yok olmaya başladığı, genel olarak ise oyuncakların sayısının ve türünün oldukça değişmiş olduğu ve çocukların daha çok oyuncaklarıyla değil bilgisayar oyunları ile oynadığı saptanmış (Onur-Güney, 2004:163-164).

Eskiden oynanan oyun ve oyuncaklar tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de şekil değiştirmiş ve eski oyuncakların yerini bugün yap-bozlar, uzaktan kumandalı oyuncaklar, barbi bebekler, robotlar, atari ve bilgisayar oyunları almıştır. Bu oyuncaklar; bazı zihinsel yararlarının olmasının yanı sıra çocuğun zihinsel gelişimini olumsuz da etkileyebilmektedir (Başal, 2005; 654- 655).

Geçmişte oyun oynanan açık alanlar, özellikle büyük kentlerde, tarihe karışırken, yeni koşullarda oyunlar; sanal, kurumsal ve ticari bir nitelik almaktadır. Böylece çocuklar, başka çocuklarla değil, tek başlarına oynamakta, oyun

arkadaşlarının yerini çeşitli nesneler almaktadır. Bu nesnelere çoğu zaman oyuncak bile demek mümkün görünmemektedir (İnal, 2001: 17).

Azerbaycan'daki oyuncakların gelişimine bakıldığında Türkiye'dekine benzer bir tablo karşımıza çıkmaktadır. Kaynak kişilerle yapılan derlemelerde Azerbaycan'da geleneksel oyuncakların bugün de yetişkinler ve çocuklar tarafından yapıldığını; ancak günümüz çocuklarının ise tüm dünyada olduğu gibi bilgisayar oyunları ile oynamayı ve sanayi tipi oyuncakları tercih ettiğini, Sindy, Barbie ve Bratz bebekler, Actionmen, Örümcek adam gibi popüler oyuncaklarla oynadıklarını tespit ettik. Azerbaycan'da yapılan geleneksel oyuncaklarla ilgili bilgiler “Oyuncaklar” bölümünde verilmiştir.

Azerbaycan'da büyük bir oyuncak üretim sanayisi bulunmamaktadır. Bu nedenle Azerbaycan'a başta Rusya olmak üzere İran ve Türkiye çeşitli ülkelerden oyuncak ithal edilmektedir. Azerbaycan'daki oyuncaklar ile Rusya'daki oyuncakçılığın gelişim süreci doğrudan ilişkilidir. Sovyet döneminde Azerbaycan'da çocukların oynadıkları sanayi tipi oyuncakların tümü Rusya'dan gelmekteydi. Bu sebeple de Rusya'daki oyuncak gelişimini incelemek yerinde olacaktır.

Eski Sovyetler Birliği'ndeki oyuncak müzesi Sovyetler Birliği Eğitim Bilimleri Akademisi'ne bağlı, Sanat Eğitimi Oyuncak Müzesi 1918 yılında kurulmuştur. Sovyetler Birliği'nde 1920'lerin başlarında oyuncak sanayisi bulunmamaktadır. 1930'larda devletin aldığı önlemlerle oyuncak sanayisinin geliştirildiği görülmektedir. 1932'de Zagorsk'ta kurulan Oyuncak Yapımı Araştırma Enstitüsü ilk kez Sovyet oyuncak yapımcılarını bir araya getirmiştir. Müzede bugün 40 bin parça oyuncak bulunmaktadır. Arkeolojik buluntularda, çeşitli ülkelerin ve halkların oyuncakları, 18. ve 19. yüzyıllardan çocuk portreleri, çocuk resimleri, mobilyaları, kapkapacağı, küçük porselen nesneler görülmüştür. 19.yüzyılın sonlarında yapılan Fedosseevo oyuncakları kent yaşamına daha yakındır. Matriyoşka adlı ünlü Rus bebekleri de halk geleneklerinden kaynaklanan süslemeleriyle 1900'ların modern üslubunun yansıtır. Müzenin koleksiyonundaki bütün oyuncak çeşitleri Sovyet oyuncak yapımcılığının 50'lerde ve 60'larda gerçek bir devlet sanayine dönüşünün öyküsünü vermektedir (Onur, 2002: 68- 69).

Avrupa’da oyuncağın tarihsel gelişimine bakıldığında, Almanya önemli bir yer tutmaktadır. Batı dünyasında oyuncağı düzenli sanayi ürününe dönüştüren ilk ülkenin Almanya olduğu bilinmektedir. Bunun nedeni olarak da Almanya’daki sık ormanların varlığı ve yörenin uzun bir dinsel figür yapma geleneğine sahip olmasıdır (Onur, 2002: 36- 47). Almanya, güçlü oyuncak sanayisi ile dünyanın çeşitli yerlerine oyuncak ithal etmekteydi. Bu ülkelerden biri Rusya’ydı. Rusya’ya gelen Alman oyuncakları Azerbaycan’a da geliyordu.

3. Oyuncaklar

Çocukların yetişmesinde önemli bir yere sahip olan oyuncakları yapımını açısından üç grup altında inceleyebiliriz: Yetişkinlerin yaptığı, çocukların yaptığı ve sanayi yapımı oyuncaklar.

Yetişkinlerin ve çocukların yaptığı oyuncaklar geneliyle geleneksel oyuncakları kapsamaktadır. Azerbaycan ve Türkiye’deki oyuncakları karşılaştırmalı incelemesi yapılırken sanayi tipi oyuncaklara girilmeyerek geleneksel oyuncaklar ele alınacaktır.

Yetişkinler ve çocukların yaptıkları oyuncaklar, çocuğun psikomotor ve ruhsal gelişimi açısından oldukça önemlidir. Yetişkinler oyuncak yapımında çocuğa fikir ve yöntem konusunda yardımcı olurlar. Sonraki aşamaları çocuk kendi gerçekleştirmektedir. Kimi zaman yetişkin, kendisinin yaptığı oyuncağı çocuğa oynaması için verir.

Çocuklar kendi oyuncaklarını kendileri yaparken diğer çocuklarla da işbirliği içine girer. Bu işbirliği, çocuğun toplumsallaşmasında, paylaşmayı, sorun çözmeyi öğrenmesinde oldukça önemli bir yere sahiptir.

Yetişkinlerin veya çocukların yaptığı geleneksel oyuncakların başında kız çocuklarının en çok oynadıkları oyuncaklardan olan yapma bebekler gelir.

Yapma bebekler, dünyanın en eski sanatıdır. Tarihçesi Paleolitik ve Neolitik çağlara kadar uzanır (Bilgin, 1996: 190).

Kullanılan malzemenin değişmesiyle bebekler de değişik adlar alır. Bez (çaput) bebek, çöp (değnek, çatal) bebek, ot bebek, ip bebek, örgü bebek, mısır

bebek, kabak bebek, yumurta bebek, para bebek, taş bebek, top bebek, kukla bebek, gelin bebek (Onur, 2002: 21).

Biz burada bez bebekler üzerinde duracağız. Azerbaycan ve Türkiye’de kız çocuklarının yaptığı bez bebeklerin ana malzemelerinin, işlem aşamalarının ve yapılan bebeklerin birbirlerine benzedikleri tespit edilmiştir.



Bez bebek

Azerbaycan’da bebek kelimesinin yerine “kukla” kelimesi kullanılmaktadır. Çocuklar artık kumaş parçaları, düğmeleri, mısır püsküllerini, pamuk veya yünleri, örgü iplerini ve daha bulabildiği birçok malzemeyi kullanarak bez bebeklerini yapar (Abışova, Bakü; K.K.). Her çocuğun yaptığı bebek kendine özgüdür. Hiçbir bebek diğerine benzemez. Çocuk bebeği yapma aşamasında dikiş dikme, estetik zevk oluşturma gibi özellikler edinir. Bebekler, kız çocuklarını ileride üslenecekleri rollere hazırlar. Bebekler ayrıca oyun malzemesi olarak kullanılır. Çocuk kendi dünyasında kurguladıklarıyla tek başına veya arkadaşlarıyla çeşitli oyunlar oynar.

Yetişkinlerin çocuklar için yaptığı oyuncaklardan olan beşikler de özellikle kız çocukların oynadığı bir oyuncaktır. Beşik, kız çocuklarının annelik içgüdülerinin gelişmesini sağlar. Beşik tek başına bir oyuncak değildir. Beşik ile oynayan çocuk, bebek, oyuncak yatak, yorgan ve yastığa da ihtiyaç duyar. Anadolu’da tahta, metal, çingiraklı, sallamalı, aynalı olmak üzere beş çeşit beşik tespit edilmiştir (Onur, 2002: 21).

Çoğunlukla çocukların yaptığı ancak kimi zaman da yetişkinlerin çocuklara yaptığı oyuncaklardan olan uçurtmalar, her iki halkın çocuklarının zevkle oynadıkları oyuncaktır. Azerbaycan’da uçurtma kelimesini “çerpeleng” karşılamaktadır (Esedova, Bakü; K.K.). Kaynak kişilerden tespit ettiğimiz kadarıyla uçurtma Azerbaycan’da çok da fazla yaygın olmadığı belirlenmiştir.

Azerbaycan’da Nevruz bayramında çocukların uçurtmayla oynadıkları yarışma özelliği taşıyan Badban Oyunu mevcuttur. Oyun, diğer bölgelerde “Badıfan”, “Bedevan Oyunu”, “Şeytanuçurdu”, Çahfereng Oyunu” (Lenkeran) olarak adlandırılmıştır (Aslanov, 1984: 28).

Azerbaycan ve Türkiye’de yapılan uçurtmalar, yapılışı ve malzemeleri açısından benzerdir. Uçurtmalar çok değişik şekillerde yapılmaktadır. Ejderha, timsah, kartal vs. şeklinde yapılan uçurtmaların yanı sıra altıgen, üçgen, ve değişik geometrik şekillerde yapılanları da vardır.

Aşağıda altıgen şeklinde yapılan ve *çıtalı uçurtma* adı verilen uçurtmanın yapılışı açıklanacaktır.

İlk önce bir santimetre çapında 60-70 cm uzunluğunda iki çubukla yine bir santimetre çapında ve 40-50 santimetre uzunluğunda bir çubuk hazırlanır. Çubuklar yuvarlak ya da köşeli olabilir. Çubukların uç kısımları yarım santimetre içerden bıçakla hafifçe oyulur. Sonra üst üste konarak önce ortasından iple birbirine iyice bağlanır. Sonra çubuğun ucundan açılan oyuya ip bağlanır ve gerdirilerek diğer çubuğun ucundaki oyuya bir iki kez dolandıktan sonra gerdirilerek diğer çubukların ucuna uzatılır ve aynı şekilde bütün çubukların uçları şekil bozulmadan gergin bir şekilde birbirine birleştirilir. Yapılan iskeletin çevresini saracak büyüklükte dayanıklı bir kağıt bulunur. İskelet, kağıdın üzerine konulur. Dışa uzanan kısımları iplerin geldiği noktadan içe kıvrılarak yapıştırılır. Ön yüzü çevrilerek ortadan açılan küçük bir delikten geçirilen ip arkadan çubukların birleştiği yere bağlanır. Aynı uzunluktaki ipler uzun çubukların iki ucuna bağlandıktan sonra bir üçgen oluşturacak şekilde ortadan düğümlenir. Buraya uçurtmanın uçurulacağı uzun ip bağlanır. Çubukların alt kısmına yine eşit uzunlukta iki ip bağlanır. Bu ipin bir ucu uzatılarak bezden veya kağıttan kuyruklar yapılır. Uçurtma artık uçmaya hazırdır (Özhan, 1997: 244- 245).



**Azerbaycan’da Yapılan
Uçurtma**



Türkiye’de Yapılan Uçurtma

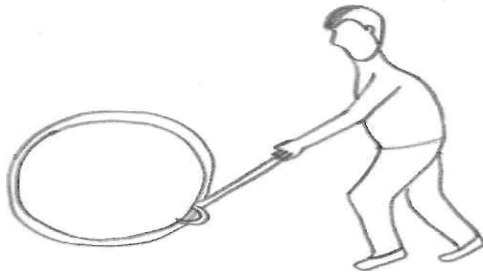


Topağ

Topağ, huni biçiminde, ucu sivri, ahşaptan yapılan bir oyuncaktır. Topağ, ipin sarılıp aniden bırakılmasıyla oynanır. En eski oyuncaklardan biri olan topağ, her iki halkın çocuklarının severek oynadıkları oyuncaktır. Azerbaycan’da topaca “topac, fırıfıra” denilmektedir (Misirli, Bakü; K.K.). Ülkemizde de kimi yerlerde topaca fırıfıra denilmektedir. Türkiye’de Halk Ağzından Derleme Sözlüğü’nde (TDK, 1993: 1854, c.V.) Van ve Kayseri İncesu’da “fırıfıra” sözcüğünün kullanıldığı tespit edilmiştir.

Topağ, aynı zamanda bir oyun aracıdır. Azerbaycan’da topağla oynanan Çerhiçember / Çerhiçenber denilen bir oyun mevcuttur (Aslanov, 1984: 242). Türkiye’de de topağ çevirme ile oynanan oyunlar vardır. Topağ, Fırıldak, Hol Oyunu, Fırıfıra Oyunu (Özdemir, 1997: 944- 946), Fırça/ Kozak Oyunu (Cafeoğlu, 1994: 15) gibi.

Çocuklar oyuncaklarını yaparken çevrelerinde buldukları malzemeleri de verimli bir şekilde kullanmaktadırlar. Bunlara en güzel örnekler telden yapılan oyuncaklardır. Her iki halkta da telden yapılan oyuncaklar aynıdır. Malzemesi tel olan oyuncaklar çember ve tel arabalardır. Bu oyuncaklarda her iki halkta da malzemeyi kullanım şekli aynıdır.



Çember



Tel araba

İlkbaharla birlikte canlanan doğa, çocuklara oyuncak yapmaları için yeni malzemeler sunar. İlkbaharda söğüt ağaçlarından düdük yapmak her iki halk çocukları arasında yaygındır. Azerbaycan’da da düdük kelimesi kullanılmaktadır. Söğüt ağcının koparılan bir dalı istenilen boyutta kesilir. İçerisindeki sert kısmı çıkarılır. Dıştaki kabuk kısmına delik açılarak düdük yapımı sonlandırılmış olur.



Kaval

Bir başka üflemeli oyuncak kavallardır. Azerbaycan’da kaval için “balaman” kelimesi kullanılmaktadır. Malzemesi kargı olan bir tür düdüktür. Yeşilken kargılar toplanır, üst kısmı kesilir. Kamışın boğumlu yerlerinden delikler açıldıktan sonra kaval bitmiştir (Esedova, Bakü; K.K.).

Ağaç dallarından yapılan bir başka düdük de sipsilerdir. Çocuklar, ilkbaharda ceviz ya da dut ağaçlarının şahlarından keserek bunların kabuklarını çıkarıp düdük (sipsi) yaparlar. Ağaca yapışık olan kabuk kolaylıkla çıkmaz. Bu nedenle bir bıçak, çakı veya taşla sipsi yapılacak ağacın etrafına vurulur. Böylece kabuk rahatlıkla çıkar (Demircioğlu, 1934: 97).

Ses çıkaran diğer oyuncaklar arasında çingirak ve düdüklü testiler de yer alır (Onur, 2002: 21).

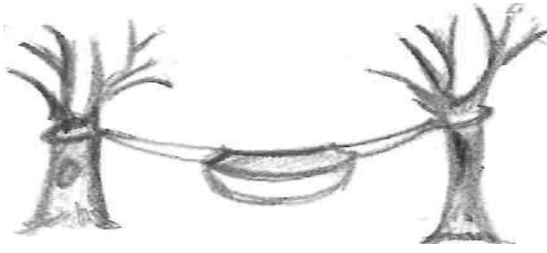


Sapan

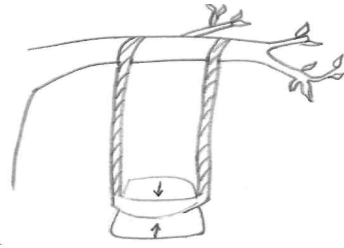
Özellikle erkek çocuklarının oynamayı sevdiği oyuncaklar arasında sapan vardır. Azerbaycan’da sapan için “sapant” (Celalzade, Ağdaş; K.K.), “daşatan” ve Rusça olan “gagatga” (Emiraliyev, Goranboy; K.K.) kelimeleri kullanılmaktadır. Oyunağın yapımı her iki halkta da aynıdır. Sapan için öncelikle bir ağaçtan çatal şeklinde bir bölüm kesilir ya da bir ağaç veya tahta parçası özenle oyulur çatal şekline getirilir. Çatal kısmın uçlarına lastik; lastiklerin de uçları birleşecek şekilde küçük bir deri parçası bağlanır. Fındıktan irice taşlarla atışlar yapılır. Sapan belirlenen bir hedefi vurmak, özellikle de kuş avlamak için kullanılır.

Yapması çok kolay olan büyüklerin ya da çocukların yapabileceği oyuncaklardan birisi de salıncaklardır. Azerbaycan’da salıncak için “yellencek”

denilmektedir. Salıncağın kısa ya da uzun olması yapan kişinin elindedir. Salıncak şu şekilde yapılmaktadır: Dalı sağlam bir ağaca kalın ve uzun ip ikiye katlanarak bağlanır. Alt kısmından itibaren ipi saracak şekilde bez dolandırılır. Sonra da rahat oturmak için bir minder konur. Artık salıncak binilmeye hazırdır (Emiraliyev, Goranboy; K.K.). Salıncaklar birbirine yakın ağaca ip bağalanarak da yapılır. Ayrıca modern anlamda kasaba ve kentlerde çocuk parklarına salıncaklar yapılmaktadır.



Hamak salıncak



Tekli salıncak



Patlangaç

Özellikle erkek çocuklarının yaptığı oyuncak olan patlangaçlar, içi oyuk ve sert ağaçlardan yapılır. Bu türde olan ağaçların üç dört cm kalınlığında olan dallarından 20- 30 cm'lik bir bölüm kesilir. Sert bir ağaçla veya telle ortasındaki yumuşak doku boşaltılır. Sert dokulu olan bir başka ağaçtan

30 – 40 cm'lik bir çubuk kesilir. Bu çubuğun baştan 10cm'lik kısmı önceki ağacın ortasındaki deliğe girecek şekilde düzgünce inceltilir. Çubuğun uzunluğu delikli olan parçanın uzunluğundan 1cm kadar kısa olacaktır. Ardıç ağacı meyvesi veya nohut büyüklüğünde çeşitli maddelerden yapılan ve mermi adı verilen şeyler delikli ağacın bir ucundan deliğe konur. Diğer ağacın ucu deliğin diğer tarafından sokulup hızla iteklenir, mermi bu itmeyle uzağa gider. Çoğu zaman mermi, belirlenen hedeflere atılır (Özhan, 1997: 243).



Fırıldak

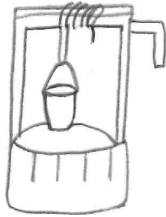
Köy çocuklarının yaptığı fırıldakların malzemesi de çocuğun rahatlıkla bulabileceği malzemelerdendir. Palto, pardösü düğmelerinden veya kiremit parçalarını inceltip ortalarından iki delik açarak yapılan bir oyuncaktır. Düğmenin ve delinen kiremit parçasının deliklerinden ipin ucu geçirilerek bağlanır.

İpin uçları iki elle tutulur ve geçirmeden birkaç kez sallandıktan sonra yavaşça gerdirilir. Gerdirme esnek bir şekilde yapılır ve fırılдаğın dönmesi sağlanır. Eller uyum içerisinde birbirine yaklaştırılıp gerdirilerek fırıldak sürekli döndürülür (Özhan, 1997:242). Azerbaycan'da aynı oyuncak *fırlangaç* adıyla bilinmektedir. Ancak Azerbaycan'da çocuklar düğme gibi malzemelerin yanında şişe kapaklarını düzleştirip ortasına delik açarak da fırıldak yaparlar (Celalzade, Ağdaş; K.K.).



Tahterevallı

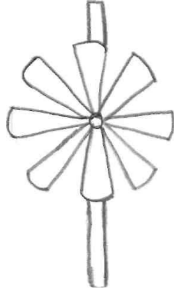
Gümüzde modern çocuk bahçelerinin en önemli oyuncaklarından olan tahterevalliler kırsal bölgelerde yaşayan çocuklar için her zaman ulaşılabilir uzaklıkta değildir. Bu yüzden çocuklar kendi tahterevallilerini kendileri yaparlar. Devrilmiş veya kesilmiş ağacın ya da sağlamca bir yükseltinin üzerine düz bir tahta konur. Böylece bir terazi görünümü elde edilmiş, tahterevallı yapılmış olur. İki çocuk karşılıklı oturarak birbirlerini kaldırıp indirirler. Diğer çocuklarda acaba hangisi düşecek, diye heyecanla onları seyrederek (Emiraliyev, Goranboy; K.K.).



Çıkırık

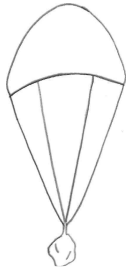
Çocuklar oyuncaklarını yaparken çevrelerinde gördüklerinin birer minyatürlerini oyuncak haline getirirler. Bunlardan biri çıkırıktır. Azerbaycan'da "*galdırıcı kran*" kelimesi kullanılmaktadır. Çıkırık dikey olarak kuyulardan su çekmek için kullanılan bir araçtır. Çocuklar çıkırığı yaparken ahşap ve ip kullanırlar (Garayev, Gence; K.K.).

Kâğıttan yapılan oyuncaklar da çocuklar için çok önemlidir. Yapımı esnasında çocukların el becerilerini geliştirir. Okul zamanı sınıflarda, bahçede; yaz döneminde, okul kapalıyken çocuklar kâğıttan oyuncaklar yaparlar. Kâğıt oyuncaklar dayanıklı oyuncaklar değildir; ama kısa sürede, her yerde yapılabilecek oyuncaklardır. Kâğıttan oyuncaklar, her iki halkta da ortak olan tespit ettiğimiz en yaygın oyuncak türleridir.



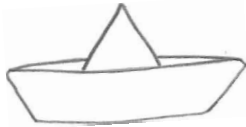
Değirmen

Kâğıttan yapılan oyuncakların ilki değirmenlerdir. Kare biçimindeki kalınca bir kâğıt köşelerinden ortalarına doğru kesilir, ortasına mil çemberi bırakılır. Her köşeden birer uç, aşırıtmalı olarak ortasındaki mil çemberine yapıştırılır. Oraya da bir mil geçirilirse rüzgâra karşı tutulduğunda fırıl fırıl döner (Baran,1993: 42). Azerbaycan'da değirmen sözcüğü aynı anlamda kullanılmaktadır (Abışova, Bakü, K.K.).



Paraşüt

Kâğıttan yapılan paraşütler de hayli dikkat çekicidir. Kare biçimindeki kalınca bir kâğıt köşelerinden iplerle bağlanır ve iplerin ucu birleştirilerek oraya bir ağırlık asılır. Yüksekten bırakıldığında yere tıpkı paraşüt gibi yavaş yavaş iner. (Baran, 1993: 44). Paraşüt aynı anlam ve yapım şekliyle Azerbaycan çocukları arasında yaygındır (Hüseyinov, Bakü; K.K.).



Kâğıt Gemi

Kâğıttan yapılan diğer bir oyuncak, gemilerdir. Azerbaycan'da yapımı yukardaki gibi olan oyuncak için "gemi" denilmektedir. Kare biçimindeki kâğıt iki kez katlanarak tekrar kare oluşturulur. Sonra köşeden köşeye katlanırsa üçgen olur. Bu üçgen dört katlıdır. Üçünü alır geriye aktarırsak üçgen bozulmaz. Bu üçgenin tabanından açılırsa bir kare daha çıkar ortaya bir köşesinde biriken uçları gerince gemi ortaya çıkmış olur (Abışova, Bakü, K.K.).

İnsanlığın en büyük tutkularından biri olan uçmak çocuk oyuncaklarında da kendini gösterir. Uçaklar, kâğıt oyuncakların en yaygınıdır. Azerbaycan’da uçak kelimesini “teyyare” karşılamaktadır (Hüseynov, Bakü; K.K.).



Kâğıt Uçak

Her iki halkta da çocuklar aynı yapım tekniğini kullanarak uçağı yapmışlardır. Dikdörtgen biçimindeki kâğıdın üst kısmı üçte bir oranında öne doğru üçgen olacak şekilde katlanır. Kat yerinden bir kez daha katlanır. Katlanmış üçgen biçimindeki kısmın ucu tırnak büyüklüğünde ters tarafa doğru kıvrılır. Son olarak istenildiği gibi yan taraflarına şekil verildiğinde uçak tamamlanmış olur. Havaya atıldığında bir müddet uçar. Çocuklar kendi aralarında bunu “Kimin yaptığı uçak daha uzun süre uçacak?” diye bir yarışa çevirirler.



Ok ve Yay

İlkbahar ve yaz mevsiminde özellikle erkek çocuklarının kendileri yaparak oynadıkları yay ve oklar her iki halkın çocukları tarafından sevilen oyuncaklardır. Azerbaycan’da bu oyuncaklar “oh ve yay” olarak Türkiye’deki ile aynı adla karşılanır. Muğla’nın Ula ilçesinde çocukların kuş avlamak için yaptığı ok ve yaya “çakmaklı” adı verilmiştir (Demircioğlu, 1934: 53).

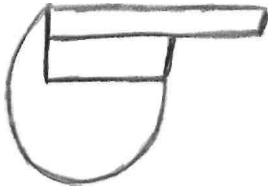
Ok ve yayaların yapılışı her iki halkta ortaktır. Kızılıcak ya da nar ağacından elde edilen sopa bir ya da üç gün süre ile suda bekletilir. Sopa sudan çıktığında yumuşamış durumdadır. Bu haliyle bir ip ile iki ucundan yay görünümünde bağlanır. Daha sonra 25-30cm uzunluğunda değneklerden bıçak yardımıyla uçları sivriltilerek istenildiği kadar ok yapılır. Çocuklar, kendi aralarında bir hedefi vurma ya da oku en uzağa atma yarışması yaparak oyun oynarlar (İbrahimli, Bakü, K.K.).



Kılıç

Çocukların ahşabı kullanarak yaptıkları oyuncaklardan biri de kılıçlardır. Oyunağın yapımı her iki halkta da aynıdır. Azerbaycan'da “gılınç” olarak karşılanan bu oyuncak bir uzun, bir de kısa düz ya da oval çubukla yapılır. Kısa olan çubuk, el tutulacak kadar mesafe bırakıldıktan sonra uzun olan çubuğa paralel olarak bağlanır. Bıçak yardımıyla istenilen düzeltmeler yapıldıktan sonra kılıç hazır hale gelir (İbrahimli, Bakü, K.K.).

Özellikle erkek çocukların sevdikleri oyuncaklardan olan silahlar, tüfekler ahşap malzemeden yapılabilen oyuncaklardandır.

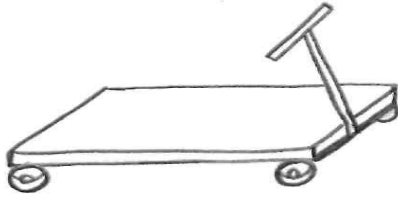


Tüfek

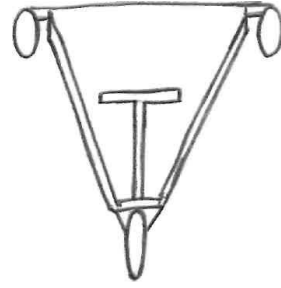
Azerbaycan'da “tüfeng” olarak aynı adla karşılanan oyunağın yapımı her iki halkta da aynıdır. Oyunağın yapımı çok basittir. Bir uzun çita ve tutma yeri olarak da bir kısa çita uç kısımlarında bağlanır. Çitanın köşeli yerleri bıçakla ovalleştirilir.

En son olarak da ortalama bir metre uzunluğundaki ip ile tüfeğe askı yapılır. Böylece oyuncak hazırlanmış olur. Oyuncular tüfeklerini alıp tıpkı savaşıyormuş gibi birbirlerini vurmaya çalışırlar.

Çocukların yaz aylarında okul kapalıyken yaptıkları oyuncaklardan biri kızaklardır. Oyunağın yapılış şekli ve malzemeleri Türkiye'deki ile aynıdır. Azerbaycan Gence'de “samakat” (Bağırzade, Gence, K.K.) ve Bakü'de “sanga” (Esadova, Bakü, K.K.) adıyla tespit ettiğimiz bu oyunağın yapımı esnasında büyüklerden de yardım alınabilmektedir. İstenilen boyutta, fazla kalın olmayan, düz bir tahtaya tekerlekler monte edilir. Bu oyuncaklara istenilirse direksiyon görevi görmesi için ön tekerlekle bağlantılı bir aparat yerleştirilir. Azerbaycan Bakü'de “sanga” adıyla tespit ettiğimiz oyuncak dört tekerlekli. Gence'de “samakat” adıyla tespit ettiğimiz kızak ise üç tekerlekli ve üçgen görünümündedir.



Dört Tekerlekli Kızak



Üç Tekerlekli Kızak



Tahta At

Yetişkinlerin çocuklar için yaptığı oyuncaklardan olan sallanan atlar, her iki halkın çocukları tarafından sevilen oyuncaklardır. Ahşabın oyulmasıyla elde edilen bu oyuncak yapması pek de kolay değildir. Uzun ve zahmetli bir aşamadan sonra oluşur.

Erkek çocuklarının yaptığı, tehlikeli olduğunu düşündüğümüz “puşeng” adlı oyuncağın Türkiye’de benzerini tespit edemedik. Puşeng, çocukların kuş avlamak için yaptıkları bir silahtır. Kalemten büyük metal bir boru bulunur. Borunun alt kısmı, silahın tutulacak yeri, kısa bir tahta ile birleştirilir. Böylece silah görünümü elde edilir. Metal borunun içine bir miktar barut konur. Barut bir çivi yardımıyla borunun içine doğru itilir. Sonrada kibritle ateşlenir (Celalzade, Ağdaş, K.K.).

Çocukların yaratıcılıklarını geliştirmek için faydalı oyuncaklardan olan oyun hamurları, Azerbaycan’da “plastirin” kelimesiyle karşılanmaktadır. Plastirin, renkli bir yoğurma maddesidir (Oğuzkan-Sapmaz, 1981: 49). Azerbaycan’a Sovyet döneminde Rusya’dan gelen bu oyuncaklar değişik renlerde de olabilir. Özellikle okul öncesi dönemdeki çocukların oynadıkları oyun hamurları, yalnız hazır olarak değil; çocukların un ve beyaz tutkalı karışımlarıyla da elde edilebilecek bir malzemedir (Emiraliyev, Bakü, K.K.).

Geleneksel oyuncaklar, çocuğun ve yetişkinin hayal gücüne ve malzemeyi kullanım şekline göre çeşitlenebilir. Çocukların kendilerinin veya yetişkinlerin yaptığı oyuncaklar arasında toprak kapkacaklar, ağaç yayıklar, kabak testiler, çamaşır tekneleri, el değirmenleri, çeyiz sandıkları, sepetler, yürüteçler, arabalar bulunmaktadır (Onur, 2002: 21-22).

Bu oyuncakların yanında oyun araçları olarak kullanılan oyuncaklar da vardır. Yoyo, aşık, top, çelik-çomak, bilye bunlar arasındadır (Onur, 2002: 23).

4. Oyuncak Müzeleri

Müzeler, toplumsal yaşamın kalbini teşkil eder. Bu nedenle toplumu ilgilendiren her konuyla ilgili müzeler oluşturulabilir. Tüm müzelerin koruma, araştırma ve eğitim olmak üzere ortak üç amacı vardır (Onur, 2002: 12).

Müzecilikle ilgili bilinçli çalışmalar, çocuk kültürü araştırmalarından daha önce başlamıştır. Bununla birlikte modern müzeciliğin altyapısını oluşturan koleksiyonlarda çocuklarla ilgili motif ve unsurlara rastlamak mümkündür. Müzecilik kapsamında çocuğun önemi de yine çok yakın dönemlerde kavranmıştır. Dolayısıyla çocukluğun keşfi, çağdaş müzecilik anlayışında önemli bir değişim dinamiği olarak ortaya çıkmıştır (Özdemir, 2003:126).

Gelişmiş ülkelerde müzeciliğe ciddi yatırımlar yapılmaktadır. Ülkemizde de müzeciliğin birçok problemi (yatırım, mekân, yönetim vb.) bulunmaktadır. Konumuz gereği oyuncak müzelerine gelindiğinde ise Azerbaycan'da oyuncak müzesinin olmadığı, Türkiye'de ise Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürünü Araştırma ve Uygulama Merkezi- Oyuncak Müzesi, İstanbul Oyuncak Müzesi ve Bademler Köyü Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Müzesi olduğu tespit edilmiştir.

Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürünü Araştırma ve Uygulama Merkezi- Oyuncak Müzesi: Bekir Onur, Oyuncak Müzesi'ni önemli çabaları ve samimiyetiyle Nisan 1990'da açmıştır. Temel işlevi hızlı toplumsal değişim içinde kaybolmakta olan oyuncakları korumak olan müze, aynı zamanda bir araştırma ve

eğitim merkezi olarak da hizmet vermektedir. Halen bin beş yüz oyuncak bulunan müzede oyuncaklar dört ana grupta toplanmaktadır.

I. Geleneksel Oyuncaklar: Daha çok oyuna bağlı, yerel, mevsimlik, el yapımı oyuncaklar: Uçurtma, sapan, çember, topaç, bez bebek, beşik, yürüteç, vb.

II. Fabrikasyon Oyuncaklar: Sanayi ürünü olan bu oyuncaklar yapıldıkları malzemeye göre sınıflandırılmıştır:

1.Tahta Oyuncak: Çeşitli arabalar, evler, hayvanlar, vb. İlk fabrikasyon tahta Türk oyuncacı (1938) örnekleri de bu grupta yer almaktadır.

2. Teneke Oyuncak: Araba, tren, kamyon, çeşitli hayvanlar, mutfak eşyaları, kurşun askerler, vb. Bu grupta en eski (1933) Türk teneke oyuncaklarından örnekler bulunmaktadır.

3. Kağıt Oyuncak: Kartondan ve kağıttan üretilen çeşitli oyuncaklar.

4. Plastik Oyuncak: Plastikten yapılmış çeşitli eski ve yeni oyuncaklar.

5. Bebek ve Yumuşak Oyuncak: Kağıt hamuru, porselen, plastik gibi çeşitli malzemelerden yapılmış bebekler, pelüş hayvan modelleri. Bu grupta Türk oyuncak bebek tipinin en eski (1960) örnekleri sergilenmektedir.

III. Yabancı Oyuncaklar: Kişisel ya da ticarî amaçlarla başka ülkelerden getirilmiş çeşitli oyuncaklar. Müzenin en eski parçaları (1890) bu grupta yer almaktadır.

IV. Antik Oyuncaklar: Ülkemizin birçok arkeoloji müzesinde sergilenen antik oyuncakların bazılarının kopyaları.

Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi oyuncağın ülkemizdeki tarihsel gelişimini saptama çalışmalarını sürdürmektedir. Oyuncak aracılığı ile sanayi tarihi, kültür tarihi, eğitim tarihi araştırmaları yapılabilmektedir. Müze ayrıca çocuklara tarih bilinci kazandırmaya, oyuncağın çocuk gelişimindeki önemini vurgulamaya çalışmaktadır.(<http://www.kultur.gov.tr/TR/BelgeGoster.aspx?F6E10F8892433CFF1AD8E71A9A9C29252F5CE6A68AD0C61A>)

İstanbul Oyuncak Müzesi: 23 Nisan 2005 tarihinde kurulmuştur. Şair ve yazar Sunay Akın tarafından kurulmuştur. Müzedeki oyuncakların sayısı ve çeşidi konusunda sınır bulunmamaktadır. Sunay Akın, yurt içinden ve yurt dışından yaklaşık dört bin adet oyuncak toplamıştır. Müzedeki en eski oyuncak 1817 yılına ait, Fransa'da yapılan bir oyuncak kemandır. 1820 yılında Amerika'da yapılan bir

bebek, yine aynı ülkeden 1860 yılına ait misketler, Almanya’da yapılan yüz yaşında teneke oyuncaklar ve porselen bebekler müzenin en eski eserleri arasındadır.

(<http://www.istanbuloyuncakmuzesi.com/tr/kurumsal.asp>)

Bademler Köyü Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Müzesi: İzmir’in Seferihisar ilçesine bağlı Bademler Köyü’nde olan oyuncak müzesi Çocuk Oyunları adlı kitabın yazarı aynı zamanda arkeolog olan Musa Baran tarafından açılmıştır.

Rahmi M. Koç Müzesinin bodrum katında oyuncaklarla ilgili bir bölüm mevcuttur.

SONUÇ

“Türkiye ve Azerbaycan’daki Çocuk Oyunları ve Oyuncaklarının Karşılaştırmalı İncelemesi” konulu çalışmamızda yer alan oyun ve oyuncaklar, süreli yayınlar, antolojiler, makaleler, derlemeler, sempozyum bildirileri ve tezlerden oluşan kaynakların taranmasıyla ve mülakat yoluyla yapılan derlemelerle gerçekleştirilmiştir. Çalışmamız, “Oyuna Hazırlık ve Oyun Sonu”, “Oyunlar ve Karşılaştırmaları”, “Yanıltmacalar ve Bilmeceleler” ve “Oyuncak” olmak üzere dört bölümden oluşmuştur.

Elde edilen sonuçlara göre bu çalışmamızın, “Oyuna Hazırlık ve Oyun Sonu” başlığını taşıyan birinci bölümde her iki halkın çocuklarının oyuna davet, ebe, eş seçiminde ve oyunu bitirmede benzer yöntemleri kullandığı; oyunlarda verilen cezaların ortak yanları bulunmasına rağmen Azerbaycan’da cezaların daha ağır olduğu, her iki halkın çocuk oyunlarında ödüllerin sayısının cezalardan az olduğu; oyun tekerlemelerinde benzer tekerlemelerin kullanılmasının yanında farklı tekerlemeleri de kullandığı tespit edilmiştir.

“Oyunlar ve Karşılaştırmaları” başlığını taşıyan ikinci bölümde Azerbaycan’da oynanan seçtiğimiz 117 çocuk oyununun 59’u Türkiye’de bulunan benzeyen ve az benzeyenleri tespit edilerek almış olduğumuz sınıflandırma çerçevesinde karşılaştırmaları yapılmış, oyunların tespit edilen 46 adet çeşitlemeleri de oyun metinleriyle verilmiştir. Bunun sonucunda her iki halkın çocuklarının aynı adlarla ve aynı oyun akışına sahip oyunları oynamalarının yanında, az benzeyen oyunlar da oynadıkları tespit edilmiştir. Sınıflandırma içerisinde 6 adet oyunun Türkiye’de benzeri tespit edilememiştir. Ek olarak, sınıflandırmanın dışında yer alan Azerbaycan’da oynanan ancak Türkiye’de oynandığını tespit edemediğimiz oyunları örneklendirmek için “Diğer Oyunlar” başlığı altında örnek oyun metinlerine yer verilmiştir.

“Yanıltmacalar ve Bilmeceleler” başlığını taşıyan üçüncü bölümde Azerbaycan ve Türkiye’de benzer yanıltmaca ve bilmecelerin de kullanıldığı, her iki halkın çocuklarının yanıltmaca ve bilmeceyi kullanarak benzer oyunlar oynadıkları tespitinde bulunulmuştur.

“Oyuncak” başlığını taşıyan dördüncü bölümde Azerbaycan ve Türkiye’de oyuncağın benzer gelişim gösterdiği ve geleneksel oyuncakların kullanılan malzemeye yapılaş aşamalarının benzer olduğu tespit edilmiştir. Türkiye’de üç adet oyuncak müzesi bulunmaktadır. Azerbaycan’da oyuncak müzesinin bulunmadığı tespit edilmiştir.

KAYNAKÇA

AĞAYEV, Hacıbaba, (1992), **Azerbaycan Milli Halg Oyunları**, Azerbaycan Devlet Neşriyatı, Bakü.

AHUNDOV, Ehliman, (1994), **Azerbaycan Halk Yazını Örnekleri**, (Çeviren: TEZCAN, Semih) TDK Yayınları, Ankara.

AKANDARE, Mehibe, (2003), **Eğitici Okul Oyunları**, Nobel yay. Ankara.

ALTAYLI, Seyfettin, (1994), **Azerbaycan Türkçesi Sözlüğü**, MEB Yay. Ankara.

AND, Metin, (2003), **Oyun ve Büğü**, YKY. İstanbul.

_____, (1976), *Komşu Kültürlerde Dramatik Köylü Oyunları ve Türk Etkisi*, **Türk Folkloru Araştırmaları Yıllığı**, Kültür Bakanlığı. Yay. Ankara.

_____, (1979), *Çocuk Oyunlarının Kültürümüzdeki Yeri*, **Ulusal Kültür**, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara.

ARSUNAR, Ferruh, (1955), **Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler**, Maarif Basımevi, İstanbul.

ASLANOV, Elçin, (1984), **El-Oba Oyunu Halg Tamaşası**, Işık yayınları, Bakü

ATALAY, Besim, (1991), **Divan-ı Lügat-it Türk Tercümesi**, TDK yayınları, Ankara, C.4

Azerbaycan Folkloru Antologiyası, (1968), Azerbaycan SSR Elimler Akedimiyası Neşriyatı, Bakı, C. II

Azebaycan Folklorü Antologiası, (2003), *Ağbaba Folklorü*, Seda Neşriyatı, Bakı. C.VIII

Azebaycan Folklorü Antologiası, (2002), *Karakoyunlu Folklorü*, Seda Neşriyatı, Bakı. C.VII

Azerbaycan Folkloru Antologiyası, (2000), *Garabağ Folkloru*, Seda Neşriyat, Bakı, C. V

Azerbaycan Folkloru Antologiyası, (2000), *Göyçe Folkloru*, Seda Neşriyat, Bakı, C. III

Azerbaycan Folkloru Antologiyası, (2000), *Şeki Folkloru*, Seda Neşriyat, Bakı, C. IV

Azerbaycan Folkloru Antologiyası, (2004), *Gencebasar Folkloru*, Seda Neşriyat, Bakı, C. IX

Azerbaycan Dialektoloji Lügeti, (1999), Türk Dil Kurumu Yay. Ankara

BANG, W. ; ARAT, Rahmeti, (1936), **Oğuz Kağan Destanı**, Burhaneddin Basımevi, İstanbul.

BARAN, Musa, (1993), **Çocuk Oyunları**, Kültür Bakanlığı yay. Ankara

BAŞARANBİLEK, Emin, (1994), **Toplumsal Tarihte Çocuk**, Numune Matbaacılık, İstanbul.

BAŞAL, Handan Asude, (2005), *Geçmiş Yıllarda Bursa İlinde Oynanan Çocuk Oyunları*, **Bursa II. Halk Kültürü Sempozyumu Bildirileri**, ULUDAĞ Ün. Kültür Sanat Kurulu Yayınları, Bursa, s.654- 655)

BAŞGÖZ, İlhan, (1993), **Türk Bilmeceleeri**, Kültür Bak. Yayınları, Ankara.

BORATAV, Pertev Naili, (2003), **Yüz Soruda Türk Halk Edebiyatı**, Gerçek Yay., İstanbul.

_____, (2003), **Yüz Soruda Türk Folkloru**, Koç Kültür Sanat, İstanbul

BOZYİĞİT, Esat, (1986), “*Yanıltmalar*”, **Türk Folkloru**, s. 7–9.

CAFEROĞLU, Ahmet,(1994), **Anadolu Dialektolojisi Üzerine Malzeme**, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara.

Ahmet, (1994), **Kuzey Doğu İllerimiz Ağızlarından Toplamalar**, TDK yayınları 116, Ankara, 2.b. s.XVI

ÇELEBİOĞLU, Amil; ÖKSÜZ, Ziya Yusuf, (1995), **Türk Bilmeceleeri Hazinesi**, Kitabevi Yay. İstanbul.

ÇINAR, Abbas Ali, (1996), *Azerbaycan’da Folklor Faaliyetleri*, **Halk Kültürü Üzerine Araştırma ve İncelemeler**, Muğla Ün. Matbaası, Muğla. s. 1

ÇOĞUR, H. Rıdvan, (1999), **Söz Sanatı**, TRT Kurumu Yayınları, Ankara.

DEMİRCİOĞLU, Yusuf Ziya, (1934), **Anadolu’da Eski Çocuk Oyunları**, Milli Mecmua Matbaası, İstanbul

Derleme Sözlüğü, (1993), Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara, C. V s. 1854

ELÇİN, Şükrü, (1998), **Halk Edebiyatına Giriş**, Akçağ Yayınları, Ankara.

EREN, Hasan, (1999), **Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü**, Bizim Büro Basım Evi, Ankara.

ERGİN, Muharrem, (2004), **Dede Korkut Kitabı I**, TDK yay., Ankara.

ERKANAL, Hayat, (1997), *Eski Mezopotamya’da Çocuk ve Eğitimi*, **Çocuk Kültürü 1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri**, (Yayına Hazırlayan, ONUR, Bekir.) ÇOKAUM yay. Ankara.

ERSOY, Petek, (2006) “*Eyüp Oyuncakçılığı Sergisi*” **Milli Folklor**, Feryal Matbaacılık, Ankara, sayı: 69, s. 189

EYÜBOĞLU, Zeki İsmet, (1995), **Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü**, Sosyal Yayınları, İstanbul, s. 520 “oyun” maddesi

FERZELİYEV, Tehmasib; ABBASOV, İsrail, (1983), **Halk Edebiyatı**, Elm Neşriyatı, Bakü, c. 1, s.482

GANDER, Mary J. ; GARDİNER, Harry W. (1998), **Çocuk ve Ergen Gelişimi**, (Çeviren: ONUR, Bekir), İmge Kitabevi, Ankara.

GÖÇGÜN Önder, (2000), **Güzel Konuşma Sanatı**, Günce Yayıncılık, Ankara.

GÖKTAŞ, Gülşah, (2006), **Oyun Tekerlemelerinin Araştırılması ve İncelenmesi**, (Muğla Üniversitesi Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

GÜNEŞ, Hasan, (2003), **Çocuk Oyunları**, Anı yayınları, Ankara.

HABİBOV, Yusuf; SÖZEN, İsmail, (2005), *Anadolu ve Azerbaycan Türklerinin Çocuk Oyunlarının Karşılaştırılması*, **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, cilt:39, sayı:1, s.75-96

HACIYEV, Valeh, **Azerbaycan Folkloru En'aneleri**, Bakı s.83

HACIYEVA, Maarife; KÖKTÜRK, Şahin; PAŞAYEVA, Mehebbet, (1999), **Azerbaycan Folklor ve Etnoğrafya Sözlüğü**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, s.127

Halg Edebiyatı, (1983), Elm Neşriyatı, I.Cilt, Bakü.

HEYWOOD, Colin (2003), *Baba Bana Top At!*, **Batıda Çocukluğun Tarihi**, (Çeviren : HOŞSUCU, Esin), Kitap Yayınevi, İstanbul, 2003.

HUIZİNGA, Johan, (1995), **Homo Ludens**, (Çeviren: KILIÇBAY, Mehmet, Ali) Ayrıntı Yay. İstanbul.

İNAL, Kemal, (2001), *Modern Çocuk Oyunlarının Araçsallaştırılması*, **Folklor/Edebiyat Dergisi**, Başkent Matbaası, Ankara, sayı: 4 s. 17

KAFESOĞLU, İbrahim, (1997), **Türk Milli Kültürü**, Ötüken Yayınları, İstanbul.

Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü, (1991), KB. Yayınları, Ankara

KAZAN, Şevkiye; KIRÇIK, Şengül Kazan, (2004), *Dünden Bugüne Burdur'da Oynanan Çocuk Oyunları*, **I. Halkbilim Sempozyumu “ Halk Biliminde Çocuk” Bildiriler Kitabı**, Osmangazi Üniversitesi Yayınları, Eskişehir. s. 179-250

KAYA, Doğan, (1999), **Anonim Halk Şiiri**, Akçağ Yayınları, Ankara.

_____, (2002), **Halk Bilim Araştırmaları**, Bayrak Matbaacılık, İstanbul.

KOÇAR, M.,Tekin; ERDEMİR, Erkan, (2004), “*Dünden Bugüne Burdur’da Oynanan Çocuk Oyunları*”, (Hazırlayanlar: KAZAN, Şevkiye, KAZAN KIRKIÇ, Şengül), **Halkbilim Sempozyumu “Halk Biliminde Çocuk” Bildiriler Kitabı**, Osmangazi Üniversitesi Yay., Eskişehir.s.179-250

KÖÇERLİ, Firidunbey, (1972), **Balalara Hegayye**, Geçlik Neşriyatı, Bakü.

LUELLA Cole; MORGAN, John B. (2001), **Çocukluk ve Gençlik**, (Çeviren: B.H. Vassaf), MEB yay., İstanbul.

MEMMEDOVA, Telli, (1973), **Azerbaycan Şifahi Halg Edebiyatına Dair Tedgigler**, Elm Neşriyatı, VI. Cilt, Bakü

MİRZAYEV, Mikayıl; KULİYEV Ezizağa, (1992), **Düz Yüz Yanılmaç: Azeri Tekerlemeleri**, Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı, İstanbul.

NEBİYEV, Azat, (2000), **Azerbaycan Uşag Folkloru**, Elm Neşriyat, Bakü

OĞUZ, Öcal; ERSOY, Petek, (2005), **Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları**, Gazi Üniversitesi THBMER yay. Ankara.

OĞUZKAN, Şükran; SAPMAZ, Neriman, (1981), **Yaratıcı Çocuk Oyunları**, Remzi Kitabevi, İstanbul.

OKUYAN, Hülya Yazıcı, (2004), *Burdurun Geleneksel Çocuk Oyunları ve Çocuk Gelişimine Katkıları*, **I. Halkbilim Sempozyumu “ Halk Biliminde Çocuk” Bildiriler Kitabı**, Osmangazi Üniversitesi Yayınları, Eskişehir. s. 179-250

ONUR, Bekir, (1997), *Çocuk Kültürü, Kentlerdeki Açık Alanlarda Çocuk Oyunları: Ankara Örneği*, **Çocuk Kültürü 1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri**, ÇOKAUM Yay. Ankara, , s.476

_____, Bekir, GÜNEY Neslihan, (2004), **Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar**, ÇOKAUM Yay. Ankara.

_____, Bekir, (2005), **Türkiye’de Çocukluğun Tarihi**, İmge Kitabevi, Ankara.

_____, (2002), **Oyuncaklı Dünya**, Dost Kitabevi Ankara.

ORKUN, H. Namık, (1994), **Eski Türk Yazıtları**, TDK, Ankara.

ORMANLIOGLU ULUĞ, Mücella, (1999), **Niçin Oyun**, Göçebe Yay. İstanbul.

ÖZHAN, Mevlüt,(1990), **Çocuk Oyunlarımız**, Kültür Bakanlığı Yay. Ankara.

_____, (1997),**Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü**, Feryal Matbaası, Ankara.

_____, (2005), **Çocuk Oyun ve Oyuncak Terimleri Sözlüğü**, Kültür Ajans Yayınları, Ankara.

_____, (1993), Türk Cumhuriyetlerinde Oynanan Çocuk Oyunları ve Tekerlemelerinin Türkiye’dekilerle Karşılaştırılması, **İpek Yolu Uluslar arası Halk Edebiyatı Sempozyumu Bildirileri**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

_____, Mevlüt; MURADOĞLU, Malik, (1997), **Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları**, Kültür Bak.Yay. Ankara. S.110-111

ÖZDOĞAN, Berka, (2000), **Çocuk ve Oyun**, Anı yay. Ankara.

ÖZDEMİR, Nebi, (2005), **Türk Eğlence Kültürü**, Akçağ yayınları, Ankara.

_____, (1997), **Türkiye’de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi**, (Hacettepe Üniversitesi Yayınlanmış Doktora Tezi), Ankara.

_____, (2003), **Müze-Çocuk İlişkisi ve Çocuk Kültürü Merkezi ile İlgili Bazı Değerlendirmeler**, (Hazırlayanlar: OĞUZ, Öcal; Özkan, SALTİK, Tuba) *Türkiye’de Halkbilimi Müzeciliği ve Sorunları*, Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları, Ankara.

POYRAZ, Hatice,(1999), **Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak**, Anı yay. Ankara.

SEYİDOV, Nureddin, (1971), **Tapmacalar**, Elm Neşriyatı, Bakü.

SEYREK, Hilmi; SUN, Muammer, (1985), **Çocuk Oyunları, Okul Öncesi Eğitimde Oyun Dersi El Kitabı**, Müzik Eserleri Yayınları, İzmir

ŞEMSETTİN, Sami, (1991), **Kâmûs-ı Türkî**, Tercüman Genel Kültür Yay. İstanbul.

ŞENBAY, Nüzhet, (1991), **Alıştırma Diksiyon Kitabı**, MEB Yayınları, İstanbul.

ŞENER, Cemal, (1997), **Türklerin Müslümanlıktan Önceki Dini Şamanizm**, AD Yay., İstanbul.

ŞİMŞEK, Esmâ, (2003), *Anadolu'da Yağmur Duasına Bağlı Olarak Oynanan Bir Oyun: Çömçe Gelin*, **Milli Kültür**, Feryal Matbaacılık, Ankara, s. 82

TAN, Mine, (1997), *Çocukluğun Tarihi Araştırmalarında Sözlü Tarih Yaklaşımı ve Sözlü Tarihte Bir Çocuk*, **Çocuk Kültürü, 1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri**, (Yayına Hazırlayan, ONUR, Bekir.), ÇOKAUM yay., Ankara, s. 31

TEZEL, Naki, (2000), **Türk Halk Bilmeceleri**, MEB Yayınları, İstanbul.

Türkçe Sözlük, (2005), Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara.

Türkiye Dışındaki Türk Edebiyatları Antolojisi, (1993), *Azerbaycan Türklerinin Halk Yaratıcılığı*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, C.I

YALÇIN, Cevdet, (1991), **Güzel Konuşma ve Yazma Kılavuzu**, İlayda yay. Ankara, s. 216-221

İNTERNET KAYNAKÇASI

http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/and_02.pdf (13.04.2007)

www.eyupoyuncaklari.com (03.06.2007)

<http://www.kultur.gov.tr/TR/BelgeGoster.aspx?F6E10F8892433CFF1AD8E71A9A9C29252F5CE6A68AD0C61A> (17.05.2007)

<http://www.istanbuloyuncakmuzesi.com/tr/kurumsal.asp> (17.06.2007)

KAYNAK KİŞİLER

Adı Soyadı	Doğum Yeri/Tarihi	Mesleği	Cinsiyeti
Afak Emiraliyev	Goranboy 1972	Öğretmen	Kız
Aysofiya Abışova	Bakü 1961	Ev Hanımı	Kız
Eldar Garayev	Gence 1987	Öğrenci	Erkek
Felik Memmedov	Bakü 1997	Öğrenci	Erkek
Gülşen Sadıkova	Bakü 1987	Ev Hanımı	Kız
İlyas İbrahimov	Guba 1987	Öğrenci	Erkek
Meltem Abışova	Bakü 1992	Öğrenci	Kız
M. Rabi Celalzade	Ağdaş 1982	Öğrenci	Erkek
Misir Misirli	Bakü 1995	Öğrenci	Erkek
Nurane Memmedaliyeva	Bakü 1997	Öğrenci	Kız
Orhan Hüseyinov	Bakü 1993	Öğrenci	Erkek
Orhan Selimzade	Bakü 1989	Öğrenci	Erkek
Ruşen Aliyev	Bakü 1985	Öğrenci	Erkek
Saadet Esadova	Bakü 1958	Ev Hanımı	Kız
Vüsal Bağırzade	Gence 1987	Öğrenci	Erkek
Ziya İbrahimli	Bakü 1985	Öğrenci	Erkek

SÖZLÜK

A

Aparmak: Bir şeyi eline alarak veya sırtına yüklenerek bir yerden başka bir yere götürmek, getirmek.

Ahtarmag: Gizli veya saklanmış yahut kaybolmuş bir şeyi bulmaya, ortaya çıkarmaya çalışmak.

B

Balaca: Hacim, boy, ölçü bakımından küçük olan.

Banla-:Ötmek, (horoz, keklik vs.).

Batman: Bölgelere göre iki okkadan sekiz okkaya kadar değişebilen sıvı ve tahıl ölçüsü.

Bönevşe:1- Azerbaycan'da oynanan bir oyun adı 2- Menekşe

Başçı: 1-Oyunu yönlendiren kişi.2- Başkan 3-Bey (Ebe)

Ç

Çaşdırma: çeşitli yollarla birinin şaşırmasına sebep olmak.

Çiğit: Kayısı çekirdeğine verilen isim.

Çel-:Çelik Çomak oyununda, çomakla çeliğe vurulması.

Çelik: Çelik çomak oyununda on beş yirmi santimetre uzunluğundaki değnek.

Çıntma: Taş oyunlarında parmakla taşı yönlendirmek için vurma.

Çiliy: bkz. Çelik.

Çimdikle-: Bir kimsenin etini baş parmakla işaret parmağı arasında kıştırarak sıkıp acıtmak.

Çomak: Çelik çomak oyununda on elli altmış santimetre uzunluğundaki çeliğe vurmaya yarayan sopa.

Çömçe:1) Kukla bebek.2) Kepçe.

D

Desmal: Mendil.

Desise:Hile, entrika, gizli oyun.

E

Enek: Beştaş oyununda ebe olan taşın verilen isim.

G

Gırag: Bir şeyin kenarı, sınırı, son noktası, yan tarafı, yanı.

Gizlenpaç: 1- Azerbaycan'da oynanan bir oyun adı 2- Saklanbaç.

Gıcır: Çelik - çomak oyununda çeliğin düştüğü yer ile taş arasındaki mesafe değnekle ölçülür. Ölçüm sırasında on ve katları gıcır diye belirtilir.

K

Kavkı: Kabuk (hayvan).

Keçel: Kel, ot bitmeyen yer.

Kepenek: Kelebek.

Kerki: Aşağı doğru çevrik geniş ağızlı, uzun saplı yontma aleti, keser.

Kös: Toroslardaki yörükler tarafından katıra verilen isim.

Kür: Böğürtlenlerin yeni çıkan ve tuz ile yenilebilen filizlerine verilen isim.

L

Lepik: Yassı küçük taş.

M

Manat: Azerbaycan para birimi.

Mere: 1- Azerbaycan'da oynanan bir oyun adı 2- Küçük çukur.

Metrik: Mere Köçdü oyununda kazanılan ilk taşın verilen isim.

Mete: Toprak üzerine oyun oynamak için çizilen daire.

Mücerret: Soyut.

N

Nazlama: Bir kişinin nazını çekme, her dediğini yapma.

Nişan: Vurulmak istenen hedef.

Nömre: Numara.

Nağıl: Masal.

O

Oyun almak: Oyunda kazanmak.

P

Papak: Şapka

Pişik: Kedi

Pul: Alışverişte değer ölçüsü olarak kullanılan kağıt veya metal para.

S

Sanama: Saymak, sayışmak.

Sanka: Zift.

Saycı: Sayışmaca yapan kişi

Stul: Sandalye

Sümük: Kemik, kemikten yapılmış olan.

Ş

Şappı: Ucu sivriltilmiş değnek.

T

Tısbağa: Kaplumbağa

Toy: Düğün merasimi, bu merasim sebebiyle yapılan şenlik.

Turna: Ucu bağlı mendil.

U

Uduşmak: Lades tutuşmak.

Ü

Ülük: Çelik oyununda çeliği koyup çelmek için yere kazılan çukur.

Ütmek: Oyunda yenmek.

Y

Yarag: Silah. Süs eşyaları.

1.OYUN ADLARI DİZİNİ

A Huy Huyu	207, 208
Adın Nedi	202, 203, 204
Adıgözel	140,141
Adi Çelik	90
Ağaç Kapmaca	40,151,152
Ağam Mene Kor Deyib	170
Ağterek	141
Alaydan Alaydan	143
Alaylar- Galaylar	143
Alaylı	143
Ali Baba	172
Ali Cambaz	152
Aliler	143
Allı Dikili Oyunu	21
Altı Ev	180
Amiral Battı	202
Ana Beni Gurda Verme	126,130
Arı Zıncı	36, 39, 102, 103
Artırma	81, 82,
Aşığım Ne Adam	64
Aşıh Gala	64, 74
Aşık Oyunu	73, 74
Aşık-Aşık	64, 70
Aşure Pişirme	105, 106
At Başı	131, 132
Atlanbaç Oyunu	21

Attırmaç	64
Ay Hala Bir Çörek Ver	124, 125,
Ayak Yere Basmaz	152,
Badban Oyunu	238
Bahar Bayramı	114, 119
Balık Ağzı	177
Başt Puşt	175
Bayrak Oyunu	158
Bedevan Oyunu	238
Bel Üste Kimin Eli	57, 164, 165, 167
Bele-Heyr	107
Benimle Gel	109
Benöşe	139
Benövşe	139, 140
Beş Barmah Oyunu	155, 156
Beşonbeş	106, 107
Beştas	176, 177
Bete	74
Bızdık Oyunu	21
Biccil	177
Bilmeli Matal	219
Bilye Oyunu	185, 186, 192
Bir Evde	138
Bir Guşum Var Bu Boyda	37, 39, 136, 137, 219,
Bir Kol Bir Can	195
Birdirbir	59, 79, 80, 81, 82
Biz Şuranın Gızını İsterik	141
Bom	38, 106,
Boncuhan Oyunu	204

Bönevşe	56
Can Değneği	86, 91
Cevgen	21
Ceviz Oyunu	21, 188
Ceylan Kaçtı	151
Cız	64, 66, 67
Cız Oyunu	102, 103
Cıza Girme	155, 194
Cızıg Turnası	154
Cızık	90
Çabıt Yüzük	175
Çahçah Oyunu	170,171
Çahfereng Oyunu	238
Çakma	64
Çakma	74
Çalık Oyunu	21
Çamır-Çamır	32, 165,166
Çapbakal	159
Çilikçilik	86
Çelik Çomak	86, 90, 248
Çelikçomag	86
Çelikçınağ	86
Çengli Mengi	21
Çerhiçember/	
Çerhiçenber	240
Çevgen	21,
Çevirme	205
Çırtı Çırtı	37, 97
Çıtın	189

Çiğdem Pilavı	121
Çiğit	190, 191
Çilede	200
Çiling-Ağaç	86, 88
Çiliy Ağaç	86
Çipolik	200
Çin Çon/ Lastik	83, 84
Çivi Çakma Oyunu	86, 91
Çizgili Aşık	64, 66, 69, 70
Çizik	154
Çömçe Gelin	121
Çukur Beştaş	180
Daire	195
Dan Dan Dana	144, 145
Daş Vurdu	186, 187
Dede Boyu	196
Denlemedaş	176
Desmal Aldı Gaç	167, 168, 169
Desmal Attı	114, 120
Desmal-Desmal	157, 158
Deve Cüce	95
Deyirman	38, 149
Deymezler	79
Dikilitaş	184
Diktaş	177
Dimin	86
Diminçub	86
Diredöyme	154, 155
Dize Deyme	154

Doktorculuk	126
Dokuztaş Oyunu	19, 21
Domdom	75, 76
Dovşanım	145, 146
Dört Taş	186, 188
Dur Tut Oyunu	21
Durnadurna	135
Düdale	86
Düyme Düyme Oyunu	174
Ebcikebcik	125
Ebciyebciy	125
Ebe Beni Kurda Verme	129, 130, 131
Ebe Kışkış	172
Ebem Gırlagaç	167
El El Üstünde	40, 57, 164, 165, 167
El Oyunu	21
El Üste Kimin Eli	164, 165
Elaved	86
Elma Saklama	38, 173, 174
Eltaş	177
Enzeli	79
Eşek Polis	158
Eşlenbeş – Lebbeş	219
Eşşekbelihırç	79
Eşşekbelisındırdı	79
Eşşekbeli	79
Eşşeyimeşşeyim	79
Evcı – Evcı	125, 126
Evcik	180

Evcilik	126
Evet Hayır	107
Ezelidir	79
Falaka Oyunu	21
Fındıg-Fındıg	73, 74
Fındık Boncuk Miras	187
Fırça / Kozak Oyunu	240
Fırfıra Oyunu	240
Fırıldak	240
Fırlak Oyunu	21
Fil Cızı	36, 86, 90
Fincan	175
Gabag Oyunu	186
Gaçdı- Tutdu	151
Gaçdı-Tutdu	196, 197
Gaçgizlen	159
Gagulla-Magulla	86
Galaşma	79
Ganlı Gaya	181, 183, 184
Gapik Oyunu	204, 205
Garadinmez	100, 101
Gayış-Gayış	154, 155
Gazdar Gazdar	131
Gazlar Gazlar	130
Gazoz Kapağı	189
Gazzargazzar	131
Gece Gündüz	100
Geçmeli Aşık	67

Gelender Ay Gelender/	
Yengele Ha Yengele	134, 136, 138
Gerdan Oyunu	21
Gezit	79
Gezmedaş	175, 177
Gıcmadaş	176
Gıllıp	151
Gıngılış	139
Gısa Artırma	81
Gıygılıc	139
Gız Gaçırttı	38, 140
Gildirimpârç	159
Gizdelenpârç	159
Gizlenpârç	36, 39, 60, 159, 160
Gizlenpârç	159
Gizlimpars	159
Gizlinpârç	159
Gode Gode	58, 109, 110, 111, 113, 114, 121
Godu Godu	58, 108, 109, 110, 111, 113, 114
Goşa Artırma	81
Goz- Goz	186
Goz-Goz Oyunu	190, 191
Göçün	178, 179
Gökte Ne Var	203, 204
Göt Kazmaca	90
Göz Bağlama	172
Gözü Bağlıca Oyunu	36, 37, 39, 169, 170, 172
Gurd Baba	126, 130, 131
Guşag Tutmah	207, 208

Guşlar Ağaçda	151, 152
Guşumguşum	135
Hala Hala Sacı Ver	125
Hala Kadın	126
Hancarı	59, 79, 81
Han-Gizir	39, 72, 73, 206
Han- Vezir	191
Herbe Zorba	39, 207
Hıdır (Papag Attı)	114, 120
Hocam Çöktü	82
Hodu-Hodu	110
Hofbana Hofban	37, 97, 99
Hol oyunu	240
Hoppacık	204
Hoptutdu	93
Haylanahaylana	170, 171
Hüllüoğlu	64, 69
Hündüre Çıhma	152
(Yüksekde Durmag)	
İğnem Düştü	
Şuraya Buraya	131
İkicik	64
İp Atlama	84
İsim Bulmaca	15, 138
İstanbul Çeliği	86, 90
İstop	195, 196, 197
İşçi Oyunu	100
İtit	176
Kalçenbe	86

Kale Dikmesi	184
Kale Kapmaca	152
Kanlı Kale	184
Kapkaç	158
Karaganu	21
Kart Oyunu	205
Katil Kim	206, 207
Katmalı	64
Kayış	155
Keçli -Keçili	104, 105, 106
Kedi Fare Oyunu	148
Kemer	153, 154, 155
Kemer Turası	155
Kendirpas	84
Kendliler	145
Kepçecik	121
Kılçık Kalesi	38, 183, 184
Kız Övmecesi	145
Kim Koçahdı	36, 81
Kim Vurdu	101, 102
Klas (Takbacag)	76
Koci	167
Komşuculuk	126
Kos- Kosa	110, 112, 114, 118
Kovalamaç	151
Kovalam Kaç	150, 151
(Kovalamaca)	
Koz Oyunu	21
Köçürme	21

Körebe	40, 109, 170, 172
Körkotü	167
Körlebbek	161
Kös	189
Köse	110, 114, 118
Kumar Oyunu	21
Kurt Oyunu	131
(Zincir Kırma)	
Kuş Uçtu	97, 100
Kuşum Kuşum Bu Boyda	135, 136, 138
Kuyulu Çelik	90
Laldinmez	93
Lastik	83, 84
Lepik-Goza	186, 188
Maggul	86
Malmuç	184
Mangala	7, 21, 180,
Marskovboy	201, 202
Mendil Kapmaca	157, 158
Mendil Kapmaç	158
Mendil Saklama	169
Menekşe	56, 139, 140
Menöğşe	139
Mere Oyunu	191
Mereköçdü	7, 39, 177, 178, 179
Mereli	64
Metelik Döndürme	204, 205
Mırt Mırt/	97, 100
Boynuz-Boynuz	

Mireli	70
Miyançı ve	
Çömçebaşı Bezeme	38, 170, 172
Molla Haray	160, 161
Moz-Mozu	186
Mozoni Kur Gel Beni Vur	183
Mum Dibi	100
Müngüz	21
Müzikli Sandalye Oyunu	149
Nagruli	86
Nesi Var	138
Ontaş	180, 181
On Taş	180, 181
Ortada Kaldı	193, 194
Ortada Sıçan	195
Oyun – Tapmaca	136, 137
Öceş	21
Ötüş	21
Öycüköycük	125
Padişah- Vezir	72, 73
Papag Attı	195, 196, 197
Paralı	64, 74
Parmak Oyunu	156
Pata Küte	197
Renkli İstop	197
Rezinko	83
Saklambaç	15, 38, 60, 109, 159, 160, 161
Samut (Dilsiz) Oyunu	95, 96
Samutoynu	93

Satranç Oyunu	21
Say Saymag Oyunu	106
Seç Seçebildiğini	85, 86
Seksek	76, 78
Semendersemender	135
Sen Çardak Ben Bardak	204
Sermane	79
Sıçan- Pişik	37, 148
Sinnenmeç	161
Siramana Oyunu	21
Stop	197
Stula Oturma	148, 149
Sultan Oyunu	21, 36, 39, 68, 69
Südlüsümü/Sütdisülük	197, 198
Sümüyatma	197
Süpürge Bezeme	121
Süs	167
Sütmeçülüy	197
Sütmesülüh	197
Şah Vezir	206, 207
Şappı –Şappı	86, 91
Şar Oyunu	186, 188
Şengela	95, 96
Şeytanuçurdu	238
Şütüme	86, 90, 91
Tabanca Oyunu	21
Tağı Külâh Nağiser	150
Tahin Pekmez	100
Taka Taka Takara	168

Takla Oyunu	21
Taklitli Oyun	100
Tap Görüm	219
Taso	205
Taştayım Topraktayım	152
Tavla Oyunu	21
Tek mi Çift mi Oyunu	21
Telden Teleme	121, 123
Tfu Ne Pisdi	36, 131, 132
Tıp	38, 93
Tısbağatıs	99
Tohumsepme	145
Top Oyunu	19, 21
Topaç	19, 240
Töpük	21
Tura Kapmaca	169
Tura Oyunu	21
Turna Vurdu	154
Tutmalı Çelik	86, 88
Tuttum Direk	152
Uzun Artırma	81
Uzun Bide	82
Uzun Eşek Oyunu	21
Üçgen	188
Ütmeli	64, 69, 74
Ütüş	21,
Üzük-Üzük	172, 173, 175
Vay Bele Vuranın Halına	97, 99
Ver Bir	74

Yağ Satarım Bal Satarım	38, 167, 168, 169
Yağ Satarım Duz Satarım	169
Yağmur Gelini	22, 121
Yakalamacılık	150, 151
Yakan Top	194, 195
Yalakaya	180
Yalanpalan	135
Yalingu	21
Yanıltmaç Söyleme Oyunu	214
Yaşınbacı	159
Yatıbhobbanma	79
Yedi Şuşa / Pabeda	198, 199
Yeditaş	199, 200
Yeşinbaba	159
Yeşinbac	159
Yirmi Taş Oyunu	39
Yoldaş Seni Kim Apardı	85, 86
Yummak- Açmak	64
Yumurta Döğüşürme	103
Yumurta Oyunu	21, 33
Yumurta Tokuşturma	103
Yuvalı Çekirdek Oyunu	192
Yüzük Saklamaç	38, 173, 175
Zopa Zopa	92
Zorhanacılık	207, 208
Zübbe- Zübbe	37, 93, 95

2.OYUNCAK ADLARI DİZİNİ

Aşık	248
Actionmen	236
Ağaç yayık	248
Araba	234, 248, 249
At heykelcik	234
Atari	235
Atlıkarınca	234
Balaman	241
Barbie Bebek	236
Bardak	234
Beşik	234, 238, 249
Bez bebek	237, 238, 249
Bilgisayar oyunları	25, 235, 236
Bilye	17, 29, 31, 40, 175, 185, 186, 188, 192, 248
Bratz Bebek	236
Çakmaklı	245
Çamaşır tekneleri	248
Çelik-Çomak	86, 88, 248
Çember	19, 240, 249
Çerpeleng	238
Çeyiz sandıkları	248
Çıkrık	243
Çıngırak	20, 172, 238, 241
Çıtalı uçurtma	239
Çocuk kapkacağı	248, 236

Çocuk mobilyaları	236
Çocuk portreleri	236
Çocuk resimleri	236
Çöp bebek	237
Darbuka	234
Daşatan	241
Davul	234
Değirmen	244, 248
Dönme dolap	234
Düdük	234, 241
Düdüklü testi	241
El değirmeni	248
Ev	249
Fırfıra	240
Fırıkdak	240, 243
Fırlangaç	243
Gagatga	243
Galdırıcı kran	243
Gelin bebek	238
Gemi	244
Gılınç	246
Hamak salıncak	242
Hayvan	234, 249
İp bebek	237
Kabak bebek	238
Kabak testi	248
Kağrı	234
Kamyon	249
Kaval	241

Kaynana zırlıtısı	234
Kılıç	246
Kızak	246
Kukla	238
Kukla bebek	238
Kurşun asker	249
Matriyoşka	236
Mısır bebek	237
Minik yayıklar	234
Mutfak eşyaları	249
Oh	245
Ok	245
Ot bebek	237
Oyun hamuru	47
Oyuncak keman	249
Örgü bebek	237
Örümcek	236
Para bebek	238
Paraşüt	244
Patlangaç	3, 242
Pelüş hayvan	249
Plastirin	247
Porselen bebek	250
Puşeng	247
Robot	235
Salıncak	21, 234, 241, 242
Sallanan at	247
Samakat	246
Sanga	246

Sapan	241, 249
Sapant	241
Sepet	248
Seramik oyuncak	233
Silah	220, 246, 247
Sindy	236
Sipsi	3, 241
Sürahi	234
Tahterevalli	243
Taş bebek	238
Tekli salıncak	242
Tel araba	240
Teneke oyuncak	249, 250
Teneke zilli tef	234
Testi	234, 241, 248
Teyyare	245
Top	248
Top bebek	238
Topac	240
Topaç	234, 240, 249
Toprak kapkacak	248
Tren	249
Tüfek	246
Tüfeng	246
Uçak	245
Uçurtma	238, 239, 249
Uzaktan	
kumandalı oyuncak	235
Yap-boz	235

Yapma bebek	7, 237
Yay	245
Yellencek	241
Yoyo	248
Yumurta bebek	238
Yürüteç	248

EK**A.TÜRKİYE’DE ÇOCUKLARIN OYNADIĞI OYUNLARDAN
FOTOĞRAFLAR:**

Bilye oynayan çocuklar.



Mendil Kapmaca oyunu oynayan çocuklar



Saklambaç oyununda ebe olan oyuncu



Uzuneşek oynayan çocuklar



Sayısmaca yapan çocuklar



Yakan Top oynayan çocuklar

**B.AZERBAIJAN'DA ÇOCUKLARIN OYNADIĞI OYUNLARDAN
FOTOĞRAFLAR:**



Hancı oyunu oynayan çocuklar



Ortada Sıçan Oyunu oynayan çocuklar



Gizlenpaç oyununda ebe olan oyuncu



Desmal Aldı Gaç oyunu oynayan çocuklar



Sayısmaca yapan çocuklar



Bratz Bebeğiyle oynayan çocuk



Dom- Dom Oyunu oynayan çocuklar.



Çocuklar Bowling oynarken



Matruşka bebeği ile oynayan çocuk



Çocuklar Sıçan-Pişik oynarken

C.OYUNCAK MÜZELERİNDEN FOTOĞRAFLAR

İstanbul Oyuncak Müzesinden Oyuncak Resim Örnekleri:



Bez bebek



Oyuncak Motosiklet



Oyuncak Gemi



Minyatür ev



Oyuncak Otobüs



Kurşun Askerler

Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesinden Örnekler:



Oyuncak Tahta Araba



Oyuncak Davul, Düdük ve Darbuka.



Oyuncak Bebek



Oyuncak Tahta Beşik



Oyuncak Araba

D.OYUNCAK FOTOĞRAFLARI:



Uçurtma



Parmak Kuklları



Bez Bebekler



Yapma Bebekler



Tel Araba



Çember



Patlangaç



Örgü Ören Kadın.



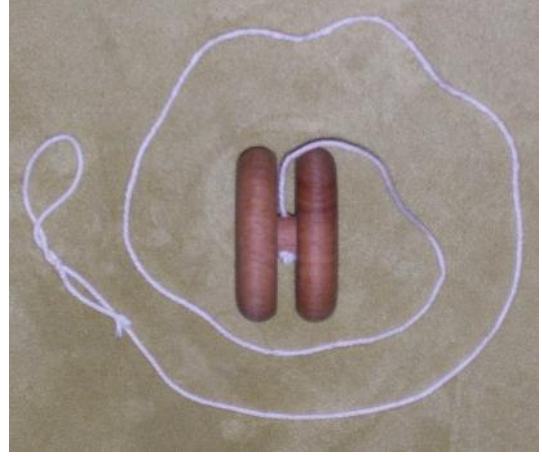
El Kuklası



Sapan



El Yapımı Topaç



Yoyo



Toprak Düdük Testiler



Oyuncak Paraşüt