AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Hasanali Kağan KURNAZ

SERBEST ZAMAN AKTİVİTESİ OLARAK GÜNDOĞMUŞ YÖRESİNDE OYNANAN OYUNLAR

Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2017

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Hasanali Kağan KURNAZ

SERBEST ZAMAN AKTİVİTESİ OLARAK GÜNDOĞMUŞ YÖRESİNDE OYNANAN OYUNLAR

Danışman
Doç. Dr. Evren TERCAN KAAS

Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2017

T.C.
Akdeniz Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Hasanali Kağan KURNAZ'ın bu çalışması, jürimiz tarafından Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan	: Doç. Dr. Hasan ŞAHAN	(İmza)
Üye (Danışmanı)	: Doç. Dr. Evren TERCAN KAAS	(İmza)
Üye	: Doç. Dr. Ruçhan İRİ	(İmza)

Tez Başlığı: Serbest Zaman Aktivitesi Olarak Gündoğmuş Yöresinde Oynanan Oyunlar.

Onay: Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Tez Savunma Tarihi : 13/01/2017
Mezuniyet Tarihi : 16/02/2017

(İmza)
Prof. Dr. İhsan BULUT
Müdür

AKADEMİK BEYAN

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum "Serbest Zaman Aktivitesi Olarak Gündoğmuş Yöresinde Oynanan Oyunlar" adlı bu çalışmanın, akademik kural ve etik değerlere uygun bir biçimde tarafımca yazıldığını, yararlandığım bütün eserlerin kaynakçada gösterildiğini ve çalışma içerisinde bu eserlere atıf yapıldığını belirtir; bunu şerefimle doğrularım.

(İmza)

Hasanali Kağan KURNAZ

İ Ç İ N D E K İ L E R

GÖRSELLER LİSTESİ iv
KISALTMALAR LİSTESİ vi
ÖZET vii
SUMMARY viii
ÖNSÖZ ix
GİRİŞ 1

BİRİNCİ BÖLÜM
OYUN KAVRAMI VE SERBEST ZAMAN İÇİNDEKİ YERİ

1.1 Zaman Kavramı 2
1.2 Serbest Zaman Kavramı 2
1.3 Rekreasyon Kavramı 4
1.4 Oyun Kavramı 6
1.4.1 Oyunun Çocuk Gelişimindeki Yeri 7
1.5 Yararlanılan Akademik Makaleler 9
1.6 Yararlanılan Yüksek Lisans Tezleri 10
1.7 Yararlanılan Doktora Tezleri 11
1.8 Yararlanılan Kitaplar 11

İKİNCİ BÖLÜM
YÖNTEM VE METOD

2.1 Araştırmanın Yöntemi 13
2.2 Araştırma Probleminin Belirlenmesi 13
2.3 Evren 14
2.4 Araştırma Grubu 14
2.5 Veri Toplama Araçları 14
2.6 Veri Analizi 15
2.7 Geçerlik 15
2.8 Güvenirlik 16

ÜÇÜNÇÜ BÖLÜM
GÜNDOĞMUŞ YÖRESİ OYUN VE ETKİNLİKLERİ

3.1 Kaynak Kişi Görüşleri ve Genel Bilgiler 17
3.2 Oyunlar 18
3.2.1 Çillik 18
3.2.2 Yer Çilliği 26
3.2.3 Kıllıngıç 27
3.2.4 Ala Kesme 28
3.2.5 Pilav Yemece 29
3.2.6 Simit 30
3.2.7 Çember 32
3.2.8 Tel Araba 34
3.2.9 7 Taş 35
3.2.10 Sapan 36
3.2.11 Sek Sek-Çizgi 36
3.2.12 Kazık 37
3.2.13 Kokili 37
3.2.14 Apış Atma 38
3.2.15 Bi Atıp Bi Binmece 38
3.2.16 Tahta Araba 39
3.2.17 3 Taş 39
3.2.18 Tahta Bacak 40
3.2.19 Zıybıncak-Kaygıncak 42
3.2.20 Salmaca 42
3.2.21Teker Sürmece 43
3.2.22 Ayak Yere Bastı 45
3.2.23 Eşek Tokmak 45
3.2.24 Eşek Südüğü 45
3.2.25 Göçebe Ateşi-Şenlik Ateşi 46
3.2.26 Yüzük Oyunu 46
3.2.27 Uzun Eşek 46
3.2.28 Hımbıl 47
3.2.29 İp Atlama 48
3.2.30 Gulaç 48

3.2.31 Düdük 48
3.2.32 Kasnaklı Uçurtma 48
3.2.33 Salıncak 49
3.2.34 Körleme Köç-Kör Ebe 49
3.2.35 Biren Diken 49
3.2.36 5 Taş 49
3.2.37 Topaç 51
3.2.38 Fırıldak 51
3.2.39 Güreş 51
3.2.40 Çimme 52
3.2.41 Bilya(Misket) –Andız 52
3.2.42 Gazoz Kapağı 53
3.2.43 Gazoz Kapağı Dövüştürmece 55
3.2.44 Hırsız Polis 56
3.2.45 Yılan Burçağı 56
3.2.46 Göt Kazmaca 57
3.2.47 Sahte Kına 57
3.2.48 Evcilik 58
3.2.49 Esir Almaca 58
3.2.50 Saklambaç 58

SONUÇ 59
KAYNAKÇA 62
EK 1-Kaynak Kişiler Listesi 65
ÖZGEÇMİŞ 71

GÖRSELLER LİSTESİ

Resim 3.1 Çillik Oyunu 19
Resim 3.2 Çillik Oyunu 20
Resim 3.3 Çillik Oyunu 21
Resim 3.4 Çillik Oyunu 21
Resim 3.5 Çillik Oyunu 22
Resim 3.6 Çillik Oyunu 22
Resim 3.7 Çillik Oyunu 23
Resim 3.8 Çillik Oyunu 24
Resim 3.9 Çillik Oyunu 24
Resim 3.10 Çillik Oyunu 25
Resim 3.11 Çillik Oyunu 26
Resim 3.12 Kıllıngıç Oyunu 28
Resim 3.13 Pilav Yemece Oyunu 29
Resim 3.14 Pilav Yemece Oyunu 30
Resim 3.15 Simit Oyunu 31
Resim 3.16 Simit Oyunu 31
Resim 3.17 Simit Oyunu 32
Resim 3.18 Çember Oyunu 33
Resim 3.19 Tel Araba Oyunu 34
Resim 3.20 Tel Araba Oyunu 35
Resim 3.21 3 Taş Oyunu 39
Resim 3.22 3 Taş Oyunu 40
Resim 3.23 Tahta Bacak Oyunu 41
Resim 3.24 Tahta Bacak Oyunu 42
Resim 3.25 Salmaca Oyunu 43
Resim 3.26 Teker Sürmece Oyunu 44
Resim 3.27 Teker Sürmece Oyunu 44
Resim 3.28 Uzun Eşek Oyunu 47
Resim 3.29 Bilya (misket)- Andız Oyunu 53
Resim 3.30 Bilya (misket)- Andız Oyunu 53
Resim 3.31 Gazoz Kapağı Oyunu 54
Resim 3.32 Gazoz Kapağı Oyunu 55

Resim 3.33 Gazoz Kapağı Dövüştürmece Oyunu 56

KISALTMALAR LİSTESİ

cm.	Santimetre
Dr.	Doktor
Doç. Dr.	Doçent Doktor
ed.	Editör
Prof. Dr.	Profesör Doktor
vd.	Ve Diğerleri
Yrd. Doç. Dr.	Yardımcı Doçent Doktor

ÖZET

Bu araştırmanın amacı Gündoğmuş yöresinde yöre halkının geçmişten bugüne devam eden serbest zaman aktivitelerinin tespit edilip incelenmesidir. Teknolojinin henüz günümüz kadar ilerlemediği dönemlerde insanlar zamanlarını geçirmek için çeşitli oyunlar ve aktiviteler geliştirmişlerdir. Bu oyun ve aktiviteler kendi kurallarıyla birlikte oluşmuştur. Bu oyunlar toplumun günlük yaşamda ihtiyacı olan becerilerin geliştirilmesinde en önemli eğitim aracı olarak bilinçli ya da sezgisel şekilde ortaya çıkmıştır.

Türk Milletinin tarih boyunca bulunduğu her coğrafya ve zamanda eğitim, eğlence, sosyalleşme ve serbest zamanın değerlendirilmesi için çeşitli oyunlar ve etkinlikler yaptığı görülmüştür. Yapılan bu araştırma esnasında incelenen bir çok akademik çalışmada da bu durumun varlığı tespit edilmiş, serbest zamanın değerlendirilmesi esnasında oynanan oyunlar ve etkinliklerin arka planında bu durumu destekleyen bulgulara ulaşılmıştır.

Bu çalışma nitel bir çalışma olup, saha çalışması esnasında kişilerle mülakat, görüşme yöntemleri kullanılmıştır. Yapmış olduğumuz çalışmada objektif hareket edilip, oyunların içindeki yöresel terimler korunup yöre ağzı anlaşılabilir olmak adına korunmamıştır.

Bu çalışma için yapılan literatür taramasında bir çok oyunun farklı yörelerde de oynandığı tespit edilmiş ve Gündoğmuş yöresi ile diğer yörelerde oynanan oyunlar arasında ki isim ve kural farklılıkları da belirlenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Serbest Zaman, Rekreasyon, Gündoğmuş.

SUMMARY
THE GAMES WHICH ARE PLAYED AS A FREE TIME ACTIVITY IN GÜNDOĞMUŞ

The aim of this research is to identify and analyze the ongoing free time activities from past to present of people in Gündoğmuş. People had developed various games and activities to spend time in old times when the technology was not progressed as today. These games and activities had come into existence with their own rules. These games, which are the most important training tools to improve skills needed in daily life, came up consciously or intuitively. We can see this when we compare the daily life of people and the form of playing games.

It is seen that throughout the history the Turkish nation had various games and activities for educational purposes, for entertainment, for socialization and to spend some free time in every location and time it has been to. During the research, we have conducted, the existence of this situation is encountered in many academic studies analyzed. The evidence which supports this situation is reached at the background of the games played and activities done to spend free time.

The study is qualitative and while doing the fieldwork the interview method is used. In this study, acting objectively, we protected regional terms used in the games but we didn't use the local language to be more intelligible.

In addition to that, while doing the literature review for the research, it is found out that most of the games are played in other regions as well. So, we tried to specify the diversity of rules and the names between Gündoğmuş and other regions.

Keywords: Game, Free time, Recreation, Gündoğmuş

ÖNSÖZ

Tarihinin ilk dönemlerinden itibaren atlı göçebe kültüre sahip Türk Milleti yazları yaylalarda, kışları kışlaklarda günlük işlerinden artan zamanlarını değerlendirmek için çeşitli aktivitelerde bulunmuşlardır. Bu aktiviteler esnasında insanların hem kaliteli zaman geçirmesinin sağlanması hem de atlı göçebe kültürün ihtiyacı olan fiziksel yetenekleri geliştirme potansiyeli taşıyan oyunlar oynayarak çocukluktan itibaren eğlenceli bir eğitim alması amaçlanmıştır. Bu oyunlar aynı zamanda çocukların ekip olarak hareket etme kabiliyeti kazanmasına da yardımcı olması açısından önemlidir.

Günümüzde teknolojinin ilerlemesi ve hayat tarzının değişmesi ile çocukların zaman geçirme kavramı akıllı telefonlar, dijital oyunlar ve internetle sınırlı kalmıştır. Bu sebeple eski oyunlar zamanla unutulmakta ve oynanmamaktadır. Bu çalışmanın en önemli noktalarından birisi de Gündoğmuş ilçesi için geçmişten günümüze bir köprü olmasıdır. Bu çalışma ile geçmişten gelen oyunlarımızın tekrar hatırlanarak akademik anlamda bir değer oluşturmaları amaçlanmaktadır.

Bu çalışma süresince bana desteklerini esirgemeyen sevgili aileme, hep yanımda olan danışman hocam Sayın Doç. Dr. Evren TERCAN KAAS'a, okul müdürümüz Sayın Doç. Dr Hasan ŞAHAN hocama, değerli büyüğüm Ali Rıza OKUR'a ve bu güzel çalışmanın mimarları memleketim Gündoğmuş halkına teşekkürü bir borç bilirim.

Hasanali Kağan KURNAZ

Antalya, 2017

GİRİŞ

Çocuk olmak tarihin her döneminde insan hayatının en eğlenceli kısmı olmuştur. Bu dönemlerinde çocuklar zamanlarını geçirmek için çeşitli oyunlar icat etmiş ve bu oyunlar orta yaş hatta ileri yaşlarda bile oyun şekillerinde ve uygulamalarda yapılan değişikliklerle insanların zevk aldığı aktiviteler olmuştur.

Oyun kavramı çocukluk döneminin her zaman en güzel anılarını oluşturmuştur. İnsanın çocukluğunda en büyük amacı oyun oynamaktır. Bu oyun zamanları, çocukların eğlenme isteklerini karşılayan hayat karşısında tatmin duygusunu yaşamasını sağlayan en önemli aktivite olarak karşımıza çıkmıştır. Yaş ilerledikçe oynanan oyunların zorluk seviyeleri ve çeşitleri değişiklik göstermiştir. Erkek çocukları zorluk seviyesi düşük olan "suda taş sektirme" oynarken yaş ilerledikçe daha zor olan ve güç gösterisi haline dönüşen "apış atma" karşımıza çıkar. Aynı şekilde kız çocukları "evcilik" oynarken anneler teyzeler nineler "sahte kına" etkinlikleri yaparak hem hatıralarını yad eder hem de evlilik çağındaki evlatlarına prova yapma fırsatı verirler. Aktivitelerin tatmin durumları, yaş ilerledikçe oyunların yaşa uygun hale gelmesine neden olmuştur.

Çocuk oyunları ve geleneksel etkinlikler yerleşik hayata geçilmesi ve teknolojik ilerlemeler sonucunda hayat tarzlarının değişmesi sebebiyle yok olmaya yüz tutmuştur. Yok olmaya yüz tutan bu bilgilerin bir kısmının kayıt altına alınarak gelecek nesillere aktarılabilmesi için böyle bir çalışmanın yapılmasına ihtiyaç duyulmuştur.

Bu çalışmada incelenen yöre olan Gündoğmuş ilçesinde oynanan oyunlar serbest zaman kavramı içerisinde folklorik özelliklerine göre çeşitlendirildi.

Araştırma yaparken birinci ağızdan bilgi aktarımı yapılmasına özen gösterilmiştir. Kaynaklarla yapılan görüşmeler ses ve görüntü kaydına alınarak kaynaklar arasında karşılaştırma yapılarak bilginin doğruluğu teyit edilmiştir.

Mümkün olan durumlarda oyun simülasyonları yaptırılıp görüntülenmesi sağlanmıştır.

Gündoğmuş ilçesindeki serbest zaman aktivitesi olan oyunların araştırıldığı bu çalışma dört bölüme ayrılmıştır.

Birinci bölümde tez konusu olan kavramların açıklamasına ve bu alanda yapılan akademik çalışmalara yer verilmiştir.

İkinci bölümde araştırma yöntemi ve araştırma metodu hakkında bilgi verilmiştir.

Üçüncü bölümde araştırmaya konu olan bulgular anlatılmıştır.

Dördüncü bölümde tezin tartışma ve sonuç kısmı yer almaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM
OYUN KAVRAMI VE SERBEST ZAMAN İÇİNDEKİ YERİ

1.1 Zaman Kavramı

Zaman insanoğlunun en değerli sermayesidir. Bedelsiz olarak bu sermayeye sahip olduğunu zanneden insanoğlu sadece kendisine ait olan bu değere hem sahip olmakta hem de kaybetmektedir. Bu durum en eski Türkçe metinlerden olan Kül Tigin Kitabesinde "Zamanı Tanrı yaşar. Kişioğlu hep ölmek için yaratılmış." (Ergin, 2003: 27) ifadeleriyle anlatılmıştır. İnsan hayatının geri döndürülemez varlığı olan zaman için çeşitli tanımlamalar yapılmıştır.

"Zaman tasarruf edilemeyen, ödünç alınamayan, kiralanamayan, satın alınamayan, çoğaltılamayan, sadece kullanılan ve kaybedilen aktifimiz veya varlığımızdır" (Erol, 1998: 101).

1.2 Serbest Zaman Kavramı

İnsanoğlu her zaman yaşamını sürdürmek için çalışmak zorunda olmuştur. Günlük ihtiyaçların karşılanması için geçen bu sürenin dışında kalan zamanlarda eğlenmek ve güzel zaman geçirmek için bazı faaliyetlerde bulunmuşlardır. İşte oyun kavramı bu faaliyetlerin içeriklerinden birisi olmuştur. Sosyal bilimlerin ilerlemesi ile bu faaliyetler serbest zaman aktivitesi olarak adlandırılarak literatürde yerini almıştır.

Zaman kavramının kapsamı içinde yer alan serbest zaman kavramı, insanın bir şey yapmak ya da yapmamak arasında seçme şansının bulunduğu, bu seçimin gerçekleşmesine kendi iradesiyle karar verebildiği, fakat yapılan işin sorumluluğunu da yüklenebilecek, sorumlu davranışlar gösterebilmesi gereken zamandır" (Erdem, 2011: 8).

Serbest zaman; kişinin hayatını idame ettirmek için gereksinim duyduğu iş ve sorumluluklarının, kendisi ve ailesinin bakımına ayırdığı zamanın dışında kalan, mecburiyetlerinin olmadığı özgür bir zaman birimidir (Gökçe, 2008: 6).

Serbest zamanlar spor yapmak, sağlıklı yaşam faaliyetleri veya kültürel etkinliklere katılmak gibi olumlu ya da çeşitli yasadışı faaliyetler, madde kullanımı ve şiddet gibi olumsuz olarak değerlendirilebilir. Rekreasyonun öğretilebilir olması ve şiddetin engellenmesindeki rolü gençlerin gelecekteki yaşamlarının yönlendirilmesi açısından önem taşımaktadır (Mansuroğlu, 2002: 53).

Serbest zaman kişilerin bulundukları sosyal ortam içerisinde yaşamlarını devam ettirmek ve daha yüksek bir düzeye ulaştırabilmek için zorunlu olarak yaptıkları çaba ve eylemler dışında kendi isteklerine göre değerlendirmede serbest oldukları süre olarak

tanımlanabilir. Rekreasyon ise kişilerin serbest zamanları içerisinde, günlük yaşamın sıkıcı, disiplinli ve monoton geçen çalışmasının etkisinden kurtulmak, dinlenmek ve hoşça vakit geçirmek amacıyla gösterdikleri çeşitli aktiviteleri içermektedir (Mansuroğlu, 2002: 53).

Özellikle gençlik çağında en hareketli dönemini yaşayan bireyler boş zamanlarını iyi ve nitelikli bir şekilde geçirmelerinde, enerjilerini birey ve toplum yararına olan faaliyetlere kullanmalarında, kötü alışkanlıklardan korunup bilgi, beceri ve yeteneklerini geliştirmelerinde sadece okullarda verilen eğitim değil bunun yanında ders dışı etkinlikler de önemli bir rol oynamaktadır (Güçlü, 2013: 160).

Yapılan araştırmalar boş zaman etkinliklerine katılan bireylerin bu etkinliklere katılmayanlara oranla daha sağlıklı olduklarını göstermektedir. Boş zamanlarda yapılan sportif etkinliklerin bireyin bedenen güçlenmesine yardımcı olduğu bilinmektedir. Boş zamanları değerlendirmenin sağlık alanına temel katkısı, hastalıkların önlenmesi ve sağlıklı, mutlu insanlar yaratılmasına yardımcı olmasıdır (Güçlü, 2013: 160).

Boş zaman, bireyin hem kendisi hem de başkaları için tüm zorluklardan ya da etkileşimde bulunduğu alanlardan kurtulduğu ve kendi arzusuyla seçeceği etkinliklerle uğraşacağı zaman dilimidir, boş zaman kavramında bireyin arzusu ve özgürlüğü önemlidir (Güçlü, 2013: 161).

Bazı araştırmacılar boş zaman ve serbest zamanın farklı şeyler olduğunu belirtmişlerdir;

> *Çalışma dışı zaman, hayatı kazanmak amacıyla bedensel ve düşünsel çabalar için yani iş için, harcanan zorunlu zamanın dışında kalan zamanı oluşturmaktadır. Çalışma dışı zaman, insanın işinden arta kalan serbest zamanı içerinde yer alan ve kişinin her türlü bağımlılıktan ve bağlantılardan kurtularak özgürce kullanacağı bir zaman kesimini ifade etmektedir. Serbest zaman ile boş zaman arasında belirli bir farklılık bulunmaktadır. Nitekim serbest zaman bir yönsüzlük yansıtmakta, boş zaman ise, yönlendirmeye açık bir potansiyel içermektedir. Rekreasyon da, boş zamanın belirli kullanış biçimlerini oluşturmaktadır. Garzia, boş zaman (leisure time) ile serbest zaman (free time) arasındaki farkı şöyle ortaya koymaktadır. Garzia"ya göre, her insanın „„free time""e olabilir, ancak „„leisure time""ı olmayabilir* (Erdem, 2011: 9).

Bazı toplumbilimciler boş zaman ve serbest zaman kavramlarının birbirinin yerine kullanılmamaları gerektiğini dile getirmektedir. Onlara göre aylaklıkla boş zaman aynı anlamda değildir. İşsizlik, emeklilik gibi durumlarda insanlar fazla zamana sahiptirler; fakat bu insanlar doğru anlamda boş zamana sahip olduklarının farkında değillerdir. İnsanların bugün ihtiyaç duydukları boş zaman, serbest zamandan ziyade serbest bir ruh halidir. İnsanların ihtiyaç duydukları, hobiler ya da eğlenceler değil, işlerinin ötesine taşıyacak, barış ve memnuniyet hissine eriştirecek bir ruh halidir (Güçlü, 2013: 162).

Sosyal bilimlerin mahiyeti gereği boş zaman kavramında da üzerinde anlaşılan belirli

bir tanım mevcut değildir. Fakat buna rağmen boş zamanla ilgili yapılan tanımların büyük çoğunluğunda işten, aileden arda kalan zaman olması ve hür bir şekilde birey tarafından gerçekleştirilmesi gibi bazı ortak vurguların da yapıldığı görülmektedir (Güçlü, 2013: 167).

Dünyada gelişmiş ülkeler gençlerin daha nitelikli yetiştirilmeleri, potansiyellerini iyi bir şekilde geliştirebilmeleri için boş zaman faaliyetlerini iyi bir şekilde planlamakta, konuya gereken önemi vermektedirler. Çünkü boş zaman etkinliklerinin yararlarına ilişkin yapılan araştırmalar boş zaman etkinliklerinin gençlere özellikle psikolojik, sosyolojik, sağlık ve fiziksel açı- dan oldukça yarar sağladığını ortaya koymaktadır (Güçlü, 2013: 168).

Son zamanlarda yapılan tanımların çoğunda serbest zaman ve rekreasyonun (serbest zaman etkinliklerinin) çalışma karşıtı olmadığı görüşü hakimdir. Günümüzde rekreasyonun bireylerin iyi olma (well-being) ve iş performansını arttırdığı görüşünü savunanlar çoğunluktadır (Gökçe, 2008: 4).

Dünyada olduğu gibi ülkemizde de insanların dış mekan rekreasyon talepleri sürekli değişmektedir. Ancak bu taleplerin belirlenmesine yönelik çalışmaların sınırlı olması, konuyla ilgili eksiklerin giderilmesi önünde önemli bir engeldir (Mansuroğlu, 2002: 54).

1.3 Rekreasyon Kavramı

Tanımlardan anlaşılacağı üzere serbest zaman kavramı, zaman kavramının içinde aktivitelerle zenginleştirilen kısım olarak rekreasyon biliminin konusunu oluşturur. İnsanların serbest zamanlarını daha verimli geçirme istekleri bu zamanların bazı faaliyetlerle değerlendirilmesi ihtiyacını doğurmuştur. Bu faaliyetler insanı her yönüyle inceleyen sosyal bilimlerin alanına girdiği için araştırmacıların dikkatini çekmiş ve yeni bir sosyal bilim olarak rekreasyon bilimi doğmuştur.

Yüzyıllardır insanların zorunlu ihtiyaçlar dışında güzel vakit geçirmek için gereksinim duydukları çeşitli faaliyetler vardır. Bunlar boş zaman değerlendirme etkinlikleri olarak adlandırılan faaliyetlerdir. ‹insanlar antik çağlarda kendi imkânları ile çeşitli oyunlar, sportif faaliyetler gibi etkinliklerle bu ihtiyaçların› giderirken günümüzde pek çok faaliyeti, işletmeyi ve geniş çaplı organizasyonlar› bünyesinde barındıran boş zaman ve rekreasyon endüstrisi tarafından sunulan olanaklardan yararlanmaktadır (Argan, 2013: 31).

> *“İnsanın, yoğun çalışma yükü, rutin hayat tarzı veya olumsuz çevresel etkilerden tehlikeye giren veya olumsuz etkilenen bedeni ve ruhi sağlığını tekrar elde etmek, korumak veya devam ettirmek, aynı zamanda zevk ve haz almak amacıyla, kişisel doyum sağlayacak, tamamen çalışma ve zorunlu ihtiyaçlar için ayrılan zaman dışında kalan bağımsız ve bağlantısız boş zaman içinde, isteğe bağlı ve gönüllü olarak ferdi veya grup içinde seçerek yaptığı etkinliklere rekreasyon denir”* (Akyıldız, 2015: 12).

Rekreasyon; serbest zamanlar içinde yapılan, bireyin kendi isteği ve iç itimi sonucu

oluşan, bireyi fiziksel ve düşünsel yönden yenilemeyi amaçlayan; bireyin toplumsal, ekonomik, kültürel olanakları ve yaşadığı toplumun yapısı ile bağımlı olarak yapılan etkinlikler bütünüdür (Akten, 2003: 116).

Rekreasyon kavramı, katılımcının fiziksel, psikolojik, manevi veya zihinsel olarak yeniden yaratılmasını, yenilenmesini, zenginleştirilmesini, güçlendirilmesini, yaşam tecrübesi ve rutinlerin üstesinden gelebilmek için hazır hale getirilmesini ifade etmektedir. Rekreasyon basit eğlenceden ve zaman doldurmaktan açık bir şekilde ayrılmaktadır çünkü rekreasyon aktiviteleri katılımcı için çeşitli faydalar sağlayan, kaliteli bir deneyime karşılık gelmektedir (Argan, 2013: 11).

Bazı araştırmacılar rekreasyonu, " zorunlu uyku, temizlik, beslenme, iş ve ders çalışma dışındaki zaman diliminde bilinçli olarak, dinlenme, eğlenme, bilgi ve becerileri geliştirme amacıyla yapılan ve toplum yaşamına gönüllü katılımı gerektiren faaliyetlerin tümü" (Çoruh, 2013: 11) olarak tanımlamıştır.

Burada dikkat edilmesi gereken konu; genelde rekreasyon etkinliğinin serbest zaman içinde yapılması, fakat her serbest zamanda yapılan etkinliğin rekreasyon olmadığıdır. Rekreasyonda ana amaç dinlenmek ve enerji toplamaktır (Akten, 2003: 116).

Rekreatif etkinlikler, sosyal, ekonomik ve eğitim farklılıkları olmaksızın her kesimden insanın ortak zevklerini içeren aktivitelerde bir araya gelerek sosyal ilişkiler kurmasında büyük rol oynayıp insanların beceri, yetenek ve yaratıcılık gücünün, ortaya çıkmasına ve geliştirilmesine hizmet eder (Koçan, 2007: 33).

İnsanların hayatlarından mutlu olmaları elde ettikleri yaşam kalitelerine bağlı olarak gelişecektir. Rekreasyonun yaşam kalitesindeki etkisinin pozitif yönde olduğu yapılan bilimsel çalışmalar ile ortaya konmaktadır (Tütüncü, 2012: 252).

Rekreasyon en genel tanımı ile bireylerin boş zamanları süresince, alternatifler arasında özgürce seçim yapabildikleri, eğlence, zevk ve memnuniyet amacıyla bireysel ya da kolektif olarak gerçekleştirilen herhangi bir aktivite olarak tanımlanmaktadır (Argan, 2013: 10).

> *Toplumların, yaşama biçimlerinin şekillenmesinde kendi kültürel geçmişi ile birlikte, etkileşim içerisinde bulunduğu diğer toplumların de etkisinin büyük olduğu bilinmektedir. Türk toplumunun yaşam biçimlerinin oluşumunda Anadolu öncesi Türk toplumlarının, Selçukluların, Bizans imparatorluğunu, Osmanlı İmparatorluğunun, İslamiyet'in ve Batı toplumlarının etkileri bulunmaktadır. Rekreasyonel durumun oluşumunda ise, daha çok İslamiyet, devlet ve batı kültürünün büyük etkisi olmuştur. Anadolu öncesi Türk toplumlarında çalışma saatleri dışında kalan zamanda, savaş hazırlıkları oyuna dönüşmüştür, özellikle at üzerinde birçok oyunlar oynanırdı. Ayrıca, düğünler şölenler, törenler gibi topluca yemeklerin yendiği, içkilerin ikram edildiği eğlenceler yapılırdı. Selçuklu döneminde, Lonca ismi verilen zanaat örgütlerinin doğuşu ve Ahilik geleneği rekreasyon*

uygulamalarına yeni bir yön vermiştir. Lonca üyesi çalışan erkekler, iş bitiminde beraberce yemekli, rakslı eğlencelere katılarak vakit geçirirlerdi. Bu dönem toplumda çalışma ve çalışma dışı zamanın ayrılması, boş zaman kavramlarının yerleşmesi bakımından önem taşımaktadır. Anadolu Selçuklu döneminde çalışma zamanı dışında yaylara çıkma, içme ve kaplıcalara gitme ve diğer pasif etkinliklerle boş zamanlar örgütlenmeye başlamıştır. Türk toplumunda dinin etkisiyle rekreasyonel yaşam her dönemde büyük çeşitlilik ve zenginlik kazanmıştır. Cami ziyaretleri, yatır ziyaretleri, ramazan geceleri eğlence ve şenlikleri, dini sohbetler ve toplantıları birkaç örnek olarak sayabiliriz. Osmanlı imparatorluğu döneminde kadınlar ev içi boş zaman etkinlikleri olarak, hikaye ve masal anlatma, misafirlik, oyun, saz çalma, şarkı türkü söyleme, oya, nakış-dikiş ve dini etkinlikler gibi faaliyetlere katılırken, erkekler ise mesire yerlerine gitme, hamama, kahvehaneye gitme, meyhanelere gitme çoğunlukla yabancıların uğraştıkları müsabakalar› izleme, zaman zamanda bunlara katılma, avcılık, atıcılıkla uğraşma, kuşçuluk yapma gibi etkinliklerle boş zamanlarını geçirirdi (Tüfekçioğlu, 2013: 25).

1.4 Oyun Kavramı

İnsanlık tarihiyle yaşıt olan oyun kavramı doğan ilk çocuktan günümüze uzanabilen en eski eğlence kavramı olarak karşımıza çıkar.

Oyunun insanlıktan daha eski bir olgu olduğunu iddia eden Huizinga bu görüşünü aşağıdaki şekilde ifade etmektedir.

"İnsan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Hayvanlar aynen insanlar gibi oyun oynarlar. Oyunun bütün temel çizgileri, hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır. Bütün bu çizgileri gözlemek için, yavru köpeklerin neşeli oynaşmalarını dikkatlice izlemek yeterlidir. Bunlar, bir tür ayini andıran tavır ve jestlerle birbirlerini oyuna davet ederler. Yavru köpek, oyun oynadığı arkadaşının kulağını ısırmayı yasaklayan kurala uyar. Sanki korkunç öfkeliymişler gibi davranırlar, ama bütün bunların içinde, özellikle, aşırt ölçüde bir zevk almakta ve eğlenmekte oldukları açıktır. Ancak, coşku içindeki yavru köpeklerin bu tür oyunları, gene de, hayvan eğlencesinin en ilkel biçimlerinden biridir" (Huizinga, 2006: 16).

Oyun kavramının tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. "Arkeologların buluntuları bize bugün de oynanan ve yaygın olan oyunların çok eski çağlara uzandığını göstermektedir. Örneğin British Museum'da İÖ 800 yılının pişmiş topraktan bir heykeli iki kızı aşıkla oynarken göstermektedir" (Sormaz, 2010: 89).

Johan Huizinga'ya göre 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 duygusu ile 'alışılmış hayattan başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir" (Huizinga, 2006: 50).

Oyun kavramı günlük yaşamda eğlence ve oyalanma aracı olarak görülse de içinde günlük yaşama ait izlerin bulunması bu konuda bir çok araştırma yapılmasına neden olmuştur. "Oyunlar, eski din, dil, inanç ve ritüelleri incelemek için kaynak oluşturmuş; antropologlar oyunlar yoluyla kültür yayılmalarını ve göçlerini incelemişler, kültür biçimlerini sınıflandırıp

uygarlıkların niteliklerini saptamışlardır" (Sormaz, 2010: 89).

> *"Oyun hem ortak bir kültürden gelen topluluklar arasında hem de çeşitli kültür etkileşimleri sonucu farklı kültürler arasında kimi zaman tamamen aynı kalarak kimi zaman da değişimler geçirerek yaşamakta ve bir yandan da kültürü gelecek nesle aktarmaya devam etmektedir"* (Ersoy, 2010: 85).

Oyunu, yalnızca eğlence olarak nitelemek yetersiz kalmaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde, oyun çocuğun hiçbir baskı altında kalmadan kendi isteği ile giriştiği tüm faaliyetlerdir (Egemen vd., 2004: 39).

Oyun evrensel bir kavramdır ve çocuk bulunan her yerde oyun vardır. Oyunlann türü, kullanılan araç-gereç kültürden kültüre değişse de oyun var olmaya devam etmektedir (Koçyiğit vd., 2007: 327).

Oyunun bir çok işlevi vardır. Oyun, çocuk için hayatındaki en önemli iştir. Çocuk, oyun yoluyla çevresindeki somut dünyayı araştırır, keşfeder. Oynadığı oyuna ilişkin bilgiler toplar ve düşünme becerilerini geliştirir. Yine oyun yoluyla duygusal sorunlarını dışa vurur ve ilkel duygularını kontrol etmeyi öğrenir (Tüfekçioğlu, 2013: 8).

Oyun çocukların iletişim kurduğu, toplumsallaştığı, etrafındaki dünyaya ait bilgiler öğrendiği, kendisini ve başkalarını anladığı, sorunları ile yeniştiği, gelecekte kullanacağı bazı becerilerin alıştırmasını yaptığı bir araç, bir temel maddedir (Tüfekçioğlu, 2013: 5).

Bu tanımlamalar bize oyun kavramının serbest zaman etkinliği içerisinde ki yerini belirlememizde ışık olacaktır. "Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk getiren serbest bir etkinliktir. Oyun, çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder" (Başal, 2007: 245).

1.4.1 Oyunun Çocuk Gelişimindeki Yeri

Gazali (1058-1111), oyunun çocuğun eğitiminde önemli olduğunu belirtir. Ona göre oyun, çocuğun belleğini yeniler, öğrenme gücünü arttırır ve çocuğu dinlendirir (Koçyiğit vd., 2007: 328).

Oyun, çocuğun gün boyu yaşamında doğal olarak yer alan en önemli ilgi alanıdır. Öğrenme açısından ele alındığında ise etkin bir öğrenme potansiyeline sahiptir. Bunun nedeni , öğrenmeye sevk eden ve sürekli öğrenme isteğini çocuğa ve bireye kazandıran motivasyonun oyun içinde yüksek düzeyde yer almasıdır. Çünkü çocuklar oyun oynamaktan büyük keyif alırlar. En etkin öğretim ise, motivasyonun en yüksek olduğu ortamlarda gerçekleşir (Tüfekçioğlu, 2013: 75).

Oyun hem fiziksel hem de duygusal anlamda çocuk için terapidir. Koşup oynayarak çocuk fiziksel enerjisini boşaltır ve kurduğu oyunlar aracılığıyla da duygusal gerilimini azaltır. Oyun yalnızca eğlenmek için yapılan bir etkinlik değil, çocuğun bir bütün olarak

gelişiminin ayrılmaz bir parçasıdır (Tüfekçioğlu, 2013: 123).

> *''Oyun, çocuk için yetişkinlerin çalışmaları kadar ciddi, o denli önemli bir uğraştır ; çocuk için gelişimin bir yoludur ve oyun oynama gereksinimi vardır, tıpkı ipek böceklerinin sürekli olarak yaprakları yemeleri gerektiği gibi''* (Tüfekçioğlu, 2013: 5).

Çocukların hayali oyunlar içinde rol alabilmesi için, olaylara kendi bakış açıları dışında bakmaları gerekir. Bu bakış açısı ben merkezci olmayan bir bakış açısıdır ki bu duruma çocuğun kimlik duygusu gelişiminde bir mihenk taşı denilebilir. Çocuk, anne, baba hakim, öğretmen, asker gibi hayali oyunlar oynayabiliyorsa o zaman çocukların kimlik kavramlarının geliştiği düşünülebilir (Tüfekçioğlu, 2013: 106).

"Bireysel hobilerin ve tutkuların gerçekleştirilmesi, bazı yeni buluş yaratma çabalarında bulunulması kişiyi sadece örgüt içinde değil ulusal ve uluslararası alanlarda tanınan biri yapacaktır" (Erol, 1998: 421).

Okul öncesi çocukluk döneminin gerektirdiği duygusal ve sosyal yeterlilikler; tek başına ya da grup içinde çalışabilme, çeşitli materyalleri ve oyuncakları paylaşabilme, sırasını bekleme, gerekli olduğu durumlarda sözel yönergelere uygun davranabilme, gerektiğinde lideri takip edebilme, yardımlaşabilme, sorumluluk alma gibi günlük yaşam ilişkilerinin de temelini oluşturan davranışlardır (Sezici, 2013: 11).

> *"Çocuk, oyun sürecinde çevresinde gördüklerini tekrarlama ve diğer kişilerin davranışlarını taklit etmekle kalmayıp bu etkinliklere kendiliğinde de bir şeyler katma, onları değiştirme davranışları da gösterir. Yaptığı değişiklikler ve bileşimler onun özgün ve farklı ifadeler yaratmasına temel teşkil eder"* (Sormaz, 2010: 98).
>
> *"Oyun, tecrübe kazanma ve yapma aracıdır. Çocuk doktorculuk veya mimarcılık oynuyorsa bundan yalnızca keyif almıyordur. Doktoru veya mimarı yaşıyordur. Çocuk, oyun sırasında çevresindeki dünyada gözlemlediği uğraş ve becerileri canlandırır, dener ve uygular"* (Sormaz, 2010: 103).

Oyun içinde "taklit yoluyla çocuklar, yüksek seviyede düşünce ve organizasyon geliştirirler" (Sormaz, 2010: 98).

Oyun ve onun aracı oyuncak çocuğun hayatının önemli bir kısmını oluşturur; kişilik ve yeteneklerini geliştirmesine fırsat yaratarak onu erişkin dünyasına hazırlar. Gelişim basamaklarındaki ilerleyiş ile birlikte oyun ve oyuncak kavramında ve seçiminde de değişiklikler ortaya çakmaktadır (Egemen vd., 2004: 39).

Oyun ortamında çocuk yeni şeyler ortaya koyar. Hayal dünyasını oyuna yansıtır. Çocuk çevresinde gördüklerini oyuna yansıttığı gibi yeni keşfettiği tutum ve davranışları da oyuna katar. Genelde çocuk gerekli ortam ve malzemeyi bulduğunda yaratıcılığa yönelmektedir. Artık materyallerle yapılan oyun malzemeleri ve bunlarla oynanan oyunlarda çocuk, sürekli kendi istek ve becerilerini oyuna yansıttığı için özgüvenleri de gelişmektedir. Zamanla kendine geliştirdiği yöntemleri günlük problemlere uygulamak için oyunda

denemeler yapan çocuk gerçek hayat içinde bir hazırlık yapmaktadır. Oyun, çocukların kendini tanıma, keşfetme, anlatma, psikolojik olarak bir rahatlama aracı olmasından dolayı bireyi tanıma tekniği ve tedavi yöntemi olarak da kullanılmaktadır (Koçyiğit vd., 2007: 337).

Çocuklar oyun oynarken temsili olarak rol yaparlar. Eğitimcilere göre insan olmanın en büyük özelliklerinden biriside rol yapabilmektir. Çocukların oyunları içinde rol yapmaları gereken durumlar doğal olarak yer almaktadır. Oyunlarda polis, doktor, manav gibi meslekleri canlandırmaları buna örnek olarak gösterilebilir (Tüfekçioğlu, 2013: 8).

1.5 Yararlanılan Akademik Makaleler

Metin Türktaş'ın 1999 yılında yazdığı bir makalesinde Türk oyunlarını incelediği görülmektedir. Eski dönemde oynanan oyunların günümüzde olan benzerliklerini bulmaya çalışan yazar, Kaşgarlı Mahmud'un adı geçen eserinde bulduğu oyun isimlerini ve oynama şekillerini belirlemeye çalışmıştır (Türktaş, 1999).

Habibe Yazıcı Ersoy 2010 yılında Milli Folklor Dergisi'nde bir makale yayınlamış ve Başkurt çocuk oyunlarını incelemiştir (Ersoy, 2010).

Handan Asude Başal 2007 yılında yazdığı "Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları " isimli makalesinde Türkiye'nin yedi farklı bölgesinden benzer oyunlar üzerine araştırma yapmıştır (Başal, 2007).

Uludağ Üniversitesi 2008 yılında M.A. Esen, geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş ahıska oyunları adlı bir çalışma yapmıştır. Bu çalışma da çocuk oyunlarının önemine vurgu yapıp, oyunların bireylere kazandırdığı sosyal ve fiziksel gelişmeleri ele almıştır. Aynı zaman da geleneksel oyunların gelecek nesillere aktarımını amaçlayan Esen ' in çalışması incelendiğinde kendi çalışmamızla benzeşen oyunlara rastlanamamıştır (Esen, 2008).

B. Tuğrul ve arkadaşları, Oyunun üç kuşaktaki değişimi üzerine yaptıkları bir çalışmada, oyun algısının zaman içerisindeki değişimini anlamaya çalışmışlardır. Yapılan çalışmada kuşaklar arasında ki farkın oyun tercihlerine çok fazla yansımadığını, her iki kuşağında dışarı fiziksel aktiviteleri öncelikli olarak tercih ettikleri gözlemlenmiştir (Tuğrul vd., 2014).

Egemen ve arkadaşları 2004 yılında ''Oyun, Oyuncak ve Çocuk'' adında yaptıkları bir çalışmada ise oyunun önemli bir parçası olan oyuncakların çocuklarda bıraktığı mental ve fiziksel etkilere değinip, günümüzde bir oyuncak vazifesi gören televizyonun oluşturabileceği negatif etkilerden söz etmişlerdir (Egemen vd., 2004).

1.6 Yararlanılan Yüksek Lisans Tezleri

Fırat Üniversitesi'nde 2005 yılında M. Ebru Turgut tarafından yapılan Yüksek Lisans tezinde Elazığ yöresi çocuk oyunları halk bilimi açısından incelenmiştir. Turgut'un çalışmasında yer verdiği oyunların bir kısmı bu çalışmada da bulunmaktadır. Bu benzerliğe sonuç kısmında değinilmiştir.

Bu çalışma esnasında Turgut, oyunların oluşmasında ortamın etkisini incelemiş ve fiziki, kültürel ve teknolojik ortamın ne gibi etkileri olduğunu tespit etmeye çalışmıştır. Oyunlarda kullanılan isimleri ve araç gereçleri mümkün olduğunca yerel söyleyişleriyle aktarmaya çalışan araştırmacı oyun sınıflandırmasını da aynı şekilde kullanılan araç-gereç isimlerine göre yapmıştır. Oyunların oynanma şekillerini çizimlerle destekleyip konunun net olarak anlaşılmasına çalışmıştır. Turgut, oyun adlarının ve oynama şekillerinin geçmişe göre değişim gösterdiğini tespit etmiş ve bu değişimin nedenlerinin yine oyunların oynandığı ortam etkisinin neden olduğunu tespit etmiştir (Turgut, 2015).

Ege üniversitesi'nde 2010 yılında yapılan Yüksek Lisans çalışmasında araştırmacı Sawash Abdulmajeed Irak Türkmenlerinde oynanan çocuk oyunlarını incelemiştir. Bu çalışma incelendiğinde benzer oyunların olduğu tespit edilmiştir(Abdulmajeed,M.A.D.S.;2010).

Yüzüncü Yıl Üniversitesi'nde 2008 yılında yapılan Yüksek Lisans çalışmasında ise araştırmacı Pınar Kayar; Van yöresi çocuk oyunlarını eğitsel yönden araştırmış ve çocuk oyunlarının eğitsel etkisini tespit etmeye çalışmıştır. Bu çalışmayı da incelediğimizde yöresel farklılıklar olsa da oyun benzerlikleri tespit edilmiştir. Kayar bu araştırması esnasında birçok oyunun unutulduğunu, artık oynanmadığını ya da sınırlı bir bölgede kaldığını tespit etmiş , bu oyunların aktarılması ve eğitimdeki etkisini tespit edebilmek için araştırmasını tamamlamıştır. Araştırmacı oyun kavramı içinde en geniş yeri kapladığı için özellikle çocuk oyunları üzerinde durmuş, araştırmasını bu yönde ilerletmiştir. Oyunun çocuk yaşamındaki önemini ortaya koyan Kayar, çocuğun eğitimi, ruhsal ve bedensel gelişimi açısından incelemelerde bulunmuştur. Araştırma esnasında kaynak kişi olarak 50 yaş ve üzeri kişilerle görüşmeye çalışan araştırmacı kırsal bölgelerde araştırmasını yaparak mümkün olduğunca özgün bir araştırmaya imza atmaya çalışmıştır (Kayar, 2008).

Gaziantep Üniversitesinde 2011 yılında yapılan bir Yüksek Lisans çalışmasında araştırmacı Gonca Tokuz Gaziantep yöresi oyunlarını halk bilimi açısından incelemiş ve bu çalışmada da benzerlikler olduğu görülmüştür. Araştırmacı "çocuk ve oyun" kavramlarını çeşitli kaynakları inceleyerek açıklamaya çalışmış bu esnada da doğru olabilecek sınıflandırma yöntemini tespit etmeye çalışmıştır. (Tokuz, 2011).

Niğde Üniversitesinde Mehmet ÇOLAK tarafından 2015 yılında yapılan Yüksek Lisans çalışmasında Adana yöresinde oynanan çocuk oyunları araştırılmış bu araştırmada oyunların çocuk hayatındaki yeri tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu çalışmada Araştırmacı çocuk oyunlarının yapısını ve işlevsel olarak özelliklerini incelemiştir. Teknolojik gelişmelere oyunların etkisinden bahsederken TRT ekranlarında yayınlanan "Cille" çizgi filminin misket oyununa benzerliğini anlatmış geleneksel oyunların teknolojik ortamlara taşınmasının olumlu olacağı konusunda fikir belirtmiştir (Çolak, 2015).

1.7 Yararlanılan Doktora Tezleri

2013 yılında Emel Sezici Marmara üniversitesinde yaptığı Doktora çalışmasında "Okul Öncesi Çocuklarda Oyun Terapisinin Sosyal Yetkinlik Ve Davranış Yönetimine Etkisi"ni araştırmıştır (Sezici, 2013).

Yaşar Çoruh 2013 yılında Gazi Üniversitesi'nde „Üniversite Öğrencilerinin Rekreasyonel Eğilimleri Rekreasyonel Etkinliklere Katılımına Engel Olan Faktörler (Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Örneği)" konulu doktora çalışması yapmıştır (Çoruh, 2013).

Süleyman Demirel Üniversitesinde 2012 yılında yapılan Doktora çalışmasında Araştırmacı Hatice Baysal çocuk ve genç oyunlarının insan kaynakları gelişimine etkisini araştırmıştır. Bu araştırmada oyunların tarihsel süreçleri incelenmiş eski Mısır'dan günümüze tarihsel bulgularla elde edilen oyun türlerinden bazıları örnek verilmiştir. Eski Mısırda iki kız çocuğunun aşık oyunu oynayan resimleri, Hititler döneminde topaçla oynayan çocuk figürleri, bulunan zar ve oyun tahtaları anlatılmıştır. Antik Yunan dönemi ile Roma dönemi çocuklarının oynadığı benzer oyunlar tespit edilmiş, ressam Pieter Breughel'in Viyana'daki Sanat Tarihi Müzesi'nde bulunan 1560 yılında çizilen ünlü "Çocukların Oyunları" tablosunda doksandan fazla gerçek oyunun betimlendiğinden bahsedilmiştir. Araştırmacı birçok oyun kavramı ile ilgili birçok teoriyi incelemiş ve bu teoriler ışığında oyun kavramının insan gelişimi ve eğitimine etkilerini tespit etmeye çalışmıştır (Baysal, 2012).

1.8 Yararlanılan Kitaplar

Bu alanda yapılan en kapsamlı çalışmalardan birisi Johan Huizinga'nın Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme kitabıdır. Bu çalışmada Huizinga oyun kavramını kültür, hukuk, edebiyat açısından incelemiştir (Huizinga, 2006).

Mehmet Başaran tarafından yazılan ''Aç Kapıyı Bezirganbaşı" isimli kitap çocuk oyunlarında kullanılan tekerlemeler ve bazı oyunlar hakkında bilgi vermiştir (Başaran,2013).
Çocukta Oyun Gelişimi, çocuk eğitiminde oyun ve önemi, oyuna kuramsal yaklaşım, çocuklarda oyun gelişimine genel bakış, çocuk eğitiminde araştırıcı, yapıcı ve yaratıcı

oyunlar, çocuk eğitiminde hayali oyunlar, çocuk eğitiminde çeşitli oyunlar, açık hava oyun alanlarında oyun konularının işlendiği bu kitap, Anadolu Üniversitesi tarafından yazdırılmış ve editörlüğünü Ümran Tüfekçioğlu yapmıştır (ed.Tüfekçioğlu, 2013).

Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi tarafından ‘’Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları’’ adlı eserde ise bir çok yörenin oyunları incelenmiş ve bağlamda 114 adet oyuna yer verilmiştir. Bu eserin içerisinde çalışmamıza ait yöre ile aynı yöreler olmasa da benzer oyunların olduğu gözlemlenmiştir (Oğuz ve Ersoy, 2007).

İKİNCİ BÖLÜM
YÖNTEM-METOD

2.1 Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma etnografik bir nitel bir çalışmadır. Bu nedenle de nitel bir çalışmada kullanılan yöntem ve tekniklerin çoğu bu araştırmada da kullanılmıştır. „Nitel araştırmanın en temel özelliği, üzerinde araştırma yapılan kişilerin bakış açılarıyla olay, olgu, norm ve değerleri incelemeye çalışmasıdır" (Yılmaz, 2012: 22). Diğer özelliği, araştırılan konuyu, ilgili bireylerin bakış açılarından görebilmeye ve bu bakış açılarını oluşturan sosyal yapıyı ve süreçleri ortaya koymaya olanak vermesidir (Yılmaz, 2012: 22).

Nitel araştırma, insanın kendi sırlarını çözmek ve kendi çabasıyla biçimlendirdiği toplumsal sistemlerin derinliklerini keşfetmek üzere geliştirdiği bilgi üretme yollarından birisidir (Karataş, 2015: 63).

Nitel araştırmalarda determinist yaklaşım ön planda tutulmaz ve olaylar arasında neden-sonuç ilişkisi kurulmaz. Sayısal verilere ve istatistiklere daha az yer verilirken sözlü ve nitel analizlere daha çok vurgu yapılır. Nitel araştırmacılar olayların ve bağlamların dilini kullanır, olayları bağlamı içerisinde inceler. Sorunları, içerisinde oluşup geliştiği değerler sisteminden yalıtarak analiz etmez, durumlara egemen olan ilişkiler ağını kendi doğal ortamında yorumlamaya veya bunların anlamlarını ortaya çıkarmaya çalışır (Karataş, 2015: 64). Nitel araştırma yapan araştırmacı üç temel konuyu dikkate almalıdır. Öncelikle araştırmaya temel oluşturacak kuramsal çerçeve açık bir şekilde oluşturulmalıdır. İkinci olarak araştırmacı sistematik, yapılabilir ve esnek bir araştırma stratejisi oluşturmalıdır. Üçüncü önemli bir konu ise yapılan araştırmanın okuyucunun anlayabileceği tutarlı ve anlamlı bir rapora dönüştürülmesidir (Karataş, 2015: 67).

2.2 Araştırma Probleminin Belirlenmesi

Bu araştırmanın amacı Gündoğmuş serbest zaman oyunlarının belirlenmesidir. Bu oyunlar belirlenirken kısmi olarak toplum hayatındaki yeri ve önemi de anlaşılmaya çalışılmıştır.

Araştırma yapılacak alanla ilgili literatür taraması yapılarak, uygulamada yaşanan sorunların neler olduğu tespit edilerek ve araştırmacının kendi deneyimleri göz önünde bulundurularak bir araştırma konusu yada sorunu tespit edilir. Araştırma sorunu belirlenirken önem ve yapılabilirlik ölçütleri dikkate alınmalıdır. Problemin doğru belirlenmesi diğer aşamaları doğrudan etkileyeceği için yeterli ön araştırma yapılmalıdır (Karataş, 2015: 68).

2.3 Evren

Araştırmanın evrenini Gündoğmuş ilçe merkezi oluşturmaktadır. Zaman ve maddi durumlar göz önüne alınarak köyler bu çalışmaya dahil edilmemiştir. Ancak Gündoğmuş ilçesinde yaşayan kişilerin halen yörük kültürünü yaşatmalarından dolayı, Gündoğmuş merkeze ait Çaşır yaylası, Gelesandra yaylası ve Güzle mevki evrenin içine dahil edilmiştir.

Gündoğmuş Anadolu'nun her bölgesi gibi 1071 tarihi öncesi Bizans'ın elinde olan bir bölgedir. 1071 Malazgirt savaşı sonrası Anadolu'ya gelen Türkmenler hızla batıya doğdu ilerlemişlerdir. Batı Anadolu da uç bölgelerine yerleşen Türkmenler, bu bölgelerin Türkleşmesinin yanı sıra batıya doğru yapılan fetihlerde de büyük rol almışlardır. Gündoğmuş bölgesinin Türk topraklarına katılması 1220 yılında 1. Alaeddin Keykubat döneminde gerçekleşmiştir. Alanya'nın fethinden önce bu bölgeye bir çok Türkmen Yörük aşiretleri yerleştirilip bu bölge tamamen Türkleştirilmiştir. Sırasıyla Anadolu Selçuklu devleti, Karamanoğulları beyliği ve Osmanlı devleti hakimiyeti altına giren Gündoğmuş, şu an Antalya'nın batı ilçelerinden birisi olarak günümüze ulaşmıştır. Ortalama 970 rakım yükseltisi olan Gündoğmuş, günümüzde kuzeyinde Akseki, güneyinde Alanya ve batısında Manavgat ile komşu olan Antalya'nın bir ilçesidir (Özkan, 2011: 4).

2.4 Araştırma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Gündoğmuş merkezde yaşayan 15 - 100 yaş aralığındaki 61 kişiden oluşmaktadır. Bu kişiler seçilirken serbest zaman aktivitelerine bizzat dahil olmuş yada izlemiş kişiler araştırılarak alınmıştır. Kişilerin yaş, ad- soyad ve cinsiyetleri kayıt altına alınmıştır.

Nitel araştırmalarda yaygın olarak gözlem, görüşme, odak grup görüşmesi ve doküman inceleme yöntemleri kullanılmaktadır. Nitel araştırmada verilerin geçerliliği ve ulaşılan sonuçların doğruluğu önemli olduğu için araştırmacı konusuna ve hedef kitlenin özelliğine göre birden çok araştırma metodundan yararlanabilmektedir (Karataş, 2015: 69).

2.5 Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanması genelde sohbet havasında geçmiştir. Gözlem, görüşme ve belge taramaları yapılmıştır. Görüşme, önceden belirlenmiş ve bir amaç için yapılan soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı bir eğitim sürecidir (Yılmaz, 2012: 2).

Nitel araştırmalarda kullanılan açık uçlu ve kapalı uçlu soruların her ikisi de kullanılmıştır. Oyunların toplumdaki yeri ve önemini anlamak adına 6 tane kapalı uçlu soru sorulmuştur. Bazı zamanlar da sorular önceden belirlenmiş bazı zamanlar da ise sohbetin gidişatına göre soru seçimi yapılmıştır. Eğer unutulan konular varsa görüşme sonunda tekrar o

konulara dönülüp hepsi kayıt altına alınmıştır. Veri toplama sürecinde odak grup görüşmeleri ve bireysel görüşmelere yer verilmiştir. Verilerin toplanırken ses kayıt cihazı, video kayıt cihazı ve not alma tekniği ile veriler kayıt altına alınmıştır.

2.6 Veri Analizi

Araştırma süreci sonunda elde edilen veriler betimsel ve içerik analizine tabi tutulurlar. Betimsel analiz, derinlemesine analiz gerektirmeyen verilerin işlenmesinde kullanılırken, içerik analizi elde edilen verilerin daha yakından incelenmesini ve bu verileri açıklayan kavram ve temalara ulaşılmasını gerektirir (Karataş, 2015: 70).

Yapılan görüşmeler sürecinde katılımcıların ses kaydı yapılmasından rahatsız olmadıkları gözlemlenmiş ve bu sebepten genellikle ses kaydı yapılarak görüşmeler kayıt altına alınmıştır. Bazen teknik şartların uygun olmadığı durumlarda ise görüşmeler yazılı olarak kayıt altına alınmıştır.

Görüşmeler ilk başlarda randevu alarak gerçekleştirilmiş ama bu durumun kişilerde rahatsızlık uyandırdığı fark edilmiştir. Bu sebepten görüşmelerin ilerleyen süreçleri kişiler ile doğal bulundukları ortamlarda randevusuz şekilde gerçekleştirilmiştir. Bu şekilde yapılan görüşmelerden daha yüksek verim alınmıştır. Görüşmeye alınan kişiler ya da gruplara bir ön bilgi verilmiş, daha sonra hedeflenen bilgilere ulaşılmaya çalışılmıştır. Yer yer bilginin doğruluğunu kıyas etmek adına özellikle kahve yada kalabalık ortamlar seçilerek birkaç kişi karşı karşıya getirilmiş ve doğru bilgi anlaşılmaya çalışılmıştır. Görüşmeler sürecinde samimi ortamlar oluşturulmuş olup kaynak kişilerin daha rahat muhabbet etmeleri sağlanmıştır.

Gözlem kısmında ise teknik şartlar uygun olduğu zamanlarda oyunlar fotoğraf ve video yolu ile kayıt altına alınmış olup, bunun mümkün olmadığı zamanlarda yazılı bir şekilde kayıt altına alınmıştır.

Görüşme ve gözlemin ardından elde edilen veriler elektronik ortama aktarılmıştır. Bu görüşmeler 10 dakika ile 150 dakika arasında değişmektedir.

İçeriklerin analizleri sırasında yöresel oyunlarda kullanılan kavramlar korunmaya özen gösterilmiş, okuyan herkesin anlayabilmesi açısından yöre ağzı korunmamıştır.

2.7 Geçerlik

Nitel araştırmalarda geçerlik kavramının tanımı birçok sosyolog tarafından değişik şekillerde ifade edilmiştir. Nitel araştırmalarda geçerlik, araştırmacının araştırdığı olguyu, olduğu biçimiyle ve olabildiğince yansız gözlemesi anlamına gelmektedir (Yıldırım, 2010: 81). Bu çalışmada objektif olmaya özen gösterilmiştir.

2.8 Güvenirlik

Güvenirlik, bir araştırmanın bulgularının gerçeği yansıtıp yansıtmadığını, yansıtıyorsa yansıtma derecesi, aynı zamanda araştırma farklı zamanlarda ya da farklı kişiler aracılığıyla yürütülürse aynı ya da benzer sonuca ulaşılmasıdır. Buna paralel olarak araştırmanın güvenirliliğini sağlamak için, veriler, analiz sonuçları ve yorumlar başka bir araştırmacıya sunularak araştırmanın güvenirliği arttırılmaya çalışılır (Yılmaz, 2012: 26).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
GÜNDOĞMUŞ YÖRESİ OYUN VE ETKİNLİKLERİ

3.1 Kaynak Kişi Görüşleri ve Genel Bilgiler

Yapılan araştırmada yaz aylarında halkın büyük bir çoğunluğunun hayvancılık ile uğraşmaları yada İlçe merkezin sıcak olmasından dolayı bu dönemde yaylalara göç ettikleri gözlemlenmiştir. Halen yaylalar da elektriğin olmaması bu insanları işlerinden arta kalan zamanlarda boş zamanı daha keyifli bir şekilde geçirmek için ortak aktivitelere yöneltmiştir. Bu ortak aktivitelerin başında oyunlar gelmektedir.

‘’Bu oyunları oynayan en eski hatırladığınız kişi kim ?’’ sorusuna M.Yüksel ‘’ 6 yaşımdan itibaren her şeyi hatırlarım, ben çocukken dedemlerin yaz zamanlarında oyun oynadıklarını hatırlıyorum.’’ demiştir. Aynı bilgiyi doğrular nitelikte M.Daşan da oyunlar ile ilgili görüşme yapılırken ‘’ Dedem.’’ cevabını vermiştir. Ayrıca 70 yaş üstü 6 kişi daha ‘’Dedem.’’ demişlerdir.

‘’Oyunlar için özel alanlar var mı?‘’ sorusuna 57 kişi ‘’Evet.’’ demiştir. Bu oturmuş oyun kültürünün bir sonucu olarak yaz zamanlarında yaylalarda kış zamanı ise ilçe merkezinin çeşitli yerlerinde özel oyun alanları belirlenmiştir.

‘’Oyunlara kadınlar katılır mı?’’ sorusuna 28 kişi ‘’Evet.’’ demiştir. H. Kurnaz, 15-16’lı yaşlarda babasının oyunlara katılmasına izin vermediğini, yalnız akşamları obaların bir araya gelip büyük bir ateş yakıldığını, bu ateşin başında yaşlı genç herkesin toplandığını, kadınların ve yaşlıların ağırlıkta sohbet ettiğini, gençlerin genellikle Kıllıngıç’a bindiğini ve kendisi binmese bile izlemenin keyifli olduğunu dile getirmiştir. ‘’Peki senin yaşıtın ya da daha büyük kadınlardan Kıllıngıç‘a binen olur muydu?’’ sorusuna ‘’Evet.’’ diyerek oyunlara kadınlarında katıldığı bilgisini vermiştir. Bu durumu destekler nitelikte E.Uyar,‘’Kadın-erkek çoğu oyunu beraber oynardık’’ demiştir. A.Örs ise kadınların gelinlik çağda oyun oynamadıklarını bunun dışında kalan zamanlarda oyunlara iştirak ettiklerini söylemiştir.

‘’Oyunları sadece çocuklar mı oynar?‘’ sorusuna, 43 kişi ‘’Hayır.’’ demiştir. Yine M.Daşan ‘‘70 yaşına kadar çillik oynadım hatta benim yaş grubumdan çoğu da oynadı.’’ demiştir.

‘’Bu oyun ve etkinliklerde daha fazla ön plana çıkan kişiler var mı?‘’ sorusuna, 56 kişi ‘’ Evet ‘’ demişlerdir. Bunlara birkaç örnek verecek olursak; Yedi Yaralı lakaplı Hüseyin Kurnaz’ın ve Ebiş lakaplı Mehmet Daşan’ın çok iyi güreştiği, Mustafa Örs‘ün çok iyi sapan çatalı yaptığı, Mehmet Yüksel’in çok iyi Kokili oynadığı, Kıllıngıç’ta özel sektirmecilerin olduğu, falancayı çok üterdik yada falanca bu oyunu çok iyi yapar gibi söylemler kaynak

kişilerden bir çok kez duyulmuştur.

“Oyunları oynamak keyifli mi?” sorusuna,60 kişi ‘’Evet keyifli.’’ demiştir. S.H.Akıncı “Keyifli olmaz mı hiç? Şimdi şöyle 5-6 kişi toplansa da bir Çillik oynasak ne güzel olur.“ diyerek cevap vermiştir. Aynı kişi sözlerine “Keşke oynasak ama şimdi herkesin işi gücü akıllı telefon olmuş, eskiden olsa 20-30 kişi toplanır oyun oynardık.Sırf oyun oynamak için işimizi gücümüzü erkenden bitirmeye çalışırdık. Şimdi millet işim bitse de telefonu elime alsam diyor. Oyunu artık telefonda oynuyorlar.” şeklinde cevap vermiştir. S. Aksöz ise ‘’Çorçocuk, kadın-erkek herkes bir araya gelip oynanan oyunlar çok eğlenceli, hem bu insanların aralarındaki bağı da kuvvetlendirir ‘’ demiştir. Bu ifadeye yakın ifadelerle araştırmamız boyunca sık sık karşılaşılmıştır.

Bunların dışında A. Acar,bazı oyunların erkekleri küçük yaştan askerliğe hazırlamak amacı ile oynatıldığını dile getirmiştir. Bu oyunlar sorulduğunda Kıllıngıç’ın çocukluktan at binme eğitimi, Kazık oyununun bıçak atma eğitimi, Bilya oyununun zihgir parmağı denilen baş parmağı güçlendirmek için oynatılan oyunlar olduğunu dile getirmiştir.

Bu ifadeyi destekler nitelikte kaynak kişilere oyunlar sorulduğunda Kıllıngıç için eşeğe biner gibi,ata biner gibi; Kazık oyununda ise yere saplanan kazık için bıçak saplar gibi tabirini bir çok kez kullandıkları gözlemlenmiştir.

M.S. Akıncı ve H.S. Akıncı Kıllıngıç’ı anlatırken binemeyecek yaşta çocuklar için sektirmecinin karşı tarafına eşek semeri koyup küçük çocukları buna oturttuklarını söylemişlerdir.Bir diğer kişi M. Kıldan da Kıllıngıç için eşek semeri koyulduğunu belirterek kazık oyunu içinde bıçak gibi saplama tabirini kullanmıştır.

Antalya şehir merkezinde turistik gezi amaçlı bulunan Tayland vatandaşı olan P. Kaewkunha ile yapılan bir sohbet esnasında kendisine Gündoğmuş'ta oynanan oyunlar anlatılmış ve oyunlar esnasında çekilen bazı fotoğraflar gösterilmiştir. Bu oyunların Tayland'da oynanıp oynanmadığı sorulduğunda ise Tahtabacak, Bilye, Teker, İp Atlama oyunlarının Tayland'da da olduğu bilgisini bize aktarmıştır. Bu ilginç rastlantıdan dolayı kendisini kaynak kişilere ekleme ihtiyacı duyulmuştur.

3.2 Oyunlar

3.2.1 Çillik

Bu oyunun hazırlanışında çillik adı verilen sert yapıda olan ağaçlardan kesilerek hazırlanan 12-16 cm ebatlarında baş parmak kalınlığında düz bir dal parçasının bir ucu hafif yontularak kesilir. Bu yontulan kısma damak adı verilmektedir. Daha sonra oyuncunun kendi seçeceği uzunlukta ve kalınlıkta çillik değneği adı verilen bir sopa hazırlanır. Çillik değneğini

her oyuncu kendine göre hazırlayabilir. Sopanın kişiye uygun olması atışları daha iyi yapabilmesi açısından önem arz etmektedir. Bu materyallerin yapımında sert yapılı, yerel halkın tabiri ile pınar, pelit, koz ağacı olarak adlandırılan ağaçların daha fazla tercih edildiği gözlemlenmiştir.

Oyun alanı olarak yaylalarda yazı olarak tabir edilen, merkezde ise oyun alanı olarak kullanılan yaklaşık olarak yarım futbol sahası büyüklüğünde ya da daha büyük düz alanlar kullanılmaktadır. Son olarak ebe taşı olarak adlandırılan bir taşın oyun alanın uç kısmına yakın bir yere konulmasıyla oyun oynanmaya hazır hale gelmiş olur.

Çillik oyunu köle katma olarak adlandırılan sayma yöntemi ile galip ve mağlup olanın belirlendiği bir oyundur. Oyun bir atıcı grup ve ebe adı verilen karşılama grubu olmak üzere iki gruptan oluşur. Oyun karşılıklı birer kişi ile oynanabildiği gibi, eşit olmak kaydı ile takımlar halinde de oynanması mümkündür. Bu iki grubun farklı görevleri vardır. Atıcılar daha sonra detaylı şekilde açıklanacak olan; köklek, uçlak, cimbit, artlak, kıllı, part, yer soklağı, yer çilliği ve çel olmak üzere çilliği 9 farklı şekilde karşıya göndermeye çalışırlar. Bu atışları gerçekleştirirken amaç ebe takıma çilliği havada kaptırmamaktır. Başarılı olarak yapılan atışların sonrasında, ebe takımdan bir kişi çilliği ebe taşına kandırmalı bir şekilde atar. Burada atıcı değneği ebe taşına paralel bir şekilde sallayarak çilliği ebe taşından en az bir değnek mesafesi kadar uzakta tutmaya çalışır. Ebe takımın amacı çilliği havada yakalamaya çalışmak ve çilliği ebe taşına değnek uzunluğundan daha kısa mesafeye atmaya çalışarak atıcıyı oyun dışı bırakmaya çalışmaktır(Resim 3.1).



Resim 3.1 Çillik Oyunu

Ebe takım çilliği havada tutmaya çalışırken çeşitli şekillerde çilliği tutabilir. Örnek olarak elle, sık yapraklı bir çalı ile, üstündeki kıyafeti kullanması gibi yöntemler verilebilir. Ebe takımın yaptığı bu işlere oyuncular arasında yalamaya geçmek tabiri de kullanılır.

Oyunlar arası geçişte oyunun kendine has sayma sistemi vardır. Bu sayma yöntemi ; çillik ile ebe taşı arasındaki mesafenin kaç değnek boyu olduğu sayılarak ölçülür. Sayma işleminde 1,2,3,4,5,6,7,8,9, dıkız olarak sayılır(Resim 3.2).



Resim 3.2 Çillik Oyunu

Her dıkızdan sonra sıralaması verilen oyunlarda bir üst oyuna geçilir. Hatta bazı zamanlarda tek seferde iki üç oyun oynanmadan üst turlara geçilebilmektedir. Bir oyuncunun köklekten direk çel kısmına geçmesi de mümkündür. Çillik oyununu erkekler daha çoğunlukta oynasa da kadınların da bu oyunu oynadığı görülmektedir. Özellikle yaylada oynanan çillik oyununun ikindi ile akşam vakti arasında yoğunlukta oynandığı ve oynanırken yayla sakinlerinin oyuncu yada izleyici olarak ciddi ilgi gösterdiği gözlemlenmiştir. Özellikle çillik oyunu için keşke gene oynansa yada oynasak sözleri bir çok kaynak kişi tarafından dile getirilmiştir.

Çilliğin Kısımları ;

Köklek: Çillik atıcının tam değneği tuttuğu yerin bitimine konulur. Atıcı çilliği havalandırıp uygun anda tekrardan sert bir vuruş yaparak ebe takımın olduğu yöne doğru gönderir(Resim 3.3).



Resim 3.3 Çillik Oyunu

Uçlak: Çillik değneğin en uç kısmına konulur. Atıcı çilliği havalandırıp uygun anda tekrardan sert bir vuruş yaparak ebe takımın olduğu yöne doğru gönderir(Resim 3.4).



Resim 3.4 Çillik Oyunu

Cimbit: Atıcı değneği tutarken bir yandan da aynı elinin baş ve orta parmağıyla çilliği tutar. Daha sonra çilliği havalandırıp uygun anda tekrardan sert bir vuruş yaparak ebe takımın olduğu yöne doğru gönderir(Resim 3.5).



Resim 3.5 Çillik Oyunu

Artlak: Atıcı ebe takıma yönünü yan durarak değneği arkasından geçirir ve ucu ebe takıma bakacak şekilde tutar. Daha sonra çilliği de sopanın uç kısmına dengede duracak şekilde koyar. Çilliği buradan havalandırıp uygun anda tekrardan sert bir vuruş yaparak ebe takımın olduğu yöne doğru gönderir(Resim 3.6)



Resim 3.6 Çillik Oyunu

Kıllı: Atıcı değneği arkadan öne doğru bacaklarının arasından geçirir ve çilliği değneğin uç kısmına koyar. Bir ayağını biraz havaya kaldırır. Daha sonra çilliği havalandırıp uygun anda tekrardan sert bir vuruş yaparak ebe takımın olduğu yöne doğru gönderir(Resim 3.7).



Resim 3.7 Çillik Oyunu

Part: Atıcı çilliği ebe taşının üstüne bir kısmı dışarda kalacak şekilde koyar. Daha sonra değnek ile çilliğin boşta kalan kısmına sert bir vuruş yaparak ebe takımın olduğu yöne doğru gönderir.

Yer Soklağı: Atıcı çilliğin bir ucunu toprağa devrilmeyecek şekilde batırır. Buradaki önemli nokta çilliğin havada kalan kısmının atıcıdan tarafa 70 derecelik bir açı ile bakmasıdır. Daha sonra atıcı değnekle toprağa yakın kısmından çilliğe vurarak ebe takımın olduğu yöne doğru gönderir(Resim 3.8).



Resim 3.8 Çillik Oyunu

Yer Çilliği: Çillik damak kısmı yere dönük ve yatay bir şekilde toprağa konulur. Daha sonra atıcı çilliğin damaklı kısmına değnekle vurup olduğu bölgede çilliği havalandırıp uygun anda tekrardan sert bir vuruş yaparak ebe takımın olduğu yöne doğru gönderir. Diğer oyunlardan farklı olarak bu bölümde oyun öncesinde çilliğin geçmesi gereken bir mesafe belirlenir. Buna yer bellisi adı verilir. Atış yapıldığında yer bellisi geçirilemezse atıcı elenir(Resim 3.9).



Resim 3.9 Çillik Oyunu

Çel: Atıcı bir eli ile çilliği bir eli ile değneği tutar. Sonra çilliği havalandırıp uygun anda sert bir vuruş yaparak ebe takımın olduğu yöne doğru gönderir(Resim 3.10).



Resim 3.10 Çillik Oyunu

Oynanma Şekli

Takımlar oluşturulur ve hangi grubun atıcı, hangi grubun yalamaya geçeceğinin belirlenmesi için düz bir taşın bir yüzeyine tükürülüp iki gruba da "Yaş mı kuru mu ?" diye sorulur. Daha sonra taş havaya atılır ve taşın üst kısmını bilen grup atıcı kısma geçer. Atıcı ilk olarak köklekten başlar ve çilliği ebe takıma doğru gönderir. Atıcının atışları doğru olarak gerçekleştirememe durumuna gof adı verilir. Yer çilliği ve çel kısmında bir gof, diğer bölümlerde ise 3 gof yapılması halinde takım oyununda sıradaki atıcı atış yapmaya geçerken bire bir oyunlarda ise atıcı ile ebe yer değiştirirler.

Ebe grup çilliği havada yakalayabilirse atıcı elenir. Yakalayamazsa çilliği ebe taşına şaşırtmalı bir şekilde atar. Burada amaç çilliği ebe taşına değnek mesafesinden daha kısa gelecek şekilde atmaktır. Eğer atabilirse atıcı elenir. Ebe takım atış yaparken atıcının amacı, çilliği havadayken karşılayıp çilliği ebe taşından uzağa göndermektir. Şayet çilliği atıcı uzaklaştırırsa ya da ebe takımın atıcısı ebe taşına çilliği yetiştiremezse çillik ile ebe taşı arasındaki mesafe atıcının değneğiyle sayılır. Gelen sayıya göre bazen üst tura çıkar ya da kaldığı oyundan devam eder(Resim 3.11).



Resim 3.11 Çillik Oyunu

Oyunda ki amaç Köklek'ten başlayıp elenmeden Çel'e kadar gelip, ebe takıma köle katmaktır. Köle katmaya çel oyunu bittikten sonra başlanır. Köle katmak; ebe takımdan bir kişi çilliği ebe taşına atarak atıcıyı oyun dışı bırakmaya çalışır. Bu arada eğer atıcı gelen çilliğe havada vurup uzaklaştırabilirse çillik ile ebe taşı arasındaki mesafe değnekle sayılır. Çıkan sayı kadar ebe takıma köle katılmış olur. Şayet atıcı karşılayamasa bile çillikle ebe taşı arasındaki mesafeye bakılır, bir değnekten az ise atıcı elenir fazla ise çıkan sayı kadar köle katılır. Bu kısımda gerçekleştikten sonra takımlar yer değiştirirler. Her yer değiştirmede sıradaki oyuncu atıcı olarak başlar. Oyun öncesinde belirlenen sayı kadar köle katan takım oyunu kazanır.

3.2.2 Yer Çilliği

Yer çilliği oyununun yeri ve malzemeleri çillik oyunu ile aynıdır. Sadece puanlama sistemi ve oynanış şekli değişiklik gösterir. Takımlardan birisi ebeye geçer diğer takımda yalamaya. Oyunun başında bir köle sayısı belirlenir örneğin 20 gibi. Bu sayıya ulaşınca takımlar daha önce belirlenen yer bellisine atış yapma hakkı kazanır. Hedeflenen sayıya ulaşıp yer bellisini geçiren ilk takım oyunu kazanır.

Yer çilliği oyununda; çilliğin damak kısmı yere dönük ve yatay bir şekilde toprağa konulur. Daha sonra atıcı çilliğin damaklı kısmına değnekle vurup olduğu bölgede çilliği havalandırıp uygun anda tekrardan sert bir vuruş yaparak ebe takımın olduğu yöne doğru gönderir. Atıcı atışını yaptıktan sonra değneğini olduğu yere bırakır. Ebe takımdan bir kişi

çillik ile değneği vurmaya çalışır vurabilirse 1 puan ebe takıma, vuramazsa atıcı takıma verilir. Ebe takım değneği vurduğu durumlarda takımlar yer değiştirir. Atıcıların atış yaparken 1 gof yapmaları halinde oyun sıradaki oyuncuya geçer. Atış esnasında ebe takımın çilliği havada kapması durumunda takımlar yer değiştirirler. Atıcı grubun üyeleri başarılı atışları sonrasında diğer atıcıya yerini teslim eder. Genellikle 30 yaş üstü erkeklerin ikindi namazından sonra oynadıkları bir oyundur.

3.2.3 Kıllıngıç

Kıllıngıç oyunu daha çok insanların ortak oyun alanlarında oynanan küçük büyük herkesin ilgi gösterdiği bir oyundur. Kıllıngıç için 150- 200 cm uzunluğunda sibek adı verilen ardıç ağacından 40 cm çapında bir adet kütük kullanılmaktadır. Bu sibek bir ucu biraz sivriltilerek bu kısım havada kalacak şekilde toprağa yaklaşık 50 cm 'si sağlam bir şekilde gömülür. Daha sonra bir katran ağacından 6-8 metre boyutlarında yaklaşık 30 cm çapında bir kütük temin edilir. Bu kütük sibeğe geçirildiğinde dengede kalacak şekilde ayarlanarak, tam sibeğe geçirilecek kısmından kömürle yakılarak oyulur. Oyulduğu yerden sibeğe oturtulur. Ağaç kalından inceye doğru büyüdüğü için dengeli halinde bir taraf diğer tarafa göre daha uzun olur. (5metre'ye 3 metre gibi) Oyunda bir sektirmeci ve biniciler grubu vardır. Uzun taraf sektirmecinin alanı kısa taraf ise binicilerin alanıdır. Oyuna başlanırken kısa tarafa sığdığı kadar kişi ata biner gibi oturur yada yüzü koyun göğüs kısmı direğe gelecek şekilde tutunurlar. Sektirmeci uzun tarafın uç kısmına geçer göğsünün üstüne direğe yatarak binicileri döndürmeye başlar. Bu süreç içerisinde sektirmecinin ayakları bazen yerden kesilir. Kıllıngıç'ın düzenli dönmesi için güzel bir ahenk tutturarak arada bir ayağı ile topraktan güç alarak kıllıngıc'ı ittirir. Sektirme işi bu oyunda önemlidir ve falanca kişi çok iyi sektirir gibi söylemler kullanılır.

Kıllıngıç'ın dönerken çıkardığı gıcırtı sesi halk tarafından sevilmektedir. Hatta daha fazla gıcırdasın diye sibek ile binilen kısmın birleşim yerine katran yada gaz yağı sürülerek bu ses arttırılır. Kıllıngıç'a her yaştan insan binmektedir. Sektirmeci kadınlardan da olabilir. Dengede oturabilecek yaşta olmayan çocuklar için binme kısmına at yada eşek heybesi konularak çocuklar heybenin içine oturtulur ve bu oyuna bu şekilde dahil olmaları sağlanır. Kıllıngıç genelde akşam ezanı ile yatsı ezanı arasında daha fazla binilen bir oyundur. Genelde kıllıngıç'ın olduğu alanın yakınına bir ateş yakılır. İnsanlar ateş başında sohbet ederken bir yandan da bu eğlenceli aktiviteyi izler yada oynarlar. Bu oyun için kullanılan tabirler arasında 'eşeğe biner gibi, atar biner gibi' ifadeleri sıkça kullanılmaktadır. Özellikle yayla da ağaç temini zor olduğu için, yaylanın genç erkekleri bazı zamanlarda kendilerine bir eğlence

olarak gördükleri hem de bir cesaret gösterisi olarak, oyun malzemesi olan ağaçları ya da hazır kıllıngıçları başka yaylalardan çalarak alıp getirmişlerdir. Kıllıngıç'ta kişi sınırlaması yoktur sığabilen her kişi oturur yada yer değiştirme yöntemi ile herkesin oynaması sağlanır (Resim 3.12).



Resim 3.12 Kıllıngıç Oyunu

3.2.4 Ala Kesme

Ala kesme oyunu için düz bir alanın ortasına bir ebe taşı konulur yada sabit bir taş ebe taşı olarak kabul edilebilir. Oyun için en az 6 kişi gerekli olup oyuncu sayısı eşit olmak şartı ile istenildiği kadar arttırılabilir. Oyuna başlanırken iki takım oluşturulur. Bu oyunun temel amacı bir grubun ebe taşını savunması diğer grubun ise ebe taşına hakim olmaya çalışma mücadelesidir. Oyun başladığı anda ebe grup karşı takımı kovalamaya başlar. Yalnız ebe grup bir yandan kovalarken bir yandan da ebe taşını korumak zorundadır. Ebe grubun amacı dokunarak, yakalayarak yada tekme atarak rakip oyuncuları oyun dışı bırakmaktır. Yalnız kaçan bir oyuncu, kendisini kovalayanlardan birisinin arkasına kıvranıverirse (kovalayan kişinin arkasına geçme) bu sefer o kovalayan kişinin alası kesilmiş olur ve oda oyun dışı kalır. Alası kesilme denilen durum kaçan oyuncunun kovalayan oyuncunun yanından kendine dokundurtmadan arkasına geçme durumudur. Oyun ismini buradan almıştır. Ala kesme oyununun bitmesi için ya kaçan guruptan bir kişinin ebe taşına gelerek sobe demesi yada ebe takımın kaçanların hepsine dokunarak, oyun dışı bırakması gerekmektedir. Genellikle yaylada erkeklerin oynadığı bu oyuna kadınların sadece seyirci olarak katıldığı gözlemlenmiştir.

3.2.5 Pilav Yemece

Bu oyun düz alanlarda oynanır. Oyun için en az 4 oyuncu gereklidir. 7 tane yalman (yassı) taş bulunur. Her oyuncunun atış yapmak için kendi seçtiği ellik adı verilen yalman bir taş bulması gerekir. Oyuna başlarken taşlar dengeli bir şekilde üst üste konulur. Daha sonra belirlenen bir mesafeye (4-6 metre) bir çizgi çizilir. Oyuncular taşların dizili olduğu yerden belirlenen çizgiye elliklerini atarlar. Burada amaç çizgiye en yakın mesafeye elliği atabilmektir. Elliklerin çizgiye olan mesafesine göre atıcıların sırası belirlenir. Elliği çizgiye en uzak mesafede kalan ebe olur. Ebe 7 taşın dizildiği yerde bekler. Sırasıyla atıcılar ellikleri ile taşları devirmek için atışa başlarlar(Resim 3.13).



Resim 3.13 Pilav Yemece Oyunu

Bu oyunda atıcıların amacı taşları devirip ebe taşları tekrar dizene kadar elliğine ulaşmaktır. Eğer atıcı isabetli bir atış yapamazsa çizgide bekleyip diğer atıcılar tarafından taşların devrilmesini bekler elliğini almaya gitmez. Taşların devrilmesi halinde gidip elliğini alıp çizgiye dönmesi gerekir. Ebenin amacı taşları hızlı bir şekilde tekrar dizerek atıcılar elliklerini almaya çalışırken atıcıları çizgiden önce yakalamaktır. Ebenin atıcıları yakalayabilmesi için taşları dengeli bir şekilde dizmesi gerekir. Atıcılar elliklerini bu süreçte elleri ile alamazlar. Elliğini alabilmesi için iki ayağının arasına elliği alıp bir ayağı ile diğer ayağının üzerine çıkarıp, ayağı ile havaya atıp yakalaması gerekir(Resim 3.14). Eğer bunu yapabilecek süresi yoksa veya ebe taşları dizmek üzereyse atıcı elliğinin üzerine basarak

taşların tekrar devrilmesini bekler.



Resim 3.14 Pilav Yemece Oyunu

Her atıcı kendine göre burada farklı bir tercih uygulayabilir. Atıcı bu şekilde beklerken ebe atıcıya dokunamaz. Ebenin atıcılardan birisini ebe yapabilmesi için atıcıyı elliğini almaya giderken, elliğini yakalamaya çalışırken yada elliğini alıp çizgeye kaçarken dokunması gerekir. Bu şekilde dokunduğu kişi ebe olur. Oyunun amacı bu şekilde atıcılardan birisini ebe yapmaktır. Genellikle erkeklerin oynadığı bir oyundur. Fakat kadınların da oynadığı yer yer görülmüştür.

3.2.6 Simit

Bu oyun geniş alanlarda oynanır. Oyuna başlamadan önce bir köşeye bir sopa yardımı ile yada küçük taşlarla ebe evi denilen bir dikdörtgen çizilir(Resim 3.15). Bu alan ebenin dokunulmaz olduğu alandır.



Resim 3.15 Simit Oyunu

En az 4 kişi ile oynanır. Oyuncular arasından bir kişi ebe evine geçer. Diğer oyuncular da ebe evine 3 adım mesafeye kadar yaklaşırlar. Ebenin görevi simiiiii……ttt diye bağırarak sesini kesmeden dışarda bekleyen kişilere dokunmaya çalışmaktır(Resim 3.16).



Resim 3.16 Simit Oyunu

Ebe oyuncuları kovalarken kontrollü olmak zorundadır çünkü kovalama anında sesi kesilirse diğer oyuncular ebenin kalça kısmına tekme atmaya başlarlar. Ebe bu tekmelerden kurtulmak için çabucak evine dönmek zorundadır. Kaçan oyuncular ebe simiiiiii……tt demeyi kesmediği sürece ebeye dokunamazlar. Bundan dolayı bazı ebeler kontrollü bir şekilde koşarak seslerini kesmeden evlerine geri dönebilirler. Eğer ebe bu kovalama sırasında bir oyuncuya dokunabilirse dokunduğu andan itibaren bu oyuncuya bütün takım tekme atmaya başlar. Yeni ebe bir an önce evine kaçmak zorundadır. Oyun içerisinde kaçan gurubun

cezalandırıldığı köprü adı verilen bir ceza yöntemi vardır(Resim 3.17).



Resim 3.17 Simit Oyunu

Kaçan oyuncular ebenin sesi kesildiğinde veya yeni ebe evine kaçarken kalça dışında başka bir yere tekme atarlarsa (bacak, kol, karın, sırt) köprü ceza sistemi uygulanır. Köprü ceza sisteminde bütün oyuncular ebe evinin önüne karşılıklı sıralanırlar ve cezalandırılacak kişi bu oyuncuların arasından ebe evine girmek zorundadır. Bu geçiş sırasında herkes bu kişinin kalçasına tekme atar. Bu kişi köprü den ne kadar hızlı geçerse o kadar az darbe ile kurtulmuş olur. Simit oyunu sürekli yeni bir kişiyi ebe yapmaya dayalı erkekler arasında oynanan bir oyundur. Oyun istenen bir zamanda bitirilebilir.

3.2.7 Çember

Serbest zaman aktivitesi olarak yapılan tek kişilik bir oyundur. Oyunun amacı oyuncunun uzunluğuna göre yapılmış bir çemberi telden yapılan bir sap vasıtasıyla mümkün olan en uzun sürede mahalle aralarında döndürerek gezdirebilmektir. Çemberi yapmak için en az 6 mm kalınlığında, yapılacak çember çapına uygun uzunlukta düz inşaat demiri gerekmektedir. Demir tam yuvarlak hale getirilir iki ucu birleştirilerek kaynak yapılır. Bu işlem için genellikle ilçede bulunan demircilerden yardım istenir. Daha sonra sap olarak kullanmak üzere 4-6 mm çapında oyuncunun boyuna uygun uzunlukta bir başka demirin ucu golf sopasının uç kısmına benzer şekilde çemberi içine alacak pozisyonda ve tutamak kısmı da oyuncunun rahat tutmasını sağlayacak şekilde kıvrılır. Çember ve sap yapımında imkan

olmadığı durumlarda 3mm kalınlığında bahçe telleri, kamyon lastiklerini yakarak içinden çıkarılan teller ve elektrik tesisatlarında kullanılan kablo hortumları da iki ucu tahta ile birleştirilerek kullanılmıştır. Bu tellerden sap yapıldığı zaman sapın eğilmemesi için sapın dışına kargı geçirmek yaygın uygulama olarak karşımıza çıkar. Bu şekilde hazırlanan çember düzeneği kullanıma hazırdır. Kullanıcılar başlangıçta bir elleriyle çemberi diğer elleriyle tutamak kısmını tutar ve çemberi ileri doğru çevirirler aynı zamanda sap kısmıyla da çemberi ittirirler. Sapla yapılan ittirme sonrası çemberi süren oyuncu çemberin durmaması için hafif tempoyla koşarak çemberi düşürmeden istediği kadar oynar(Resim 3.18).



Resim 3.18 Çember Oyunu

3.2.8 Tel Araba

Genelde 3 mm bahçe telinden yapılan direksiyon, şasi ve tekerlerin birleştirilmesiyle yapılan serbest zaman aktivitesidir. Oyuncu elindeki malzemenin uzunluğuna göre arabayı kaç dingilli yapacağına karar verir. Tekerlekler yapılırken her bir teker için yaklaşık 1 metre tel kesilir ve iki ucu yuvarlak olacak şekilde kıvrılarak teker haline getirilir. Yapılacak şasi için her iki teker arasına 20cm bırakılacak şekilde uygun uzunlukta tel kesilir. Bu telin ortası bulunur ve orta yerine direksiyon bağlamak için 1 cm çapında halka elde edilecek şekilde bükülür. Daha sonra tam tersine bükülerek u şeklinde bir parça elde edilir. Bu U parçaya koyulacak teker yerleri belirlenir ve karşılıklı olarak tekerler içinde kalacak şekilde yere dik gelen yuvarlak kısmı yere bakan halkalar bükülür. Oyuncunun boyuna göre direksiyon için uygun uzunlukta tel kesilir ve bir tarafı teker yapılacakmış gibi bükülür, ön tekere bağlanacak alt kısım ise ön tekerin içinden geçirilerek 1 cm çapında kıvrılır. Tel araba bu şekilde kullanıma hazırdır. Ancak uygulamada tüm çocuklar arabalarının direksiyon ve şasilerini rengarenk ince kablolarla, mümkünse kamyon kasaları ve çıkartmalarla süslemeden kullanıma başlamazlar. Çok sayıda tel arabanın bir araya geldiği durumlarda oyuncuların arabalara özel toprak yollar yaparak oyun simülasyonları yaptıkları görülmüştür(Resim 3.19-3.20).



Resim 3.19 Tel Araba Oyunu



Resim 3.20 Tel Araba Oyunu

3.2.9 7 Taş

Bu oyun için geniş bir alana ihtiyaç vardır. 7 tane düzgün taş ve bir top ile oynanır. Topun fazla bulunamadığı dönemlerde ; partıl adı verilen işe yaramaz bez parçalarının bir çorabın içine doldurulup yuvarlak bir şekilde dikilip top olarak kullanıldığı bulgusuna da ulaşılmıştır.

Oyun en az 6 kişi ile oynanır. Oyuna başlarken oyuncular iki takıma ayrılırlar. 7 taş düzgün bir noktaya dengeli bir şekilde dizilir. Daha sonra yaklaşık 6-7 metre ileriye bir çizgi çekilir. Takımlardan birer oyuncu karşılıklı birer adım atarak birbirlerine yürürler. Buluştukları anda ilk olarak rakibinin ayağına basan oyuncunun takımı atma bölümüne, diğer oyuncunun takımı ise ebe (taşların olduğu) kısmına geçerek oyuna başlanır.

Atıcı guruptan bir kişi taşlara ilk atışı yapar, deviremezse ikinci kişi atar eğer atıcı guruptan kimse taşları deviremezse atıcı gurup ile ebe gurup yer değiştirirler. Yeni gurup atışlara başlar. Eğer oyunculardan bir tanesi taşları devirebilirse ebe gurup topu almaya atıcı gurup ise hızlıca taşları dizmeye giderler. Atıcı gurup taşları dizerken ebe gurup oyuncuları tarafından top ile vurulan oyuncu oyundan çıkar. Ebe gurup bu şekilde bütün oyuncuları taşlar dizilmeden önce vurmaya çalışır. Oyundan oyuncu çıkarmak belli kurallara bağlıdır. Ebe grup oyuncuları atıcı gruptan oyuncuları vururken topu atarak vurmalıdır, oyuncu vurulduktan

sonra başka oyuncuyu vurabilmeleri için topun en az bir kere yere düşmesi gerekir. Ebe grubun dikkat etmesi gereken şey ise eğer düşen topu atıcı gruptan birisi daha önce yerden alabilirse uzağa fırlatma hakkına sahip olmasıdır.

Oyunu ilk önce görevini tamamlayan grup kazanır. Oyun sonunda ebe grup kazanırsa gruplar arasında yer değiştirilir. Oyun mahalle aralarında kadın erkek ayrımı yapılmadan oynanan bir oyundur.

3.2.10 Sapan

Bireysel serbest zaman aktivitesi olduğu gibi bir kaç kişinin bir araya gelmesiyle yarışma haline de gelebilen bir faaliyettir. Her oyuncunun kendine ait bir sapanı olur. Sapan yapımı için çam ağacı, pınar ya da kozağacı diye isimlendirilen sert ağacların dalları kullanılır.

Bu çatalın en büyük özelliği uç kısmının Y şekli yerine mümkün olduğu kadar U şeklinde olmasıdır. Çatalın sapı ve uçları rahat kullanılabilecek ölçüde kesilir. U olan kısmın uç parçalarına yuva adı verilen lastik bağlamak için lastik çapı kadar kertikler açılır. 25 cm uzunluğunda iki adet serum lastiği kesilir ve yuvalara ince ama sağlam bir iple bağlanır. Daha sonra "yuluk" diye tabir edilen taş koymaya yarayan kemer derisinden 3 cm2 büyüklüğünde dikdörtgen bir parça kesilir. Bu parçanın kısa kenarlarına lastiği geçirmek için iki delik açılır. Çatala bağlanan lastiklerin boşta kalan uç kısımları yuluktaki deliklere geçirilir ve bağlanır.
Sapan hazırlandıktan sonra yuluk ölçüsüne uygun büyüklükte taşlarla hedeflere atış yapmaya yada kuş avlamaya çıkılır. Çocuklar grup halinde bir araya geldiklerinde ise hedeflere atış yapmak suretiyle yarışmalar yapılır. Bu yarışmalarda en fazla isabet kaydedenler oyunu kazanır. Bu yarışların kızlar ve erkekler arasında karışık olarak oynandığı bilinmektedir.

Bu oyun aynı zamanda avcılığın ilk aşaması olarak dile getirilmektedir. Yöre halkı çocuklar avcılığın kurallarını öğrenmeleri için ve bu esnada kendilerine en az zararı verecekleri av aleti olan sapanı toplum hayatına bu amaçla almışlardır. Bu bilgiler alınırken bahar ve yaz aylarında avcılık yapılmadığı bu dönemde hayvanların yavru döneminde olduğu, bunun için hayvanların bu dönemde avlanmamaları gerektiği birçok kez dile getirilmiştir.

3.2.11 Sek Sek - Çizgi

Çizgi oyunu için düz bir zemine birbirine bitişik 3 yuvarlak çizgi ve bu yuvarlakların sonuna da ortasından bölünmek sureti ile bir dikdörtgen çizilir. Her oyuncu kendine oyunda kullanmak üzere bir çizgi taşı edinir. Bu taş el ayası büyüklüğünde yassı bir taştır. Oyuncular arasında kimin ilk olarak başlayacağı kararlaştırıldıktan sonra oyuncu taşını ilk yuvarlağa atar. Oyundaki önemli noktalardan birisi bölüm fark etmeksizin taşın her zaman çizginin içinde

kalması gerekmektedir. Çizginin dışına çıkarsa yada çizginin üstüne gelirse o kişi elenir. İlk yuvarlağa taş doğru şekilde atıldıktan sonra oyuncu taşın olduğu kısma basmadan tek ayak üstünde yuvarlakların üstüne bir defa basarak dikdörtgen alana gelir ve burda her alana bir ayağını koyar. Aynı yerde arkasına döner ve tek ayak üstünde taşının olduğu bir önceki yuvarlaktan, tek ayağının üstünde eğilerek taşını alır ve ilk bölümü bitirir. Her el bir sonraki alana taşın atılması suretiyle en son kısma kadar oyun bu şekilde ilerler. Bütün bölümleri geçen oyuncu ev kurma adı verilen bir sonraki tura geçer. Bu kısımda oyuncu çizgilere taşını atarken arkasını döner ve atışını bu şekilde yapar. Eğer atışı başarılı olursa taşının düştüğü alan sadece o kişiye ait olur buna da ev kurma adı verilir. Diğer oyuncular başkasının evine basamaz ve taşlarını atamazlar. Ev sahibi olan kişi kendi evine geldiği zaman iki ayağıyla dinlenebilir. Başta verilen çizim şeklindeki bölümler istenirse arttırılabilir. Oyun bu şekilde en fazla evi elde etmeye yöneliktir. Genellikle kadınların oynadığı bir oyundur.

3.2.12 Kazık

Kazık oyunu için ıslak çimenlik bir yer ya da özel olarak taşsız bir toprak alanın sulanarak balçık haline getirilmesi ile oyun alanı oluşturulur. Bunların dışında yağmur sonraları doğru yerler saptanarak da oyun alanı bulunabilir. Oyun için en az iki kişi gereklidir sayı sınırlaması yoktur. Her oyuncu bireyseldir. Oyuncular oyuna başlamadan, yaklaşık 35-45 cm uzunluğunda 3-5 cm çapında sert ağaçların dallarından bir ucunu sivrilterek kendilerine yaklaşık 10- 15 adet kazık adı verilen çubuklardan yaparlar. Kazık yapımında pınar, pelit, kozağacı gibi sert ve ağır ağaçlar tercih edilir. Oyun her oyuncunun kazığını oyun alanına saplaması ve rakip oyuncuların yerde saplanmış şekilde bulunan kazıklarını devirerek, devirdiği kazıkları kendine alması şeklinde ilerler. Bir oyuncunun rakibinin kazığını alabilmesi için atış yaptığında rakibin kazığını topraktan tamamen çıkartması gerekir. Şayet az da olsa rakibin kazığının ucunda çamur görülürse buna löpeli adı verilir ve bu kazık alınamaz. Bir oyuncu aynı anda birden fazla kazık devirmeyi deneyebilir ve devirdiği bütün kazıkları alır. Oyunda atışlar sıra ile ilerler. Oyunculardan elindeki kazıkların hepsini kaybeden kişiye dilene hoh çekilir ve bu kişi tekrardan kendine kazık yapmaya gider. Dilene hoh çekmek tabiri kaybeden oyuncuyu alaya almak için kullanılan yöresel bir sözdür. Oyun sonunda en fazla kazık toplayan kişi oyunun galibi olur. Genellikle erkeklerin oynadığı bir oyundur yer yer kadınların oynadığı da görülmüştür.

3.2.13 Kokili

Bu oyun düz bir alanda oynanır. Oyun için bir tane pinpon topu büyüklüğünde yuvarlak bir taş bulunur. Bu taşın adına kokili adı verilir. En az 3 oyuncu gereklidir. Her

oyuncunun yalman (yassı) bir ellik taşı olur. Oyunun amacı rakip oyunculara 50 köle katmaktır. Bu sayıda köle katılan oyuncu ceza olarak en fazla köle katan oyuncuyu oyunun başında kararlaştırılan mesafe kadar sırtında taşır. Oyuna başlarken kokili bir noktaya konulur. Kokilinin karşısına (4-6 metre) uzaklıkta bir çizgi çekilir. Oyuncular kokilinin olduğu yerden çizgiye elliklerini atarlar. Elliklerin çizgiye yakınlığına göre yakından uzağa sıralama belirlenir. Elliği çizgiye en yakın olan oyuncu kokiliye ellik ile ilk atışı yapar. Atıcı kokiliyi yerinden oynatabilirse ; kokilini ilk konulduğu yerden gittiği yere kadar olan mesafe adımlanır. Adımlama yapıldıktan sonra bu oyuncu adım sayısı kadar köle katma hakkı kazanır. Köle katması için diğer oyuncuların elliklerini de vurması gerekir. Diğer oyunculardan elliğini vurduğu oyunculara adım sayısı kadar köle katmış olur. Eğer bu atıcı bütün ellikleri vurabilirse tekrardan kokiliye atış yapma hakkı kazanır. Atışları başarılı olduğu sürece bu şekilde köle katmaya devam eder. Fakat elliklerin hepsini vuramazsa atış hakkı diğer oyucuya geçer. Ellik taşı son attığı yerde kalır. Atıcılar kokiliyi vurduktan sonra elliklere yapılan atışlar en uzak ellikten en yakın elliğe doğru olmak zorundadır. Bunun sebebi kokiliye başarısız olarak yapılan atışların sonucunda elliğin kokiliye yakın bir yerde kalmasıdır. Oyunda en fazla köle katan oyunu kazanırken, oyunun mağlubu en fazla köle katılan oyuncu olur. Bazı oyunlarda köle katılma sayısı eşit olduğu için birden fazla mağlup olma durumu da görülür. Hem yaylada hemde merkezde erkekler tarafından oynanan bir oyun olduğu gözlemlenmiştir.

3.2.14 Apış Atma

Apış atma oyunu bir güç gösterisi oyunudur. Erkekler arasında oynanan bu oyunda iki elle kaldırılabilecek büyük bir taş seçilir. Daha sonra düz bir zeminde 4-5 metre mesafe ile karşılıklı iki çizgi çizilir. Kendine güvenen erkekler sırayla aynı taşı karşı çizgiyi geçirmeye çalışırlar. Taş atılırken atıcı biraz eğik durur ve taşı birkaç tur sallayarak atar. Bu atış sürecinde taşın bacakların (apış) arasına gelmesinden dolayı bu oyuna apış atma denilmektedir. Bazı kaynaklara göre aynı hizada olan iki taşın üstüne çıkarak da atış yapıldığı söylenmiştir. Bu oyunun galibi çizgiyi geçirebilenler arasından en uzağa taşı atandır. Bu şekilde en güçlü olma ünvanını kazanır. Genellikle yaylada oynanan bir oyundur.

3.2.15 Bi Atıp Bi Binmece

Bu oyun mahalle aralarında, oyun alanlarında, okuldan eve giderken yani tüm açık alanlarda oynanabilen sadece atıcıların seçecekleri ellik adı verilen yassı taşlarla oynanan bir oyundur. İki kişi ile oynanır. Oyuna başlarken bir başlama noktası belirlenir ve oraya oyuncular atış yapar. Yapılan atış sonrasında elliği uzakta kalan ebe olur. Ebe ellik taşını atış

yapılabilecek bir mesafeye atar. İkinci oyuncu bu taşı vurmaya çalışır. Vurabilirse başlama noktasından kendi ellik taşının gittiği yere kadar ebe bu oyuncuyu sırtında taşır. İki oyuncunun da başarısız olma durumunda sırayla atarak oyun yenilenir.

3.2.16 Tahta Araba

İki kişinin birlikte yaptığı serbest zaman faaliyetidir. Günümüzde inşaatlarda kullanılan el arabalarına benzer tahtalar ve ağaçlardan araba yapılarak yapılan bu faaliyette bir kişi sürücü diğeri yük olarak arabanın üstüne biner ve bu şekilde yer değişerek oynanır. Arabanın hazırlanmasında yuvarlak bir kütük tekerlek olarak kesilir ve bu tekerleğin merkezine mil geçirmek için bir delik açılır. Aynı şekilde iki uzun tahta veya sağlam ağaç dallarından iki sap geçirilir ve bu saplarında tekere bağlanacak kısımlarına da mil için delikler açılır. Tekerlek iki tahtanın arasına yerleştirilir ve içinden bir mil geçirilir. Daha sonra yük olarak oturacak kişinin oturması için sapların arasına tahtalar çakılır. Bu şekilde hazırlanan tahta arabayı oyuncular değişerek kullanır.

3.2.17 3 Taş

Bu oyun için düz bir zemine kare çizilir. Karenin içine de tam ortasından dikey ve yatay bir çizgi daha çizilir. Bu çizgileri çizmek için tebeşir, yaprak, kiremit tuğla benzeri renkli taşlar kullanılmaktadır. İki oyuncu ile oynanır. Oyuncuların 3 er tane taşı olur. Rakiplerin taşları karışmaması için büyük- küçük yada farklı renklerde taş kullanılır. Rakiplerin taşları yerleştirebileceği 9 nokta vardır. Rakip oyuncular bu noktalara birer birer taşlarını stratejik olarak yerleştirir(Resim 3.21).



Resim 3.21 3Taş Oyunu

Oyun başladıktan sonra her oyuncunun sıra ile bir hamle hakkı vardır. Oyunun amacı 3 taşı dikey yada yatay olarak araya rakip oyuncunun taşı girmeden aynı hizaya getirmektir. Taşların aynı hizaya getirilmesine gırç adı verilir(Resim 3.22).



Resim 3.22 3 Taş Oyunu

Her gırçta yeni oyuna başlanır. Bir gırç bir puan olarak kabul edilir. Oyunun başında belirlenen puana ilk ulaşan oyunu kazanır. Bu oyun kadın ve erkelerin oynadığı bir oyundur.

3.2.18 Tahta Bacak

Bireysel yapılan ve bir kaç kişinin bir araya gelmesiyle yarışma olarakta oynanan bir serbest zaman faaliyetidir. Tahta bacakların yapımı için oyuncunun boyuna göre düz ve sağlam iki ağaç dalı kesilir . Bu ağaç dalları avuç içiyle rahat kavranacak kalınlıkta olur ve yere basan kısımda yerden 15-20 cm yüksekte ayak basmak için oyuncunun ağırlığını taşıyacak sağlamlıkta dallar bulunur(Resim 3.23).



Resim 3.23 Tahta Bacak Oyunu

Bu şekilde hazırlanan tahta bacaklarda oyuncular alttaki dallara basarak yürümeye çalışırlar(Resim 3.24). Bu oyun denge yeteneğini arttırdığı için önemlidir. Başlangıçta yürümekte zorlanan oyuncular deneme sayısı arttıkça oyunda ustalaşırlar. Fazla sayıda oyuncunun bir araya gelmeleri durumunda belli mesafeler arasında koşmaya çalışarak yarışlar yapılır. Bu yarışlarda en uzun yürüme, en hızlı yürüme gibi kriterler olur. Oyunun erkekler arasında oynandığı gözlemlenmiştir.



Resim 3.24 Tahta Bacak Oyunu

3.2.19 Zıybıncak-Kaygıncak

Yöre insanı bir yerden kayarken bu harekete zıybınmak tabirini kullanmaktadırlar. Bu yüzden kayabilecekleri her yere de zıybıncak demişlerdir. Yörede bazı bölgeler de herkes tarafından bilinen zıybınma taşları da mevcuttur. Eğimli arazilerin ağaç yapraklarıyla kaplı olduğu bölgelerde, karlı bölgeler de bu oyun oynanabilir. Zıybıncak da en dikkat çekici durum ise çobanların değneklerini altlarına alarak bu değnekler sayesinde kar üzerinde başarılı kayışlar yapmalarıdır. Bu kayma şeklinde sopanın açısının çok önemli olduğu söylenmiştir. Zıybıncak belirli kuralları olmayan, yeri, mesafesi ve şekli tamamen oynayanların belirleyebildiği bir serbest zaman aktivitesidir.

3.2.20 Salmaca

Artist adı verilen ünlülere ait küçük kartlarla yada gazoz kapağıyla oynanan bir oyundur. En az iki kişi gereklidir. Oyundaki ilerleyiş herkesin elinde kendine ait gazoz kapakları yada kartları vardır. Oyuna başlamadan önce yere dik düz bir zemin bulunur. (ağaç,duvar gibi) Sonra oyuncular sırasıyla buradan elindeki materyali bırakmaya başlarlar. Rakip oyuncunun kartının yada kapağının üstüne düşüren oyuncu o materyali alma hakkı kazanır. Bu şekilde devam eden oyunda rakibin elindekiler bitene kadar yada rakip pes edene kadar devam eder(Resim 3.25).



Resim 3.25 Salmaca Oyunu

3.2.21 Teker Sürmece

Özellikle eski dönemlerde çocukların oyuncaklarının olmayışı onları farklı arayışlara sürüklemiştir. Bu arayışların sonucu olarak oluşan oyun araçlarından bir tanesi de araba tekerlerini çocukların kendilerine oyun aracı olarak kullanmalarıdır. Bu bağlamda iki farklı oyun ortaya çıkmıştır.

1.Oyun : Büyük bir kamyon lastiği bulunur. Daha sonra bu lastiğin içine çocuklardan birisi oturur. Diğer çocuklarda bu tekeri iterek tekerin içinde oturan arkadaşını döndürmeye başlarlar. Başka bir oynama şekli ise teker el birliği ile yüksek bir tepeye çıkarılır, bir kişi içine oturur ve oradan teker aşşağı bırakılır. Bu şekilde oynanan teker sürmece oyununun bazen yaralanmalara dahi sebep olduğu buna rağmen çok keyif alındığını kaynak kişiler dile getirmiştir(Resim 3.26).



Resim 3.26 Teker Sürmece Oyunu

2.Oyun : Bir araba lastiği yada motor bisiklet lastiği bulunur. Bu lastikler iki tane sopa yardımı ile tekerin iç kısmına sokularak teker sürülmeye başlanır. Bu şekilde iki yada daha fazla oyuncu birbirleri arasında yarışlar düzenleyebilir. Bireysel olarakta oynanan bir serbest zaman aktivitesidir(Resim 3.27).



Resim 3.27 Teker Sürmece Oyunu

3.2.22 Ayak Yere Bastı

Bu oyun için etrafı taşlarla çevrili ortası düz bir alana ihtiyaç vardır. En az 3 kişi ile oynanır. Sayının fazla olması oyunun daha keyifli geçmesini sağlar. Bir gönüllü kişi ebe olur. Ebenin görevi oyunculara düz alanda dokunmaktır. Oyun başladıktan sonra oyuncalar ebenin yakınına gelerek hep bir ağızdan ‘’ayak yere bastı ‘’ derler. Burada maksat ebeyi kışkırtıp ebe gelirken yüksek bir yere kaçmaktır. Ebenin kovaladığı kişi yerden yüksek bir yere yada bir taş üstüne çıkarak ebeden kurtulmaya çalışır. Şayet çıkamadan ebe kaçan kişiye dokunursa o kişi ebe olur. Bu oyun kızlar ver erkeler arasında oynanabilen bir oyundur.

3.2.23 Eşek Tokmak

Ayrı ayrı kağıtlara eşek, tokmak, hakim, davacı ,reis yazılır. Daha sonra kağıtlar aynı şekilde katlanır. Ve kağıtlar ortaya atılır. Her oyuncu bir kağıt açar ve reisi bulan oyuncu davacı davasını açsın der. Davacı diğer oyunculardan birisini gösterir ve ben şundan davacıyım der. Burada maksat eşeği bulabilmektir. Davacının işaret ettiği kişi eşekse hakim örneğin beş tokmak cezası der ve tokmakçı bu cezayı bir çubuk ile yada bir havlunun ucuna düğüm atarak uygular. Eğer davacı eşek dışında birisini işaret ederse bu sefer hakimin dediği ceza miktarı tokmak tarafından davacıya uygulanır. Genelde akşamları evde oynanan bir oyundur. Kadın ve erkeklerin oynadığı bir oyundur.

3.2.24 Eşek Südüğü

Oyun için 7 tane düzgün taş ile bir tane pinpon topuna benzeyen yuvarlak bir taş bulunur. Bu yuvarlak taşa kokili adı verilir. En az 6 kişi gereklidir. Oyuncular takımlara ayrılır. Düz bir zemine ihtiyaç duyulan bu oyunda taşlar üst üste dizilir ve en üste kokili taşı konulur. Takımlardan birisi taşların olduğu bölgenin arkasına yani ebe yerine geçerler. Karşı takım oyuncuları ise kaçmak için taşın ön tarafına yan yana dizilirler ve oyuna başlanır. Kaçan takımdan bir kişi dizili taşlara tekme atar ve hemen geri geri koşmaya başlarlar. Ebe takım burada bir an önce taşları doğru şekilde dizmeye başlarlar. Taşları doğru bir şekilde dizen ebe takım oyuncularının hepsi karşı takımdan bir kişi belirleyerek taşların dizildiği andan itibaren kovalamaya başlarlar. Karşı takım oyuncularını yakaladıkları yerde sırtlarına alarak taşların dizili olduğu yere kadar sırtlarında getirirler. Her oyun bitiminde takımlar yer değiştirir. Bu oyunda maksat geri geri mümkün olduğunca uzağa kaçabilmektir. Erkeklerin oynadığı bir oyundur.

3.2.25 Göçebe Ateşi - Şenlik Ateşi

Göçebe ateşi, yaylalarda eskiden evlerin zeminine halı kilimlerin altına yalıtım amaçlı konulan katran ağacı dallarının obalarca bir araya toplanıp yakıldığı zamana verilen isimdir. Bu geceler tam bir şenlik edasında geçer. Yaşlı, genç, erkek, kadın ateşin yakıldığı gece bir araya gelir. Burada yetişkinler tarafından hayvan ve bebek taklitleri yapılır. Bazı kişiler dişlerine küçük bir ağaç dalı geçirerek konuşmalarını değiştirip komiklik yaparlar. Bol gülünen ve herkesin çok keyif aldığı bu gecelerde kör ebe taşı denilen bir oyun oynanır. Bu oyun için bir kişi padişah seçilir genelde bu kişi yaşlı birisi olur. Padişah diğer kişilerden habersiz yumruk büyüklüğünde bir taşa kömür ile belli koyar. Ve karanlıkta uzak bir yere fırlatır. Genç yaşlı çocuk bu taşı aramaya giderler. Kendince doğru taşı bulduğunu düşünen kişiler padişahım taşınızı getirdim der. Ve herkes ellerindeki taşı gösterir. Padişah doğru taşı bulduğu zaman o kişiye ödül verilerek onure edilir.. Bu ödül şeker, lokum, kuru incir vb. gibi şeylerdir.

3.2.26 Yüzük Oyunu

Yüzük oyununda her oyuncu için içi boşaltılmış yarımşar ceviz kabuğu hazırlanır. Bir kişi ebe olur. Diğer oyuncular arkalarını dönerler. Ebe cevizlerden bir tanesinin içine yüzük, bulamazsa bir taş yada her hangi bir nesne koyarak cevizleri kapatır. Daha sonra her oyuncu bir ceviz kabuğu seçerek saklanan nesneyi bulmaya çalışır bulan bir sayı elde eder. Şansa dayalı olan bu oyunda o gün en fazla sayı elde eden galip seçilir.

3.2.27 Uzun Eşek

Uzun eşek oyununda yastık yada eşek başı olarak tabir edilen bir kişi ve eşit olmak kaydı ile en az ikişer kişiden oluşan iki takım gerekmektedir. Yastık olarak adlandırılan kişi sert bir zemine sırtını dayar. Takımlardan bir tanesinin oyuncuları, bir kişi yastığın bacaklarından tutarak birbirlerinin bacaklarının arasından eğilerek kafalarını sokarlar. Bu takıma ebe takımı adı verilir. Diğer takım oyuncuları sırasıyla bu eğilen kişilerin üstüne atlarlar. Atladıktan sonra ilerlemek yasaktır. Birbirlerinin üstüne atlayabilirler. Atlama esnasında atlayanlar tutunamaz düşerse atlayan takım kaybeder ve takımlar yer değiştirir. Atlayan takım başarılı bir şekilde atlarsa ve ebe takımda yıkılmadan durabilirlerse atlayan takımdan bir kişi yastığın göreceği şekilde eli ile çift yada tek işareti yapar. Ve daha sonra ebe takıma ‘tek mi çift mi’ diye sorar. Ebe takımdan bir kişi buna cevap verir. Eğer atlayan takımın sorusunu bilebilirlerse takımlar yer değiştirir. Bilemezlerse atlayan takımdan birisi hata yapana kadar yada bilene kadar oyun aynı şekilde devam eder. Oyun bu şekilde istenildiği kadar oynanır. Yastığın burada görevi tek mi çift mi sorusuna hakemlik yapmaktır.

Erkeklerin oynadığı bir oyundur(Resim 3.28).



Resim 3.28 Uzun Eşek Oyunu

3.2.28 Hımbıl

Genellikle akşamları evlerde oynanan bir oyundur. Dört kişi ile oynanan bu oyunda her kişi eline aynı ebatlarda, içine isim yazılacak şekilde 4 kağıt alır. Farklı olmak kaydı ile her kişi aynı ismi 4 kağıda da yazar. Genellikle hayvan ve meyve isimleri kullanılır. İsimler yazılı olan kağıtlar, yazılar belli olmayacak şekilde katlanır. Bir kişi bütün kağıtları alır ve yere bırakır. Her oyuncu kendine 4 kağıt seçer. Kağıtları yere atan kişinin solundaki kişiden başlayarak yanındakine bir kağıt verilir. Burada amaç 4 kağıdı da aynı isimden toplamaktır. Dört kağıdı en önce bir araya getiren kişi elini yere koyar ve 'hımbıl' der. Diğer oyunculardan hızlıca hımbıl diyen kişinin elinin üstüne ellerini koyarlar. Çabukluk sırasına göre yani ellerin kaçıncı sırada olduğuna göre hımbıl yapandan itibaren 40, 30,20 ve sonuncuya da 10 puan yazılır. Oyunun başında belirlenen sayıya ilk ulaşan birinci, en az sayı toplayan da sonuncu olur. Kadınların ve erkeklerin oynadığı bir oyundur.

3.2.29 İp Atlama

İp atlama oyununda 6-8 metre arası kalın bir ip temin edilir. Oyunda iki kişi ipin uçlarından tutarak aynı doğrultuda ipi sallamakla görevlidir. Diğer geride kalan oyuncular ise sırayla sallanan ipten karşıya geçmeye çalışır. Geçebilenler ip atlamaya hak kazanırken, geçemeyenler oyundan elenir. Bir sonraki turda her oyuncu teker teker çevrilen ipin altına geçerek ipe takılmadan zıplamaya çalışırlar. Oyuncular ipten atlarken sallayanlar bir yandan aynı anda 1 den başlayarak sayarlar. Belirli bir sayıya geldikten sonra ip atlama hızı arttırılır. Burada amaç en uzun süre atlayabilmektir. Takılmadan en uzun süre atlayan oyuncu oyunun galibi seçilir. İp atlama oyununun farklı atlama şekilleri olmakla birlikte kuralları tam olarak bilen bir kaynağa ulaşılamamıştır. Yoğun olarak kadınların oynadığı bir oyundur.

3.2.30 Gulaç

Bu oyun için iki adet 40 cm ebatlarında yün örme ip temin edilir. Oyun öncesinde işin ucuna dilenen bir iddia konulur. Oyuncular ipleri eline alır ve karşılıklı olarak birbirlerinin iplerinin arkasından geçirirler. İki oyuncuda sıkı bir şekilde kendi ipini tutar. Daha sonra üçten geriye sayılarak oyuncular birbirlerinin iplerini kırmaya çalışırlar. Rakibinin ipini kıran oyunu kazanır. Çobanlar arasında yaygın olan bu oyunda iddialar arasında falan keçinin boynundaki çan filan koyunun boynunda ki çan gibi iddialar olduğu gözlemlenmiştir.

3.2.31 Düdük

Bahar dönemlerinde ağaçların dallarına can gelmesi ile birlikte Gündoğmuş'lu çocuklar için bir serbest zaman etkinliği daha oluşur. Bu etkinlik kavak ve çam gibi ağaçların parmak kalınlığında dallarından kesilip düdük yapılmasıdır. Düdük yapımı sırasında parmak kalınlığında ve yaklaşık 6-10 cm uzunluğunda ki dal parçasının kabuğu parçalanmadan çıkarılır. Kabuğu çıkarılmış dalın uç kısmına bir çentik yapılır ve kabuk tekrardan eski yerine geçirilir. Çentikli kısımdan üflendiğinde düdük elde edilmiş olur. Bu tarz el becerisi gerektiren etkinliklerde 'falanca bunu çok iyi yapar' gibi söylemlere rastlanmıştır.

3.2.32 Kasnaklı - Uçurtma

Bu aktivite Gündoğmuş yöresinde de gerçekleştirilmiş olup zamanın şartlarına göre yapımı değişiklik göstermiştir. M. Yüksel'in uçurtma yapımından bahsederken ; hazırlanmış olan kargıyı gazete ile kaplamak için elma ağaçlarının sorkucu kullanılarak yapıştırıldığı dile getirilmiştir. K. Ayrancı ise bu yapıştırma işlemi için hamur kullandıklarını dile getirmiştir. Bu serbest zaman etkinliğine hem erkekler hem de kadınlar halen ilgi göstermektedir.

3.2.33 Salıncak

Yörenin belirli bölgelerinde yapılan serbest zaman aktivitesidir. Pınarbaşı ve yukarı güzle bölgelerinde bulunan genellikle çınar ağaçlarına 15-18 metre uzunluğunda sağlam halatlardan salıncaklar kurulur. Bu salıncaklara her yaştan insanlar binerler. Hatta heyecanı arttırmak için bazı kişiler bu salıncakları uçuruma yakın bir yere yaparak zorluk seviyesini arttırırlar. Yer yer yaralanmalara sebep olan bir aktivitedir.

3.2.34 Körleme Köç – Kör Ebe

Bu oyun düz ve taşsız zeminlerde oynanır. Oyuna başlarken bir kişi ebe seçilir. Ebenin gözleri bir nesne ile kapatılır.(yazma, bez parçası vb.) Buna körleme adı verilir. Ebenin gözü körlendikten sonra diğer oyuncular ebenin etrafına gelerek sesler çıkarırlar. Ebe ancak sesinden takip edebileceği oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebenin bu şekilde yakaladığı kişi ebe olur. Oyun kadın ve erkeklerin oynadığı bir oyundur.

3.2.35 Biren Diken

5-6 kişi ile yapılan serbest zaman aktivitesidir. Oyuncular halka şeklinde ayaklarını ileri uzatarak otururlar. Her ayağa ‘ biren diken çamura çöken kurtlar yiyen halbur dedi hulbur dedi sen gir sen çık dedi tekerlemesi hecelenerek her hecesi bir ayağa denk gelecek şekilde okunur. Tekerlemenin bittiği ayak oyuncu tarafından kalçasına doğru çekilir. Bu şekilde son ayak kalana kadar devam edilir. Son ayağı kalan oyuncu dizleri ve dirsekleri üstüne oyuncuların ortasına yere çöker. Diğer oyuncular ellerini yere yatan oyuncunun sırtına karışık sırayla koyarlar. Burada amaç en üste elini koyan oyuncuyu bulmaktır. Oyuncular ellerini üst üste koyduktan sonra yerdeki oyuncuya ‘el el üstünde kimin eli var ?’ diye sorarlar. Oyuncu seçimini yaptıktan sonra üstteki eli bilmeye çalışır. Üstteki eli bilirse oyun tekrar başlar. Bilemezse ; " davul mu zurna mı ? iğne mi çuvaldız mı ?" diye sorulur. Oyuncu bunlardan birisini seçer ve o ceza uygulanır.

Davul : Oyuncunun sırtına diğer oyuncuların vurduğu hafif yumruklardır.

Zurna : İki oyuncu ceza verilen oyuncunun kulaklarına yaklaşır ve yüksek sesle bağırırlar.

İğne : Oyuncunun sırtına cimcirme tabir edilen parmaklarla sıkıştırma hareketi uygulanır.

Çuvaldız : Oyuncunun sırtına parmaklarla sert hareketler yapılarak acı verilir.

Genellikle akşamları oynanan bu oyunda kadın ve erkeler oyuna katılırlar.

3.2.36 5 Taş

Oyun için her oyuncu yaklaşık güvercin yumurtası büyüklüğünde 5 tane yuvarlak taş hazırlar. Taşların ebatlarının oyunun bölümlere göre dezavantajı ve avantajları vardır. Onun

için her oyuncu bu durumu düşünerek taşlarını seçer. Düz yerde oturarak oynanılan bir oyundur. Oyuna başlarken her oyuncu taşlarını bir avucuna alır ve taşlar havaya atılarak elin tersiyle taşlar tutulmaya çalışılır. Elinin tersiyle en fazla taşı tutan oyuna başlar. Oyun yedi aşamadan oluşmaktadır.

Birler : taşların hepsi yere atılır içlerinden bir taş havaya atma taşı olarak seçilir. Bu seçilen taş havaya atılır ve o sırada yerden bir taş alınır ardından aynı elle havaya atılan taş yakalanır. Bu işlem bütün taşlar için tekrarlanır. Bu bölüm de havaya atılan taşın yakalanamaması yada eldeki taşın düşürülmesi durumunda oyun sırası diğer oyuncuya geçer.

İkiler : Taşların hepsi yere atılır içlerinden bir taş havaya atma taşı olarak seçilir. Bu seçilen taş havaya atılır ve o sırada yerden iki taş birden alınır ve ardından aynı elle havaya atılan taş yakalanır. Bu işlem bütün diğer iki taş için tekrarlanır. Bu bölüm de havaya atılan taşın yakalanamaması, yerden taşların alınamaması ya da eldeki taşın düşürülmesi durumunda oyun sırası diğer oyuncuya geçer.

Üçler : Taşların hepsi yere atılır içlerinden bir taş havaya atma taşı olarak seçilir. Bu seçilen taş havaya atılır ve o sırada yerden tek seferde üç taş alınır ve havadaki taş aynı elle tutulur. Bu işlem tek kalan içinde yapılır. Bu bölüm de havaya atılan taşın yakalanamaması, yerden taşların alınamaması ya da eldeki taşın düşürülmesi durumunda oyun sırası diğer oyuncuya geçer.

Dörtler : Taşların hepsi yere atılır içlerinden bir taş havaya atma taşı olarak seçilir. Bu seçilen taş havaya atılır ve o sırada yerden dört taş birden alınır ve ardından aynı elle havaya atılan taş yakalanır.. Bu bölüm de havaya atılan taşın yakalanamaması, yerden taşların alınamaması ya da eldeki taşın düşürülmesi durumunda oyun sırası diğer oyuncuya geçer.

Kale : Bu bölümde oyuncu yere bir elinin orta ve baş parmağını koyarak minyatür bir kaleyi andıran şekil oluşturur. Daha sonra taşları kalenin önüne doğru atar. Rakip oyuncu bu taşlardan birisini seçerek en son kaleye atılması gereken taşı gösterir. Daha sonra oyuncu yerdeki taşlardan bir tanesini seçerek havaya atma taşı yapar. Burada amaç atma taşının havaya atıldığı anda anda yerdeki taşlardan birinin kaleden içeri geçirilmesidir. Bu işlem en son atılması gereken taşda dahil bitirilene kadar tekrarlanır. Bu bölümde taşların kaleden geçirilmesi esnasında diğer taşlara değilmesi, havadaki taşın tutulamaması yada taşın kaleden geçirilememe durumunda sıra diğer oyuncuya geçer.

Seçmece : Bu bölümde oyuncu taşları bir avucuna alır. Sonra taşları havaya atarak hepsini elinin tersiyle tutmaya çalışır. Şayet tutabilirse rakip oyuncu bir taş seçer. Taşları elinin tersi ile tutan oyuncu bu taşı düşürmeden diğer taşları elini ve parmaklarını oynatarak düşürmeye çalışır. Eğer başarabilirse son kalan taşı havaya atar ve tutar.

Köle Katma : Bu bölüm oyunun son aşamasıdır. Bu aşamaya kadar gelen oyuncu taşları tekrar bir elinde toplar. Daha sonra taşları havaya atarak elinin tersiyle taşları tutmaya çalışır. Tutabildiği taş kadar karşı tarafa köle katmış olur.

Oyun sonun da en fazla köle katan kazanır. Bir bölümde kalan oyuncu tekrar sıra geldiğinde kaldığı yerden devam eder. Genellikle kadınların oynadığı bir oyundur. Erkeklerinde oynadığı görülmüştür.

3.2.37 Topaç

İple döndürülen topaç 'ın Gündoğmuş yöresinde de oynandığı gözlemlenmiştir. Bu oyunda amaç topacı en fazla döndürebilmektir. Çok fazla oynanan bir oyun değildir.

3.2.38 Fırıldak

Bir serbest zaman aktivitesi olan fırıldak ; pıynar giliği (pıynar ağacı meyvesi) diye adlandırılan pıynar ağaçlarının sonbahar da oluşan palamutlarından yapılmaktadır. Basit bir yapımı olan fırıldak için istenilen sayıda palamut ve palamut sayısı kadar kibrit çöpü yada benzeri ağaç dalları kullanılır. Palamutların arka kısmında bulunan dikenli bölüm temizlenir. Daha sonra kibrit çöpü yada bulunan ağaç dallarının ucu sivrileştirilir ve palamutun arka kısmındaki yumuşak yere sokulur. Elde edilen fırıldaklar iki parmak arasına alınır ve bir tepsinin içine hızla döndürülerek bırakılır. İki kişinin oynadığı durumlarda oyuncular fırıldakları aynı anda tepsiye bırakır. Fırıldağı en uzun süre dönen oyuncu oyunu kazanır.

3.2.39 Güreş

Özellikle yaylar da daha eski yıllarda kara kucak güreşi yapıldığı bilgisine ulaşılmıştır. Ancak bu güreşi yapan kişilerin bir çoğunun vefat etmiş olması sebebiyle bu konuda iki kişi ile görüşme yapılabilmiştir. Kurallarla alakalı çok az bulgu elimize ulaşmıştır. Ancak M. Daşan '' kendisinin uzun yıllar güreştiğini, yayla zamanlarında diğer yaylalardan güreşçilerin gelip çaşır yaylasında güreşler düzenlendiğini, rakibe etik dışı hareketler yapmadıklarını'' dile getirmiştir. M. Yüksel ise aynı şekilde kendisinin de yaylada eskilerde kara kucak güreştiğini söylemiştir. Bu görüşmede bize bir de anısını anlatmıştır. 'Bir susam toplanma zamanı Gündoğmuş'tan 8-10 kişi işçi olarak gittikleri Boğazkent'te güreşler yaptıklarını hatta Yedi Yaralı lakaplı Hüseyin KURNAZ'ın o gün herkesi yenen serikli bir güreşçiyle güreştiğini ve bu güreş sonucu serikli güreşçinin mağlup olduğunu bizlere aktarmıştır. Bu birkaç bilginin dışında başka bir bilgiye ulaşılamamıştır.

3.2.40 Çimme

Çimme içinde oyunlar bulunduran bir serbest zaman faaliyetidir. 8-10 kişi bir araya gelir ve dere kenarına gidilir. Dere kenarında çok kayalık olmayan ve en az 5-10 metre uzunluğunda bir yer belirlenir. Derenin bu kısmında uç noktaya kayalar , ağaç dalları ve dere kumu kullanılarak bir bent yapılır bu 5-10 metrelik alana böğet denir. Doğal böğetlerde mevcuttur. Grup üyelerinin çalışma durumlarına ve becerilerine göre böğetin derinliği yükselir. Bu alanda yaz boyu yüzmek için bir araya gelinir. Genelde gün boyu süren bu toplanmalarda dere kenarına yakılan ateşte patates, mısır tarzı yiyecekler pişirilir ve çeşitli oyunlar oynanır. Bu oyunlardan birisi terlik saklamadır. Bir kişi böğete arkasını döner ve arkadaşlarından biri terliğinin bir tekini böğetin içinde toprağın içine ya da dere içindeki kayalardan birinin altına saklar. Daha sonra arkasını dönen böğete dalar ve tek seferde suda terliğini bulmaya çalışır. Bir diğer oyunda taş sektirmecedir. Grup üyeleri yaptıkları böğetin baş kısmına geçerler ve ellerine yassı küçük taşlar alırlar. Bu taşları suya paralel olarak fırlatırlar ve su üstünde sektirmeye çalışırlar. Kalabalık olunduğu zaman bu olay nerdeyse bir yarışmaya dönüşür ve her seferinde kendi kurallarını koyarak en fazla sektirme, belli sayıda sektirme gibi farklı şekillerde oynanır.

3.2.41 Bilya (misket)- Andız

Bilya ve andız oynama biçimi olarak aynı şekildedir. Bilya kemikten yada camdan imal edilen yuvarlak ve pürüzsüz bir oyun aracıdır(Resim 3.29). Bilya bulamayan kişiler bu oyunu oynamak için andız ağacı çekirdeklerini kullanmışlardır(Resim 3.30). Bilya oynarken düz bir zemine ihtiyaç duyulmaktadır. En az iki kişi ile oynanabilirken kişi sınırlaması yoktur. Oyuna başlanırken herkesin kaçar bilya koyacağı belirlenir. Daha sonra bilyalar düz bir şekilde yan yana dizilir. Her oyuncunun elinde ellik adı verdikleri büyük birer bilya olur. Elliklerini dizilen bilyaların, yaklaşık 4-6 metre mesafede çizilen çizgiye atarlar. Burada çizgiye yakından uzağa sıralama belirlenir. En sona kalan ebe, en yakına atan ilk atıcıdır. Ebe ye sorulur ‘’aşağı baş mı yukarı baş mı’’ ? diye ebe bir taraf seçer. Atıcıların hedefi gösterilen kısma en yakın yerden bilyaları vurmaktır. Örneğin aşağı baş denildi eğer gösterilen taraftan ilk bilya vurulursa bilyaların hepsini vuran kişi alır. Gösterilen taraftan 3. bilya vuruldu diyelim baştaki iki bilya kalır diğerleri alınır. Bu şekilde devam eder. Oyundaki amaç hep gösterilen tarafı en baştan vurmaktır. Bilyalar bittiğinde oyun tekrardan kurulur. Erkeklerin oynadığı bir oyundur. Oyunda elde edilen bilyalar için ütme tabiri kullanılır.



Resim 3.29 Bilya (misket)- Andız Oyunu



Resim 3.30 Bilya (misket)- Andız Oyunu

3.2.42 Gazoz Kapağı

Oyuncuların gazoz şişelerinden biriktirdikleri kapaklarla oynadıkları en az iki kişilik bir oyundur. Her oyuncu kendi kapaklarını dere taşı olarak tabir edilen oval taşlarla ya da

keser denilen aletin çivi çakma kısmıyla çıkıntılı kısımlarını ezerek yassı hale getirir(Resim 3.31). Oyunculardan biri ilk atışı yapacak olan tarafı seçmek için kapaklardan birini yazı tura atacakmış gibi eline alır ve diğerine "ön mü?" "arka 'mı" diye sorar. Havaya atılan kapağın düşme yönüne göre bilemeyen taraf yere bir adet kapak koyar. Ilk atışı yapacak olan oyuncu kendi kapağını yere dik gelecek şekilde yerdeki kapağın üzerine fırlatır ve kapağın yönünü tersine döndürmeye çalışır(Resim 3.32). Kapağın yönünü döndürebilirse diğer oyuncunun yerdeki kapağını alır. Oyunda buna "ütmek" denir. Kapağın yönünü döndüremezse bu sefer sıra diğer oyuncuya geçer. Sıra değiştiğinde ilk oyuncu yere kapak koyar diğer oyuncu yerdeki kapağı ters çevirmeye çalışır. Oyun bu şekilde bir tarafın kapağı bitene yada oyunu bırakmaya karar verene kadar devam eder.



Resim 3.31 Gazoz Kapağı Oyunu



Resim 3.32 Gazoz Kapağı Oyunu

3.2.43 Gazoz Kapağı Dövüştürmece

İki oyuncuyla oynanan bir oyundur. Her oyuncu kendi kapaklarını deretaşı olarak tabir edilen oval taşlarla ya da keser denilen aletin çivi çakma kısmıyla çıkıntılı kısımlarını ezerek yassı hale getirir. Yassı hale getirilen bu kapakların ortalarına çivi ile iki adet delik açılır. Bu deliklerin içinden 50-60 cm uzunluğunda ip geçirilir. Oyuncular yüzük parmaklarını ipin arasından geçirir ve kapağı iki ellerinin ortasına getirirler. Ortalanan kapağı bir kaç tur salladıktan sonra ellerinin senkronize bir şekilde çok hızlı olmamak kaydıyla alkış çırpar gibi içeri ve dışarı hareket ettirirler. Bu hareket kapakların hızla dönmesine neden olur. Kapaklar düzenli hıza ulaştığı zaman birbirlerine yaklaştırıp uzaklaştırarak diğerinin ipini kendi kapakları ile kesmeye çalışırlar. Ipi kesen oyuncu oyunu kazanır(Resim 3.33).



Resim 3.33 Gazoz Kapağı Dövüştürmece Oyunu

3.2.44 Hırsız- Polis

Hırsız polis oyunu en az üçer kişilik biri hırsız diğeri polis olarak adlandırılan iki grup arasında oynanır. Oyuncuların elinde çam kabuklarından tabanca şekli verilmiş oyuncaklar bulunur. Mahalle arasında oynanan oyunda hırsızların bekletildiği duvar kenarı bir hapis alanı belirlenir. Gruplar belirlenirken her oyuncu bir elini ileri uzatır diğer eliyle dört parmağıyla diresekten ele doğru karış sayar gibi hırsız-polis-hırsız-polis diye ölçer bilek kısmına gelindiğinde en son söylediği gruba katılmış olur. Oyun başlangıcında hırsız grubunda olan oyuncular mahalle arasına dağılır ve saklanırlar. Polis olan oyuncular hırsızları yakalamak için 20'ye kadar sayıp peşlerinden kovalamaya başlarlar. Birbirini önce gören hırsız veya polisler diğerine "kıpırdama" diyerek yakalarlar. Yakalanan oyuncular hapishane alanına götürülür. En sona oyuncusu kalan grup oyunu kazanmış sayılır. Diğer ele geçilirken gruplar yer değiştirir ve oyun istenildiği kadar bu şekilde devam ettirilir.

3.2.45 Yılan Burçağı

Basit bir oynama şekli olan bu oyun için yaz aylarında çıkan yılan burcağı adı verilen otun kozalağımsı kısmı sapından koparılır. Bu kısım kozalağı ile sapın birleştiği yerden ayakkabını topuğuna yada sert bir yere vurulduğunda bu kısım saptan ayrılır ve oldukça uzağa bütün halde gider. Bu oyunda gaye herkes elindeki yılan burçağını aynı şekilde uzaklaştırırken

en fazla kimin uzağa göndereceğidir.

3.2.46 Göt Kazmaca

Bu oyun için geniş, düz ve toprak bir alana ihtiyaç vardır. Oyun materyal olarak daha önce belirtilen çillik oyunu ile benzeşmektedir. Oyunda bir çilliğe ihtiyaç vardır. Herkesin de bir tane çillik değneği olur. En az 5 kişi ile oynanan bu oyunda orta kısımda ebe için bir yuvarlak çizilir. Diğer oyunculardaya yaklaşık 6-8 metre mesafede ebenin yerinin etrafında içine girebilecekleri bir halka yaparlar. Oyuna başlarken bir kişi ebe seçilir ve bu kişi ebe halkasının içine girerek ebe olur. Diğer oyunculardaya kendi halkalarında yerlerini alırlar. Ebenin görevi oyunculara atış olanağı sağlayacak şekilde çilliği atmak, oyuncularınki de bu gelen çilliği mümkün olduğunca değnek ile uzağa göndermektir. Oyuna başladıktan sonra örneğin atıcılardan birisi başarılı bir atış yaparsa, ebe hızlı bir şekilde çilliği gittiği yerden almaya gider. Bu sırada diğer oyuncuların hepsi ellerindeki değneklerin arka kısımları ile ebenin halkasını kazmaya başlarlar. Oyuncular ebenin yerini kazarlarken, ebede bir an önce gelip oyunculardan birisinin halkasını kapmaya çalışır. Şayet oyuncular hızlı davranıp yerlerine dönebilirlerse ebe tekrar aynı kişi olur. Bu oyundaki amaç ebe yerinden uzaklaşınca mümkün olduğunca ebe alanının kazılmasıdır. Hatta bu kazım esnasında çıkan büyüklü küçüklü taşlar için ebe ile dalga geçme maksatlı şu kadar çocuğun oldu gibi söylemler kullanılır. Küçük taşlar kız çocuğunu büyük taşlar erkek çocuğunu temsil eder. Oyunda kazım esnasında ebe atıcılardan birinin yerini kapmasıyla ebe değişikliği olur. Oyun istenen bir zamanda bitirilir. Oyun sonunda en fazla çocuğu olan yada alanı en fazla kazılan oyuncu oyunu kaybeder. Oyuncuların birbirlerini tahrik ettiği hatta yer yer kavgalara sebep olan bir oyundur. Erkeklerin yanı sıra kadınlarında oynadığı görülmüştür.

3.2.47 Sahte Kına

Sahte kına kadınların katıldığı bir serbest zaman etkinliğidir. Bu etkinlikte kış geceleri kadınlar bir evde toplanır ve sanki bir kına gecesiymiş gibi eğlence yapılır. Bu eğlencenin en önemli özelliği müzik aleti olarak kendi yaptıkları, def benzeri bir çalgıdır. Bu çalgıya yöre insanı davul demektedir. Davul yapılırken bir adet buğday eleğine kendi tabakladıkları kuzu derisi gerilir. Eleğin kenarlarına küçük teneke parçalarını gevşek olacak şekilde çakarlar. Toplanan kadınlardan sesi güzel olanlar şarkı söyler, çalmayı bilenler davulu kullanır, isteyenler ortada oynar, diğerleri de onlara alkış tutarlar. Bu eğlence belirsiz aralıklarla yapılan birkaç saat süren bir etkinliktir.

3.2.48 Evcilik

Evcilik oyunu genellikle küçük yaşlarda oynanan, çocukların anne- baba, doktor, polis aşçı gibi rollere girdiği tamamen hayal dünyalarına bağlı bir oyundur. Bu oyunlarda küçük taş ve çubuklardan evler yapılır. Yaprak, ağaç toprak taş gibi nesneler oyunlarda kullanılarak oyunun içi zenginleştirilir. Bu oyun sayesinde çocuklar küçük yaşlarda hayatın provasını yapmaya başlayıp hem de hayal dünyalarını sergileme şansı bulurlar.

3.2.49 Esir Almaca

Bu oyun için en az 8 kişi gerekir. Düz bir zemine ortadan çizgi çekilir. Oyuncular güç dengesine göre takımlara ayrılır. Takım oyucularında birer kişi çizginin olduğu yere gelirler. Diğer oyuncular ise bu kişilerin arkasına tek sıra halinde arkadan elleri ile kenetlenirler. Oyun başlayınca iki grubun öndeki kişileri birbirlerini tutarak karşı takımı kendi tarafına çekmeye çalışır. Burada takımlar kendilerine göre strateji oluştururlar. Bazen en güçsüz en öne yada en arkaya konulmak suretiyle stratejiler yapılır. Bazen oyun esnasında bütün takım kaybetmesin diye bir oyuncu bırakılabilir. Bu şekilde oyun içinde anlık değişimler olur. Rakip oyuncudan kendi tarafına çekilen oyuncuya esir adı verilir. Bu oyunda amaç karşı rakibin oyuncularının hepsini kendi tarafına çekip esir almaktır. Erkeklerin oynadığı bir güç oyunudur.

3.2.50 Saklambaç

Bu oyun için en az 3 kişi gereklidir. Taş, ağaç, duvar gibi herhangi bir yer ebe yeri olarak belirlenir. Saklanmaya müsait olan her yerde oynanabilir. Oyuncular arasından bir tane ebe seçilir. Ebe, ebe yerine gözlerini kapatarak dayanır. Burada 100'e kadar hızlıca sayar. Bu süre içerisinde diğer oyuncular kendilerine göre stratejik bir yere saklanırlar. Sayma bittikten sonra ebe diğer oyuncuları aramaya başlar. Bu arama esnasında ebenin saklanırken fark ettiği oyuncuların ismini söyleyip ardından ebe yerine dokunup "sobe" diye bağırması gerekir. Ebe yerinden uzaklaşıp oyuncuları ararken diğer oyunculardan hızlı olanlar ebe yerine gelerek sobe deyip elleriyle ebe yerine dokunmaya çalışırlar. Sobeleyen her oyuncu bir can kazanır. Bu can ile ebenin sobelediği bir oyuncuyu kurtarabilir. Kurtarılamayan ve ilk sobelenen oyuncu ebe olur. Ebe yanlış isim söyler ise "çanak çömlek patladı" diye hep bir ağızdan bağırılır ve aynı ebe tekrardan ebelik yapar. Kadın ve erkeklerin oynadığı bir oyundur. Dilenen bir süre içerisinde bitirilir.

SONUÇ

Oyun kavramı ile ilgili çeşitli tanımlamalar bulunsa da oyunların bir çeşit hayat simülasyonu olduğu söylenebilir. Yaşamın neredeyse her anı oyunlarda canlandırılmıştır. Kör bir insanı anlamak için "körebe" ye, sakat bir insanın sıkıntısını hissetmek için "tahta bacak" oyununa, avcılık için "sapan" a, güvenlik için "saklambaç" a, binicilik için "kıllıngıç" a bakılabilir. Bu örnekler her oyun ve etkinlik için çoğaltılabilir.

Minyatür bir kültür çeşitlemesi olan oyunlar aynı zamanda ruhsal gelişim ve toplumsal birliktelik için önemlidir. Takım halinde oynanan oyunlar birlikte yaşamak zorunda olan insanların duygusal bağını güçlendirme ve toplumsal iletişimlerini üst seviyede tutmak için önemli bir araç olmuştur. Bireysel yapılan faaliyetlerde ise kişinin özgüven duygusu ve hayal gücü gelişimi sağlanmaktadır. Kişinin bireysel olarak başarılı olduğu oyun ve etkinlik sayesinde toplumda statü sahibi olduğu gözlemlenmiştir..

Oyunlar yöre halkının yaşamında önemli yer tutmaktadır. Bunun en büyük sebeplerinden birisi ortak zaman geçirmenin verdiği hazdır. Bu etkinlikler esnasında yaşadıkları doyum "eskiden filanca oyunu ne oynardık" ya da "şimdi şöyle kalabalık oluverse de filanca eğlenceyi yapıversek" benzeri sözlerle ortaya konmaktadır. Elde edilen bu tatmin hissi oyunların ve etkinliklerin onlarca yıl geçmesine rağmen hatırda kalmasına ve özlemle anılmasına neden olmuştur.

Oyunlar için özel alanlar oluşturulması, oyunların zamanın ve kurallarının herkesçe biliniyor olması oyunların toplumda ki önemine ve verilen değere diğer örneklerdir.

Araştırmamız boyunca oyunlara kadınların da büyük bir çoğunlukta katıldığı gözlemlenmiştir

Günümüzde bir bilgisayar oyununun ömrü en fazla birkaç yıl olmasına rağmen bir "çillik" oyunu asırları aşarak günümüze ulaşabilmiştir. Kaşgarlı Mahmud'un ünlü eseri Divan-ı Lügatit Türk'te dolaylı olarak "çelik çomak" oyunundan bahsedilmiş, "güreş" oyunu ise doğrudan iletilmiştir. 11.yüzyıldan günümüze ulaşan bu etkinlikler oyun kavramının kültürel miras olarak aktarıldığını yazılı kaynaklarla göstermektedir.

Benzer oyunlara Irak Türkmenleri arasında rastlamamızda aynı şekilde kültürel mirasın yer zaman tanımayışının en büyük göstergelerinden birisidir. Ege üniversitesi'nde 2010 yılında Sawash M. AL. D. ABDULMAJEED tarafından hazırlanan Yüksek lisans tezinde bir çok oyunun benzerlik gösterdiğine şahit olunmaktadır. Irak Türkmenleri arasından oynanan misket, ip atlama, beş taş oyunları hem Gündoğmuş yöresinde hem de Türkiye'nin diğer illerinde görülmektedir..(Abdulmajeed,M.A.D.S.;2010)

Pınar Kayar'ın yapmış olduğu Van yöresine ait yüksek lisans çalışmasında ; topaç, bilya-andız, 5 taş, kör ebe ve ip atlama oyunlarının aynı olduğu bulgusuna ulaşılmıştır (Kayar,P.;2008).

Elazığ yöresine ait M. Ebru Turgut tarafından yapılmış olan yüksek lisans tezinde ise ; evcilik, 5 taş, 3 taş, kör ebe, uzun eşek, ip atlama, çelik çomak, sek sek oyunlarının benzer olduğu tespit edilmiştir. (Turgut, 2015).

Gaziantep yöresine ait Gonca Tokuz tarafından hazırlanan bir başka yüksek lisans tezinde ise ; ayak yere bastı, hımbıl, ip atlama, çimme, evcilik, bilya oyunlarında benzerliklere rastlanmıştır.(Tokuz,G.;2011)

Benzer oyunların Tayland'da bile oynanıyor olması bazı oyunların geniş bir coğrafyaya yayıldığını bizlere göstermektedir.

Gaziantep yöresinde oynanan "Yerden yüksek oyunu", Irak bölgesinde "yerden üskek", Gündoğmuş yöresinde "ayak yere bastı" olarak oynanmaktadır. Bu oyunlar isim olarak telaffuz açısından farklılık gösterse de kural olarak birbirlerinin benzeridir. Aynı oyunlar farklı isimlerle farklı bölgelerde aynı kurallarla karşımıza çıkabilmektedir.

Farklı coğrafyalarda ve farklı kültürlerde benzer oyunların olması, işlevlerinin benzerlikleri bu oyunların aynı amaçlar için kültür etkileşimi sayesinde insanlar arasında aktarımının olduğunu göstermektedir.

Kaynak kişi söylemleri ve Türk tarihi göz önüne alındığında oyunların erkekleri küçük yaştan askerliğe hazırlama amacı güttüğü ve bazı oyunların bu sebeple eğitim amaçlı oluşturulduğu düşünülebilir. Bu konu hakkında daha detaylı akademik çalışmalar yapılmalıdır.

Çocuk oyunları kültürümüzün önemli faaliyetlerinden birisidir. Bir çok işlevi tek başına yerine getirmesi, eğitim bilimlerinde bu oyunları kullanmanın faydalı olacağı düşünülebilir. Bu oyunlar sayesinde sosyalleşmenin ilerlemesi, motor becerilerin gelişimi, dolaylı spor faaliyetlerinin yapılıyor olması sağlıklı birey yetiştirilmesi için oyun ve serbest zaman etkinliklerinin kullanılması üstünde düşünülmesi gereken bir konudur.

Bu oyunların bir kısmının spor dalı olarak ülkemizde geliştirilip uluslararası arenada kullanılır hale getirilebilmesi mümkündür. Bunu anlamak adına çillik, kazık, pilav yemece gibi oyunlara bakılabilir. Devletin kuracağı bir Çocuk Oyunları Federasyonu her yıl yapılan 23 Nisan etkinlikleri sayesinde bu oyunların tüm dünyaya yayılmasına olanak sağlayabilir.

Böyle bir federasyon sayesinde farklı illerde oynanan oyunlar tek çatı altında toplanıp. İller arası müsabakalarla ülkenin dört bir yanından çocukları kaynaştırıp bireylerin sosyal gelişimine katkı sağlanabilir.

Ayrıca bu oyunlardan bir çoğu Milli Eğitim Bakanlığının yapacağı bir çalışma ile eğitim müfredatına eklenilebilir. Bu oyunlar çocukların sosyalleşmesi ve kendilerine olan güvenlerini artırmak amacıyla devlet tarafından desteklenebilir.

Hangi oyunun hangi becerileri geliştirdiği üzerine akademik alanda daha detaylı çalışmalar yapılabilir.

Belediyeler her yıl çeşitli adlarla şenlikler düzenlemektedir. Geleneksel bal festivali, geleneksel güreş oyunları , geleneksel meyve festivali gibi adlarla düzenlenen etkinliklerin "Geleneksel Türk Oyunları" adıyla yapılması insanların sosyal bir ortamda kaynaşmasına ve birlik duygusunun gelişmesine ve oyunların gelecek nesillere aktarılmasına katkı sağlayabilir.

KAYNAKÇA

Abdulmajeed, M. A. D. S. (2010). *Irak Türkmenlerinde Çocuk Oyunları,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Akten, M. (2003). *Isparta İlindeki Bazı Rekreasyon Alanlarının Mevcut Potansiyellerinin Belirlenmesi*, Yayımlanmış Makale, Orman Fakültesi Dergisi, Seri: A Sayı: 2 s. 115-132.

Akyıldız, T. (2015). *Rekreatif Dans Faaliyetlerine Katılan Bireylerin Serbest Zaman Tatmin Düzeylerinin İncelenmesi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Argan, M. (ed.). (2013). *Rekreasyon Yönetimi*. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Başal, H. A. (2007). *Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları,* Yayımlanmış Makale, Uludağ Üniversitesi; Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt:20, Sayı 2, s. 243-266

Başaran, M. (2013). *Aç Kapıyı Bezirganbaşı*. Evrensel Çocuk Kitaplığı Yayınevi, İstanbul.

Baysal, H. (2012). *İnsan Kaynakları Geliştirmede Çocuk/Genç Oyunlarının Etkililiği Üzerine Bir Araştırma*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.

Çolak, M. (2015). *Adana Geleneksel Çocuk Oyunları, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Niğde Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.

Çoruh, Y. (2013). *Üniversite Öğrencilerinin Rekreasyonel Eğilimleri Rekreasyonel Etkinliklere Katılımına Engel Olan Faktörler (Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Örneği),*Yayımlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Ağrı

Egemen, A. Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2004). *Oyun, Oyuncak Ve Çocuk*, Yayımlanmış Makale, ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi, Cilt: 5 Sayı: 2 s. 39-42

Erdem, B. (2011). *Beden Eğitimi Ve Spor Yüksek Okulu Öğrencilerinin Bölümlerine Göre Serbest Zaman Faaliyetlerine Katılım Biçimlerinin Belirlenmesi Ve Sportif Faaliyetlerin Bu Katılımdaki Yer*i, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.

Ergin, M. (2003). *Orhun Abideleri*, Boğaziçi Yayınları, İstanbul

Ersoy, H. Y. (2010). *Başkurt Çocuk Oyunları*, Yayımlanmış Makale, Milli Folklor Dergisi. Sayı:86 s. 75-86

Erol, E. (1998). *Yönetim Ve Organizasyon. Beta* Yayınevi, İstanbul.

Esen, M. A. (2008). *Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları,* Yayımlanmış Makale, Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. Sayı: 2 s.357-367

Gökçe, H. (2008). *Serbest Zaman Doyumunun Yaşam Doyumunu Ve Sosyodemografik Değişkenlerle İlişkisinin İncelenmesi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Denizli.

Güçlü, M. (2013). *Gençlik Döneminde Boş Zaman Faaliyetlerinin Yeri Ve Önemi*, Yayımlanmış Makale, Gençlik Araştırmaları Dergisi,Cilt:1 Sayı:1, s. 158-169.

Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Karataş, Z. (2015). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Yayımlanmış Makale, Sosyal Hizmet E-Dergi Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi Cilt 1, Sayı 1, s. 62-80. A

Kayar, P. (2008). *Van'ın Geleneksel Çocuk Oyunları Ve Bu Oyunların Eğitsel Yönden İncelenmesi,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Van.

Koçan, N. (2007). *Geleneksel Sporlarımızdan Cirit'in Rekreasyon Amacı İle Günümüze Uyarlanması*, Yayımlanmış Makale, Spor Yönetimi Ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, Cilt: 2 Sayı:1 s. 31-39

Koçyiğit, S. Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). *Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun*, Yayımlanmış Makale, Atatürk Üniversitesi E-Dergi, Sayı: 16 s. 324-342.

Mansuroğlu, S. (2002). *Akdeniz Üniversitesi Öğrencilerinin Dış Mekanda Serbest Zamanlarını Değerlendirme Tercihlerinin Belirlenmesi,Yayımlanmış Makale,* Akdeniz Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi, Cilt15, Sayı 2. s. 53-62

Oğuz, M. Ö. ve Ersoy, P. (2007). *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, Gazi Üniversitesi Türk Halk Bilimi Araştırma Ve Uygulama Merkezi (thbmer) yayınları, Ankara.

Özkan, S. H. (2011). *Osmanlıdan Cumhuriyete Gündoğmuş,* Alanya Ticaret Ve Sanayi Odası Kültür Yayınları, Antalya.

Sezici, E. (2013). *Okul Öncesi Çocuklarda Oyun Terapisinin Sosyal Yetkinlik Ve Davranış Yönetimine Etkisi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi.

Sağlık Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.

Sormaz, F. (2010). *Çocukluk İmgesi, Oyun Ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Tokuz, G. (2011). *Gaziantep Çocuk Oyunları Üzerine Halk Bilimsel Bir İnceleme,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Tuğrul, B. Ertürk, H. G. Altınkaynak, Ö. Ş. ve Güneş, G. (2014**).** *Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi,* Yayımlanmış Makale, The Journal of Academic Social Science Studies, Sayı: 27 s. 1-16

Turgut, M. E. (2005). *Elazığ çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Elâzığ.

Tüfekçioğlu, Ü. (ed.). (2013). *Çocukta Oyun Gelişimi*. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Türktaş, M. (1999). *Divan-ı Lugatit Türk'te Yer Alan Ve XI.Yüzyılda Türkler Arasında Oynanan Oyunlar*, Yayımlanmış Makale, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi .Dergisi. 1999, Sayı:5, s. 61-65.

Tütüncü, Ö. (2012). *Rekreasyon Ve Rekreasyon Terapisinin Yaşam Kalitesindeki Rolü*, Yayımlanmış Makale, Anatolia Turizm Araştırmaları Dergisi, Cilt: 23 Sayı: 2 s. 248-252

Yıldırım, K. (2010). *Nitel Araştırmalarda Niteliği Arttırma*, Yayımlanmış Makale, İlköretim Online Dergisi, Cilt: 9 Sayı:1, s. 79-92.

Yılmaz, A. (2012). *Ortaöğretim Kurumlarındaki Yönetici, Beden Eğitimi Öğretmeni Ve Öğrencilerin Beden Eğitimi Dersine İlişkin Görüşlerinin Tespit Edilmesi: Nitel Bir Çalışma,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

EK 1- KAYNAK KİŞİLER LİSTESİ

SOYADI- Adı : ACAR Ali
Doğum : 1922
Cinsiyet : Erkek
SOYADI- Adı : KALAYCI Mehmet
Doğum : 1932
Cinsiyet : Erkek
SOYADI- Adı :YÜKSEL Mehmet
Doğum : 1925
Cinsiyet : Erkek
SOYADI- Adı : KARABACAK Mehmet
Doğum : 1938
Cinsiyet : Erkek
SOYADI- Adı : DEMİREL Tayfun
Doğum : 1939
Cinsiyet : Erkek
SOYADI- Adı : KURNAZ Hasan Ali
Doğum : 1938
Cinsiyet : Erkek
SOYADI- Adı : KILDAN Mehmet
Doğum : 1931
Cinsiyet : Erkek
SOYADI- Adı : DEĞİRMENCİ Ramazan
Doğum : 1938
Cinsiyet : Erkek
SOYADI- Adı : AYRANCI Kerim
Doğum : 1956
Cinsiyet : Erkek
SOYADI- Adı : YİĞİT Hüseyin
Doğum : 1976
Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ÇETİN Ali

Doğum : 1973

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : GÜVEN Kemal

Doğum : 1953

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : KARABACAK Yücel

Doğum :1970

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ÖZDEMİR Yusuf

Doğum :1961

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : KURNAZ Hatice

Doğum :1941

Cinsiyet: Kadın

SOYADI- Adı : KURNAZ Hüseyin

Yaş: 1968

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : KURNAZ Semra

Doğum :1970

Cinsiyet: Kadın

SOYADI- Adı : ÇETİN Ahmet

Doğum :1946

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : YÜKSEL Hasan

Doğum : 1941

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı :ÖZDEMİR Şakir

Doğum : 1951

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ERKAN Ahmet

Doğum : 1982

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : SÖZEN Meryem

Doğum : 1967

Cinsiyet : Kadın

SOYADI- Adı : BENLİOĞLU HalimE

Doğum : 1986

Cinsiyet : Kadın

SOYADI- Adı : YÜKSEL Aynur

Doğum :1973

Cinsiyet : Kadın

SOYADI- Adı : BENLİOĞLU Fatma

Doğum :1963

Cinsiyet : Kadın

SOYADI- Adı : BENLİOĞLU Rasih

Doğum :1961

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı :KESKİN Hakkı

Doğum : 1973

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : DAŞAN Mehmet

Doğum :1936

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : DEMİREL Gülperi

Doğum :1955

Cinsiyet : Kadın

SOYADI- Adı : UYAR Emine

Doğum :1948

Cinsiyet : Kadın

SOYADI- Adı :ERDAL Bayram

Doğum :1968

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ÇETİN Kamil

Doğum :1975

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : AKSÖZ Şükrü

Doğum : 1961

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : AKINCI Musa Sabri

Doğum : 1963

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ÇETİN Ramazan

Doğum :1977

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ÖZDEMİR Nurettin

Doğum : 1970

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ÜNSAL Yunus

Doğum : 1949

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : DEĞİRMENCİ Hasan

Doğum :1969

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : AKINCI Süleyman Harun

Doğum : 1980

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : UYAR Süleyman

Doğum :1988

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ÖRS Kamil

Doğum :1981

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : AKAN Nihat

Doğum :1975

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : DEMİREL Gökhan

Doğum :1981

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : AKINCI Hüseyin Avni

Doğum :1965

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : KURNAZ İsmet

Doğum : 1989

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : CEYLAN Uğur

Doğum : 1993

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : CEYLAN Eyüp Özgür

Doğum : 1985

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ÇELİK Fatih

Doğum : 1989

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ÇETİN Sultan

Doğum :1970

Cinsiyet : Kadın

SOYADI- Adı : KARABACAK Ali

Doğum :1970

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : AKSÖZ Adnan

Doğum : 1963

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı :YILDIZ Mustafa

Doğum : 1964

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ACAR Kemal

Doğum :1968

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı :ÖZDEMİR Musa

Doğum : 1937

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : ÖRS Aynur

Doğum : 1939

Cinsiyet : Kadın

SOYADI- Adı : DEĞİRMENCİ Özgür

Doğum : 1977

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : OKUR Ali Rıza

Doğum : 1984

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : OKUR Naim

Doğum : 1979

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : SAĞLAM Hasan

Doğum : 1979

Cinsiyet : Erkek

SOYADI- Adı : KÖRÜK Saliha

Doğum : 1968

Cinsiyet : Kadın

SOYADI- Adı : KAEWKUNHA Patsaluk

Doğum : 1986

Cinsiyet : Kadın

Ö Z G E Ç M İ Ş

Adı ve SOYADI : Hasanali Kağan KURNAZ

Doğum Yeri - Tarihi: Gündoğmuş - 1988

Eğitim Durumu

Mezun Olduğu Lise : Aksu Anadolu Öğretmen Lisesi, Antalya, 2008.

Lisans Diploması : Selçuk Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu, Spor Yöneticiliği Bölümü, Konya, 2012.

Yüksek Lisans Diploması : Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı, Antalya, 2017

Tez Konusu : Serbest Zaman Aktivitesi Olarak Gündoğmuş Yöresinde Oynanan Oyunlar.

Yabancı Dil : İngilizce

İş Deneyimi

Stajlar : Antalya Gençlik İl Müdürlüğü

Çalıştığı Kurumlar : Ultra Aslan Su Sporları, Renk Organizasyon, Baykuş Conversation Club

E-Posta : kagankurnaz@gmail.com