

SIVAS ACIYURT KÖYÜ SEYİRLİK VE ÇOCUK OYUNLARI*

Dr. Doğan KAYA

Acıyurt Köyü folkloruna ait daha önce çalışmalarım olmuştur.* Çok arzu etmeme rağmen köyün seyirlik oyunlarını ve çocuk oyunlarını derleyip yayımlamak bugüne kadar nasip olmadı. Prof. Dr. Şükrü Elçin'in, köyün aşık oyunlarına ait gönderdiği (22 soruluk) yazı vesilesiyle, genelde bir derleme yapma imkânı hasıl oldu. Kendisine müteşekkirim...

Seyirlik oyunlardan sekiz tanesini tespit edebildim: Fincan, Buğday Satma, Arı sağma, Topçu Oyunu, Kemer Turası, Kemer Tiresi, Yüzük Saklama, Tosbağa Oyunu.

Yaşlılar, çocukluklarında çok sayıda oyun olduğunu söylediler. Buraya yazılanlar da nadiren oynanmaktadır.

Çocuk oyunlarını iki grupta topladım:

a) Aşık Oyunları: Çız, Kale, Baş, Talar, Gızdiyh, Sultan, Dâire.

b) Diğer Oyunlar: Lebbiyh, Güvercin Tahlası; Çüş Bindim Çürkiye, Gizlenpaç, Zoza, Çilliyh Ağacı, Uzatma, Yessir Yessir, Yeddi Yerin Kısırı, Birdir bir, Bir Mendil Kapması, Anan Eğri.

* Yayımlandığı yer: *Türk Folkloru*, VI (67), 2. 1985, s.21-23. / VI (68), 3. 1985, s. 19-21. / VI (69), 5. 1985, s. 16-18.

*Bkz. Doğan KAYA, "Sivas'ın Acıyurt Köyü'nden Derlenen Maniler", *TFA*, s. 277-280, 1972.

Kustum Kusak (Masal) *TFA*, s. 293, 1973.

"Acıyurt Köyü Bayatıları", *Sivas Folkloru*, s. 19, 1974.

"Acıyurt Köyü Lügatçesi", *Sivas Folkloru*, s. 21-22, 1974.

"Beybörek'in Acıyurt Köyü Varyantı", *Sivas Folkloru*, s. 23-26, 1974-1975.

"Akıldânesi (Masal)", *Sivas Folkloru*, s. 31, 1975.

"Bir Âşık Bir Türkü", *Sivas Folkloru*, s. 54, 1977.

"Mihri ile Şehri (Halk Hikâyesi)", *Türk Folkloru*, s. 1, 1979.

Gerek seyirlik gerekse çocuk oyunlarında Türklerin *dünya görüşü, karakteristik ve sportif yapısı, birlik fikri, kendini yönetebilme, komuta etme, hata yapmama ve zafere ulaşma, yardımlaşma, zeki ve dikkatli olma...* gibi özellikler gözümüze çarpmaktadır ki; bu, üzerinde çalışılması gereken önemli bir konudur.

Temennimiz, bu gibi oyunları hafife almayıp bu sahada geniş bir incelemeyi kapsayan çalışmanın bir an önce yapıp kültürümüze kazandırılmasıdır.

SEYİRLİK OYUNLAR

FİNCAN

Yirmi iki kişi oynar. On birer kişilik iki grup oluşturulur. Oyun için kalbur, sofrta tahtası, 9 fincan, 1 yüzük ve 1 tülbent gereklidir.

Grupların sıralanışı: Orta yere bir sofrta tahtası konur. Kalbur, tülbentle kapatılır. Seyircilerden birine iki fincan ve bir yüzük verilir; dışarıda yüzüğü bu fincanlardan birine saklaması istenir. Yüzük, saklı olarak içeri getirilip oyunculara tutulur. Yüzüğü bulan grup yüzük saklama hakkını elde eder.

Oynanışı: 9 fincan kalburun üzerine arzu edilen şekilde, kapalı olarak dizilir. Oyunculardan biri veya birkaçı, dışarıda yüzüğü fincanlardan birinin altına saklayıp içeri gelir. Fincanın bulunmaması, jest ve mimiklerden belli olunmaması için, kabiliyetli bir kişinin saklaması daha uygundur. Kalbur sofrta tahtasının üzerine konur. Rakip oyuncular kalburun etrafına halka olur. Fincanlardan 5'i arayan, 4'ü saklayan grubun hakkıdır.

Yüzüğü arayanlar, birbirleri ile anlaşarak yüzüğü arayabilir. Birisi, "*Bu mana (bana)*" derse, yüzük arayan taraf bir hakkını kullanmış olur. Şayet bulursa, grubu bir sayı kazanır. "*Bu sana*" deyip kaldırdığı zaman yüzük bulunursa, yüzüğü bulduğu halde "*sana*" dediği için kazanamaz. O sırada yüzüğü saklayan taraftan birisi fincanı kaldıran şahsı kastederek arkadaşlarına;

-Bu ne iti?

der. Arkadaşları da:

-Su iti."

diye cevap verir. Hep bir ağızdan;

-Bırak gitsin, bu iti.

deyip şu türküyü söylerler:

Dam üstünde tilki gezer

Tavukların bağrın ezer

Boş fincandan ile sezer

Vah vah zavallım zavallım

* * *

Tarladan koştum tapanı

Gelir kapanı kapanı

S.. tiğimin yal kapanı

Vah vah zavallım zavallım.

Yüzük bulunmazsa, saklayan grup bir oyun kazanır. Bu arada, saklayan grubun sayı durumu iyi ise karşı grubun moralini bozmak için fincanları boş getirerek onları boşu boşuna heyecanlandırabilir. Bu oyun sayılmaz, tekrar saklanır.

Yedinci oyunu hangi grup önce alırsa, fincana kül doldurup rakip oyunculardan birine; "Pıt pıt, İstanbul, Harput" dedirtilir. Söyleyen oyuncunun eli yüzü kül içinde kalır.

On dördüncü oyuna kim ulaşırsa:

-Bunların muhtarı yok.

diye fincanın altı islenip birisinin alınına vurulur.

Yirmi bir oyunu kazanan galip olur. Hep bir ağızdan şu türkü söylenir:

Yerise yerise

Yağ üstünde yürürse

*Ehmet buraya gelirse
Gelir amma nazlanır
Bazan bir horozlanır
Koltuđuna karpuz gizlenir
Maskarayı maskarayı
Sırası da geldi bas karayı*

İsmi geen şahıs eğilir. Galip taraf, bu şahsın bođazına bir kemer takıp muhtar kabul edilen oyuncunun alnındaki mührü (yani ; isi) yalattmak ister. O da;

-Oşt kiri! Bu it acından gebermiş!

diyerek kemeri eker, yalamasında güçlük ıkartır.

Galip taraf yenilen gruba Őu cezâları da verir:

Oyuncular taş kabul edilerek kare Őeklinde üst üste istif edilir. Buna “*Kenef (tuvalet) yapma*” denir. Oyunculardan biri, biraz eğri veya dıŐa kaymış ise;

-Őu taşı gırah (kırılım).

deyip tahta, sopa gibi eŐya ile vururlar.

Yenilen oyuncularla atı yapılır. Oyuncular lata gibi yanyana yatırılır. Birbirlerine yapıŐmadıđı zaman;

-Tahtalar birbirine uymamıŐ.

diye sofrta tahtasını rende olarak kullanıp sađından solunda serte yontarlar. Verilen cezalar mutlaka uygulanır; cezâdan kaçma kural dıŐıdır.

BUĞDAY SATMA

Düğün odasında bulunan bütün davetliler tarafından oynanır. Herkese 5-10-15-20-25-30... şeklinde numara verilir.

Oynanışı: Oyunu tecrübeli ve zeki bir kişi yönetir. Hakem - meselâ- 20 numaralı oyuncuyu kaldırır. Aralarında şu konuşma geçer:

- 20! (Bu oyuncu ayağa kalkar.)
- Efendim.
- Buğdayı sattın mı?
- Sattım.
- Kaça?
- 35'e!..

O zaman 35 numaralı oyuncu kalkar. Onunla da aynı diyalog sürdürülür. Daha önce söylenen numara ile olmayan bir numarayı söyleyen kişi, oyun dışı kalır. Sona kalan oyuncu, oyunu kazanmış olur. Sonuçta, oyunu kazanan şahıs kaybedenlerin her birinden tarak, kalem, mendil v.s. gibi eşyalar alır, bir yere hepsini saklar. Onlar görmeden eşyaların içinden biri alır;

- Elimdeki sahibini ne yapsın?" diye cemaate sorar. Onlar da:
- Bir türkü söylesin.
- Eşek gibi anırsın.
- Üstündekileri soyunsun.
- İnek gibi böğürsün.

tarzında cevaplar verir. Bunlardan biri uygulattırılır.

ARI SAĞMA

Üç kişi ile oynanır.

Oyuncu düzeni: Ortada bir kişi durur. Sağında ve solundaki oyuncuların ayaklarına basar. Kenardaki oyuncuların ayakları, açık açık

durumdadır. Bir elleri ebenin arkasında iken, diğer elleri ile eğilip kime vuracağını belli etmeden aniden solundaki veya sağındaki oyuncunun eline avuç içi ile vurur, hemen eğilir. Gayesi, vurulan oyuncunun, aşındaki şapkayı düşürmemesidir. Şayet, eline vurulan oyuncu ayaklarını yerden kaldırmadan ebenin şapkasını düşürürse kendisi ortaya geçer.

TOPÇU OYUNU

Dokuz kişi ile oynanır.

Oyuncu düzeni: Bir kişi gönüllü olarak diğer oyuncuları göremeyecek şekilde yatar. Bunun sağ ve sol tarafına diz üstü üçer kişi (çavuş, onbaşı, nefer) dizilir. Ellerinde kemer vardır. Baş tarafta komutan, ayak kısmında ise elinde bir yastıkla topçu bulunur. Topçu ayaktadır.

Oynanışı: Hakem, acele acele komut verir.

-Sağdan çavuş!

-Soldan nefer!

-Sağdan nefer!

İlgili şahıs kemeriyle yatan şahsa hızlıca vurur. Vuramayan veya yanlış vuran ebe olur. Komutan, bu arada, topçuya da:

-Bombarduman ateş!

diyerek komut verir. Topçu elindeki seki yastığını bütün kuvvetiyle ebenin sırtına vurur. Tabii, yanılırsa topçu da ebe olarak yatar.

KEMER TURASI

İki grup oyuncu tarafından oynanır. Yazı-tura atılarak hangi grubun altta kalacağı belirlenir. Oyuncular, kemerlerini çıkarıp ucuca ekler.

Oynanışı: Birinci grup oyuncularını, dâire şeklinde, ayakta birbirlerinin omuzlarından tutarak durur. Tecrübeli birisi, orta yerde, eline kemeri alıp diğer grubun saldırısına karşı kendi arkadaşlarını korumaya çalışır.

a. AŞIK OYUNLARI

Koyun ve keçinin arka diz kapağında çıkan aşıklarla iyi havalarda oynanan oyunlardır. Bunlardan koç ve tekelerin aşıkları oyuncunun kullandığı (*sakka*) aşıktır.

Aşık oyunları ile ilgili bazı kelimeler:

alçı : Kazak, aşığın kulağa benzeyen kısmı.

bök : Aşığın tümsek kısmı.

çik: Aşığın çukur kısmı.

çık (Çık oyununda) : Dâire dışı düşen aşık.

çulgur: Oyuncuların aşık kaptırmamak veya dışarıdan gelen birinin aşık almak için söylediği söz. Bu, şu şekilde olur: Aşık oynamakta olan çocukları gören birisi, onların oyunun heyecanına kapılmalarını fırsat bilip sesiz ve hızlı olarak yanlarına gider, "Çulgur" derse; yerdeki bütün aşıkları alır. Bu bir kâide olduğu için oyuncular itiraz etmez. Şayet oyunculardan birisi görür ve ondan evvel "Çulgur" derse: bütün aşıkları kurtarmış olur.

Humar : Sakkanın başka ismi.

Kazak: Alçı, aşığın kulağa benzeyen kısmı.

kurs : Kaynamakta olan suya bırakılarak sağlaştırılan aşık.

Mimik : Aşığın yere bozuk olarak düşmesi. Bu durumda oyuncu aşığını şökür, o şekilde ilk yerine kor.

öncü: İlk atışı yapan oyuncu.

sakka : Koç ve teke aşığı (Sivas'ta "Eneke" denir.)

şöküme : Aşığı alçı veya tohan olarak kondurmaya çalışmak.

tohan: Aşığın düz kısmı (Alçının zıt tarafı).

Oyunları genellikle 6-15 yaş grubu oynar. Oyuna başlarken aşık atan şu sözü söyler: “Aş sakkaları teper tokuş değmeleri benim.” Sebebi; taşa, çöpe, ayağa değdiği zaman, karşı taraf aşığı almak için herhangi bir hak iddia etmemesidir. Oyunlar en az iki kişi ile oynanır. Aşıklar kumaş boyası ile renklendirildiği gibi kaynar suya bırakılıp epey bekletilerek krem renginde de aşıklar elde edilir. Bu muamelenin bir faydası daha vardır ki; aşığı sağlamlaştırır. Bu aşıklara “Kurs aşık” denir. Boyalı aşık diğerlerine nazaran iki üç misli daha kıymetlidir. Sakka aşığın çukur kısmına, istenilen şeklin gelmesi için kurşun dökülür. Ayrıca aşık, bazı yerlerinden delinir ve buralara da kurşun dökülür. Kurşun yerine mum ve karasakız yapıştırıldığı da olur. Sakkanın iyi konması için alçı ve tohan kısmı aşındırılır. Fakat, fazla aşındırılmış aşıkları rakip oyuncular, oyuna katmayabilir. Sakkanın iyi konması için etrafına tel sarıldığı da olur. Aşıklar, 15-20 yıl önce sedef düğme, yumurta (dört aşık karşılığı) ve para karşılığı bir başkasına verilirdi. Şu sıralar aşığın tanesi 5 TL.’dir. sakkalar özelliğine göre 3-5 hatta 10 aşık değerindedir.

Aşıkla fala bakıldığı da olur. Şöyleki: “Falan geleceksen (mesela “Alçı”) gelsin.” denir. Herkes bu şekilde istikbali araştırabilir. Bunun yanında aşıkla kumar da oynanır. Bu, ceviz, yumurta veya karşılığı olur. Kumar 2-15 kişi tarafından oynanır. Sağ baştan sola doğru şahıslar bir sofra tahtasının üzerine aşıkları atar. İki sakka, cikler birbirine yapışık olarak tutulur. Birinci şahıs, yanındakinden başlamak suretiyle sıra ile herkesle tek tek oynar. Atmadan evvel rakibi, mesela; “Denem üçer.” der. Bu söz; “Elimde sakladığım aşıklardan tanesi başına üç ceviz.” anlamına gelir. Aşığı atan “Artırma yok.” derse, artırılmaz. Oyunda kazanma veya kaybetme durumu şu şekildedir: Tohan +alçı, bök+cik+tohan “Kırık” demektir. Yani, atan kaybeder. Bök+tohan, cik+alçı, tohan+tohan, alçı+alçı “Sağ” demektir. Yani, atan kazanır. Cik+bök “Boş” demektir. Aşıklar böyle gelirse şahıslar atma hakkını kaybeder, yanındakine verir. Atan adam; “Kon aşık!” der, göğsüne sertçe vurduktan sonra atar.

OYUN ÇEŞİTLERİ

Acıyurt Köyü’nde oynanan başlıca aşık oyunları **Çız, Kale, Baş, Talar, Gızdih, Sultan, Dâire**’dir.

ÇİZ

Oyuncuların sıralanması: Herkes sakkasını A'dan B'ye atar. Oyuncu isterse, kendisinden önceki oyuncunun sakkasını B'den çıkartmaya çalışır. Gayesi, onu sonuncu yapmaktır. Başaramazsa, kendisi çık olur; dâire dışına düşenlerle aynı işleme tabi tutulur. B'deki aşıkların sahiplerinden A'ya en uzak olanı I., diğeri II. olarak sıralanır. Oyuncu sayısı fazla olup daire dışına atanlar ise, sakkaları oyunculardan biri tarafından el ile atılarak sıralamaya girer. Kimin sakkası önce konarsa (Talar veya alçı) o önce sıralamaya girer.

Oynanışı: En az iki oyuncu tarafından oynanır. I., B'nin en yakın noktasından dizili aşıklara sakkasını atar. Aşığı vurup üç ayak uzaklaştırırsa, o aşığı alır. Bu oyuncu isterse aşıklara atmaya devam eder; isterse bir yere aşığını şökür. Başlangıçta aşıklara vuramazsa, sakkasının durduğu yerde kalır. Şayet vururda sakkası konarsa, kendisini takip eden oyuncu mecburen sakkaya atış yapar. Vurursa oyununu bitirip bütün aşıkları alır. Vuramazsa, diğeri oyuncu aynısını uygular. Böyle bir durum yoksa, oyuncular sıra ile B'den atışını yapar. I. oyuncu için geçerli olanlar diğeri için de aynıdır. Şayet, oyuncuların hiç biri yerdeki aşıkları toplamaya muvaffak olamazsa, oyuncuların hepsi sakkalarını şökür. Sakkalardan biri şöküyünceye kadar uğraşılır. Oyuncular, şöküyen sakkalara atış yapar. Kim vurursa aşıkların hepsini alır. Aşığın şökümesi için oyuncu, ayağı ile yeri düzeltir; içten bir söz ile; "*Kon aşık!*" der.

KALE

Oyuncuların sıralanışı: Sakkalar bir kişi tarafından toplanır. Bu oyuncu, sakkaları avucunda sallar, yere atar. Kimin aşığı konarsa, ilk sırayı alır. Şayet birden fazla aşık konarsa, atış tekrarlanır. Birkaç defa aynı muamele yapılarak sıralama tayin edilir. Bu oyunda sona kalan oyuncu daha avantajlıdır.

Oynanışı: İki kişinin oynadığını farz edelim. Oyuncular eşit sayıda aşıkla oyuna katılır. Aşıklar kale gibi üst üste istif edilir. I. oyuncu kaleden ileride bir yer seçer; sakkasını şökür. Şayet, sakkası

şökürse II. oyuncu onun yanına gidip mecburen sakkasını şökür. Sakkası şökürse I. oyuncunun sakkasına atış yapar, vurur ve oyunu bitirir. Aksi olursa sıra I.'ye gelir.

Oyunun başında I.'nin sakkası şökümezse II. oyuncu isterse kalenin dibine şökür, isterse I.'yi oyundan çıkarmak için onun sakkasına atış yapar. Vurursa aşıkların hepsini alır.

II. oyuncu şayet kalenin dibine şökür ve sakkası konmazsa, I. oyuncu isterse rakibinin sakkasına, isterse kaleye atışını yapar. Kaleyi bozarsa, sakkasının durduğu şekle benzeyen aşıklardan sadece birini alır. Bu şekilde ata ata oyunu bitirebilir. Şayet, benzeyen çıkmazsa II. oyuncu rakibinin sakkasına vurmaya ve oyunu bitirmeye çalışır. Sakkayı vuramazsa, diğeri aynısı yapar. Sırası gelen oyuncu, isterse yerdeki aşıkları toplar, sakkası ile beraber atar. Sakkasına benzeyen aşıklardan birini alır, atmaya devam eder.

BAŞ

Oyuncuların sıralanışı: Oyuncular, yan yana dizili şekilde bulunan aşıkların yanından, ileriye sakkalarını atar. Yakına atanlar ilk sırayı alır.

Oynanışı: Aşıklar, yan yana eşit miktarda dizilir. I. oyuncu çizgiden atışını yapmadan evvel II.'ye "*Hangi baş?*" der. o da; "*Menden (benden)*" yahut "*O yan*" der. bu sırada II. oyuncu aşıkların yanında durmaktadır.

I. oyuncu istenilen yere atışını yapar. Vuramazsa hak diğer oyuncuya geçer. İstenilen yerden vuran oyuncu bütün aşıkları alır. Şayet, diğerlerinden birini vurursa söylenenin zıt yönündeki aşıkların tamamını alır. Kalan aşık varsa, aşık diğer oyuncunun olur. Atan oyuncu aşıklardan birini vurur da kımıldatırsa, yeniden atış yapar.

Başın yanındaki aşığın ismi başaltıdır.

TALAR

Oyuncuların sıralanması: Baş oyununda olduğu gibi oyuncular sıralanır.

Oynanışı: Üç oyuncunun oynadığını farz edelim.

Her oyuncu eşit miktarda aşıkla oyuna katılır. Aşıklar, bir çizgi halinde dizilir. Sıralamada, sakkasını en uzağa atan oyuna başlar. Aşığı en geride kalan oyuncu aşıkların başında kalır. I. oyuncu atışını yapar, vuruş sonrası sakkasına benzeyen aşıklardan (yere diktiğinden fazla olmamak kaydıyla) alır. Bilahare, yerdeki aşıkların hepsini toplar, sakkasıyla beraber avucunda karıştırıp atar, benzerlerini alır. Kazak gelirse sıra II. oyuncuya gelir. Talar gelirse, hepsini alır. Benzer olan aşık olmazsa sırası geçer. İlk atışta I. ve II. oyuncu vuramazsa, aşıkları III. Oyuncu toplar, sakkasıyla beraber atar; yukarıda söylendiği gibi uygulama yapar.

GIZDİYH

Oyuncuların dizilişi: Dört kişi oynar. Oyuncular bir çırpıda şu sözleri söyler:

Ezzali: En sona atış yapar. (Sonuncu olan avantajlıdır.)

Sondali: III. Olarak atış yapar.

Mondali: II. olarak atış yapar.

Kondali: İlk atışı yapar.

Oynanışı: Kondali diyen oyuncu herhangi bir yere sakkasını atar. II. oyuncu, mecburen bunun sakkasına atış yapar. Vurursa bir aşığını alır. Vuramazsa, sıra III.'ye gelir. Bu oyuncu diğer iki oyuncudan istediğinin sakkasını vurmaya çalışır. Başaramazsa, ezzali diyen atışını istediğinin sakkasına yapar. Bu oyuncu da başaramazsa I. oyuncu devreye girer. Yanıbaşındaki sakkaları vurmaya çalışır. Her vuruşta, her oyuncudan birer aşık alır.

Oyuncular önceden anlaşır, aşık alma yerine sakkasını vurduğu oyuncuya tokat atar veya tekme vurur. Her vuruşun adı "Gızdiyh" tir. Vuran oyuncu; "Bir gızdiyim var, iki gızdiyim var." der.

SULTAN

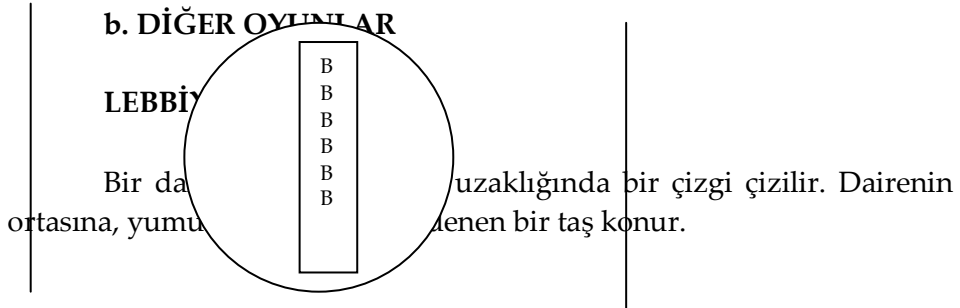
Oyuncuların sıralanışı: Kale oyunundaki gibi oyuncular sıralanır.

Oynanışı: Her oyuncu anlaşığı miktarda eşit olarak 14 adım ortasına şekilde görüldüğü gibi aşıkları diker. Ortada "Sultan" adı verilen bir aşık bulunur. Sultan, diğerlerinin aksine dikey olarak dikilir. I. oyuncu 7 adım ileriden, ortadaki sultanı hedef olarak atışını yapar. Şayet sultanı vurur 7 ayak çıkarırsa, yerdeki aşıkların hepsini alır. Çıkaramazsa, ceza olarak yanına bir aşık diker. Diğerlerinden birini vurur ve 3 ayak çıkarırsa onu alır. Diyelim ki, üç aşık bozda ve bunlardan sadece birisi üç ayak çıktı. Onu alır, bunun yanında ceza olarak iki aşık diker. Bu oyunda kim sultanı vurursa öncü olur.

DAİRE

Oyuncuların sıralanışı: Oyuncular, kale oyunundaki sıralanır.

Oynanışı: İstenilen taraftan (B veya C) oyun başlatılır. İlk atan dairedeki aşıklardan birini çıkarırsa, dairenin yanına gelip istediği yerden diğer aşıkları vurup çıkartmaya çalışır. Başarısız olursa, II. oyuncu dairenin yanına gelip ayağını daireye sokmadan atışını yapar. Oyunda, ilk vuran avantajlıdır.



Oyuncuların sıralanışı: Oyuncular “*lebbiyh*” denen yassı taşlarını çizgiden daireye atarlar. Daire içinde olması şartıyla çizgiye en uzak olan taş I., diğerleri II., III. olur. Daire dışına düşen lebbiyh birden fazla ise, yeniden atış yapılır. Şayet tek ise o oyuncu sonuncu olur.

Oynanışı: I. oyuncu dairenin çizgiye en yakın noktasından lidaha atış yapar. Vurursa II. oyuncu lidahın durduğu yere atış yapar. Kim vurursa lidah ona geçer.

I., lidahın ilk durduğu yerden düştüğü yere kadar ayak sayar. Her ayakta oyuncu şu sözleri söyler: *Nal bir, mih iki, sığır s... on iki, aynuz, buynuz, ala dana, kara dana, şükür bizi yaradana, elli, altmış, yetmiş, seksen, doksan, yüz, göbeğin (mantar) ağzını büz.*

Diyelim ki, mesafeye göre “*aynuz*”da kaldı. Bilahare, rakip oyuncuların lebbiyhlerinden kendisi için en avantajlı olanına atış yapar. Vurursa, tekerlemeye devam eder. tekerlemeyi bitirirse, bir oyunu olur. Bitiremezse II., diğer oyunculardan istediğinin lebbihine atış yapar. Vurulan oyuncular ikinci oyuna kadar oynama hakkını kaybeder. Tekerleme sözleri lebbiyhlere her vuruşta da söylenir. mesela; bir vuruşta seksen, ikinci vuruşta doksan gibi... Bu arada tekerleme bitmezse lidaha atış yapılır.

Oyunun başında 400-500 sayı tespit edilir. Bu Sayıyı elde eden, oyun sonuncusunun sırtına biner yahut başka istekte bulunur.

GÜVERCİN TAHLASI

Sekiz oyuncu oynar. Dörderli olarak oyuncular iki gruba ayrılır.

Grupların sıralanışı: Yassı bir taş alınıp bir tarafına tükürülür. “*Yaş mı, kuru mu?*” diye tercih yapılır. Taş havaya atılır. Kazanamayan grup yatar.

Oynanışı: İki kişi kafaları birbirine gelecek şekilde eğilir. Diğer iki kişi sırt sırta döner ve biraz eğilir. Sırtı dönük olanlar öncekilerin kollarından tutar.

Diğer grup sıra ile bunların üzerinden atlar. Takla atma, atlayan oyunculardan birisinin düşmesine veya atlayamayışına kadar devam eder.

Başarısız olan grup yatan grupla yer değiştirir.

ÇÜŞ BINDİM ÇÜRİYE

En az beş kişi tarafından oynanır.

Oyuncu düzeni: Güvenilen şahıslardan bir hakem seçilir. Bir de “yastık” denilen oyuncu ayarlanır. Diğer oyuncular aralarında şu şekilde “Attık-bastık” yaparak sıralama tayin ederler.

İki kişi karşı karşıya geçer. Sırayla; “Attık-bastık. Çamura yattık. Bir, iki, üç.” deyip durur. Bu sözler birbirlerinin ayaklarına basıncaya kadar söylenir. ayağına basılan, başkasıyla yeniden “Attık-bastık” yapar.

Oynanışı: Hakem, sona kalan ve yastık olan üçlüsü aralarında bir yer ismi seçer. Yastık olan oyuncu sırtını sert bir yere dayar. Sona kalan oyuncu da kafası yastığın karnına gelecek şekilde, köprü durumunda eğilir. Oyunculardan biri gelip yatan oyuncunun sırtına biner.

-Cüş bindim çüriye... der.

Yastık:

-Burdan nereye?

Binen oyuncu:

-Erzurum'a...

Söylenen yer daha önce tespit edilen yer ise, o oyuncu alta geçer; değilse, diğer oyuncular sırayla biner ve aynı işlemi uygular.

GİZLENPAÇ

En az dört kişi tarafından oynanır.

Oynanışı: Bir kişi kendi rızasıyla -genellikle bir duvarın önünde-gözlerini yumarak elliye (veya yüze) kadar sayar. Diğer oyuncular saklanır. Sayı bitiminde ebe, saklananları arar. Gördüğü oyuncuyu kaleye gelerek “*sobe*”ler. Şayet, saklananlar ebeden önce gelip söbelerse, ebe tekrar sayı sayar. Söbelenen oyuncu, ebe olur.

ZOZO

En dört kişi ile oynanır.

Oynanışı: Her oyuncu değneğini yerden kaldırmak suretiyle ileriye atar. Değneği en arkada kalan oyuncu “*Zozo (veya vuuuuuu)*” diyerek değnekleri toplamaya çalışır. Bu arada hiç nefes almaması gerekir. Tabi, bu arada yanında bir kişi bulunur. Şayet, nefes alırsa oyunu kaybeder oyun yeniden başlar. Bütün değnekleri toplamayı başarırsa yine yeniden başlar.

ÇİLİYH AĞACI

En az dört kişi tarafından oynanır. Her oyuncunun elinde yaklaşık 75 cm. uzunluğunda bir değnek bulunur. Eşit yükseklikte iki taş 10-15 cm. aralıkla konur. Üzerine uçları yontulmuş 15-20 cm. uzunluğunda “*çiliyh*” adında bir ağaç konur. Oyuncular iki grup olacağından oyuncu sayısı çifttir.

Eş seçimi: İki oyuncu arasında şu konuşma geçer:

- İ beni
- İbdim seni
- Eş isterim
- Al beni
- Aldım Ehmed’i
- Men de aldım Mehralı’yı

Bu şekilde eş seçilerek oyuncular iki grup oluşturur.

Grubun sıralanışı: Çiliyh ağacı oyuncularından biri tarafından 8-10 cm. uzaklığa atılır. Taşın bulunduğu yerde iki grup temsilcisi arasında şu konuşma olur:

- Hacı bucu!
- Hangi ucu?
- İnce ucu.
- Kalın ucu.

Taşların bulunduğu yerden (kaleden) başlamak suretiyle çiliğe doğru “*Mana-sana-mana...*” diyerek ve değnek çevrilerek gidilir. Değneğin ucu değerse, oyunu o grup başlatır.

Oynanışı: Çiliyh ağacı iki taşın üstüne konur. Atmadan önce:

- Gelir.

denir. Karşı taraf da:

- Gelsin, der.

Çiliyh atılır. Rakip oyuncular, çiliyh ağacını yakalarsa atan grup bütün hakkını yitirir; diğerleriyle yer değiştirir. Çiliyh ağacını atan oyuncu, atışta ıskala geçerse; rakip oyuncularından birine değerse; çiliğin düştüğü yerden, rakip oyuncu çiliği taşlara vurursa hakkını yitirir.

Bula sayma: Çiliyh ağacı taşlara atılır ve vurulamazsa, atan oyuncu bula sayar. Bula sayma şu şekilde olur: Çiliyh değneğin üzerine konulur; “*Dundeles şeşi cihan*” denilerek yere atılır. Daha sonra şeş duran (Çiliyin uc kısmı) tarafa vurulur, havaya kaldırılır. Oyuncu değneği ile üç defa çiliğe vurmaya başarır, yeniden dundeles işlemine devam eder. Elde edilen sayıları (bulayı) eşlerine dağıtır; onların daha fazla atış yapmalarını sağlar. Bundan daha ziyade iyi oyunculara verilir. Sayı vermede sınır yoktur.

UZATMA

En az iki kiři ile oynanır.

Oyun ve oyuncu dzen: Çiliyh ağacı ve değnek ile oynanır. Oyuncular, “Çüş Bindim Çüriye” oyunundaki gibi “Attık-bastık” yaparak sıralanır. Bir yere 10 cm. çapında, ayak tabanı girecek kadar çukur kazılıp kale hazırlanır.

Oynanışı: İlk oyuncu bir ayağını çukura kor, diğer ayağını geride tutar. Daha sonra çiliyh ağacını değneğin üzerinde tutarak yakın bir mesafeye atar. Bu mesafe, diğer oyuncunun yetişemeyeceği, kendisinin çiliği vurabileceği kadardır. Çiliği atan diğerine;

-Uzan, der.

O da bir ayağını kaleye koyarak uzanmaya çalışır. Alırsa oyunu o başlatır; alamazsa diğeri değneğini çiliğe atar. Vuramazsa hakkını yitirir. Vurursa, değneğini alıp çiliğin ucuna vurarak havalandırır; “Bir es” der. Çiliğin düştüğü yerde aynısını yapar; “İki es” der. Üçüncüsünde “Uçtu”, dördüncüsünde “Sıçtı” beşincisinde “Kaçtı” der. Çiliğin son düştüğü yerden kaleye doğru değneğini çevirerek ve “Beş, on, on beş, yirmi, yirmi beş...” diyerek sayar. Oyunun başında tespit ettikleri sayıya ulaşan, oyunu kazanır.

YESSİR YESSİR

En az sekiz ile oynanır. Oyuncular “Çiliyh Ağacı” oyununda olduğu gibi eş seçerek iki gruba ayrılır. Oyun geniş bir sahada oynanır.

Oynanışı: Gruplar sahanın iki başında yerlerini alır. Bir oyuncu sahanın ortasına gelir. Diğer gruptan bir oyuncu da; “Men senden ileri” diyerek ilk gelenin üzerine koşar; onu yakalamaya çalışır. Başarırsa, yanındaki muhafızı ile birlikte kalesine getirip esir eder. diğer oyuncular kaleye gidip yakalanmadan arkadaşlarını kurtarmaya çalışır. Bu arada tamamı yakalanırsa, oyunu kaybederler.

YEDDİ YERİN KISIRI

Beş, altı kişi tarafından oynanır. “Çüş Bindim Çürkiye” oyununda olduğu gibi “Attık-bastık” yapılarak sıralama tayin edilir. Sonuncu ebe olur.

Oynanışı: Ebe ayak bileklerinden tutarak eğilir. Herkes ebenin üzerinden atlar. İlk oyuncu ebeye yükselmesini söyler. Ebe dizkapağından tutarak biraz yükselir. Üçüncü sefer ebe, ellerini koltuk atlarına kor ve başını eğer. Bu arada atlayamayan olursa ebe olur. Dördüncü de ebe ellerini “Allahuekber” diyerek yüzüne kor ve başını biraz eğer. Bütün oyuncular atlamayı başarırsa, oyun yeniden başlar. Oyunculardan biri başarısız olursa ebe olur ve oyun yeniden başlar.

BİRDİR BİR

En az dört kişi ile oynanır.

Oyuncuların sıralanışı: Oyuncular yakın mesafeden ayakları ile ölçüşür. İlk; “Kazan karası, yumurta sarısı, 1, 2, 3” der, sayar. İkincisi de aynısı yapar. Hangi oyuncunun ayağı altta kalırsa, üçüncü oyuncu ile bu işlemi yapar. Sonuncu, ebe olur.

Oynanışı: Ebe ellerini dizkapağına kor ve yere paralel olarak eğilir. Diğer oyuncular sırasıyla bunun üzerinden atlar. Her atlayışta; “Birdir bir, ikidir iki, üçtür üç, dördtür dört.” der.

Beşinci atlayışta, her oyuncu yatan oyuncunun üzerine şapka veya papağını (kalpağını) kor. Bunlardan birini veya birkaçını düşüren oyuncu, ebe olur.

Altıncıda, ilk atlayan oyuncu; “Altım almaç” diyerek ebenin üzerindeki bütün papahları alır. Alamazsa ebe olur, oyun yeniden başlar.

Yedincide, “Yedilim yarmaç” denir.

Sekizincide -ki bunun adı "*sekizim sekmeç*"tir.- her atlayan; "*sekizim sek sek*" diyerek sekmeğe başlar. İlk atlayan sekmez. Bir oyuncu sekemez ve ebe vurursa, yerine o ebe olur. İlk atlayan arkadaşlarını engibeli yerlerde dolaştırır. Bu arada, isterse onları bastırabilir. O zaman, ebenin vurmaya hakkı yoktur. Hepsi de kaleye seke seke geri döner.

Dokuzuncuda, "*Dokuzum durak*" denir. Atlayanlar ebenin yanına ve ona dokunmayacak şekilde durur. Kendisinden sonra atlayanlar, yatanlara (caketi, pantolonu, eli, ayağı v.s.) dokunmadan atlamak mecburiyetindedir. Başaramayan ebe olur.

Onuncuda, "*Onum oturak*" denir. Atlayan oyuncu, ebenin yanına ona dokunmayacak şekilde ve biraz daha çökmüş olarak durur. Öyleki, sondan ikinci oyuncu yere kapanır ve oyuncuların yatış şekli meyilli bir hal alır. Dokuzuncu atlayışta olduğu gibi, atlayan oyuncular öncekilere dokunmamak mecburiyetindedir. Son oyuncu hiç birine dokunmadan atlamayı başarırsa, oyun yeniden başlar ve ebe tekrar yatar.

MENDİL KAPMASI

On dört kişi oynar. Bunlardan biri hakem olur, biri mendil tutar, on iki kişi de oynar.

Oyuncular, altışarlı iki gruba ayrılır. gruplar yaklaşık 100 m. mesafede dururlar. ortada bir kişi mendil tutar. Her gruptaki oyunculara 1'den başlamak suretiyle numara verilir.

Oynanışı: Hakem, "*Bir numaralar çıksın.*" der. Çıkış yapan oyuncular, mendile doğru koşar. Mendili kapan, diğeri tarafından kovalanır. Kaçan oyuncu vurulmazsa, kovalayan elenir. Vurulursa, kendisi elenir. Sonunda hangi grup elenirse yenilmiş olur. Sonra kale değiştirilir., oyun devam eder.

ANAN EĞRİ

En az dört kiři tarafından oynanır. Oyuncuların ellerinde 75-100 cm. uzunluęunda deęnekler vardır.

Oyuncuların sıralanışı: Bütün deęnekler bir kiři tarafından oynanır. Biraz yan tutularak arkaya atılır. Atan oyuncu geri geri gider. Kimin deęneęine daha önce basarsa, o ebelikten kurtulur. Sona kalan deęnek sahibi ebe olur.

Oynanışı: Ebe deęneęini bir yere kor. Dięer oyuncular, durdukları yerden bu deęneęe "*Anan eęri*" diyerek vurmaya alıřır. Deęneęin duruđu bozulursa, ebe, bir yandan deęneęini dzeltir, bir yandan da oyuncuların deęneklerini almaya alıřır. Oyunculardan bařta olanı, bu arada devamlı ebenin deęneęine vurmak gayreti iindedir. Deęneklerini atmıř olanlar deęneklerini kurtarmak iin "*ulęur*" diyerek ayaklarını kendi deęneklerine basar. Ebe deęneęini kaırmak isteyen oyunculardan birine vurursa, o ebe olur.

Acıyurt Kynden Kaynak řahıslar:

Hamit Selâm : 1944 doęumlu. Ortaokul mezunu.

Pehll Selâm : 1956 doęumlu. İlkokul mezunu

Orhan Kaya : 1955 doęumlu. Lise mezunu.

Adem Trkay : 1956 doęumlu. Lise mezunu.

Tekin Selâm : 1958 doęumlu. İlkokul mezunu.

İbrahim Kaya : 1958 doęumlu. İlkokul mezunu.

Nihat Iřık : 1969 doęumlu. Lise ęrencisi.

Abbas Iřık : 1972 doęumlu. Ortaokul ęrencisi.