

GELENEKSEL YAKUT (SAHA) OYUNLARI

Afanasiy Semenoviç FEDOROV

(Aktaran: Mayrambek OROZBAEV)

ÖZET

Geleneksel Yakut (Saha) Oyunları başlıklı bu çalışma, A. S. Fedorov tarafından hazırlanmış olup 2011 yılında Yakutski’de “Biçik” yayınevinde neşredilen “Саха Төрүт Оонһуулар (Saha Törüt Oonn’uulara)” adlı kitabın Türkçe aktarımıdır. A. S. Fedorov, bu çalışmasında Yakutça kısmının yanına Rusça ve İngilizcesini de ekleyerek üç dilde yayımlamıştır. Toplam 42 geleneksel Yakut oyununun kuralları anlatılan bu kitapta ayrıca bu oyunlarla ilgili ressam T. A. Boytunov tarafından çizilmiş 42 tane resme de yer verilmiştir.

Kaynak lehçe olarak Yakutça kısmını esas alarak ve aynı zamanda Rusça kısmından da yararlanarak Türkçeye aktardığımız bu çalışmadaki oyunların bir kısmının Türkiye’nin yanı sıra Orta Asya ve diğer coğrafyalardaki Türk halklarında da çeşitli varyantlarda görülmesi dikkat çekicidir.

Anahtar kelimeler: *Yakut, Saha, geleneksel oyun, milli oyun, kültür*

ABSTRACT

This book styled *Geleneksel Yakut (Saha) Oyunları (Traditional Yakut (Field) Games)* is the Turkish translation of the book named "Саха Төрүт Оонһуулар (Saha Törüt Oonn’uulara)" authored through A.S. Fedorov and published by the “Biçik” publishing house in Yakutski in 2011. A.S. Fedorov has published this book in three languages by adding the Russian and English translations thereof next to the Yakut language version. The book includes the rules of a total of 42 traditional Yakut games as well 42 pictures drawn by the artist T.A. Boytunov incident to cited games.

It is noteworthy that some of the games which we have translated mainly from the Yakut language version as the source language by also using the Russian version as reference can be seen in different variations in Turkey as well as in places where Turkic people live in Central Asia and other parts of the world.

Keywords: *Yakut, Sakha, traditional games, national games, culture*

РЕЗЮМЕ

Работа под названием “Традиционные игры якутов” была подготовлена А. С. Федоровой на якутском языке и была издана в 2011 году на национальном книжном

издательство “Бичик” в столице Якутии. Книга на якутском языке называется “Саха Төрүт Оонньуулар”. Книга была опубликована и на английском и на русском языках вместе с якутском. Книга содержит 42 традиционных игр якутов, также расположены 42 картины об играх художника Т. А. Бойтунова.

Книга которой была переведена на турецкий на основе якутского варианта в том числе и русского, заслуживает внимания так как, большинство игр в книге встречаются на разных вариантах как в Турции, так и тюркских народов в Средней Азии.

Ключевые слова: якут, саха, традиционные игры, национальные игры, культура

YAZARIN ÖN SÖZÜ

Milli oyunlar geleneksel Yakut kültürünün ayrılmaz bir parçasıdır. Atalarımız günlük hayatlarında onlara büyük önem vermişlerdir. Nadir görülen bayramlarda veya bazı yorucu işlerden sonra dinlenme esnasında güç ve çeviklik gerektiren toplumsal oyunlar ve eğlencelerle yorgunluklarını unutmışlardır. Geleneksel Yakut oyunlarında halkın anlayış özelliklerinin, dünya görüşlerinin, bugüne kadar korunmuş geleneksel inanç değerlerinin ve tabiat kültürlerinin izlerini görmek mümkündür.

Oyunların kökeni Yakut halkının yaşam tarzı, yani geleneksel geçim kaynağı olan özellikle at ve diğer büyük baş hayvan yetiştiriciliği, avcılık ve balıkçılık meslekleriyle sımsıkı bağlıdır. Örneğin, *İnatçı Dana*, *Hasta İneği Kaldırma*, *Suvarma* vd. oyunlarda görüldüğü gibi. Ayrıca özel olarak düzenlenen *İnatçı Boğa* gibi oyunlardaki pehlivanların müsabakaları büyük ilgi görmektedir. Gençler tarafından toplu olarak oynanan oyunlar çok yaygın ve çok da eğlencelidir.

Bu tür oyun ve yarışmalar, henüz gelişme çağında olan genç nesillerin zihinsel ve fiziksel açıdan sağlam, halkının manevi ve kültürel değerlerini benimseyen, topluma yararlı nesiller olarak yetişmeleri açısından büyük önem taşımaktadır.

Temelini yazarın kendi anıları ve uzun yıllar topladığı kaynaklar oluşturan “Ataların Oyunları” adlı ilk kitap 1990’da yayınlanmıştı. O günden bu yana epey zaman geçmiştir. İç açıcı yanı, günümüzde Yakut milli oyunları tekrar halkın günlük yaşamında kendi yerini almaya başlaması ve toplumda atalarımızın mirası olan bu oyunları koruma ve geliştirme arzusunun artmasıdır. Bu günlerde milli spor dalları boyunca ülke çapında yarışmalar düzenlenmektedir. Ayrıca bu oyunlar, okullarda ve kültür merkezlerinde yaygınlaşarak yönetmen, koreograf vs. gibi sanatçıların da ilham kaynağı olmaktadır.

Bu ikinci kitabın Rusça ve İngilizceye çevrilerek yayınlanmasına geleneksel Yakut oyunlarına sadece ülkemizden değil, aynı zamanda yurt dışından da duyulan ilgi sebep olmuştur.

BOĞA GÜREŞİ

Yazın ilk aylarında millet biraz dinlenmeye ve eğlenmeye vakit bulur. Eskiden bu dönemlerde boğa güreşi düzenlemişler ve bu manzarayı yediden yetmiş kadar coşkuyla izlemişlerdir. Özellikle hayvanların birbirlerine şiddetli bir şekilde çarpışması çoğu insanın

hafızasında unutulmaz bir anı olarak kalmış ve o bölgede aylarca konuşulmuştur. Çocuklar ise “boğa güreşini” oyuna çevirmişler ve kendi aralarında sık sık oynarlar.

Oyunda ebe 3 m’lik oyun alanının sınırlarını belirler ve bu alanı tam ortadan bölen bir çizgi çizer. Oyuncular çizginin iki tarafında eller ve dizler yere gelecek şekilde dört ayak dururlar ve kafalarını birbirlerine dayarlar. Ebenin oyunu başlatmasıyla oyuncular birbirlerini kafayla itmeye başlarlar. Ancak oyun başlar başlamaz rakiplerin birbirlerini kafayla aniden sert vurması yasaktır. Hangi oyuncu rakibini çizgiden 1.5 m uzaklaştırırsa (belirlenen oyun alanından çıkartırsa) o oyuncu oyunu kazanmış olur.

DOKUZ ÖRGÜ

Eskiden büyük zenginler kızlarının saçlarını 9 belikli orta zenginler 7 belikli, sıradan varlıklı aileler 3 belikli yaparlarmış... (Oyunun kökeni bu âdetle ilişkilendirilebilir.)

Ebe dokuzar kişilik iki takım oluşturur. Her takıma birer çember (jant) verir. Her takım kendi çemberinin kenarına 1 m uzunluğunda 27 ip veya ince urgan ya da bir parça saç veya at kılı (ip daha iyi olur) bağlar. Daha sonra bu çember takımdaki tüm oyuncuların boyları yetişebilecek bir yere asılır.

Ebe her iki takımı da kendi çemberlerinden 10 m’lik uzak bir mesafede beklemelerini sağlar. Ebenin işaretiyle oyun başlar ve her takımdan birer oyuncu koşarak kendi çemberine gider ve bir örgü örüp (üç ipi birleştirerek) kendi takımına geri döner. Bir oyuncu kendi örgüsünü tamamlayıp geri geldiğinde takımdaki diğer bir oyuncu oyuna devam eder. Hangi takım kendi çemberindeki tüm iplerin örgüsünü ilk olarak tamamlarsa genellikle o takım oyunu kazanmış olur. Ayrıca ebe takımların çemberlerindeki örgülerin kalitesine, doğru örülüp örülmediğine göre de değerlendirerek (her biri üçer ipten oluşan dokuz örgü ortaya çıkması gerekir) kazanan tarafı belirleyebilir.

Bu oyun yaş özelliklerine bakmaksızın herkes tarafından oynanabilir.

KÖSTEK

Yazın sıcak günlerinde ineklerin memelerinde kurumadan dolayı çatlaklar oluşur ve ayrıca sineklerin ısırılmalarından dolayı da yaralar meydana gelir. Böyle durumdaki ineği sağlamak zordur. Dolayısıyla tekme atmaması için genellikle ineğin arka ayakları kösteklenir.

“Köstek” oyunu eskiden beri en sevilen çocuk oyunlarından. Oyuncular iki takıma ayrılırlar. Ebe oyuncuların önce sol ayak bileğini ve ipin diğer ucuyla sağ ayak bileğini bağlayarak köstekler. İki ayağının arasındaki mesafe çok kısa olmalıdır.

Ebe iki takımı aynı çizgiden geriye doğru çift sıra şeklinde dizer ve onların 15-20 m ilerisine bir işaret koyar. Oyuncuların yarışma sırasında kösteklenmiş halde başlangıç çizgisinden zıplayarak ya da yürüyerek bu işaretten dönüp geri gelmeleri gerekir. Bir oyuncu bu işaretten dönerek kendi takımına ulaştığında oyuna takımdaki diğer oyuncu devam eder. Hangi takım ilk önce oyunu tamamlarsa o takım kazanır. Eğer oyun sırasında bir oyuncunun kösteği çözülür ya da koparsa onu tekrar bağlayıp oyuna devam etmesi gerekir.

Bu oyun kapalı yerlerde, spor salonlarında da oynanabilir.

AYAK BASMACA

Ebe oyunun başladığını söyledikten sonra erkekler ve kızlar iki gruba ayrılıyorlar. Ebe bu gruplardan birer oyuncuyu (yani bir kız ile bir erkeği) çağırır ve ikisini sırt sırta gelecek şekilde yanıştırır. “Güneş doğuyor” diye söyleyince oyuncular sağına ya da soluna dönerler. Eğer onların ikisi de aynı tarafa dönerse bu sefer oyuna devam etmeye hak kazanırlar. Ancak ikisi iki farklı yöne dönerse kendi takımlarına geri giderler. Bu şekilde ebe tarafından oyuna katılacak 5-7 çift tespit edilir. Oyunun devam etmesiyle çiftler sol ayaklarını bükerek yerden kaldırarak rakibinin sağ ayağının üzerine basmaya çalışacaklar. Eğer oyuncuların içerisinde birisi kendi sağ ayağını döndürür ya da yerden keserse o oyuncu yenilmiş sayılır. En sona kalan çiftler oyunu kazanmış sayılırlar.

Kazanan oyuncular yüzlerini güneşin doğduğu tarafa döndürürler. Diğerleri ise birbirlerini omuzlarından kucaklayıp ayaklarını birleştirir ve dizlerini hafif bükerek kazananların etrafında dönerler. Aralarından birisi “güneş doğuyor” deyince diğerleri üç defa bunu tekrarlarlar. Bu motif, *osuhay*¹’da söylenen şarkılarla ilişkilendirilebilir. Onlar da böyle şarkılar söyleyerek zafer kazananları yüceltmişlerdir.

AT YARIŞI

Bu oyunu çocuklar yazın oynarlar. İki çocuk ellerine 60 cm uzunluğunda ikişer kalın değnek alır ve oyunda bu değnekleri kullanırlar.

Oyuncular ellerindeki değneklerden birini kendinden 5 m ileriye bir yere enlemesine koyarlar. Sonra ikinci değneği yerdeki değneğin üzerine fırlatırlar. Bu değnek yerdeki değneğe çarparak ondan daha ileriye gitmesi gerekir. Ardından birinci değneği ellerine alarak diğer ikinci değneğe doğru fırlatırlar. Böylece onlar zıplamış olurlar. Eğer oyunculardan birisi yanlışlık yaparsa o oyunun başlangıç noktasına geri döner ve 5 m ileriye değneklerinin birini yerleştirerek oyuna yeniden başlar. Kim ilk önce değneklerini zıplatarak 20 m’lik bir mesafeye ulaşabilirse o kazanır.

Bu oyun çocukların hareketlerini koordine etmesine, kendilerini fiziksel ve zihinsel açıdan geliştirmelerine yardımcı olur. Günümüzde bu oyun spor salonlarında ve kulüp fuayelerinde oynanabilir.

DİZ SIKIŞTIRMA

Ebe odanın ortasına bir birine bakacak şekilde iki sandalye koyar. Bu sandalyelere iki oyuncu oturur ve birinci oyuncu dizleriyle rakibinin iki dizini birlikte sıkıştırır. İkisinin de kolları arkada olması gerekir. İkinci oyuncu tüm gücüyle kendi dizlerini açmaya çalışır. Eğer dizlerinin arası bir yumruk sığabilecek kadar açılırsa o oyuncu oyunu kazanmış olur. Daha sonra fonksiyonlar değişir. Bu sefer sıkıştırma ikinci oyuncu rakibinin dizlerini sıkıştırır. Oyun oyunculardan birisi dizlerini açamaz ya da sıkıştıramaz hale gelene kadar devam eder.

Bu oyunda boy uzunluğu aynı olan oyuncuların oynaması tercih edilir.

¹*Osuhay*, Yakutlarda yaz bayramı olarak bilinen *ıııııı* bayramında söylenen yakarıdır.

DÖRTNALA KOŞU

Bu oyunu atalarımız *ıstah* (yaz bayramı) şölenleri sırasında oynamışlardır. Bu dörtnala koşu oyununda normal koşu oyunlarındaki sollama kuralları geçerlidir.

Dörtnala koşusunda oyuncular 50 ya da 100 metrelik bir mesafeye yarışır. Ebinin işaretiyle yarışmacılar sol ayağını öne sağ ayağını ise arkaya koyarak koşu fonksiyonunu alırlar. Yarışmanın başlamasıyla ikisini aynı anda hareket ettirip ileriye doğru zıplayarak yarışmaya başlarlar. Kim önce bitiş çizgisine ulaşırsa yarışmayı o kazanır.

Büyük potansiyele sahip olan bu oyun, daha da geliştirilmesi durumunda milli oyunlar içerisindeki yerini alabilir. Ayrıca bu oyun takım olarak da oynanabilir.

LOTA TAKLİDİ

Oyunun ismi Yakut Türkçesinden Türkiye Türkçesine harfiyen “lota taklidi” şeklinde aktarılır. Atalarımız bazı ağır hareketleri bu balığın hareketine benzetmişlerdir. Bu oyunun içeriğinde ayakların teke tek mücadelesi söz konusudur. Oyundaki her oyuncunun amacı sırt üstü yatan rakibinin sağ ayağını kendi sağ ayağıyla öne doğru bastırarak sağ tarafına dönmesini sağlamaktır. Bu dönüş esnası lota balığının ağır “tembel” hareketini andırmaktadır.

Oyuncuların oyundaki esas pozisyonu sırt üstü yatış şeklindedir. İki oyuncu ayakları birbirine bakacak şekilde sırt üstü yatarlar ve sağ elleriyle sıkı bir şekilde tutuşurlar. Tutuşan bu eller oyunun sonuna kadar birbirini bırakmamalıdır. Daha sonra sağ ayaklarını yukarı kaldırıp ayak topuklarını birbirlerine iştirerek sert bir şekilde rakibinin kendisine doğru bastırır ve onu sağ tarafına döndürmeye çalışır. Mücadele sırasında rakiplerin sol ayağı ve sırtı yerden kopmamalıdır.

Bu oyun hem büyükler hem küçükler arasında oynanır.

TÜMSEKLİ YER

Uzun kış mevsiminde evcil hayvanları besleyebilmek adına yeterli yem toplamak için atalarımız sazlı, bataklık bölgelerden, tümseklili alanlardan ot biçmek zorunda kalmışlardır. Bu bölgelerde ot biçme işi zor olmakla beraber özel bir beceri gerektirir.

Oyun için 20 cm uzunluğunda ve 7 cm kalınlığında odun ya da tahta parçaları hazırlanır. Bu parçalardan 7-9 tanesi barakanın (Yakut ahşap evi) ortasına (karışık olarak) konulur. Ebe oyunculardan birini barakanın bir köşesine çeker ve gözlerini bağlayıp üç kere döndürür. Daha sonra odunların bulunduğu tarafa yönlendirir. Hangi oyuncu ortadaki odun parçalarının (tümseklerin) hiçbirine dokunmadan arasından geçerse o oyuncu oyunu kazanmış sayılır. Ancak oyunculardan biri odun parçalarından birine dokunur ya da devirirse o kendisinden sonraki oyuncunun kaç odun parçasını (tümseği) devirdiğini sayar.

SÜRTME AĞI

Yaz tatilinde birçok çocuk bir araya gelerek “sürtme ağı” oyununu oynarlar. Üç çocuk, eğer daha da kalabalık iseler beş çocuk birbirlerinin ellerini sıkı tutarak “sürtme ağını” oluştururlar. Ağı oluşturduktan sonra onlar birbirlerinin ellerini hiç bırakmamaları lazım. Diğer çocuklar da “balık” olurlar (bunların sayısı on civarında olabilir). Oyuncular

önce “gölün” sınırını belirlerler ve bu sınırdan dışarı çıkmaları yasaktır. Ayrıca “sürtme ağı” olanlar gölün içerisine on çocuk sığabilecek bir “buzda açılmış delik (çukur)” belirlerler. “Sürtme ağı” ile gölün içerisindeki “balıkları” yakaladıktan sonra getirerek bu “deliğe” atmaları gerekir. Eğer “balık” bu “deliğin” dışında bir yerde yakalanırsa her türlü çabayı göstererek ağdan kurtulmaya çalışabilir. Ayrıca “sürtmeli ağı” bir balığı üç kez yakalayıp ancak üç keresinde de kaçırırsa, yani “deliğe” götüremezse bu sefer fonksiyonlar değişir, “sürtmeli ağı” oluşturanlar “balık” olurlar.

Bu oyun yazın dışarıda kışın ise spor salonlarında oynanabilir.

KURU OTUN ÜZERİNDEN ATLAMA

İki taraf önce 40 cm uzunluğunda olan 3 ya da 4 kuru bitkiyi (veya ince dal parçalarını) sırayla yere enlemesine yerleştirirler. Bu bitkilerin aralarındaki mesafe 60 cm civarında olmalıdır. Oyuncular ellerinin ucuyla kendi ayaklarının ucundan tutarak bu bitkilerin (ya da dal parçalarının) üzerinden zıplamaları gerekir. Zıplarken elini bırakan ya da bitkilere dokunan kişi yenilmiş sayılır.

Bu oyun takım olarak da oynanabilir.

TAVANI TIKIRDATMA

Eskiden Yakut ahşap evlerinin tavan kirişine kalın iki ip (organ) asılırdı. Bu iplerin ucu tabana değecek kadar uzun oluyordu. Oyunda ebe bu iplerin altına iki oyuncuyu oturtur ve bu oyuncular ayaklarını kullanmadan sadece elleriyle ipe tutunarak yukarıya doğru tavana kadar tırmanması gerekir. Kim önce tavana ulaşarak alınıyla üç kere tavana vurursa o oyuncu oyunu kazanmış olur.

Eski zamanlarda Yakut ahşap evlerinin duvarları alçak olduğu için oyuncular oyun esnasında oturarak tavana kadar tırmanırlardı. Ancak günümüzde spor salonlarında bu oyun ayakta oynanabilir.

HAÇ

Eni 3 cm, uzunluğu 70 cm ve kalınlığı 0.5 mm olan iki tahta yere haç işareti şeklinde konulur. Oyuncular ellerini arkasında tutarak tek ayağıyla bu tahtaların üzerinden, tahtalara dokunmadan zıplaması lazımdır. Ayrıca zıplarken de bir yandan şarkı söylemesi gerekir. Eğer zıplarken tahtalara dokunursa hatalı sayılır ve sıra diğer oyuncuya geçer. Hangi oyuncu yaklaşık bir dakika boyunca şarkı söyleyerek haç şeklindeki tahtaların üzerinden tek ayağıyla zıplarsa o oyunda kazanan taraf olur.

ŞEYTAN YOLUNDA YÜRÜME

Bu oyun kapalı mekânlarda oynanır. Tabana 8-10 metre uzunluğunda düz bir çizgi çizilir. Çizginin sonunda boyu 120 santimden kısa olmayan ve 1 santim eninde bir delik açılacak duvar ya da tahta olması gerekir. Çizginin başlangıç noktasında ise uzunluğunu 10 santim, eni 7 santim, kalınlığı 1 santim olan bir tahta parçası konulur. Bu tahta parçasının tam ortasında 0.5 cm eninde bir delik açılır. Oyuncu sağ eline 12 cm uzunluğunda bir sivri uçlu değnek alır ve sol eliyle sağ kulağının arkasını tutarak eğilir ve sağ elindeki değneğin

ucunu yerdeki tahta parçasının deliğine takarak onun etrafında 9 kere döner. Dönerken gözlerini kapatmamalı ve ellerini de bırakmamalıdır. Döndükten sonra hemen sol elini ve değneğini bırakmadan çizgi üzerinden doğru duvara gitmeli ve duvardaki deliğe değneğinin sivri ucunu sokmalıdır. Eğer duvara doğru giderken çizgiden çıkarsa ya da değneğini deliğe tam sokamazsa oyuncu hatalı sayılır ve sıra diğer oyuncuya geçer.

Bu oyun spor salonlarında takımlar hâlinde de oynanabilir.

TOPAÇ

Küçük bir tahta küpün tam ortasından delik açılır ve bu deliğe kurşun kalemli büyüklüğünde ince bir değnek sıkıştırılarak sokulur. Bu değneğin küpe takılan ucu küpün öbür tarafından 1 cm kadar dışarıya çıkartılır ve küçük bir topaç şeklini alır. Oyuncular topacı masanın üzerinde hızlı bir şekilde çevirerek bırakır. Dönen topaç yavaşlayarak düştüğünde mutlaka küpün bir yüzü yukarıya gelir. Buna göre küpün değnek olmayan dört yüzüne haç, üç çizgi, beş çizgi ve delik işaretleri çizilir.

Oyun başlarken her oyuncuya 11'er adet küçük değnek dağıtılır. Bu değnekler onların "zenginliği" sayılır. Topacı çevirecek oyuncu bu değneklerin bir kısmının ortaya konulması için bir rakam söyler (genellikle birden üçe kadar). Her oyuncu söylenen rakam kadar değneği ortaya koyar. İlk oynayacak oyuncu topacı çevirerek bırakır. Topaç henüz durmadan diğer oyuncular elleriyle masa üstünü tıkırdatarak "delik (çatlak)!" diye bağırırlar. Eğer dönen topaç düştüğünde üç çizgili tarafı yukarıya gelirse onu çeviren oyuncu ortak değneklerden üçünü alır. Ancak haç işareti yukarıya gelirse kendi değneklerinden üç değnek daha eklemesi gerekir. "Delik" resimli tarafı gelirse de yedi adet değnek eklemek zorunda kalır. Eğer beş çizgili tarafı yukarıya gelirse o zaman ortak değneklerin hepsini alır.

Topaç güneş yönünün tersine doğru sırayla çevrilir. Ortak değnekleri kazanan oyuncu arka arkaya tekrar topaç çevirmez. Eğer birisi değneklerin tümüne sahip olursa kazanmış sayılır ve oyun yeniden başlar. Ayrıca oyunculardan birisi tüm değneğini kaybederse de o diğer oyuncuların verecekleri cezayı yerine getirmek zorunda kalır.

KİM KALKABİLİR

Ebe "Kim kalkabilir" oyununu oynayacaklarını duyduğunda oyuna katılmak isteyen birkaç kişi ellerini yukarı kaldırır. Kalkan ellerin sayısına göre ebe oyuncuları iki takıma ayırır.

Oyunda her takımdan birer kişi ortaya çıkar ve yere oturur. Oyuncular sağ ellerini kendi sol kollarının altından geçirerek sol kulaklarını, sol elleriyle de sağ ayaklarının ucunu tutarlar. Ebenin işaretiyle oyuncular yerden yukarıya kalmaları gerekir. Eğer oyunculardan birisi kalkarken ellerini bırakırsa yenilmiş sayılır. Ancak ikisi de ellerini bırakmadan ayağa kalkarsa bu sefer ilk önce kalkan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Bu oyun birden çok kişi tarafından oynanabilir.

ÖKÜZ VE KÜTÜK

Yakutistan'da tarımcılık yaygınlaşmaya başladığı dönemlerde atalarımız ekin ekilecek arazi bulmak için ormanların kökünü kazımak zorunda kalmışlardır. Eğlenceli oyunlardan olan “Öküz ve Kütük” oyunu halkın o tarihî dönemlerini yansıtmaktadır.

Oyun iki takım arasında oynanır. Her takım kendi içlerinden birisini “öküz” seçer. Oyunun sonunda rakiplerin (öküzlerin) hiç biri “kütük” olmak istemez.

Rakipler aynı çizgi üzerinde birbirlerine zıt yöne bakacak şekilde dört ayak üzerinde dururlar. Ebe uzun organın iki ucunu birleştirerek bağlar ve onu “öküz” pozisyonunu alan oyuncuların ikisinin de ensesine asarak koltuk altından ve ayaklarının arasından geçirir. Bu şekilde rakiplerin güçlü olanı güçsüz olanını kendi tarafına daha kolay sürükleyebilmeleri sağlanır. Daha sonra rakiplerin tam ortasına (arka ayaklarının geldiği yere) bir çizgi çizilir. Ebenin işaretiyle oyuncuların her biri kendi yönüne doğru (yani ikisi iki farklı yöne) çekmeye başlar. Hangi oyuncu rakibini çizgiden geçirerek kendi tarafına sürükleyebilirse o kazanır ve ona “öküz” derler. Yenilen oyuncu ise “kütük” olur.

ÇELİK

Habilik “çelik” oyununda *kuzgun*, *beygir*, *geyik*, *kısrak*, *tay* denilen 5 ana çelik (figür) ve *inek* olarak adlandırılan 55 adet sıradan çelik kullanılmaktadır. Ana çeliklerden *kuzgun*'un kafasında yıldız işareti, *geyik*'in kafasında 7 boynuz ve karnında küçük delik, *beygir*'in kafasında 5 boynuz, *kısrak*'ın karnı (memeli şekilde) ve 3 boynuzu, *tay*'ın ise 2 boynuzu bulunmaktadır.

Her ana çeliğin birkaç *ineklik* bedeli vardır. Örneğin, *kuzgun* – 10, *beygir* – 5, *geyik* – 7, *kısrak* – 3, *tay* – 2 *inek* eder. Uzunluğu 20-23 cm, kalınlığı 0.5 cm, eni ana çeliğinki 2 cm, *inek* çeliklerinki ise 1 cm olan çeliklerin toplam sayısı 60'tır.

Oyun güneşin istikametine karşı yönde oynanır. Tüm çelikler havaya atılır ve oyuncular onlardan birini havadayken yakalamaya çalışırlar. Hangi oyuncu ana çeliklerden birini yakalarsa oyuna ilk o başlar.

Oyuncu çelikleri avucuna alarak 15-20 cm kadar yükseğe fırlatır ve elinin sırtıyla yakalamaya çalışır. Yakalanan çelikleri tekrar havaya atarak eline almaya çalışır. Eline alan çelikler (inekler) oyunculara ikiye ikiye paylaşılır. Eğer oyuncunun elinde tek bir çelik kalırsa onu kendisi alır ve oyuna devam eder. Oyuncu mümkün olduğu kadar ana çelikleri birer birer yakalamaya çalışır. Eğer oyuncu ana çeliklerden birini yakalarsa o çeliğin karşılığı kadar *ineği* kendine alır. Ancak oyuncu çift sayıda çelik yakalarsa oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Böylece tüm *inekler* yakalanır ve sıra ana çeliklere gelir. Oyuncu sağ elinin içine 5 adet çeliği yerleştirir ve havaya atarak elinin sırtıyla yakalamaya çalışır. Yakalanan çelik tekrar havaya atılır ve bu kez orta ve yüzük parmakla yakalamaya çalışılır. Oyunun sonunda oyuncular *ineklerini* sayarlar ve elinde en çok *ineği* olan oyuncu “bey” olur. Yenilen oyuncu masanın altına girer ve orada “beyin” masanın üzerine üç kere tıkırdatmasını bekler. Eğer “bey” her hangi bir nedenle elini üç kere masaya vurmazsa yenilen oyuncu sonraki oyun bitene kadar masanın altında oturur.

AT YARIŞI

Eskiden beri en çok sevilen çocuk oyunlarından.

Oyunda 3-5 çocuk aynı çizgi üzerine ellerini yere dayayarak dörtnala koşu pozisyonunu alırlar. Yarışma genellikle 30-50 metrelik bir mesafeye yapılır. Ebenin işaretleriyle yarışma başlar ve oyuncular at taklidi yaparak yarışırlar. Finişe ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanmış olur.

KİLİT

Ebe yere iki paralel çizgi çizer. Çizgilerin arasındaki mesafe 2,5 ya da 3 metre olması gerekir. Rakip iki oyuncu bu çizgilerin ortasına gelir ve sağ ellerinin orta parmaklarını iliştiyerek oyunun başlamasıyla her biri rakibini kendi tarafına çekmeye çalışır. Kim rakibini çekerek kendi tarafındaki çizgiyi geçerse o oyuncu oyunu kazanmış olur. Eğer oyun esnasında oyunculardan biri iliştiirdiği parmağını düzeltir ya da bırakıverirse o yenilmiş sayılır.

YÜZÜK SAKLAMA

Oyuncular çiftler halinde sırayla oturur ve herkes kendi ellerini birleştirerek kepçe şeklinde yaparak dizlerinin üzerine koyarlar. Ebe (onun eşi olmaz) yüzüğü eline alır ve oyunculardan birisinin avucuna bırakır. Ancak yüzüğü alan oyuncu onun kendisinde olduğunu kimseye söylememesi gerekir. Ebe herkesin avucuna yüzük bırakmış gibi yaparak dolaşıktan sonra: “Yüzüklü kişi yerinden kalk!” der. Avucunda yüzük olan oyuncu ebenin emrini duyar duymaz hemen yerinden fırlaması gerekir. Yoksa yanındaki eşi onu engellemeye çalışır.

Eğer yüzüklü oyuncu eşinin engeline takılmadan ayağa kalkabilirse oyunu kazanmış sayılır ve ebenin yerine geçer. Ebe ise onun yerine oturur.

Ancak yüzüklü oyuncu yerinden kalkmaya yetişemezse yenilmiş sayılır ve ebe yüzük bırakma görevine devam eder. Ebe oyunun devamında daha önce yerinden kalkamayan oyunculara da tekrar yüzüğü bırakabilir. Eğer bir oyuncu arka arkaya üç kez yerinden kalkamaz ise, yani yenilirse bu sefer ebe tarafından cezalandırılır ve yüzük artık bu çiftte verilmez. Oyuncu cezalı durumdan çıkmak için şarkı söylemesi ya da dans etmesi gerekir.

HASTA İNEĞİ KALDIRMA

Uzun kış aylarında hastalanan (üşüten) bir inek yazın da çok zayıf olur ve bazen ayakta bile duramaz. Böyle durumlarda zayıf hayvanı birkaç kişi güçlkle ayağa kalkmasını sağlamaya çalışır. “Hasta ineği kaldırma” oyununun işte bu olayla ilgisi olduğunu söyleyebiliriz.

Ebe oyunculardan birisini yere oturtur ve iki eliyle sağ ayağının tabanını tutmasını sağlar. Oyuncu sağ ayağını kollarının yetişebileceği kadar ileriye uzatmalı ve bununla birlikte ellerini bırakmadan sol ayağının desteğiyle yerinden kalkmalıdır. Eğer oyuncu üç kere deneyip de bunu başaramazsa (ayağa kalkamazsa) ona “hasta inek” derler.

Bu oyun takım olarak da oynanabilir.

BEYEFENDİ

Kurala göre bu oyuna 5-7 çocuk katılır. Her oyuncu kendisine *ayı, kurt, tilki, porsuk* vs. gibi yırtıcı hayvanlardan birinin adını alır. *Ayı* olan oyuncu alanın ortasına gelir ve diğer “yırtıcı hayvanların” yakalamaları için topu yukarıya atar. Hangi oyuncu topu yakalarsa o “beyefendi” olur ve bundan sonra topu “yırtıcı hayvanlara” o atmaya başlar. Kendisine atılan topu oyuncu yakalayıp başkasına vurması gerekir. Ancak hata yaparsa (topu tutamazsa ya da isabet ettiremezse) “beyefendi” onu “mahkemeye” çıkarır. Eğer “sanık” “mahkemede” yanlış cevap verirse ya da susarsa arka tarafında bekleyen oyuncu onu iki omzundan tutup dizleriyle “sanığın” diz arkasına vurarak yere çökertir. Örneğin, “mahkeme” sorgusu şu şekilde gerçekleşir:

“Beyefendi”: Tilki, sen niçin avluya girdin?

“Tilki”: Burada farelerin olduğunu söylediler.

“Beyefendi”: Sen burada ayı, kurt ve porsuk olduğunu bilmiyor muydun?

“Tilki”: Hayır, duymamıştım.

İşte burada tilki yanlış cevaplamış oluyor. Doğru cevap “bilmiyordum” olacaktı.

İNATÇI DANA

Bu oyunu çocuklar da yetişkinler de severler.

Yere aralarında 3-4 m’lik mesafe olan iki paralel çizgi çizilir (bazıları bu iki çizginin tam ortasına bir çizgi daha çizerler). Ebe rakip iki oyuncuyu birleştirecek şekilde bir kemer ya da havluyla boynundan bağlar ve iki çizginin ortasına koyar. Oyunun başlama pozisyonunda oyuncuların elleri arkada ve kendi ayaklarının arasında 30 cm mesafe olması gerekir. Oyun sırasında rakiplerin kafalarını aşağıya eğmesi ve silkme, dönme gibi ani bir hareketin yapması yasaktır. Oyun rakiplerin boyunlarına zarar vermeyecek kadar ritimli bir şekilde oynanması gerekir.

Ebenin oyunu başlatmasıyla çizgi içindeki oyuncular birbirlerini kendi tarafına çekmeye çalışırlar. Hangi oyuncu rakibini boynuyla çekerek kendi tarafındaki çizgiden geçirebilirse o kazanır. Oyunda rakibi tarafındaki çizgiden geçen ya da oyun sırasında düşen oyuncu yenilmiş sayılır ve ona “inatçı dana” derler.

KAKIM

Bu oyun ergenlik çağındaki gençler tarafından oynanır. Oyunda gençler kendilerinin fiziksel üstünlüklerini, esnekliklerini ve becerilerini gösterirler. Atalarımız bu tür özelliklere sahip insanları kakıma benzetmişlerdir.

Oyuncular ellerini ve ayak parmaklarının uçlarını yere dayarlar (kollar düz olmalıdır). Ebenin oyunu başlatmasıyla oyuncular havaya doğru zıplayarak ellerini kulaklarına dokundurup tekrar yere inerek ilk baştaki pozisyonlarını almaları gerekir. Bu durumda dizlerini de bükmemeleri gerekmektedir. Oyunda rakipler birbirlerinden daha yükseğe zıplamaya çalışacaklar.

Oyunun genel kuralı şöyle: ebe oyuncuları iki takıma ayırır. Oyun sırasında her takımdan birer oyuncu ortaya çıkar. Oyun ebenin işaretleriyle başlar. Rakiplerden biri ellerini

kulaklarına dokunduramazsa ya da dizlerini bükerse oyunu bırakır. Hangi oyuncu daha yükseğe zıplayarak ellerini kulaklarına dokundurabilirse oyunu o kazanır.

Bu oyun her ortamda oynanabilir.

SUVARMA

Kışın Yakutlar büyükbaş hayvanlarını buzun açılmış ya da özellikle oyulmuş yerlerine götürüp sularlar. Bu oyun, buzun kenarında su içmeye çalışan hayvanların hareketlerini çağrıştırmaktadır. Atalarımız hayvanların bu hareketlerini gözlemleyerek oyuna çevirmiş olabilirler.

Yere büyük bir kova konulur ve içine su doldurulur. Oyunun ebesi oyuncuları belirler. Oyuncu sağ eliyle sol kulağını, sol eliyle de sağ dizini bükerek ayak bileğinden tutar ve bu şekilde eğilerek kovadaki sudan içmeye çalışır. Eğer oyuncu oyun sırasında ellerini bırakırsa yenilmiş sayılır ve oyundan çıkar. Aksine ellerini bırakmadan kovadaki sudan içerse oyunu kazanmış olur.

DİZ ÜSTÜNDE TAHMİN ETME

Ebe 5-6 oyuncuyu iskemleye oturtur. Oyunculardan birisini seçerek gözlerini bağlar. Daha sonra iskemle üzerindeki diğer oyuncuların yerlerini değiştirerek gözleri bağlı oyuncuyu bu oyunculardan birinin dizleri üzerine oturtur ve kimin dizleri olduğunu sorar. Eğer gözleri bağlı oyuncu üzerine oturduğu dizlerin kime ait olduğunu bilemezse, ona “Sen kimsin?”, “Kaç yaşındasın?”, “Dışarı sıcak mı?” vs. gibi en fazla üç tane soru sorabilir. Ancak iskemle üzerinde oturan diğer oyuncu da dizlerinin üzerinde oturan gözleri bağlı oyuncunun sorularına ses tonunu değiştirerek cevap verebilir. Eğer oyuncu üç kere yanlış tahmin yaparsa cezalı duruma düşer ve sıra diğer oyunculara geçer. Hangi oyuncu oyun sırasında tüm oyuncuların dizlerini doğru tahmin ederse o oyuncu kazanmış sayılır ve yenilen oyunculara ne gibi ceza verileceğine de o karar verir.

ATI EYERLEME

Yakut barakalarının içerisinde iki direğin arasına 120 cm yükseklikte bir urgan bağlanır. Oyuncu eline 110 cm uzunluğunda ince bir değnek olarak (bazen oyuncunun gözlerini de bağlarlar) urganın üzerine uzunlamasına oturur ve ayaklarını birbirinin üzerine koyarak yerden keser.

Ebe oyuncuya “atın kafası nerede?” diye sorar. Oyuncu elindeki değneğini ön tarafındaki ipin ucuna dokundurarak göstermesi gerekir. Eğer oyuncu dengesini kaybetmeden bunu doğru gösterebilirse ebe tekrar soru sormaya devam ederek: “Atın kuyruğu nerede?” diye sorar. Bu sefer oyuncu üzerine oturduğu ipin arka tarafındaki kısmına değneğini dokundurarak göstermesi gerekir. Böylece oyuncu elindeki değneğiyle atın yelesi, kulakları, gözleri, kasık ve toynakları gibi vücudunun her bölgesini göstermesi lazım.

Bu oyun okul, spor salonu vb. gibi kapalı mekânlarda da oynanabilir. Yalnız urganın kalınlığı 2-3 cm olmalıdır. Aşağıya ise kalın hasır serilebilir.

ANNA VE BÖRDÖ

Bu oyun yazın avluda oynanır. Anna ile Bördö beşer kişilik iki takımın kaptanlarıdır. Kaptanların oyun alanının iki kenarında birbirlerine zıt bulunan “evleri” vardır. Oyunun başlangıcında Anna ile Bördö avlunun (oyun alanının) ortasına gelerek sol omuzlarını birbirlerine dayayarak dururlar. Bu esnada iki takımın oyuncuları “evlerinden” çıkarak oyun alanının kenarından koşmaya başlarlar. Anna ile Bördö takımlarının ilk karşılaşmalarından sonra hemen birbirlerinin takımlarının peşine düşerler. Yani, Anna Bördö’nün takımının, Bördö ise Anna’nın takımının peşinden kovalar. Her iki takımın oyuncuları da bu kaçış esnasında “evlere” girmeyecekler. Ancak onları kovalayan rakip takımın kaptanı bir oyuncuya elini dokundurursa o oyuncu rakip takımın kaptanına ait “eve” girer. Örneğin, Bördö rakip takımın bir oyuncusuna elini dokundurursa o oyuncu Bördö’nün “evine” girmesi gerekir. Böylece hangi takımın kaptanı rakip oyuncuların tamamını ya da çoğunu ilk önce kendi evine toplarsa o takım kazanır.

Bu oyun spor salonlarında da oynanabilir.

ÇUKURLAR

Avlu içinde ya da bir oyun alanında aynı çizgi üzerinde 4 cm’lik aralıklarla oyuncuların sayısı kadar küçük çukur kazılır. Oyun genellikle 8-10 çocuk tarafından oynanır. Oyuncular önce aynı sıraya dizilirler ve koşarak gidip kendilerine birer çukur seçerler.

En son sıradaki çukura sahip olan çocuk küçük bir topu eline alarak onu az ilerideki çukurların üzerine doğru yuvarlatır. Top hangi çukura düşerse o çukurun sahibi topu hemen eline alarak kaçmak üzere olan diğer çocuklardan birine vurur. Kendisine top isabet eden çocuk hemen topu alarak bir başka çocuğa vurur. Eğer oyunculardan birisi topu bir başkasına isabet ettiremezse o zaman “borçlu” sayılır ve kendi çukurunun üzerine bir işaret koyar.

Oyunun sonunda kimin kaç tane “borcu” olduğu hesaplanır ve “borçlu” olanlar bir sıraya dururlar. “Alacaklı” olanlar ise “borçlu” olanlara her “borcu” için topla üçer kez vururlar.

DESEN YAPMA

Oyuncular kömürle tahta küreğin üzerine resim çizerler. Bu oyun genellikle iki takıma ayrılan altı oyuncu tarafından oynanır.

Ebenin talimatıyla takımlar ev, ağaç vb. şeylerden birisinin resmini çizerler. Önce her iki takımın oyuncularının gözleri bağlanır. Daha sonra her takımdan birer oyuncu çağrılır. Bunlardan birisi önce küreği bulur ve eline kömürü alarak ebenin istediği resmin bir kısmını çizer. Daha sonra sıra diğer takımın oyuncusuna gelir. O da başka bir küreğe ebenin istediği resmin bir kısmını çizer. Oyun böylece devam eder ve her takım kendi küreğine gözleri bağlı şekilde ebenin istediği resmi çizmek zorundadır. Takımdaki tüm oyuncular oynadıktan sonra resimler değerlendirilir. Hangi resim güzel çizilmiş ve boyanmış ise o resmi çizen takım kazanır.

Bu oyun günümüzde okullarda, spor kulüplerinde oynanabilir. Resimler takımlardan 8-10 metre uzaktaki yazı tahtasına tebeşir ile çizilebilir.

Desen yapma oyunu oyuncuların düşünce ve hayal gücünü geliştirir.

KÖREBE

Bu oyun on veya ondan fazla kişi tarafından oynanabilir. Oyuncular ellerini birleştirerek yuvarlak bir çember oluştururlar. Ebe çemberin içine girer ve 3-4 kaçacak oyuncu ve 1 tane de onları kovalayacak oyuncuyu belirler. Daha sonra kovalayacak oyuncunun gözlerini bağlar ve yerinde 5-6 kere döndürür. Ebe kovalayacak oyuncuya şöyle sorular sorar:

- Alper, sen burada mısın?
- Buradayım.
- Alper, sen insanları bulabilir misin?
- Hemen bulabilirim.
- O zaman biz 30'a kadar sayalım sen de insanların üçünü yakala (bul).

Ebe onu çemberin içine bırakır. Ayrıca kaçan oyuncular kaçarken çemberin dışına çıkmamalıdır. Eğer kovalayan oyuncu bu süre içerisinde kaçanlardan birini yakalayamazsa kaçan oyuncular "Alper!" diye bağırlar. Ebe de oyunu durdurur ve kovalayan oyuncunun gözlerinin bağımlı çözerek kaçanları yakalayamadığı için cezalandırır. Ancak kovalayan oyuncu kaçan oyunculardan birini yakalayabilirse o oyuncu oyunda kazanan taraf olur.

SU TAŞIMA

Bu oyunda da iki takım arasındaki mücadele söz konusudur. Odanın (salonun) dört köşesine birer tane büyük ahşap kâse konulur ve bunların ikisine su doldurulur. Diğer ikisinin de içi boş bırakılır. Her iki takıma birer tahta kaşık verilir. Takımlardan birer oyuncu ortaya çıkar ve aynı zamanda oyuna başlarlar. Oyuncular koşarak suyla dolu kendi kâselerine giderler ve elindeki kaşığa su doldurarak diğer köşelerdeki kendilerine ait boş kâselere götürüp boşaltırlar. Bundan sonra kaşık kendi takımındaki diğer oyuncuya verilir. Böylece her takım kendine ait kâsedeki suyun tamamını diğer boş kâseye taşırlar. Hangi takım kendi kâsesindeki suyu diğer kâseye ilk önce aktarırsa o takım kazanır. Ancak bu yarışmada kâselerdeki suyun taşınırken ya da boşaltılırken dökülüp dökülmemesine de önem verilir. Eğer oyunu ilk önce tamamlayan takımın kâsesindeki su diğer rakip takımın kâsesindeki taşınmış sudan az ise (dökülmeden dolayı) o zaman yenilmiş sayılır. Bu şekilde yarışma sırasında yapılan işin kalitesi de değerlendirilmiş olur.

Bu oyun spor salonlarında da oynanabilir. Ayrıca kâsenin yerine kova, kaşığın yerine bardak da olabilir. Su taşıma oyunu çok ilginç ve aynı zamanda coşkulu bir oyundur.

BİLEK GÜREŞİ

İki kişi masanın kenarına karşı karşıya oturur. Sağ ellerinin dirseğini masanın üzerine dayar ve başparmaklarını iliştiyerek birbirlerinin ellerini sıkı tutarlar. Rakipler oyun sırasında dirseklerini masadan kaldırmadan birbirlerinin bileklerini dışa doğru bükmeye çalışırlar. Hangi oyuncu rakibinin bileğini dışa doğru bükerse o kazanır. Bu oyun sol elle de aynı şekilde oynanabilir.

Eskiden atalarımız bu oyunun sayesinde kimin daha güçlü olduğunu tespit etmişlerdir.

HOROZ DÖVÜŞÜ

Bu oyunun kökeni çok eskilere, boylar arasında iç savaşların sık yaşandığı akıncılık dönemine (“Kırgız dönemi”) dayanmaktadır. Oyun, genellikle düşmana karşı kazanılan zafer kutlamalarında oynanmıştır.

Oyuncular dairenin kenarında dururlar. İki rakip oyuncu dairenin ortasına gelir ve oyundaki başlangıç pozisyonunu alırlar. Sol ellerini arkaya alarak sağ elleriyle geriye bükmüş kendi sol ayaklarının ayak bileklerinden tutarlar. Rakipler oyunun başlamasıyla ellerini bırakmadan sağ ayakları üzerinde zıplayıp birbirlerini omuzlarıyla itekleyerek dairenin dışına çıkarmaya çalışırlar. Oyun sırasında oyuncular ayak bileğini tutan sağ elini hiç bırakmamaları gerekir. Eğer oyunculardan birisi oyun sırasında ellerini bırakıp yere oturursa yenilmiş sayılır. Ancak (rakibinin itmesiyle) yere otursa bile sağ elini ayak bileğinden bırakmazsa o zaman tekrar ayağa kalkarak oyuna devam edebilir. Ayrıca bu durumda ayağa kalkarken de sağ elini bırakmaması gerekir.

Bu oyun takımlar arasında da oynanabilir.

DEĞNEKLE DÖNME

Bu oyun için uzunlu 1 m ve kalınlığı 3 cm olan bir ucu sivri değnek lazım. Ayrıca bu oyun pürüzsüz ve kaygan olmayan bir zeminde oynanmalıdır.

Oyuncu sol elinin uç kısmıyla değneğin sivri ucunun 8-10 cm yukarisından tutar. Sağ eliyle de değneğin diğer ucundan tutar. Daha sonra değneğin sivri ucunu belirlenen zemine dayar ve ellerini kaydırmadan, yere de düşmeden kendi etrafında yavaşça dönmeye başlar. Bir kere tamamen döndükten sonra ayağa kalkabilir. Eğer oyuncu dayağı yere dayadıktan sonra çok hızlı bir şekilde dönerse ya da ellerini değnekten kopartır veya kaydırırsa yenilmiş sayılır.

“Değnekle Dönme” oyunu takımlar arası müsabakalarda sık oynanır.

İNATÇI BOĞA

Bu oyun eski zamanlarda çok yaygın oynanan ve herkesin ilgisini çeken, dolayısıyla bazı tartışmalara da neden olan oyunlardanmış. Oyunun coşkusuyla bahse girenler bile olmuştur. Eğlence tertipleyen evin sahibi bu oyunun kazananları için ödül olarak et, yağ, “çohoon” (erikten yapılmış bir tür yemek) gibi yemek çeşitlerini ikram etmişler.

Bu oyunda iki sağlam adamın güçleri ölçülür. Bunlardan birisi elleri ve dizleri yere dayanmış şeklinde dört ayak durur (Boğa olur). Onun boynuna boğazını sıkmayacak şekilde kalın ve uzun kayış geçirilir. Kayışın diğer ucu göğsünün altından ve ayaklarının arasından geçirilerek rakibinin eline verilir. Boğa olan oyuncu dört ayakla ileriye (kapıya ya da belirlenen çizgiye) doğru tüm gücüyle hareket eder. Rakibi ise elindeki kayışı kendine çekerek onun kapıya ulaşmasına engel olmaya çalışır. Kayışı hangi oyuncu kendi tarafına çekebilirse oyunu o kazanır.

ÖRME BONCUK

Oyuncular her takımda sekizer veya dokuzar oyuncu olacak şekilde iki takıma ayrılırlar. Oyunun ebesi her iki takım için ayrı ayrı kâselere siyah ve kırmızı boncuk

getirerek oyunculara 10-15 m uzaktaki masa ya da taburenin üzerine koyar. Kâselerdeki siyah ve kırmızı boncukların her ikisinin de sayısı o boncukları kullanacak oyuncuların sayısı kadar olmalıdır. Ebe kâselerin yanına ayrıca 20 cm uzunluğunda birer beyaz ince ip koyar. Oyunun başlamasıyla her takımdan birer oyuncu koşarak kendi kâsesine gelir ve sırayla önce siyah ardından da kırmızı birer tane boncuğu ipe dizer ve geri gider. Sonra sıra takımdaki diğer bir oyuncuya gelir ve o da aynı masaya doğru koşarak boncuk dizme işlemini devam ettirir.

Hangi takım kendi kâsesindeki boncukları ipe önce ve hatasız dizerse o takım kazanır.

KÜTÜK PARÇASINI DÜŞÜRME

Oyuncular birbirlerinin ellerini tutarlar ve bir çember oluştururlar. Çemberin tam ortasına 50 cm uzunluğunda ince bir kütük parçasını dikey şekilde koyarlar. Oyunun başlamasıyla oyuncular ele ele tutuştukları halde kütük parçasının etrafında hızla dönmeye başlarlar. Dönerken mümkün olduğu kadar kütüğe yaklaşmaya ancak ona dokunmamaya çalışırlar. Ayrıca dönerken birbirlerinin ellerini de bırakmamaları gerekir. Dönerken kütük parçasına çarparak onu düşüren oyuncu çemberden ayrılır ve diğerleri kütük parçasını tekrar dikey şekilde koyarak dönmeye devam ederler. Çember yapan oyunculardan en sona kalan iki oyuncu kütük parçasına çarpması için birbirlerini kendilerine doğru çekerler. Oyunun sonuna kadar hangi oyuncu ortadaki kütük parçasını düşürmezse o kazanır.

Bu oyunu erkeklerle beraber kızlar da oynayabilir.

YAĞ ÇIKARTMA

Ebe oyuncu güçlü ve sağlam bir kişiyi direğin yanına oturtur. Bu oyuncu direğe sıkıca sarılması gerekir. Onun arkasına sırayla diğer oyuncular otururlar. Her oyuncu önündeki oyuncunun belinden sıkıca kucaklar ve böylece bir zincir oluşturulur. Ebe ayakta duran diğer bir oyuncuya bakarak (kurala göre bu oyuncu da güçlü ve sağlam olmalı) “Hadi, kış stoklarını çıkartın!” der. O da gidip “zincirin” en sonundaki oyuncuyu kendine doğru çeker. Oturanlar birbirini çok sıkı tutarak kopmamaya çalışırlar. Eğer zinciri oluşturan oyunculardan birisi elini bırakırsa “koparıcı” oyuncu onu sürükleyerek karşı tarafa götürür. Böylece “koparıcı” oyuncu birbirlerine sarılarak oturan oyuncuları tek tek kopararak en sonunda direğe sarılan oyuncuya ulaşmalıdır. Sonra onu da direkt koparması gerekir. Eğer “koparıcı” oturan oyuncuların tümünü direkt koparamazsa o zaman ona ceza verilir ve direğe sarılmak zorunda kalır. Ancak “koparıcı” tüm oyuncuları direkt koparırsa kopan oyuncular ona “Direkten bizi ayırdığın için teşekkür ederiz!” diye üç kere teşekkür ederler. Bundan sonra onun isteklerini yerine getirmeleri gerekir. “Koparıcının” oyun sırasında diğer oyuncuları gıdıklaması ya da çimdiklemesi yasaktır.

TAY

Bu oyundaki motiflere günümüz Yakut danslarında sık rastlanır. Eskiden bu oyun genellikle kıştan yaza ya da yazdan kışa geçiş dönemlerinde oynanırdı.

Oyunda kız ile erkek karşı karşıya gelirler ve birbirlerinin ellerini tutarlar. Erkek sağ eliyle kızın sol elini, sol eliyle de sağ elini tutar. Ancak, oyunun başlamasıyla birbirlerinin ellerini bırakmadan herkes kendi etrafında dönmelidir. Bu oyun iki ya da üç çift arasında

oyunur. Oyun alanı inişli çıkışlı bir yer olmalıdır. Eşinin ellerini bırakmadan kendi etrafında dönen çiftler önce yokuşa doğru ilerlemeli ve daha sonra inişe geçmelidir. Hangi çift birbirinin elini bırakmadan ilk önce sona ulaşırsa oyunu onlar kazanmış olurlar.

ÇAKIL TAŞLARI

Oyun için tahtadan ya da alabalık omurgalarından 1 x 1.5 cm ebadında 5 adet küp hazırlanmalı ve bu küplerden biri “ana küp” olarak bir tarafı işaretlenmelidir. Oyuna katılanların sayısı sınırlı değildir.

Oyuncular masanın etrafına karşı karşıya otururlar. Ebe küpleri eline alır ve yukarıya fırlatır. Oyuncular küpleri havadayken yakalamaları gerekir. Hangi oyuncuya işaretli küp gelirse oyuna önce o başlar.

Oyuncu önce sağ avucuna beş küpü alır ve aynı eliyle “ana küpü” havaya fırlatır. “Ana küp” geri inene kadar avucundaki diğer dört küpü masanın üzerine koyar ve henüz havada olan “ana küpü” yakalar. Daha sonra “ana küpü” tekrar havaya atıp tutarak masa üzerindeki küpleri birer birer toplar. Bundan sonra oyunun ikinci aşamasına geçer. İkinci aşamada, küpleri ikişer ikişer toplar. Üçüncüde ise, “ana küpü” havaya atıp tutarken önce bir adet küp alır ve daha sonra masa üzerindeki diğer üçünü bir hamlede alır. Oyunun dördüncü aşamasında dört küpü bir hamlede alır. Beşincisinde ise, “ana küpü” havaya atıp tutarak elindeki tüm küpleri birer birer masa üstüne dizer ve tekrar hepsini bir hamlede toplar. Altıncı oyunda küpler masa üzerine konulur ve diğer oyuncular bu küplerden birini oyunu sürdürmekte olan oyuncuya gösterirler. Oyuncu “ana küpü” havaya atarak gösterilen küpe dokunmadan diğerlerinin hepsini bir hamlede toplamalı ve daha sonra gösterilen küpü almalıdır. Yedinci oyunda ise, oyuncu “ana küp” havadayken masa üzerindeki dört küpü birden tıkrıtı yaparak toplar. Oyunun sekizinci aşamasında ise, oyuncu sol elini masanın üzerine koyarak “kale” yapar. Bu durumda sol elinin bileği ve ayası yukarıda olmalıdır. “Kalenin” önüne de dört küpü koyar. Diğer oyuncular bu küplerden birisini gösterir. Oyuncu “ana küpü” havaya atıp tutarken masa üzerindeki küpleri sırayla iterek “kaleye” sokmaya çalışır. Bu esnada gösterilen küpe eli dokunmamalı ve bu küpü “kaleye” en son sokmalıdır.

Hangi oyuncu oyunun tüm aşamasını bir turda hatasız gerçekleştirirse o kazanır. Ancak oyuncu oynarken hata yaparsa ya da küpü tutamayıp düşürürse o zaman sıra diğer oyuncuya geçer ve bu oyuncu kendisinden önceki oyuncu kaldığı yerden devam eder.

Bu oyun baştan sona sadece sağ ya da sol elle oynanır. Oyun sırasında eller değiştirilmez (önce sağ elle başlayıp daha sonra sol elle devam ettirilmez).