

ACIPAYAM FOLKLORUNDA Ç O C U K O Y U N L A R I

O. ACIPAYAMLI

Acıpayam Denizli iline bağlı küçük bir ilçedir. İle uzaklığı 61 km'dir. Denizden yüksekliği 950 m. olan Acıpayam Ovası kenarında kurulmuştur. Yüz ölçümü 1925 km. kadardır. Nüfusu 4857'dir km başına ortalama 39 kişi düşmektedir.

Acıpayam çok eski bir ilçedir. İlk adı Garbi Karaağaç'tır. Ekonomik yetersizliği nedeniyle bir türlü gelişmemiştir. Halk geçimini kısıtlı bir şekilde tarım ürünleri ve hayvancılıkla sağlar. Acıpayam ve köylerinde halıcılık, bıçakçılık ve urgancılık bir hayli ileridir.

Çocuk oyunları

Çoban nasıl bulunur? Oyun için biraraya gelen çocuklardan bir tanesi, diğerlerini

- İnilli,
- Kuş dilli,
- Alman sekiz,
- Bülbül dokuz,
- Çağmanlı,
- Çakır gözlü,
- Öptü beni,

Çıktı biri... diyerek saymağa başlar. "biri" sözcüğü kendisine rastlayan çocuk, kenara çekilir. Orada bulunan diğer çocuklar tekrar aynı şekilde ve aynı sözlerle saymağa devam ederler. Böylece, her saymada bir çocuk sayım dışı bırakılır. Sayım sonucunda ortada kalan çocuk çoban olur.

Çoban aynı yöntem fakat değişik sözcüklerle de bulunur:

- İğne iğne,
- Ucu diğne,

Filfilince,
 Kuş dilince,
 Alman sekiz,
 Bülbül dokuz,
 Karamana,
 Katı kara,
 Çıt kapıdan,
 Götü kara... Sayımlar sonunda en son kalan çocuk, çoban olur.

Diğer bir çoban bulma şekli:

— O... alla bala,
 domatese,
 Vaza vizo,
 lom lom,
 Vazi lom... En sona kalan çocuk çobandır.
 Şarkılı oyunlar:

1. a) *İllim illim oyunu*: Oturmuş durumda olan çocuklar, belli bir ahenkle aşağıdaki sözcükleri hep bir ağızdan söyler ve eğlenirler:

— İllim ilim,
 Macu dilli,
 Safyanı zurna,
 El metelik ko,
 Tep tepeliko,
 Ömürüm papaz kızı,
 Neçizer,
 İnci çizer,
 incisinden,
 Kendisi güzel.

2. b) *Hombulu hoş oyunu*: Şarkı söylenirken kimsenin gülmemesi gerekir. Bu nedenle, oyuncular birbirlerini güldürmek için kaş göz oyunları yaparlar, dillerini çıkarırlar, dirsek dürterler. Kendini tutamayıp güleni yumruklarlar.

Bu oyun sırasında söylenen sözler şunlardır:

- Hombulu hop,
- Gümüş top,
- Benden evvel seslenen,
- Kırk yumruk, kırk cimcik.

2. c) *Sakstgen saksek oyunu*: Bu oyunda, aşağıdaki sözler belirli bir ahenge göre söylenirken gülüntü ve eğlenilir:

- Sakstgen saksek,
- Kuyruğu tümsek,
- Al gelin alsek,
- Hamame koysek.

Şarkısız oyunlar:

2. a) *Gerdan Pisten Oyunu*:

Altı'dan fazla çocukla oynanır. Oyun sırasında çocuklar arka arkaya dizilirler. Dizinin önündeki çocuğa ana, onun arkasındakine kıymetli çocuk denir. Geri kalan çocuklar, ananın çocukları'dır. Oyun oynanırken, başta ana olmak üzere bir çember oluşturacak şekilde dönmeğe başlarlar. Çemberin göbeğinde kedi adı verilen çocuk bulunur. Dönme sırasında ana, kedinin hizasına gelince, kedi:

- Miyav, der. Ana da
- Ne istiyorsun diye sorar. Bunun üzerine kedi:
- Et, şeklinde karşılık verir. Ana ise:
- Daha pazardan gelmedi der.

Ana sözünü bitirir bitirmez, arkasındaki oyuncularla birlikte alanı bir kez dolandıktan sonra aynı yere tekrar gelirler. Bunun üzerine kedi:

- Miyav der. Ana sorar:
- Ne istiyorsun? Kedi cevap verir:
- Kebap. Ana karşılık verir:

— Daha pazardan gelmedi. Bu karşılıktan sonra ana ile arkasındaki çocuklar alanda bir tur yaptıktan sonra aynı yere gelirler. Kedi bir kez daha:

— Miyav der. Ana sorar:

— Ne istiyorsun? Kedi tekrarlar:

— Kebap. Ana:

— Yemiyersen deyince, kedi ileri fırlayarak çocukları teker teker yakalıyarak alanın bir kenarına götürür. Bu durum üzerine ana ağlamağa başlar. Kedi anaya sorar:

— Niçin ağlıyorsun? Ana cevap verir:

— Kıymetli çocuğum için ağlıyorum.

Aynı anda kedinin kaptığı çocuklardan bir tanesi toplayarak ana'nın yanına gelir. Ana ağlayarak:

— Bu değil der, ağlamasına devam eder. Bunun üzerine diğer bir çocuk ağzını yamultarak anasının yanına gelirse de, anası:

— Bu da değil diyerek ağlamasını sürdürür. Sonuçta bütün çocuklar değişik vücut hareketleri yaparak analarının yanına gelir ve aynı cevabı alırlar. En nihayet, kıymetli çocuk süzüle süzüle anasının yanına gelir Ana:

— Oğlum sen neredeydin? Diyerek onu bir güzelce döver. Oyun da bu hava içinde sona erer.

2. b) *Pisten Oyunu*:

— Haydi pisten oynıyalım diyen çocuklar biraraya gelirler. İçlerinden birini karakedi seçerler. Çocukların en büyüğü ise ana olur. El ele veren çocuklar bir çember oluştururlar. Çemberin ortasında bulunan ana, önce, havayı göstererek:

— Oraya et astım, dedikten sonra yeri göstererek:

— buraya yumurta gömdüm. Ben geyecek yumeye gidiyorum. Acıkırsanız, bunları yiyin dedikten sonra oradan uzaklaşır. Ananın oradan uzaklaşmasından yararlanan karakedi gelerek çocukların sağa sola bakmalarından istifade ederek et ile yumurtayı yer gider. Açılan çocuklar, en büyüğünden başlamak üzere en küçüğüne kadar sırasıyla alana gelirler. Fakat, yiyecek bulamadıkları için hepsi de

aç kahr. Bundan sonra elele veren çocuklar bir çember oluştururlar. En küçük çocuk, kendisinden biraz büyük olana:

— Yiyeceklerimizi kim yedi? diye sorar. O da yanındakine aynı soruyu yineler. Böylece, en büyük çocuğa kadar aynı soru tekrarlanır. Sıra en büyük çocuğa gelince, o, bütün kardeşlerini yanına alarak ana'larına giderler. Büyük çocuk anaya:

— Yiyecekler yokolmuş, aç kaldık der. Ana çocuklarıyla birlikte yiyecekleri sakladığı yere gelir. Et ile yumurtayı sakladığı yerde bulamayınca:

— Yiyecekler yerlerinde yok, karakedi yemiş derdemez, bütün çocuklar karakedinin üstüne çullanarak onu bir güzel döverler.

2. c) *Leblebi Sultan*:

Yalnız kızların oynadığı bir oyundur. Çocuklar, iki uçlarında en büyükleri olmak üzere atnalı şeklinde dizilirler. Uçtaki kızlardan biri diğerine:

— Leblebi sultan der. Öteki yanıt verir:

— Uzun urgan. İki kız arasındaki konuşma aşağıdaki düzende uzayıp gider:

— Verdiğim süt pişti mi?

— Pişti.

— Gelin olacak kız içti mi?

— İçti.

— Kaç kaşık?

— Üç kaşık.

— Nesi oldu?

— Kızı oldu.

— Adı ne?

— Naciye.

— Davulla mı gelelim, zurna ile mi?

— Zurna ile.

Son cevap zurna ise oyuncular ellerini bırakmadan zur... zur... diyerek birbirlerinin kolları arasından geçerler, eğer son cevap davul-

sa yine ellerini bırakmadan dan... dan... diyerek birbirlerinin kolları altından geçerler.

Bu oyun, oyuncu sayısı kadar tekrarlanır. Davullamı gelemim, zurna ile mi sorusuna gelinceye kadar, aynı sorular sorulur aynı yanıtlar verilir. Yalnız davul ve zurna sözcüklerinin yerini başka sözcükler alır. Örneğin:

— Portakalla mı gelemim, limonla mı? sözcükleri gibi. Yanıt da

— Portakal ile ya da

— Limonla şeklinde olur. Bu yanıtlar üzerine elele tutuşmuş olan çocuklar, ellerini bırakmadan birbirlerinin koltuk altlarından geçerler.

Oyunun en son yinelenmesinde, baştaki oyuncular:

— Gök yıkıldı, gök yıkıldı diye bağışarak başka bir yere giderler orada yere bir takım işaretler, çizerek, bu işaretlerin herbirine Atatürk, Ankara, baklava, saraylı v.b. isimler verirler. Çocuklardan her biri bu isimlerden birine sahip çıktıktan sonra oyun bitmiş olur.

2. c) *Sellerli*:

Bu oyuna katılanlar ikişer ikişer eşleşirler. Eşlerden biri alta yatar. Buna eşek adı verilir. Üsttekilerden herbiri ellerindeki topu yere vurup tutmağa çalışırlar. Topu elinden kaçırarak oyuncu derhal kaçmağa, altaki oyuncu ise topu yakalayarak kaçanı vurmağa çalışır. Üsteki kaçan oyuncuyu vuran eşek olmaktan kurtularak üste çıkar.

Bu oyun oyuncular yorulana kadar sürer.

2. d) *Yağır Eşek Oyunu*:

Oyunculardan biri avucunun içinde çöp saklar. Çöpü kim bulursa o çoban olur. Ellerini dizine dayayarak yere eğilir. Tüm oyuncular, çobanın üzerinden atlarlar. Atlayamayan çoban olur. Oyuncuların hepsi çobanın üstünden atladıkları takdirde, ikinci turda ilk oyuncu çobanın sırtına mendil kor. Mendili düşüren çoban olur ve yere yatar.

Oyun bu şekilde sürer, gider.

2. e) *Memiş Oyunu* :

Uzakça bir yere taş dikilir. Her oyuncu yassı taşı bu taşın hizasına atar. Taşı geride kalan çoban olur. Çoban yassı taşın üzerine yuvarlak bir taş yerleştirir. Oyuncular, belli bir uzaklıktan, yassı taşlarıyla bu yuvarlak taşı vurmağa çalışırlar. Yuvarlak taş vurulmaz, oyuncular koşarak evvelce atmış oldukları yassı taşlarını almağa çalışırlar. Çoban ise vurulan yuvarlak taşı hemen yassı taşın üzerine koymak ister. Eğer, çoban yuvarlak taşı yerine yerleştirdikten sonra, henüz taşı almayan varsa, o çoban olur.

2. f) *Sinnenmece* :

Oyunculardan biri avucunda çöp saklar. Çöpü ilk bulan çoban olur, yumulur. Belli bir süre bekledikten sonra, gözlerini açarak saklanan arkadaşlarını bulmağa çalışır. İlk gördüğü oyuncu çoban olur.

2. g) *Gayrak Oyunu* :

Bu oyunda yassı taşa gayrak, yuvarlak taşa kosa adı verilir. Belli bir uzaklığa dikilen kosaya oyuncular kayrak'larını atarlar. Taşı geride kalan oyuncu çoban olur. Kayrağı en ileri gitmiş olan ise taşı en önce atar. Her oyuncu kayrağı ile hem kosayı vurmağa çalışır, hem de kosanın mümkün olduğu kadar ileri gitmesini ister. Eğer kosa elli ayak giderse bir çul, yüz ayak ileri giderse iki çul olur.

Çoban oyuncularını, kosanın ileri fırlatıldığı uzaklık kadar sırtında taşımakla yükümlüdür.

2. h) *Kosa Oyunu* : Düzgün bir yere çukur kazılır. Bu çukura Acipayam'da kuyu adı verilmektedir. Daha sonra, kuyunun yanına bir kosa konur. Oyunculardan değneği en kısa olan, kosa'yı kosarken diğer bir deyimle değneği ile kosa'yı iterken, değneği daha büyük olan oyuncu kosa'ya vurmağa çalışır, Eğer bu oyuncu kosa'ya vuramazsa çoban olur. Bundan sonra çoban kosa'yı çukura koymağa çalışır. Oyuncular da çobana mani olmağa çalışırlar. Burada dikkat edilecek nokta, hiçbir oyuncunun değneğini çobanın değneğine değdirmemesidir. Aksi durumda, değneği çobanın değneğine değen oyuncu çoban olur.

2. ı) *Kazık Oyunu* :

Gelişi güzel oyunculardan biri, elindeki ucu sivri kalın değnekleri, yere saplamağa çalışır. Bu değneklere kazık adı verilir. İkinci

oyuncu, kendi kazıklarını, dikili kazıkların dibine atarak bunları devirmeğe çalışır. Böylece yerinden söktüğü her kazık için bir kazık alır. Aksine, yerinden deviremediği her kazık için bir kazık verir.

2. i) *Papuç Almaca:*

Oyunculardan birinin avucuna sakladığı ilk çöpü bulan çoban olur. Bundan sonra yere bir kazık çakılır. Oyuncular, kazığın dibine papuçlarını yıgarlar. Çoban, kazığın ucuna sıkıca bağlanmış bir kulaç uzunluğundaki ipin ucundan kazığın etrafında pırlanmağa (dönmeğe) başlar. Ayağıyla, papuçları buldukları yerden kapmak isteyen oyunculara vurmağa çalışarak, onlara engel olmak ister. Eğer, çoban ayağıyla bir oyuncuya vuracak olursa, bu oyuncu çoban olur. Öte yandan çoban hiçbir oyuncuya tekmeyle vuramadığı halde, kazığın dibindeki tüm papuçları kaptırırsa, bu takdirde elindeki ipin ucunu bırakarak kaçmağa başlar, bu kaçma işine hacca gitme denir. Yani çoban hacca gider. Bu durum üzerine, oyuncular ellerindeki papuçları çobana atarak onu cezalandırırlar.

2. k) *Dilbant Oyunu:*

Bu oyuna adını, oyunda kullanılan 1 m. kadar uzunluğunda düz bir ağaç parçası vermektedir.

Oyuna başlanılmadan önce çoban seçilir. Bunun için tüm oyuna katılanlar çömelmiş bir durumda yere otururlar. Hepsi birden dilbantlarını sağ ayaklarının uç kısmına vururlar. Bu hareketin sonunda dilbantlar ileri fırlar. Hangi oyuncunun dilbandı geride kalmışsa o çoban olur.

Çobanın bulunmasından sonra oyuncular bir dizi halinde yan yana otururlar. Çoban dilbandını, oyuncuların biraz önüne ve onlara koşut gelecek bir şekilde kor. Dizinin en sağındaki çocuk, yüzünü çobanın dilbandına çevirir. Böylece tüm vücuduyla dilbanda dönmüş olur. Daha sonra sağ ayağını öne alarak diz çökme durumuna geçer. Sağ elinde tuttuğu dilbandı sağ ayağının uç kısmına fırlatır. Oyuncunun ayak ucuna çarpan dilbant, çobanın dilbantına doğru yönelir. Eğer, çocuğun dilbandı, çobanın dilbandına değerek ileri kaymışsa, çoban dilbandını eski yerinden alıp, oyuncu çocuğun dilbandının ulaştığı yere yine oyuncu dizisine koşut olmak üzere koyar. Bunun üzerine, aynı oyuncu dilbandını alarak vücudu çobanın dilban-

bandına dönük olarak yine aynı şekilde sağ ayak ucuna vurarak ileri fırlatır. Oyuncunun dilbandı, çobanın dilbandına değerek ileri gitmişse, çobanın dilbandı bir önceki oyundaki gibi oyuncunun dilbandının gittiği yere ve oyuncu dizisine koşut olarak konur. Daha sonra bir önceki oyundaki tüm işlemler aynen tekrarlanır. Ta ki, oyuncunun dilbandı, çobanın dilbandına değmeyinceye kadar. Bu durumda, çoban oyuncunun dilbandını hapseder. Diğer bir deyimle oyuncunun dilbandını oyun dışı bırakır. Şimdi sıra sağdan ikinci oyuncuya gelmiştir. O da birinci oyuncunun yaptığı işlemleri harfiyen uygular. Yalnız, ikinci oyuncunun dilbandı çobanın dilbandına değdiği zaman, çoban birinci oyuncunun hapsettiği dilbandını da geri vermek zorundadır. Oyun, çoban tüm oyuncuların dilbanlarını hapsedinceye kadar sürer.

Çoban hapsettiği dilbantları birbirlerine karıştırdıktan sonra, hepsini birden havaya atar. Yere düşen dilbantlardan en üstte olanın sahibi kimse, giderek onun sağ dizine oturur. Bu oyuncunun dilbandını sağ ayak ucuna vurdurarak, kendi dilbandına doğru fırlamasını sağlar. Oyuncunun dilbandı gidip kendi dilbandına değecek olursa bu takdirde çoban, attığı dilbandın sahibi olur. Aksi durumda, dilbandın sahibi olan çocuk çoban olmaktan kurtulur.

Daha sonra çoban, dilbantlar yığınına giderek üstte olan diğer bir dilbandı alır. Sonra, bu dilband sahibinin dizine oturarak, daha önceki çocukta yaptığı işlemleri aynen uygular. Eger, çoban çocukların dilbantlarının hiçbirinin dilbandına vuramayacak olursa, oyun tekrarlanır. Oyuna tekrar sağdaki oyuncudan başlanır. Yalnız, bu kez, dilbandını, çobanın dilbandına vuran çocuk, dilbandını sağ ayak ucuna vurdurarak, onu mümkün olduğu kadar uzaklara atmağa çaba gösterir. Çünkü, oyuncu dilbandının gittiği yere kadar çobanın sırtına binecektir. Bu gibi durumlarda dilbandını 40 m. kadar uzaklığa fırlatabilen oyunculara rastgelinmiştir.

2. 1) *Kındırgeç oyunu:*

Meydan yerine diklemesine kalınca bir kazık dikilir. Kazığın üstüne ve ona dik olarak ortasında çukuru bulunan uzunca bir direk, bu çukur kısmından yerleştirilir. Direğin bu çukur bölümünde kömür vardır. Çocuklar, kazığın üstüne yerleştirilen bu direğin iki uç kısmına asılarak, direği kazık üzerinde döndürürler. Çukurdaki kömür nedeniyle, direk döndürülürken gıcır, gıcır gıcırda.

