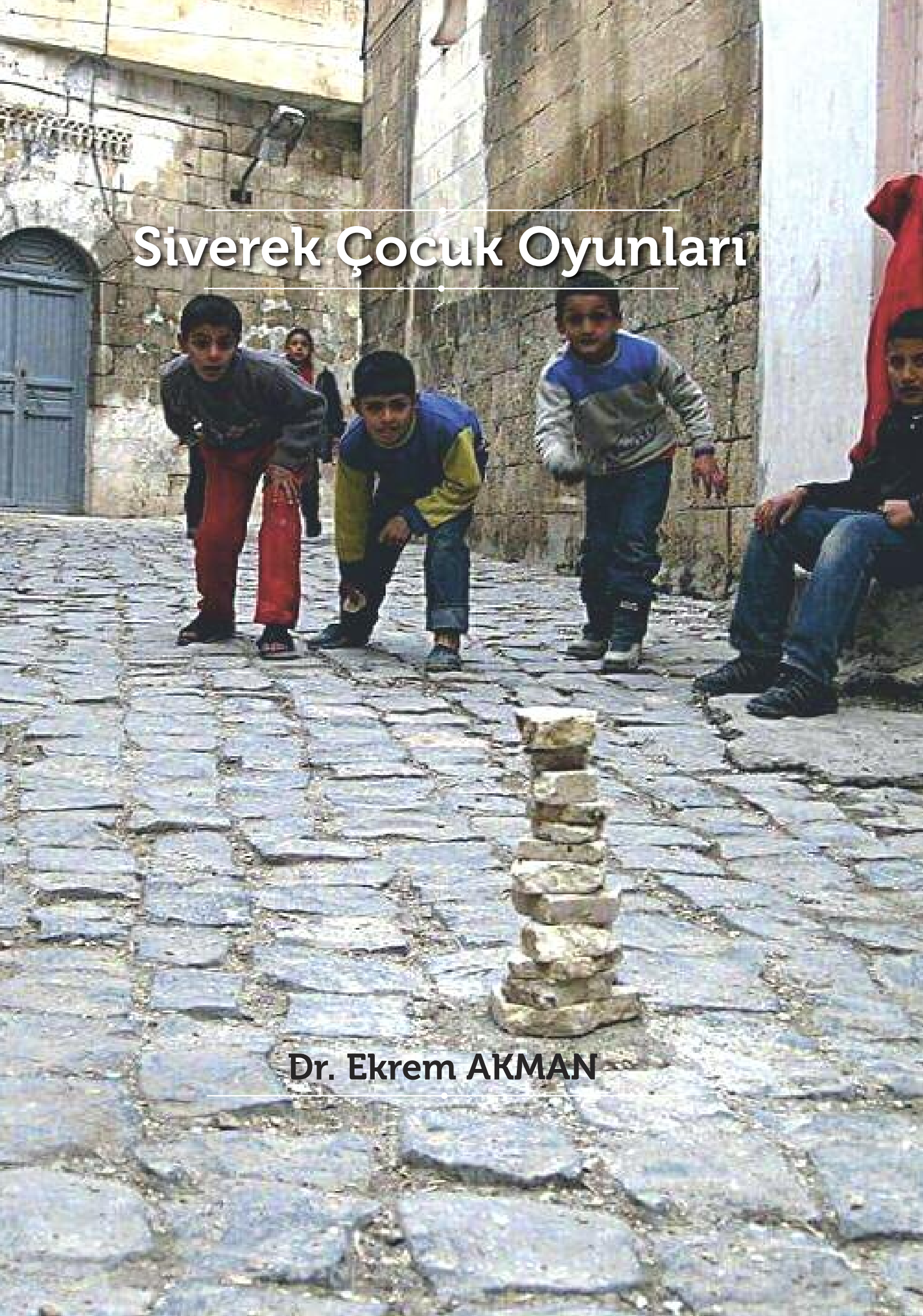


Siverek Çocuk Oyunları



Dr. Ekrem AKMAN

“

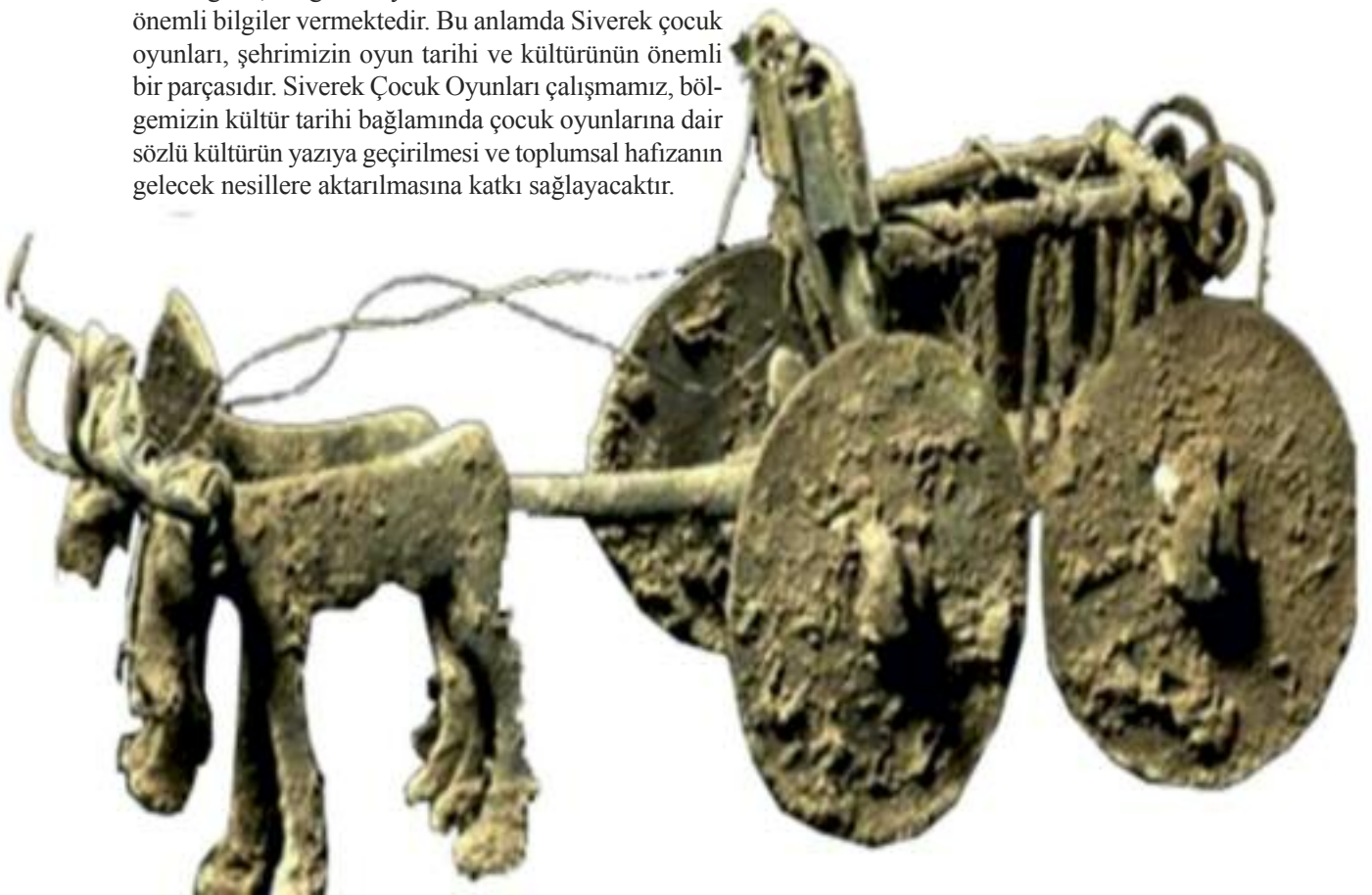
Uygarlıklara ev sahipliği yapmış Urfa'nın kadim bir oyunlara sahip olduğu tartışmasızdır. Şanlıurfa Arkeoloji müzesindeki 5000 yıllık çocuk oyuncakları, bu kadim kültürün benzersizliğini göstermesi açısından önemlidir.

”

Dr. Ekrem AKMAN

Her toplum, kültürünü ve sahip olduğu değerlerini koruma, bu değerleri gelecek nesillere aktarmayı amaçlar. Geleneksel çocuk oyunları kültür taşıyıcı - eğitici - öğretici muhtevaya sahip toplumun değerler manzumesinden beslenmiş kolektif şuur temsilcisi ürünleridir. Popüler kültürün, geleneksel kültüre dönük bastırıcı, yok sayıcı, unutturucu gibi telafisi mümkün olmayan hasarlara neden olmaktadır. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunlarının kayıt altına alınması bir zorunluluktur. Çevremizden aldıklarımızla geliştirdiğimiz ve çocukluk devresinde semboller eşliğinde hayat bulan dünyamız, zamanla davranışa dönüşür. Çocuk gelişimi açısından geleneksel oyun kültürü, sağlıklı bireylerin oluşumunda en önemli dinamiklerdendir.

Uygarlıklara ev sahipliği yapmış Urfa'nın kadim bir oyunlara sahip olduğu tartışmasızdır. Şanlıurfa Arkeoloji müzesindeki 5000 yıllık çocuk oyuncakları, bu kadim kültürün benzersizliğini göstermesi açısından önemlidir. Şanlıurfa, Harran, Viranşehir, Birecik, Bozova, Suruç, Hilvan, Akçakale ve Ceylanpınar ile Tirtiş gibi antik yerleşimlerden günümüze ulaşan buluntular, sözlü veya yazılı belgeler, bölgenin oyun kültürü ve tarihi hakkında önemli bilgiler vermektedir. Bu anlamda Siverek çocuk oyunları, şehrimizin oyun tarihi ve kültürünün önemli bir parçasıdır. Siverek Çocuk Oyunları çalışmamız, bölgemizin kültür tarihi bağlamında çocuk oyunlarına dair sözlü kültürün yazıya geçirilmesi ve toplumsal hafızanın gelecek nesillere aktarılmasına katkı sağlayacaktır.



LAHTI-KOZA

Oyun Alanı: Çimenlikler, sokaklar, boş alanlar

Oyun Araçları:

1)**Koza:** Yumruk büyüklüğünde yuvarlak taş,

2)**Lahd:** Elle atılabilecek disk şeklinde yassı yuvarlak taş. Her oyuncunun bir lahdi olur.

Oyuncular: En az iki kişi. 5-6 oyuncu arasında zevkle oynanır.

Gelen geçenin az olduğu, oyun taşlarından çevrenin ve oyuncuların zarar görmeyeceği temiz bir sokak veya boş bir alan oyun için idealdir. Önce ucu sivri taşla oyuna başlama çizgisi çekilir. Sonra oyuncuların göz kararı ile belirledikleri bir uzaklıkta (beş altı metre) bir tümseğe koza dikilir. Oyun şu şekilde oynanır.

1- Oyuna başlama kurası çekilir. Beş altı metre uzaklıktaki tümsek ya da büyükçe bir taşın üzerine konan ve "koza" denen hedefe oyuna başlama çizgisini geçmeyecek yerden sıra ile herkes elindeki "lahd"ini atar. Herkes atışını tamamladıktan sonra karışla ölçüm yapılır. Kimin "lahdi" koza'ya en uzaksa o kişi ebe seçilir. Kura oyunun birinci aşamasıdır.

2- Attığı taş en uzakta kalan kişi ebe olarak kozanın başına geçer. Diğer oyuncular başlama çizgisini geçmeyecek şekilde ellerindeki yassı yuvarlak taşı (lahd) kozaya sırayla atarlar. İsbet olursa ebe uzağa fırlayan kozayı alıp gelinceye kadar lahdi atan kişi kendi taşını alıp kaçar. Eğer kaçacak zaman bulamazsa ayağını kendi lahdinin üzerine koyarak kaçmak için fırsat bekler. Sırayla diğer çocuklar da lahdlerini atarlar.

Koza isabet aldığı anda ebe onu yerine yerleştirenceye kadar lahdlerini alıp oyun çizgisinin arkasına kaçabilirler. Ebe lahdi yerine koyduktan sonra başlama çizgisini geçmeyenlere eli ile dokunursa o kişi ebe olur. Oyun içinde koza yakınında ayağını kendi taşının(lahd) üzerine koyarak diğer oyuncuların kozayı uzağa fırlatmalarını bekleyen kişi eğer ayağı ile kendi lahdni havaya kaldırarak tek seferde tutabilirse serbestçe lahdini alıp yerine geçme hakkına sahip olur.

Oyunun belli bir süre ve sınırı yoktur. En iyi oyuncu kozaya isabet ettirerek onu en uzağa fırlatan kişilerdir. Oyunda atma, koşma, hedefe isabet ettirme ve taşları tanıma yetenekleri gelişir

Kaynak: E.Akman, R.Gültekin,H. Demirbağ,K.Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek kaymakamlığı Yay. Ankara.2003.

Kaynak Kişiler: Mahmut ÇİĞDEM (yaş 60), Orhan ÖZÇINAR (yaş 35), Yusuf ALAŞHAN (45) İsmail Balıkcı (Yaş 29)

HAMAM PUÇI

Oyun Alanı : Temiz bir bahçe ya da çim alan.

Oyun Araçları : Temiz birkaç avuç toprak. Su, kurşun kalem büyüklüğünde birer ince çubuk.

Oyuncu sayısı : En az iki kişi. Birkaç kişi de olabilir. Daha çok yedi-sekiz yaşındaki çocuklar oynarlar.

Temiz ve kuru bir alanda (toprak ya da çimenlik olması gerekir.) ortaya bir tümsek kuru toprak bırakılır. Toprak kümecığinin etrafında oturan çocuklar bir şişe ya da küçük kovadan elleri ile toprak tümseğinin üzerine suyu serpiştirirler. Kuru toprağın üzerine serpiştirilen su ile kuru toprak kümesinin üstü kaymak şeklinde kabuk tutar. Çocuklar elleri ile dağılan toprağı toplayarak birkaç defa daha su serpiştirirler.

Çocuklar ellerindeki kalem inceliğindeki çubukları ile üstü iyice kabuk tutup sertleşen toprağın altından kendi önlerinde birer tünel şeklinde delikler açarak oradan kuru toprağı dışarı çıkararak kendi önlerinde biriktirirler. Bu arada içi boşalan tümseğın kabuk kısmı içi boş bir kubbe şeklini alır. Oyunun en zevkli anı bu kubbe oluşturulmasıdır. Oyun sırasında birkaç defa dağılıbilir. Onun için yedek kuru toprak hazır olmalıdır.

Bundan sonra her çocuk kendi tarafına kazdığı deliğın ucunda toprağı set haline getirerek birer havuzcuk oluştururlar. Çocuklar kubbenin üstünü ucu sivri ince bir çubukla delerek buradan içeriye su bırakırlar. Üstten bırakılan su kimin havuzuna daha çok giderse oyun sıralamasında birinciliğı o kazanır.

Oyun su ve toprağın etkileşimini yakından görerek özellikle çömlek ve el sanatlarında su ile toprağın kullanımında yetenekleri geliştirmektedir.

Kaynak: E.Akman, R.Gültekin, H.Demirbağ, K.Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek Kaymakamlığı Yay. Ankara.2003,

Kaynak Kişiler: Mahmut ÇİĞDEM (yaş 60), Şükrü KOÇDEMİR(yaş42), Yusuf ALAŞHAN (45) Kemal PARLAK (24)



BİRRE- KOM

Oyun Alanı : 50-60 metre genişliğinde bir açık alan ya da günümüzdeki çim saha büyüklüğünde kapalı sahada oynanabilir.

Oyuncular: En az beşer kişilik iki takım ve bir hakem.

Belirlenen sahanın ortasına sahanın büyüklüğüne göre 1.5-2 metre çapında bir daire çizilir. Hakem grup başkanlarını belirledikten sonra kura çektirir. Oyun savunma ve saldırı şeklinde devam eder. Bir grup daireyi koruma görevi alırken, diğer grup bir şekilde daireye girmeye çabalar.

Daireyi korumakla görevli grup sırtlarını daireye vererek belli uzaklıkta duran diğer grubun daireye ayak basmalarını engeller. Bu arada daireye girmeye çalışan oyunculardan biri ellenirse ya da diğer takımdan biri daireye ayak basarsa oyunun bir seti sona erer. Oyun için belli bir süre set sayısı tayin edilir.

Oyun çeviklik ve koşu yeteneğini geliştirir. Daha çok yetişkin çocuklar ve gençler tarafından oynanır.

Kaynak:E.Akman, R.Gültekin, H.Demirbağ, K.Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek kaymakamlığı Yay. Ankara.2003,

Kaynak Kişiler: Mahmut Çiğdem (yaş 65), Orhan Özçınar (yaş 35) Şükrü KOÇDEMİR (42)

KURRIM

Oyun Alanı : Yaz gecelerinde mahalle çocuklarının toplandığı alanlar.

Oyuncular : Sayıda sınır yoktur. O anda hazır olan tüm çocuklar oynayabilir.

Çocukların yaz gecelerinde sokak aralarında en sevdikleri bir kovalamaca oyunudur. Oyuna başlamak için bir kişi çocuklara kura çektirir. Avuçta gizlenen taş bulan ebe olmaktan kurtulur. Boş bulanlar içinde de kurallar devam eder. Sonunda ebe seçilen kişi ebe olarak bir köşe, direk, belirli bir eşya ya da kapı gibi belirli bir yeri korumakla görevlendirilir. Diğer çocuklar ebenin koruduğu alana veya eşyaya bağırarak “kurrım” diye el değiştirmeye çalışırlar.

Çocuklar buraya saldırırken ebe onlara el vurarak onları oyundan düşürmeye çalışır. Oyun çok uzadığında bazen iki kişi arasında oyun alanın dışına çıkarak birbirlerini dakikalarca kovalarlar. Bu kovalamaca çok uzadığında ya iki oyuncu yorulduklarında oyun biter.

Oyun bir koşma ve kovalama oyunudur.

Kaynak:E.Akman, R.Gültekin, H.Demirbağ, K.Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek Kaymakamlığı Yay. Ankara.2003,

Kaynak Kişiler: Mahmut Çiğdem (yaş 65), Orhan Özçınar (yaş 35)



KOLÇI- KAÇAKÇI

Oyun Alanı : Daha çok yaz gecelerinde oynanır. Gündüz de oynanabilir.

Oyuncular : En az 4 kişi. Oyuncu sayısının çok olması oyunu daha zevkli hale getirir.

Çocuklardan biri hakem olarak takımları belirler. Bunun için hakemin önüne gelen her çocuk kollarını yere paralel olarak uzatır. Hakem çocuğun kollarını karışla ölçerken birinci karşıta kolçi ya da kaçakçı diyerek saymaya başlar. Omuz hizasına kadar karışlama kolçi diye biterse o oyuncu kolçi takıma, kaçakçı diye biterse kaçakçı takımına gider.

Oyuncu seçme faslı bittikten sonra kaçakçı seçilenler duvar arkalarına, köşelere, kapı aralıklarına saklanırlar. Kolçılar da bunları tek tek bulup el değdirerek onları oyun dışı etmeye çalışırlar.

Oyun belli bir dönemde özellikle bu bölgede tütün kullananlara, İnhisar (tekel) dairesinin memurlarının (kolcu) takiplerini çocuk dünyasında canlandırılması şeklindedir. Sosyal olayların çocuk zihnindeki izdüşümü oyunlar şeklinde ortaya çıkmaktadır.

Kaynaklar: E.Akman, R.Gültekin, H.Demirbağ, K.Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek kaymakamlığı Yay. Ankara.2003,

Kişiler: Mahmut Çiğdem (yaş 65), Yusuf ALAŞHAN (Yaş 45) Piyo Muhammed Öğren (Yaş 75)

ACURO DENDİK HURO

Oyun alanı : En az 50-60 metre genişliğinde bir saha

Oyuncular : 8-10 kişi arasında oynanır.

İki takım halinde oynanır. Saha bir taş veya tebeşirle ortadan ikiye ayrılır. Oyunu başlatmak için kura çekilir. Oyunu başlatan takım oyuncularını sırayla diğer takımın alanına sürer. Oyuncu rakip sahanın çizgisine gelir. Derin bir nefes aldıktan sonra bilinen tekerlemelerden birini yüksek sesle tekrarlaya tekrarlaya karşı tarafın sahasına ve oyuncularına arasına dalar.

“Acuro dendık huro.....ancuro dendık huro....ancuro dendık huro...” “dendık huro... dendık hurı... huro huro... huroooooo.” şeklinde devam eder.

Ya da “Damaçam dolu saçma ben geliyem sen kaçma...” “ben geliyem sen kaçma... ben geliyem sen kaçma... kaçma.. kaçma.. kaçmaaaaa” şeklindeki tekerlemeleri nefesi kesilinceye kadar söyler.

Oyuncu bu tekerlemeyi nefes almadan söylerken, karşı tarafın oyuncularına adeta meydan okur bir şekilde kabarak ortalarında dolandır. Bu arada diğer oyuncular da hem tekerlemeyi söyleyen oyuncuya tekerlemeyi söylediği sırada yakalanmamak ve nefesi tükendiği anda



onu yakalamak için yakınında bulunurken ona yakalanmamaya çalışırlar. Çünkü tekerlemeyi söyleyen oyuncu elini kime değdirse o oyun dışı olur. Tekerlemeyi söyleyen çocuk nefesi tükeneceği sırada kendi alanına doğru hızla kaçmaya başlar. Bu arada diğer çocuklar onu çizgiye varmadan yakalamaya çalışırlar. Oyuncunun nefesi tükenmeden kendi sahasına varırsa dokunduğu diğer oyuncular elenmiş olurlar. Bu arada kaçan ve onu yakalamaya çalışan çocuklar arasında yaka paça bir mücadele başlar.

Bu oyunda koşarken söylenen başka tekerlemeler de vardır. Örnek:

“Ancur dıxum nadım te...dı dım jına ape te.” gibi

Kaynak:E.Akman, R.Gültekin, H.Demirbağ, K.Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek kaymakamlığı Yay. Ankara.2003,

Kişiler: Mahmut Çiğdem (yaş 65), Şükrü KOÇDEMİR (yaş 42) Yusuf ALAŞHAN (Yaş 45)

ÇELİK-TOL (VİİİÇÖ VİÇÖ)

Oyun Alanı : Açık toprak ya da çim alan. Yer kazılabilmeli.

Oyun Araçları: Tol ve çelik adları verilen iki çubuk. Tol 60-70 cm uzunluğunda, çelik de bir karış kadar olmalıdır.

Oyuncular : En az dört kişi

Her oyuncunun elinde birer **tol** ve **çelik** vardır. Çocuklar bu oyun için odunlar arasından veya kurumuş ağaç dallarından özenle seçtikleri tol ve çeliklerini küçük çakı ile atış yapmaya elverişli hale getirirler. Tolun ucu aynı zamanda toprağı kazabilecek sivrilik ve sertlikte olmalıdır.

Kenarları 4-5 metre uzunluğunda kare şeklindeki alanın köşelerinde birer nokta tespit edilir. Her oyuncu kare şeklindeki bu alanın bir köşesinde yerini alır. Kura sonucu ebe seçilen çocuk sırayla diğer oyuncularından birine çelik denem çubuğu havada fırlatarak atar. Birinci oyuncu kendisine doğru havalandırılan çelik'in ortasına vurmaya çalışarak onu havada vurur ve olabildiğince uzağa fırlatır. Bu arada herkes kendisi için belirlediği noktada durmaktadır. Çubuğu(çelik) uzağa fırlatılan çocuk onu almaya koşarken yerinden ayrılır ayrılmaz boş bıraktığı noktaya diğer üç oyuncu hücum ederek, o noktayı hızlı bir şekilde ellerindeki tollarla kazmaya başlar. Çocuk uzağa fırlatılan çubuğunu alıp gelinceye kadar diğer oyuncular onun boş bıraktığı yerini kazarlar. Çelikle gelen çocuğa yakalanmamak için hızla yerlerine geri gelirler. Kim ona yakalanırsa onun yerine geçer ve ebe olur.

Oyun bu şekilde devam eder. Oyunda ellenen diğer çocukların da yerleri kazılır. Oyun sonunda kimin üzerine bastığı noktada kazılan çukur daha büyükse o kişiye oyun cezası verilir.

Oyunun cezası: Oyunu kaybeden çocuk ayağını kendi çukuruna koyar. Diğer çocuklar çukurun etrafında biriken toprağı ayağının üzerine atarak ayağını toprağa gömerler ve ayakları ile birazcık ceza olsun diye bastırırlar.

Oyunun başka bir şekli; oyunda ebe seçilen çocuğun çukuru belli bir büyüklüğe geldiğinde onun ayağı çukuruna gömülür diğer çocuklar oyuna devam ederler. Böylece diğer oyuncuların da sırayla ayakları çukurlara gömülür ve tek tek elenirler. En sona kalan oyuncu ayağı çukura girmekten kurtulur.

Oyunda ağaç işleri, toprağı tanıma, atış ve koşu yetenekleri gelişir.

Kaynak: E.Akman,R.Gültekin,H.Demirbağ,K.Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek kaymakamlığı Yay. Ankara.2003,

Kişiler: Mahmut Çiğdem (yaş 65), Tahsin ÇETİNER (Yaş12)

ARPA ÇARPA

Oyun Alanı : Bahçede oynanabilir.

Oyuncular : Daha çok küçük çocuklar oynarlar.

Oyun Araçları: Ucu düğümlü sapan adı verilen bir mendil veya atkı (düğüm çok sert olmamalıdır.)

Halka halinde oturan çocuklardan yaşça büyük olan birisi başkan seçilir. Başkanın elinde sapan adı verilen ucu düğümlü bir mendil ya da atkı vardır. Başkan halka halindeki oyunculara işaretlerle bir hayvan ya da nesneyi tarif eder. Tarif yaparken hayvan ya da nesnenin adını söylemez. Sadece “*başı but but bu kadar, gözleri but but*

bu kadar, ayakları but but bu kadar, gövdesi but but bu kadar. “ ya da “*gövdesi buk buk buklican, kanatları oklican, ağzı buklican* (bu kadar) diye elleri ve mimikleri ile işaretler yaparak soracağı hayvan ya da nesneyi iyice tarif eder.

Başkan soracağı nesneyi, iyice tarif ettikten sonra sıra ile ucu düğümlü sapanı birinci oyuncunu eline vererek “bu nedir?” ya da “bu hayvanın adı nedir?” diye sorar. Bilmezse ikinci oyuncunu eline sapanı vererek ona da sorar. Böylece sıra ile bütün çocuklara tarif ettiği hayvanın adını sorar.

Çocuklardan biri soruyu doğru cevapladığı anda başkan sapanı bilen kişinin eline bırakarak “*arpa çarpa arpa çarpa*” diye bağırınca cevabı bilen hariç diğer çocuklar kaçmaya başlarlar. Cevabı bilen kişi elindeki sapan ile kime rast gelse vurmaya başlar. Başkan “*arpa çarpa arpa çarpa*” diye bağırma devam ettikçe vurma ve kovalama devam eder.

Başkan cevabı bilen kişinin kendisinden iyice uzaklaştığını görünce aniden “*buğday buğday.. buğday... ” ya da ” buğd..a buğda”* diye bağırma başlar. Bunu üzerine kaçan çocuklar biraz önce kendilerine vurmaya çalışan ebeyi yakalayıp oyun gereği vurmaya çalışırlar. Ebe can havlı ile başkana yetişmeye çalışırken, başkan yeniden “*arpa çarpa arpa çarpa*” diye bağırınca elinde mendil olan çocuk tekrar onlara geri dönerek elindeki sapan ile vurmaya çalışır. Onlar da yakalanmamak için kaçırlar. Oyun böylece devam eder. Başkan yeniden başka bir nesneyi tarif etmek için onları toplayıncaya kadar oyun bu şekilde devam eder.

Kaynak: E.Akman,R.Gültekin,H.Demirbağ,K.Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek kaymakamlığı Yay. Ankara.2003,

Kişiler: Mahmut Çiğdem (yaş 65), Ramazan BAHÇEVAN (yaş 35) İbrahim KUCAKLI (YAŞ 12)

SERE SALE (Yıl Başı Eğlencesi)

Özellikle Rumi Takvimde yılbaşı gecelerinde mahalle gençlerinin ve çocukların yılda bir kere tekrarlanan bir oyun ve eğlencedir. Mahallenin çok ileri yaşlarda olmayan genç ve çocukları yılbaşı gecelerinde bir araya gelerek aralarından iki arkadaşlarını damat ve gelin ola-



rak seçerler. Burada gelin rolünü de erkek bir genç oynar. Gençler bulabildikleri müzik aletleri ile şarkılar, maniler, tekerlemeler söyleyerek bağıra çağıra mahalledeki evleri tek tek gezerler.

Önüne geldikleri evin kapısının önünde zilli deflerle önce iyice oynarlar, sonra

“*sere sale bine male
pir kurbana sere kâle.*”

(Evde yaşayanların durumuna uygun başka tekerlemeler de söyleyebilirler. Eve yeni gelin gelmişse erkek çocuk için dua ya da evde bekar gençler varsa evlenmeleri için maniler gibi.) Şeklinde tempo tutarak kapıyı çalarlar.

Ev sahibi sahibi kapıya gelince rol gereği gelin bayılmış gibi yaparak kendini yere atar. Ev sahibi “*Ne istiyorsunuz?*” deyince damat “*Geline soralım*” der. Geline dönerek “*Ne istiyorsun?*” Diye sorar. Gelin de evde olabileceğini tahmin ettiği mevsimlik meyve, yiyecek ya da kuru yemişleri sıralamaya başlar. “*Benim canım ceviz, sucuk, badem, bastık, üzüm ister.*” diye cevaplar. Bazen da gelin ancak para verilirse kalkacağını söyler.

Böylece çocuklar tempo halinde tekerlemeler, şarkılar zilli defler çalarak ve her evin önünde biraz oynayarak gece yarısına kadar bu şekilde eğlenirler. Gecenin sonunda topladıkları eşya ve paraları bölüşerek dağılırlar.

Kaynak: E.Akman, R.Gültekin, H.Demirbağ, K.Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek kaymakamlığı Yay. Ankara.2003,

Kişiler: Mahmut Çiğdem (yaş 65), Orhan Özçınar (yaş 35) Mustafa KIRBAŞ (Yaş 41) Kemal PARLAK (24)

KELANKUSİ (Yağmur Duası)

Anadolu başka yörelerinde de benzeri görülen çocuk ruhunun oyunla karışık bir çeşit yağmur duasıdır. **Kelankusi**, ıslanma isteğini belirten bir kelimedir. Kurak geçen ve yağmur yağmadığında köyün ya da mahallenin genç ve çocukları bezden bir gelin kuklası yaparlar (başka yerlerde buna “büka barane” yani yağmur gelini adı verilir.) Gelin kuklasını bir bir buçuk metre boyunda bir sırığın ucuna takarlar.

Önde gelin kuklası olduğu halde gelin alayı şeklinde toplanan kalabalık kapı kapı dolaşarak hep bir ağızdan tempolu bir şekilde

“Kelankusi geldi kapıya ne ister?

Allahtan rahmet ister.

Keçkuli (çoluk çocuk) kurban ister

Yek Ali Yek Ömer

Ser dōšekâ peygamber. Âmin”

Tekerlemesini söylerler.

Ev sahibi kapıyı açınca kadar bu tekerlemeyi söylemeye devam ederler. Ev sahibi bazen dama çıkar bazen da elinde bir kova su ile kapıyı açarak gelin kuklasını elinde tutan kişi ya da diğer çocukların üzerine döker. Onlar da zaten ıslanmak istemektedirler. Daha sonra çocuklara ve gelin alayına çeşitli yiyecekler ve hediyeler verilir.

Kaynak:E. Akman, R. Gültekin, H. Demirbağ, K. Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek kaymakamlığı Yay. Ankara.2003,

Kişiler: Mahmut Çiğdem (yaş 65), Orhan Özçınar (yaş 35) Şükrü KOÇDEMİR(Yaş 42)

BEZİRGÂN BAŞI

En az 10 kişilik kalabalık bir grupla oynanır. Oyunun iki aşaması vardır. Takımlara oyuncu seçme ve güç yarışması şeklinde devam eder. İlk önce her takım için birer kaptan belirlenir. Kaptanlar kendi aralarında gizlice takımları için birer kelime veya işaret seçerler. Sonra çocukları sıraya dizerek her iki kaptan kollarını birleştirerek köprü yaparlar. Çocukları sırayla köprünün altından geçirerek takımlarını belirlemeye çalışır. Her çocuk iki kaptanın kolları arasından geçerken tempolu bir şekilde aşağıdaki tekerlemeyi söyler.

“*bazırgan başı... bazırgan başı*

aç kapıyı... bölük başıyam... girim içeri...”

İki kaptan bir ağızdan makamla

“*vallahi açmam., billahi açmam*

bölükten korkmam., içeri almam” diyerek oyuncularını karşı tarafa geçirirler.Böylece bütün çocuklar birer kere bu şekilde karşı taraf geçerler. Bundan sonra iki kaptanın kolları arasından aynı tekerlemeyi söyleyerek geçen çocuklardan kaptanların kendi aralarında belirledikleri işaret sorulur.

“*vallah açaram., billah açaram,*

eğer geçmesen, alır kaçaram.”

“*De bakalım sen koç mu istisen at mı istisen?* Çocuklar böylece istedikleri işaretin takımına geçerler.

Oyuncu seçme faslı bittikten sonra her iki grup karşı karşıya geçer. Kaptanları başa geçerek birbirlerini bellerinden iyice kavrarlar. Kaptanlara kollarını uzatarak elleri ile tutuşurlar. Her iki takım var kuvveleri ile birbirlerini çekerler. Bu bir güç denemesidir. Hangi takım öbürünü çeker veya onları çözerse oyunu kazanmış olur.

Kaynaklar: E. Akman, R. Gültekin, H. Demirbağ, K. Sun. Tarihi ve Kültürü ile Siverek, Siverek kaymakamlığı Yay. Ankara.2003,

Kişiler: Mahmut Çiğdem (yaş 65), Şükrü KOÇDEMİR (yaş 42) Ramazan Bahçevan (Yaş 35)



Karaköprü Oyun ve Oyuncak Müzesi



Şanlıurfa 12.000 yıllık tarihiyle muazzam bir birikime sahiptir. Arkeolojik kazılarda elde edilen 5000 yıllık oyuncak arabalar, Şanlıurfa'yı dünya oyuncak kültürü tarihinde müstesna bir yere taşımıştır. Masalımsı bir kültürün yansıması olarak Karaköprü Oyun ve Oyuncak Müzesi, tarihinin en gözde şehirlerinden Şanlıurfa'nın oyun birikimini sergilemesi, gelecek nesillere aktarılması ve yaşatılması açısından önem taşıyor.

Türkiye'de 6. Şanlıurfa'da ilk olan 'Şanlıurfa / Karaköprü Oyun ve Oyuncak Müzesi' içerisinde geçmişten günümüze birçok oyuncakın yer al-

dığı, ayrıca sevilen çizgi film karakterleri ve hayvanların büyük maketlerine de ev sahipliği yapıyor. Karaköprü Oyun ve Oyuncak Müzesi, yapılacak etkinlikler ve programlarla çocukların dolu dolu zaman geçirmeleri ve eğlenmesi sağlayacak bir konseptte sahip.

