



Geleneksel Çocuk Oyunlari Nevşehir İli Avanos İlçesi Örneği¹

Didem BİTİM²

Öz: Oyun, insanın varoluşu kadar eski olan, canlıların doğaya uyum sağlaması ve doğada gördüklerini taklit ederek yeniden uyarlamasıyla gelişmiş ve insanın yaşamı boyunca sürekliliğini devam ettiren bir kavram olmuştur. Oyun ait olduğu milletin kültürel varlığını, zenginliğini adetlerini ve ananelerini gelecek kuşaklara aktaran önemli unsurlardan biridir. Oyun, çocuğun kendini ifade edebildiği, çevresiyle etkileşim kurabildiği ve çevresindeki nesnelere tanıyıp onları kullanarak gelişimini tamamlamasındaki başkahramandır. Bundan mütevelli çocuğun gelişiminde ve sosyalleşmesinde etkili olan oyunları ortaya çıkararak, bunlara dikkat çekmek, bölgenin yerel kültürüne katkı sağlamak, geleneksel çocuk oyunlarına duyulan merakı gidermek ve Avanos ilçesinde oynanan geleneksel oyunlara dikkat çekmek amaçlanmıştır. Çalışmada nitel nitel alan araştırması yöntemi, görüşme tekniği kullanılmış olup oyunların açıklaması yapılırken bir kişinin anlattıklarından ziyade aynı oyun için birden fazla kişinin açıklamalarına da başvurulmuş ve oyunlar derlenmiştir. Avanos'ta oynanan çocuk oyunları incelenmiş ve yörenin sosyokültürel yapısının izleri bu oyunlarda nasıl etkin olduğu görülmüştür. Ayrıca bu çalışmada 34 oyun yapısal bağlamda; oyun adı, oyuncu özellikleri (sayısı, yaşı ve cinsiyeti), oyun alanı, kullanılan oyun malzemeleri, roller ve sözel oyun formülleri, oyun zamanı, oyunlarda bulunan ödül ve cezalar açısından incelenmiş ve her oyunun künyesi oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Avanos, çocuk oyunu, derleme, oyun, nitel araştırma

Traditional Children's Games: Nevşehir Province Avanos District Example

Abstract: Game, as old as human existence itself, has developed through the adaptation of living beings to nature and the re-adaptation of what they see in nature, continuing throughout human life. Game is one of the important elements that transfer the cultural existence, richness, customs, and traditions of a nation to future generations. Game is the main character in which a children can express themselves, interact with their surroundings, recognize objects around them, and complete their development by using them. Therefore, the study unnecessary word aims to draw attention to the games that are effective in the development and socialization of the child, to contribute to the local culture of the region, to satisfy the curiosity about traditional children's games and to draw attention to the traditional games played in Avanos district. In the study, qualitative field research method, interview techniques were used, and while explaining the games, the explanations of more than one person for the same game were consulted rather than just one person's explanations, and the games were compiled. Children's games played in Avanos were examined, and it was observed how the traces of the socio-cultural structure of the region were effective in these games. In addition, in this study, 34 games were examined in terms of structural context; game name, player characteristics (number, age, and gender), game area, game materials used, roles

¹ Bu çalışma, 2-3 Mayıs 2024 tarihleri arasında gerçekleştirilen III. Dil, Kültür ve Edebiyat Öğrenci Sempozyumu'nda aynı adla sözlü olarak sunulan bildirinin genişletilmiş ve yayımlanmamış tam metin halidir.

² Erciyes Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Avrasya Çalışmaları ABD, Yüksek Lisans Öğrencisi didembitim38@gmail.com ORCID ID:0009-0008-8222-8178

and verbal game formulas, game time, rewards, and punishments in the games were analyzed, and a profile of each game was created.

Keywords: *Avanos, children's play, compilation, game, qualitative research*

Giriş

Oyun, insanoğlunun var olduğu andan itibaren yaşamını sürdüren bir kavramdır. Bu nedenle oyun her bireyin yaşamında önemli bir yere sahip olmuştur. Başta insanların merakını ve yaşadıkları olayları taklit yoluyla diğer insanlara anlatmak için kullandığı görsel hareketler topluğu iken, onları izleyen çocuklar için eğlenceli eylemler olarak görülmüştür. Çocuklar doğadaki araçları kullanarak büyüklerinden gördükleri ve duydukları bu olayları canlandırarak oyuna çevirmişlerdir. Buna derlenen oyunlardaki atçılık ve sapan oyunları örnek gösterilebilir. Bu da oyunun bir kültür taşıyıcısı olduğu fikrini doğurmaktadır. Çünkü oyun; ait olduğu toplumun kültüründen, yaşam tarzından, deneyim ve birikimlerinden etkilenerek şekillenir ve kuşaktan kuşağa aktararak yaşamını sürdürmüştür.

Oyunun çocuklar üzerindeki etkisi yadsınamaz. Çünkü oyun, çocuğun kendini ifade edebildiği, çevresiyle etkileşim kurabildiği ve çevresindeki nesnelere tanıyıp onları kullanarak gelişimini tamamlamasındaki başkahramandır. Bu nedenle gerek eğitim camiasında gerekse çocuğun içinde bulunduğu toplum tarafından oyun, çocuğun gelişimini destekleyen bir araca dönüştürülmüştür. Böylece çocuk gelişimini başarılı bir şekilde tamamlamaktadır. Bundan mütevellî çocuğun gelişimine ve sosyalleşmesinde etkili olan oyunları ortaya çıkararak bunlara dikkat çekmek ve bölgenin yerel kültürüne katkı sağlamak amaçlanmıştır. Avanos ilçesinde oynanan geleneksel çocuk oyunları derlenmiş ve incelenmiştir. Çalışmamızda, Nevşehir'in Avanos ilçesinde yaşayan geneli 15-78 yaş arası kişilerin çocukluk döneminde oynadıkları oyunlardır. Araştırmanın konusunu ağırlıklı olarak eski dönem çocuk oyunları oluşturmaktadır. Geleneksel oyunlar 15-20 yaş arasına da sorularak hala oynanıp oynanmadığı görülmek istenmiştir.

Problem Cümlesi

Çalışmamızın problemi, bireylerin yaşamlarını ve gelişimini etkileyen önemli bir öge olan oyun serüvenlerini bireylere soru yönelterek onlara hatırlatmaktır. Şu sorulara yanıt aranmıştır:

1. Çocukluğunuzda hangi oyunları oynadın?
2. Bu oyunları nasıl oynuyordunuz, anlatır mısınız?
3. Oyunları kız erkek mi yoksa karma mı oynardınız?

Bu sorular doğrultusunda yöre oyunlarının özgün olup olmadığını, bireylerin çocukluk döneminde oynadıkları oyunları ne kadarını hatırladıklarını tespit etmek amaçlanmıştır.

Yöntem

Bu çalışmada nitel alan araştırması yöntemi kullanılmıştır. Nitel alan araştırması yöntemi; tespit edilen araştırma konusuyla ilgili halk kültürü unsurları hakkında bilgi almak için söz konusu unsurların yaşadığı topluluğa gidilerek çalışmalarda bulunulması (Çobanoğlu, 2018) şeklinde tanımlanabilir. Bu çalışmada, en yaygın kullanılan “Görüşme (Mülakat) Tekniği” kullanılmıştır. Oyunların açıklaması yapılırken bir kişinin anlattıklarından ziyade aynı oyun için birçok kişinin açıklamalarına başvurulmuş ve derlenmiştir.

Araştırma Evreni

Aştırma evreni olarak Nevşehir ilinin Avanos ilçesi temel alınmıştır. Kaynak kişiler ise geneli 30-78 yaş arası grup oluştururken 15-20 yaş aralığındaki kişilerle de görüşme yapılmıştır. Görüşme sırasında “ çocukluk yıllarınızda oynadığınız oyunlar nelerdi, bu oyunları nasıl oynardınız açıklar mısınız?” şeklinde sorular sorulmuştur. Araştırma için çok sayıda kişiye ulaşım sağlanmış ancak gönüllük esas alındığı için

20 katılımcı ile araştırma 15.11.2021-15-01-2021 tarihleri arasında yapılmıştır. Görüşme sırasında bazı katılımcılar sadece bir ya da iki oyunu anlatarak başka oyun hatırlamadığını belirtip görüşmeyi kısa kesmiştir. Bazı kişiler ise sorunun içeriğini net açıklamadan sürekli konu dışına çıkmış ve farklı konulardan bahsetmiştir. Görüşme sırasında 8 kişi soruları net ve açık bir şekilde açıklamış ve mümkün olduğunca yardımcı olmaya çalışmıştır. Özellikle 16-20 yaş arası kaynak kişiler soruları önemsiz görmekle birlikte oyun oynamadıklarını belirtmiştir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma saha olarak Nevşehir ilinin Avanos ilçesi ile sınırlı kalmıştır. Araştırmanın yapıldığı zaman aralığı dünya çapında etkin olan Covid19 salgını nedeniyle kısa zaman aralığında yapılmıştır.

Bulgular

Araştırma sonucunda 34 oyun derlenmiştir. Bu oyunlar yapısal bağlamda; oyun adı, oyuncu özellikleri (sayısı, yaşı ve cinsiyeti), oyun alanı, kullanılan oyun malzemeleri, roller ve sözel oyun formülleri, oyun zamanı, oyunlarda bulunan ödül ve cezalar açısından incelenmiş ve her oyunun künyesi oluşturulmuştur.

1. Oyun Kavramı

Oyun, insanoğlunun yaşamı boyunca var olan vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence dünyasıdır. Huizinga'ya göre oyun kültürden daha eskidir. Kültür kavramı ne kadar daraltılsa da bu kavram bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar oyun oynamak için insanların gelmesini beklememiştir. Hayvanlar da insanlar gibi oynar bunun için yavru köpeklerin neşeli oynaşmalarını gözlemlemek yeterlidir. Oyunu kültürün içinde, kültürden önce ve yaşadığımız döneme kadar kültüre eşlik ederek kültürün biçimlenmesinde rol oynamıştır. (Huizinga, 2018)

Türk kültüründe de yer alan oyun kavramı Türk toplumunun varoluşu kadar eskidir. Türklerde “oyun” kelimesi, dini törenler ve hekimliğin sembolü olan şaman, kam ve baksı gibi kişilere de verilen adlardan biridir. Yakut Türkleri ve Doğu Türkistan Türklerinde erkek şamana “*oyun*” kadın şamana ise Moğolcada gelen “*udahan*”, orta şamana “*orta-oyun*”, yüce şamana “*ulahan oyun*” ve Türkistan’da şaman törenlerine de oyun denmesi (And, 2019, s. 37) bu da Huizinga'nın oyun kültür ilişkisini destekler.

Türk kültürünün en eski yazılı ve sözlü kaynakları olan: Oğuz Kağan Destanı, Dîvânu Lügâti't-Türk, Dede Korkut Kitabı, Evliya Çelebi Seyahatnamesi gibi birçok kaynaklarda oyun kelimesini görmek mümkündür. Dîvânu Lügâti't-Türk'te oyun kavramı (büdhi-:“oynamak”, büdhihik:“oyun”, büdhi: “oynayış” vs.), oyunlara dair bazı kurallar (ötüş-: “oyunda ütme”, utsu-: “ol yarmak utsuktı”; (o, oyunda para yutuldu)) oyun aletleri (küwlük: çamurdan yapılan ve taş yerine kullanılan alet; Kudhucuk: bebek, kukla vs) ve o dönemde oynanan oyunlar (çelik çomak, ceviz oyunu, aşık oyunu vs.) hakkında bilgi bulmak mümkündür. (Serbest, 2019) Dede Korkut Kitabında; aşık, sapan, puta atmak, çomak, çevgen gibi oyun ve oyun aletleri bulunmaktadır.

Oyunun ne olduğu konusunda eski zamanlardan beri birçok görüş ve tanımlar yapılmıştır.

“Oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir. Olsa olsa, bir oyunun zorunlu temsili olabilir. Çocuk ve hayvan oynarlar, çünkü oynamaktan zevk alırlar.” (Huizinga, 2018, s. 26)

Oyun, çocuğun kendini ifade edebildiği, yeteneklerini keşfettiği, yaratıcılığını kullanabildiği, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirebileceği önemli bir fırsattır (Mangır ve Silleli 1987: 1).

Oyun, çocuklar arasında ortak bir anlaşma yolu sağlayan, fiziksel ve zihinsel yapısını geliştiren, nesnelere dünyası ile ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan ve sonra da

toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir (Gürün 1984: 102-121).

Tüm bu görüş ve tanımlar sonucunda oyunun çocuklar tarafından geliştirilen ve eğlenme amacı taşıyan içsel bir dürtü sonucunda ortaya çıkmasıdır. İnsanların asla yetişkin uğraşı olarak görmemesi oyunun yetişkinler tarafından değil de çocuklar tarafından geliştirildiği sonucunu doğurmaktadır. Oyun kavramının diğer dillerde karşılıkları şöyledir:

Türkiye Türkçesi: Oyun

Farsça: Bazi (oyun)

Azerbaycan, Özbek, Kırgız, Türkmen,
Uygur Türkçelerinde ve Balkar'ca,
Nogay'ca, Karakalpakça'da: Oyun, aldo

Japonca: Asobi (oyun)

İtalyanca: Giuoco, giocare (oyun, çocuk
oyunu)

Başkurt, Tatar Türkçelerinde: Uym, uynav.
aldav

Fransızca: Jeu, Jeu d'anfant (oyun, çocuk
oyunu)

Kazak Türkçesinde: Ayın, kuwlık, aldav,

Romence: Joc, joaca (oyun)

Altay'ca, Şorca ve Sagayca'da: Oin

Sırpça: İgra (oyun)

Arapça: Lu'b (oyun)

Çince: Wan (oyun)

İspanyolca: Juego (oyun)

Rusça: İgra (oyun)

2. Oyunun Tarihi

Yaşadığımız zamanda yediden yetmişe herkesin hayatında olan oyun, Huizinga'ya göre insan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Ona göre hayvanlar oyun oynamayı insandan öğrenmemiştir. Çoğumuza göre garip karşılanan bu varsayım aslında bir nevi doğrudur. Hayvan yavrularının kendi içerisindeki oynaşmalarını ve bu sırada çıkardıkları sesleri gözlemlediğimizde ne kadar zevk aldıklarını görürüz bu bizi oyun kavramına götürür. Çünkü oyun her açıdan gönüllü bir eylemdir ve zorlama yoluyla yapılmaz. Çocuk ve hayvan oynamaktan zevk alırlar bir zorunluluktan yapmazlar. Oyun içerisinde özgürce ifade bulurlar.

Antik çağ insanlık tarihinin başlangıcı olarak bilinir. Bu dönemde insanlar çevrelerinde gördüklerini taklit ederek olayları başkalarına anlatırlar. Farkında olmadan yaptıkları taklitler oyunu yaratmıştır. Hayatta kalmak için avcılık yapan insanlar avını nasıl yakaladığını, tehlike anında nasıl karalar alıp uyguladıklarını anlatırlar. Bu anlatıları dinleyen çocuklar onları taklit ederek oyun oynamaya başlarlar. Böylece oyun, kültürün nesilden nesile aktarılmasında rol almaktadır.

Oyunun tarihi gelişimi hakkında bilgi veren en önemli kaynaklar arkeologların buldukları kalıntılardır. British Museum'da yer alan İ.Ö 800 yılının pişmiş topraktan bir heykel, iki kızı aşıkla oynarken göstermedir. Eski Hindistan'dan oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunlar ve topaç çevirmeyi gösteren duvar resimleri bulunmaktadır.

En eski oyun malzemeleri Eski Mısır'da Ak-hor mezarında bulunmuştur. İki mısırlı kızı el vuruşma oyunu oynarken gösteren duvar resmidir. Yine İ.Ö 2600 yılında Ur ve Kalde krallık mezarında bir Sümer oyun tahtası; Kraliçe Hatasu'nun mezarında İ.Ö. yaklaşık 1600 yılında zarlar ve oyun tahtaları; ayrıca İ.O. 1400 yılından Kurna tapınağının tahta damında bizim *Dokuz Taş'a* benzeyen bir oyunun çizgi düzeni bulunmuştur. (And, 2019, s. 42)

Eski Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyunu oynarken göstermektedir. Toplumların kültürü, dini inançları ve yaşam tarzları oyun türlerini de etkilemiştir. Türk kültüründe de oyunları yazılı kaynaklarda görmek mümkündür. Örneğin; Dede Korkut Kitabı'nda toy, av, güreş, ok yarışı, puta atma, çomak-çevgen gibi oyunlar ile ilgili bilgi bulunmaktadır. Dîvânu Lügâti't Türk adlı eserde müngüz müngüz (boynuz boynuz), çelik –çomak, ceviz oyunu gibi oyunlarla ilgili bilgi bulunmaktadır.

3. Oyunun Çocuklar Üzerindeki İşlevi

Çocuklar içinde bulunduğu dünyayı anlamak ve anlamlandırmak için oyuna başvurur. Oyun onlar için hem eğlence hem de içinde var oldukları çevreye uyum sağlamalarında araçtır. Froebel'e göre çocuğun iç dünyasına ilişkin arayışı çocuğun kendi seçtiği ve ona anlamlı gelecek oyunlara yönelmesinden kaynaklanırken, dış dünyaya ilişkin anlayışı çocuğun, oyun oynarken koşarken, zıplarken rüzgârı yönünde hissetmesi veya kendisini durağan nesnelere karşılaştırması gibi oyununa etki eden doğal güçlerden doğar. Bu nedenle oyun çocuklar için bilişsel, sosyal ve fiziksel gelişim bakımından önemlidir. Oyunların genel etkilerini şu şekilde sıralamak mümkündür.

Oyunun Fiziksel Açıdan Etkisi: Çocuğun büyüme ve olgunlaşma sürecinde etkili olan oyun türleridir. “Özellikle mücadele oyunlarında çocuklar sürekli olarak koşmak, zıplamak, tırmanmak, çekmek, itmek, boğuşmak, taşımak kısaca vücut özellikleriyle mücadele etmek durumundadırlar (Hazar, 1996, s. 9-14) Çocuk sahip olduğu yeteneklerle oyundaki diğer oyunculara karşı rekabetçidir. Oyun içinde gösterdiği fiziksel aktiviteler öncelikle solunum, dolaşım ve sindirim sistemini olumlu yönde etkiler. Aynı zamanda bu hareketlilik kas gelişimini de hızlandırır. Hareketli oyunlar çocuklarda kaba motor ve ince motor becerilerini destekler,

kemik ve eklem yapılarını güçlendirir. İçinde bulunduğu problemlere çözüm üretme, sabrederek uğraşmasına olanak tanır.

Bilişsel Açıdan Oyunun Etkisi: Oyun çocuklarda öğrenme becerisini geliştirmektedir. Öğrenme, insanın yaşantı yoluyla davranışlarında nispeten kalıcı izli değişikliklerdir. Çocuklar oynadıkları oyunlar aracılığıyla yeni kavramlar öğrenmekte ve bu kavramlar için yeni şemalar oluşturmaktadır. Oyun içinde öğrendikleri yeni kavramlar ve karşılaştıkları yeni nesnelere tanıyarak onların kullanım alanlarını ve görevlerini öğrenirler. Çocukların öğrenilen yeni kavram ve nesnelere ifade etmeye çalışması ve bunları kullanması dil gelişimini de olumlu yönde etkilemektedir. Oyunlar aynı zamanda çocukların yaratıcılığını da geliştirir, soyut düşünce gelişimine yardımcı olur. Oyunlar çocukların hayal gücünü kullanmasını sağlar bu da sorun çözme becerisini geliştirir, farklı bakış açılarını keşfetmesine fırsat tanır ve duygudaşlık kurma becerisini geliştirir.

Oyunun Sosyal Gelişim Açısından Etkisi: Toplumsal yaşamın sürekliliğini ve düzenini sağlayan kurallar insan yaşamında davranış alışkanlıkları sağlar. (Sabuncuoğlu & Tüz, 1995) Çocuklar bu alışkanlığı kazanmak için oyun içerisinde görev sorumluluklar alarak öğrenmeye çalışırlar. Oyun içerisinde aldıkları anne, baba, kardeş, dede, öğretmen, polis gibi roller onların olgunlaşmasını ve çevreye uyum sağlamasını hızlandırır. Sosyal beceri kazandıran oyunlar genellikle grup şeklinde ve belirli kuralları olan oyunlardır. Bu oyunlarda hata yapan ya da gruba uyum sağlamayan grup dışına atılır. Çocukluk döneminde oynanan oyunlar sosyal ilişkiler kurmada, arkadaşlıkların erken yaşlarda başlamasında ilk araçtır. Oyunların diğer etkileri ise liderlik becerisini desteklemek, saldırgan davranışları ve dürtüleri kontrol etmesinde yardımcı olmak ve toplu yaşam için gerekli olan kuralları öğrenmek gibi birçok etkisi vardır.

Çocuk, oyun sürecinde hareketlilik sağlayarak kas ve motor gelişimini geliştirdiği gibi aynı zamanda ter ile vücudundaki zararlı bakteriler de atmış olur. Oyun içerisinde hayal gücünü geliştirmesi duygularını özgürce ifade etmesi onu hem zihinsel olarak hem de dil gelişiminin ilerlemesi açısından olumlu etkiler. Toplumsal ahlak da yine oyun aracılığıyla kavranır. Doğruyanlış, haklı-haksız gibi kavramlar oyun içerisinde öğrenilir ve uygulanır. Oyunlar aynı zamanda çocuklarda sebat yeteneğinin gelişmesini de sağlamaktadır.

4. Avanos Çocuk Oyunlarının Yapı Özellikleri

Oyunların Adı: Avanos'un sanat merkezi olması (çömlek yapımı ve halıcılık) oyunları, oyun araçlarını ve oyunun içeriğini etkilemiştir. Avanos 'da oynanan çocuk oyunlarının adlandırılmasında, oyun araçları, oyun hareketleri, oyunun sözü ve sözlü formülleri etkili olmuştur.

Oyun Aracıyla İlgili Adlandırma: Oyunun temel gereçlerinden biri olan materyallerin kullanımı oyunların adlandırılmasındaki en önemli etkenlerdendir. Bu araçlara ulaşmak genellikle kolay olmuştur. Bunun nedeni işleve takılmadan aracı kullanım amcanın dışında kullanmaktır. Derlenen oyunlardan araçla ilgi adlandırılan oyunlar şunlardır; Beştaş, Çekirdek Oyunu, Aşık Oyunu, Çelik Çomak(Met), Olta Saylak, Yakar Top, Topaç, Taş Toplama, Dalya (Düzmeli Saksı).

Oyun Aracı ve Hareketiyle İlgili Adlandırmalar: Oyunlara verilen adlandırmalardan bir diğeri de oyun içinde yapılması gerekli olan hareketlerdir. Bu tarzdaki oyunların isminden yola çıkarak oyun hakkında fikir sahibi olunabilir. Nasıl oynandığını bilmediğimiz oyunların anlaşılmasında etkili bir role sahiptir. Derlenen oyunlardan oyun hareketiyle ilgili adlandırılan oyunlar şunlardır; Saklambaç, Kara kedi, Elim Sende, El Üstünde Kimin Eli Var, Ay Gördüm, Ebe Taşım Çürüdü, Kırdırmaç, Topaç Yarışı, Yüzme Yarışı, Simitçi, Sek Sek, Tek Ayak, İp Atlama, Mendil Kapmaca.

Oyunun Sözü ve Sözlü Formülü ile Yapılan Adlandırmalar: Halk folklorunda çocuk geleneklerinde yer alan tekerleme ve tekerleme formatındaki sayışmalar oyunların adlandırılmasında da etken olmuştur. Oyunun kazanılması ve oynanabilmesi için oyunun sözü önemlidir. Çocuk oyunlarında iletişim sözlü formüllerle sağlanır. Bu tür oyun formülünün söylenmesi, yapılacak olan oyun hareketinin niteliğini ve niceliğinin ilan edilmesi anlamına gelir. (Özdemir, 1997, s. 176). Derlenen oyunlardan örnekler şunlardır: Aç Kapıyı Bezirgân Başı, Yağ Satarım Bal Satarım, İp İp İlmeden, Padişahım Hoş Geldin, Birdirbir, Kutu Kutu Pense, Mendilim Dört Köşe, Tık Tık Kim O, Köşe Kapmaca.

Oyuncunun Sayısı, Cinsiyeti ve Yaşı: Oyunun en temel yapısal öğelerindendir. Oyunun oynanması ve sonraki kuşaklara aktarılmasını sağlayan yegâne kişi oyuncudur. Yani oyunun koruyucusu ve icracısıdır. Avanos çocuk oyunları incelendiğinde oyunların çok az bir kısmının tek başına, çoğunluğunun ise birden fazla oyuncu ile oynandığı tespit edilmiştir. Oyunların içerik ve oynanma biçimi; cinsiyet ayrımı, kaynak kişilerin yaşadığı sosyokültürel koşulları, aile ilişkileri ve arkadaş bağları gibi unsurlara dayalı olarak farklılık göstermektedir. Eskiden kız erkek ayrı şekilde oynanan oyunların günümüzde karışık oynandığı gözlemlenmiştir. Oyuncuların yaşı ile ilgili kesin bir sınırlama yapmak mümkün değildir. İncelenen oyunların genelinde oyuncu yaşı 7 yaş ve üzerindedir. 7 yaş altı çocukların oynadığı oyunlar ise genellikle psiko-motor davranışlarını destekleyen tarzdaki oyunlardır. Örneğin, Saklambaç, Körebe, Kutu Kutu Pense, Deve Cüce, Gece Gündüz...

Oyun Rolü: TDK rol kelimesini “Bir kişiliği canlandıran oyuncunun söylemesi ve yapması gereken hareketlerin genel adı; bir işte bir kimse veya şeyin üstüne düşen görev; gerçek olmayan davranış, gösteriş” olarak tanımlanmıştır. Çocuk oyunlarında ise “rol”; bir kişiliği, hayvanı bitkiyi ya da nesneyi canlandıran, söylemesi gerekli sözlü formüllerin, yapması gereken hareketlerin, oyunun nitelikleriyle bütünleşmiş olan genel adıdır. (Özdemir, 1997) Oyun rolü oyunun başlaması, oynanması ve sonuca ulaşmasını sağlar. Çocuk oyunlarında rollerin dağılımı ve sıralanmasında farklı seçme yöntemleri kullanılır. Bu yöntemler kura, sayışmaca, adaşma (atışma), ayak sayma, el hareketi yapma ya da gönüllük esasına dayanmaktadır. Avanos çocuk oyunlarında en yaygın rol ebedir. Ebeyi seçmek için kura, atışma ya da gönüllük esas alınır.

Oyunun Aracı, Sahası, Zamanı ve Süresi: Oynanan gerek oyun sahasını gerekse oyun aracını belirlemektedir. Oyun aracı toplumun yaşantısı, kültürü ve coğrafi özellerine göre farklılık göstermektedir. Avanos çocuk oyunlarında Dalya oyunun aracı kırık çömler iken Malatya’da bu oyunun aracı taşlardır ve adı Yedi Kule olarak bilinir. Avanos çocuk oyunlarında oyun sahaları, açık alan, kapalı alan ve Kızılırmak’tır. Açık mekânlar; bahçe, sokak, boş arazi; kapalı mekânlar, ev, oda sınıf veya spor salonu gibi yerlerdir. Mekânların kullanımı oyun zamanına ve mevsimlere göre farklılık göstermektedir. Bu mekânlar oyunlarda belirtilmiştir.

Oyunun zamanı ve süre sınırlaması çocuklara bağlıdır. Çevresel faktörlerin etkisini bunun dışında tutarsak çocuklar oyunu istedikleri kadar uzatabilirler hatta tekrar tekrar oynayabilirler. Çevresel faktör yani okul zamanı oyunların süresini etkilemektedir. Çünkü çocuklar için okul sınırlarında oyunun zamanı teneffüs, boş ders ya da ders aralardır. Çocukların oyunları bu zamanda diliminde başlayıp biter ya da çocuklar bir sonraki teneffüste kaldıkları yerden devam etmek için sözleşirler.

Oyunun Cezası ve Ödülü: Oyunun son aşaması olan ceza ve ödül, oyunun gidişatını ve oyuncuların isteklerini etkilemektedir. Ceza almamak ve ödülü kazanmak için oyuncular tüm hünerlerini oyunda kullanmaya çalışırlar.

5. Derlenen Oyunlar

1. ÇELİK ÇOMAK (MET)

Kaynak Kişi : Osman Yetişen Kezzi Çelik, Ramazan Kök, Zekeriyya İlleez,

Oyun Alanı : Açık alan

Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı : 7+ yaş sınırı yok.

Oyuncuların Cinsiyeti: Kız/ Erkek

Oyuncuların Sayısı : 5-20 kişi arasında değişiklik gösterir.

Oyunda Kullanılan Malzemeler : Kısa ve uzun tahta çubuklar, iki kaya parçası

Oyun Çelik Çomak isimleri verilen değneklerle oynanır. En az 15 cm uzunluğunda olan çubuğa *çelik*, en az 50 cm uzunluğunda olan çubuğa de *çomak* adı verilir. Oyun en az iki oyuncuyla oynanmakla beraber genellikle oyuncu sayısı 5 ile 20 arasında değişiklik göstermektedir. Oyuncular iki gruba ayrılır. Hangi grubun ilk başlayacağına sayışma yoluyla ya da kura yöntemiyle, yassı bir taş alınır ve bir tarafı ıslatılır, taş havaya atılır yere düştüğünde hangi taraf üsteyse o grubun oyuna başlamasına, karar verilir. İlk oynamayı kazanan grup çomak ile çeliği havada vurarak en uzağa atmaya çalışırlar. Karşı gruptakiler çeliği yere düşmeden yakalamaya çalışırlar, karşı grup atılan çeliği yakalarsa gruplar yer değiştirir. Eğer yakalamayı başaramazlar ve çelik yere düşerse grup üyeleri ellerindeki çomak ile çeliği vurarak kendi başlangıç yerine geri getirirler. Kaybeden grup kazanan grubu yenildikleri yerden başlangıç yerine kadar sırtlarında taşırlar.

Oyunun Kuralları: Çelik hedeflenen yerden geriye düşerse atan kişi kaybeder. Diğer oyuncuya geçer. Çelik, karşı gruptaki oyuncu tarafından yakalanırsa ebe değişikliği yaşanır. Çeliği üç defa üst üste vuramayan oyuncu ebeliğini karşı gruptaki oyuncuya devreder.

2. ATÇILIK

Kaynak Kişiler : Ramazan Kök

Oyun Alanı : Açık alan, okul bahçesi ve sokaklar

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı :7+ yaş sınırı yok.

Cinsiyet : Kız/ Erkek

Oyuncu Sayısı : 1-20 kişi arasında değişiklik gösterir.

Oyunda Kullanılan Malzemeler : Uzun tahta Çubuk/ Değnek

Oyun en az 1 kişi ile oynanır. Oyun aracı en az 100 cm uzunluğundaki değnektir. Oyuncular değneklerinin kalın kısmını ön tarafa gelecek şekilde bacaklarının arasına alarak onu at gibi düşünürler. Oyunu oynayan bir kişi ise oyunun başlangıç ve bitiş çizgisi bulunmaz ve oyuncunun kendi hikâyesi oyunu yönlendirir. Oyuncu sayısı en iki kişi ise oyunun başlangıç ve

bitiş çizgisini belirler. Oyuncular bacaklarının arasına aldıkları değnekler ile başlangıç noktasına geçerler ve yarışmaya başlarlar. Bitiş noktasına ilk gelen oyuncu yarış kazanır.

3. BEŞTAŞ

Kaynak Kişiler : Kezzi Çelik, Armağan Kücü, Özge Gözel, Ayşenur Karayılan, Havanur Doyuran, Özge Pilav

Oyun Alanı : Açık- kapalı alan

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı : 7+ yaş sınırı yok.

Oyuncuların Cinsiyeti : Kız

Oyuncuların Sayısı : 2- 5

Oyunda Kullanılan Malzemeler : Beş tane findık büyüklüğünde taşlar.

Genellikle kızlar arasında oynanan bu oyun findık veya ceviz büyüklüğündeki taşlarla oynanır. Oyun beş taş ile oynanır. Oyuncu sırası için sayışma yöntemi kullanılır. Bu oyun beş aşamadan oluşmaktadır. Her aşamada yerden toplanan taşın sayısı değişmektedir. Birinci aşama; sayışmayı kazanan oyuncu avucu içindeki taşları yere saçmasıyla oyunu başlatır.

Oyuncu, yerdeki taşlardan bir tane taşı alır ve havaya fırlatır. Taş yere düşmeden yerdeki taşlardan birini alınır ve atılan taş yere düşmeden tutulur. . Birinci aşamayı başarıyla tamamlayan oyuncu ikinci aşamaya geçer. İkinci aşama; taşlar yine gelişigüzel olarak yere saçılır ve yerdeki taşlardan bir tanesi alınır. Alınan taş havaya atılır ve yerdeki taşlar ikişer ikişer alınır. Bu aşamayı da tamamlayan oyuncu üçüncü aşamaya geçer. Üçüncü aşama; eldeki taşlar yine yere gelişigüzel saçılır ve taşlardan bir tanesi alınır. Havaya atılan taş yere düşmeden yerdeki taşlardan biri tek diğer üçü beraber alınır. Bu aşmayı da geçen oyuncu dördüncü aşamaya geçer. Bu aşama da havaya atılan taştan hariç yerdeki dört taş birlikte alınır. Bu aşamayı da tamamlayan oyuncu beşinci aşamaya yani köprü oyununa geçer. Köprü oyununda oyuncu işaret parmağını orta parmağının üstüne getirir ve başparmağını da gergin olacak şekilde açarak başparmağını ve orta parmağını yere koyar. Böylece köprü kurulur. Oyuncu taşları diğer eline alarak elini köprü yaptığı elinin altından geçirir ve taşları köprünün karşısına atar. Bu aşamada rakip oyuncu yerdeki taşlardan birini “Ebe Taşı” olarak seçer. Oyuncu bu taşı köprüden en son geçirmek zorundadır. Oyuncu taşlardan birini alır ve havaya atar. Atılan taş geri yakalanmadan yerdeki taşlar köprüden geçirilir. Bu geçirme işini yaparken taşları uzağa

atmak önemlidir. Çünkü rakip oyuncu bu taşı köprüden alabilirse oyunu kaybeder ve oyun rakip oyuncuya geçer. Bu oyun çocukların motor becerisini ve kavrama yeteneğini geliştirir

Oyunun Kuralları: Oyuna önce başlamayı hak kazanan oyuncu taşları eline alır ve oyunun aşamalarını yanana kadar sırasıyla oynar. Bu oyunun temel kuralları ise şunlardır:

- 1-Oyuncu havaya attığı taşı yere düşmeden yakalamalıdır.
- 2-Yerdeki bir taşı alırken ona yakın olan taşa dokunmamalıdır.
- 3-Oyunun sırasına göre oynamalıdır. Yani aşamalar karıştırılmamalıdır.
- 4-Tüm aşamaları yanmadan geçen oyuncu yeniden baştan başlar.
- 5-Oyuncuların oyun başında belirlediği sayıya ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

Bu kurallardan birinde hata yapan oyuncu kaybeder ve oyun sıradaki rakip oyuncuya geçer. Beştaş oyununun sonunda kaybeden oyuncu bir elinin parmaklarını iyice ayırarak yere koyar. Kazanan oyuncu, elini yere koyan arkadaşının her parmağının önüne bir taş koyarak tekerleme söyler.

4. DÜZMELİ SAKSI (DALYE)

Kaynak Kişiler : Kezzi Çelik, Armağan Kücü, Özge Gözel, Ayşenur, Karayılan, Havanur Doyuran

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân, kapalı alan (spor salonu)

Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz kış (Kapalı alanlar)

Oyuncuların Yaşı : 7- 15 yaş

Oyuncuların Cinsiyet : Kız/Erkek

Oyuncuların Sayısı : 6-12

Oyunda Kullanılan Malzemeler : En az avuç içi büyüklüğünde düzgün yassı uzun taşlar, çömlek kırıkları, eskiden saçakla sarılmış içi halı kırıntısı ile dolu top, top(günümüzde kullanılan plastik veya futbol topu)

Kız ve erkek çocukların beraber oynadığı, 6-12 kişilik gruplardan oluşan oyuncularla oynanan oyundur. Oyun başlamadan önce oyuncular sayışma yöntemi ile iki gruba ayrılır. Oyunun başlaması için kura yöntemlerinden biri kullanılarak ebe grup seçilir. Seçilen bu gruptan bir tanesi dizili taşların başında ebelik yapar. Toplanan çömlek kırıkları -taş da olabilir- bir daire çizilip, dairenin ortasına üst üste dizilir. Rakip grup sırasıyla topu kuleye -düzmeli saksıya-

yollar. Topu saksıya isabet ettirerek taşları yıkmaya çalışırlar. Ebe grup ise top atan grubun dikkatini dağıtmak için koro halinde “ortada kuyu var yandan geç” derler. Rakip grubun herhangi bir oyuncusu taşları yıktığında ebe gruptan bir oyuncu dairenin yanında bekler, saksıdan bir taş düşse dahi ebe taşları dağıtır. Ebe gruptan bir oyuncu dairenin yanında bekler. Biri ise topla rakip grubun oyuncularını vurmaya çalışır. Atılan top gelene kadar rakip oyuncular çömlek kırıklarını üst üste dizmeye çalışır. Çömlek kırıkları dizilmeden bütün oyuncular vurulursa oyun el değiştirir. Eğer bütün çömlek kırıkları dizilirse son taşı koyan oyuncu “dalye” diye bağırır ve oyunu kazanırlar.

Oyunun kuralları: Dizilen çömlek kırıkları ile atış yapılacak yer arası hesaplanır ve çizgi çizilir. Atış yapacak olan oyuncular bu çizginin gerisinden atış yaparlar. Çizgiyi geçen kişinin atışı sayılmaz ve atış hakkı sıradaki oyuncuya geçer. Eğer atış yapan grubun oyuncuları çömlek kırıklarını deviremezse oyun el değiştirir. Çömlek kırıkları yıkıldığında rakip oyuncular kaçar. Ebe grubun atığı topla vurulmadan çömlek kırıkları dizilmeye çalışılır. Eğer oyuncuların hepsi çömlek kırıkları dizilmeden vurulursa oyunu kaybederler ve oyun el değiştirir.

6. SAYLAK (SEK SEK, ÇİZGİ)

Kaynak Kişiler : Ramazan KÖK, Kezzi Çelik, Armağan Kücü, Özge Gözel, Ayşenur, Karayılan, Havanur Doyuran

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân, kapalı alan (spor salonu)

Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı : 7+ yaş

Oyuncuların Cinsiyeti : Kız/ Erkek

Oyuncuların Sayısı : 1-15

Oyunda Kullanılan Malzemeler: Yuvarlak bir taş, Çizgileri çizmek için tebeşir ya da toprağı çizecek herhangi bir sert araç.

Kız ve erkeklerin beraber oynayabildiği bir oyundur. Oyun açık alanda ve gündüz oynanır. En az 1 kişi en fazla 15 kişi ile oynanır. Oyun başlamadan sert zemine ya da toprak zemine tebeşir ile yaklaşık 50 cm kenarlara sahip kareler çizilir. Bu kareler 1’den 8’e kadar numaralandırılır ve karenin içine yazılır. Her oyuncunun kendine ait yassı ya da yuvarlak bir taşı vardır. Oyuncular gruplaşma veya tekli oynama durumlarına göre sayışma, uzak hedefi vurma veya adımlama yöntemi ile oyunu başlatacak oyuncuyu ya da grubu seçerler. Eğer tekli oynayacaklarsa oyuncu sıralamasını belirlemek için uzaktaki kareye taşlarını(enek) atarlar.

Atılan taşlardan hedef kareye en yakın olan oyuna ilk başlar diğer oyuncular taşlarının konumuna göre sıralanırlar. Atış ile başlama hakkı kazanan oyuncu, 1. kareden başlayarak sırayla eneğini atar. Eğer enek çizgili alanın dışına düşer ya da çizgiye temas ederse oyuncu yanar. Oynama sırası sıradaki oyuncuya geçer. Atış başarılıysa oyuncu tek ayak üzerinde sekerken sektiği ayağıyla da eneğini bütün karelerden geçirmesi gerekir. Bu aşamada oyuncunu havada olan ayağı yer deęer ya da seken ayağı çizgiye deęerse oyuncu yanar ve kaybeder.

Seksek oyunu böyle oynandığı gibi aynı kareler kullanılarak başka şekilde de oynanabilir. Fakat taş ayakla ittirilmez sırayla karelere atılır. Yani oyuncu 1 numaralı kareye eneğini atar. 1 numaralı kareye basmadan 2 numaralı kareye atlar. Tek ayak üzerinde sekerek bütün kareleri dolaşır ve bitirirken 1 numaralı karedeki eneğini alır. Oyunu başarıyla tamamladığında taş attığı kare kendi eneği olur. Tek ayak üzerinde sekmesi 4-5 numaralı kareler ile 7-8 numaralı karelerde çift ayak üzerine atlar. Yani ilk üç kareyi geçtikten sonra sol ayağını 4 numaralı, sağ ayağını 5 numaralı kareye basar. 6 numaralı kareye yine tek ayak üzerinde zıplar. Aynı teknik 7 ve 8 numaralı kareler içinde geçerlidir. Alınan kare diğer oyuncular içinde yasak bölge olur. Bu kareye temas edemezler.

Oyunun Kuralları: Oyuncunun taşı hedeflenen kareye girmez ya da çizgiye temas ederse; atladığında ayağı kare dışına çıkar veya çizgiye temas ederse; havadaki ayağı yere deęerse oynama sırası diğer oyuncuya geçer

7. MENDİL KAPMACA

Kaynak Kişiler : Kezzi Çelik, Armağan Kücü, Özge Gözel, Ayşenur, Karayılan, Havanur Doyuran

Oyun Alanı : Açık ve geniş mekân, kapalı alan (spor salonu)

Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Kış, Gündüz

Oyuncuların Yaşı : 7+ yaş

Oyuncuların Cinsiyeti : Kız/ Erkek

Oyuncuların Sayısı : 10-30

Oyunda Kullanılan Malzemeler: Mendil ve ya bez parçası

Günümüzde genellikle okullarda oynanan bir oyundur. Oyuncular iki gruba ayrılır ve bir başkan seçilir. Gruplar ortada başkan olacak şekilde ve başkana en az 10 ile 15 m kadar uzaklıkta

karşılıklı olarak dururlar. Oyunun başlaması için başka bir düdük ya da ses ile uyarı verir. Sesten sonra iki oyuncu gelir. Başkanın ileri doğru uzattığı mendili kapıp, rakibine yakalanmadan kendi grubuna doğru kaçan oyuncu oyunu kazanır. Yakalanırsa sayı rakip takıma verilir.

Oyunun Kuralı: Rakip oyunculardan herhangi biri uyarı verilmeden çizgiyi erken geçemez. Geçerse sayı diğer rakibe verilir. Mendili kapan oyuncu rakip takımın oyuncusuna yakalanmadan kendi gruba kaçmalıdır. Aksi halde sayı diğer takıma verilir.

8. YAĞ SATARIM BAL SATARIM

Kaynak Kişiler : Kezzi Çelik, Armağan Kücü, Özge Gözel, Ayşenur, Karayılan, Havanur Doyuran

Oyun Alanı : Açık ve kapalı alan (spor salonu)

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Kış, Gündüz

Oyuncuların Yaşı : 5+10 yaş

Cinsiyet : Kız/ Erkek

Oyuncu Sayısı : 8-30 kişi

Oyunda Kullanılan Malzemeler : Mendil

KIZ ve erkeklerin beraber oynadığı bir oyundur. Bu oyun için önce bir ebe belirlenir. Bunun için sayışma yöntemi ya da gönüllük yöntemi kullanılır. Ebe belirlendikten sonra oyuncular el ele tutuşarak bir daire oluşturup, ellerini bırakarak yere otururlar. Ebe elindeki mendilin ucunu düğümleyerek eline alır. Mendili arkasında saklayarak halkanın çevresinde döner. Ebe bir sol ayağını bir sağ ayağını yerde sektirerek dönüşünü yaparken halkadaki oyuncular oyuna adını veren şarkıyı alkış eşliğinde söylerler:

Yağ satarım bal satarım,

Ustam ölmüş ben satarım.

Ustamın kürkü sarıdır.

Satsam on beş liradır

Zambak zumbak

Dön arkana iyi bak.

Bu arada ebe bazen oyuncuların arkasına mendili bırakır gibi yaparak onları şaşırtır. Şaşırtıp ayağa kalkan oyuncu olursa yeni ebe o kişi olur. Mendil bırakılan oyuncu ebeyi kovalamaya ve mendille vurmaya başlar. Ebe yakalanmadan kalkan oyuncunun yerine oturabilirse ebelikten kurtulur; eğer yakalanırsa ebeliği devam eder.

Oyunun Kuralları: Oyun sırasında halkadaki oyuncular arkalarına bakamaz ve mendil kendi arkasına düşmeden ayağa kalkarsa yeni ebe olur. Ebe, mendili bıraktığı oyuncu tarafından kovalanır ve yakalanırsa ebeliği devam eder.

9. KÖREBE

Kaynak Kişiler : Kezzi Çelik, Armağan Kücü, Özge Gözel, Ayşenur

Karayılan, Havanur Doyuran, Mustafa Hakan

Oyun Alanı : Açık-kapalı alan (sınırlandırılmış alan)

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Kış, Gece- Gündüz

Oyuncuların Yaşı : 5+10 yaş

Cinsiyet : Kız/ Erkek

Oyuncu Sayısı : 5-6 kişi

Oyunda Kullanılan Malzemeler : Mendil veya eşarp

Bu oyun en az 5 en fazla 10 oyuncu ile oynanır. Oyuna başlamadan oyunun oynanma alanı belirlenir. Oyuncular sayışma yaparak ebeyi seçerler. Oyunda yapılan sayışma şöyledir:

Allah'tan başladım

Kim çıkacak bilmiyorum

Bir çık, iki çık üç çık

Dört çık, beş çık, altı çık,

Yedi çık, sekiz çık dokuz çık,

On çık, boncuk lebliği çocuk.(kaynak kişi: Kezzi Çelik)

Sayışma sonunda belirlenin ebenin gözleri bir mendil veya eşarp ile bağlanır. Ebenin görüp görmediği kontrol edilir. Oyuncular, ebenin yönünü şaşırtmak için kendi etrafında bir iki tur döndürüp bırakırlar. Oyun içerisinde sürekli ebeye sorular sorarlar, farklı sesler çıkartarak ebeyi şaşırtmaya devam ederler. Ancak bu sesler ebe için ipucu niteliği taşır ve oyuncuları yakalama

fırsatı bulur. Ebeyle yakalanan oyuncu yeni ebe olur ve oyun çocuklar sıkılıncaya kadar ya da okuldaysalar süre dolana kadar devam eder.

Oyunun Kuralları: Ebenin gözleri bir mendil veya eşarp ile bağlanmalı ve ebenin görmediğinden emin olmak gerekir. Oyun için alan daraltılmalı ve sınırlar herkes tarafından ortak kararlarla belirlenmelidir. Ebe yasak alanın dışına çıkabilir lakin oyuncular bu alanın dışına çıkamaz.

10. AY GÖRDÜM

Kaynak Kişiler	: Kezzi Çelik (54) Ramazan Kök (55)
Oyun Alanı	: Açık
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gece
Oyuncuların Yaşı	: 10+ yaş
Oyuncuların Cinsiyeti	: Kız/ Erkek
Oyuncuların Sayısı	: 4-10 kişi
Oyunda Kullanılan Malzemeler	: Top

Sokaklarda ya da mahalle aralarında geceleri oynanan bir oyundur. Oyun akşamları oynandığı için adını “Ay Gördüm ”dür. Kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Kız erkek karışık oynansa da genellikle erkeklerin oynadığı bir oyun olarak bilinir. Akşam saatlerinde oynanmaya başlayan oyun, sayışma yöntemi ile ebe belirlenir. Ebe seçildikten sonra zemine bir dair çizilir ve bir top alınır.

Oyunculardan biri tarafından top havaya atılır. Atılan top ebe tarafından tutulup dairenin içine bırakılana kadar diğer oyuncular saklanır. Ebe oyuncuları aramaya başlar. Bulduğu oyuncuyu “Ay gördüm Ayşe/Alı” diyerek ismini söyler ve ayağıyla dairedeki topa dokunur. Ebenin bulduğu oyuncular belli bir yerde bekler. Eğer bulunmayan oyunculardan biri gelir ve topa dokunursa yakalanan oyuncular ve topa vuran oyuncu yeniden saklanır. Böylece oyun yeniden başlar. Tüm oyuncular bulunduğu ilk bulunan oyuncu ebe seçilir.

Bu oyunun kayseri varyantında topsuz oynandığı görülürken diğer bölgelerde oyunun tamamen farklı formatta oynandığı da görülmektedir.

11. YAKAR TOP

Kaynak Kişiler	: Kezzi Çelik, Ramazan Kök, Armağan Kücü,
-----------------------	---

Havanur Doyuran, Zeynep Sızar

Oyun Alanı	: Açık, sokak, okul bahçesi
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	: 8+ yaş
Oyuncuların Cinsiyeti	: Kız/ Erkek
Oyuncuların Sayısı	: 4-15 kişi
Oyunda Kullanılan Malzemeler	: Top

Oyun genellikle en az 4 oyuncu ile oynanır. Ama genel olarak 10 kişi ile oynanır. Oyun için bir de topa ihtiyaç vardır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Ebe grup sayışma ya da kura yöntemi ile belirlenir. Ebe takım ikiye ayrılır aralarında belli bir mesafe bırakacak şekilde dururlar. Bu mesafeyi ayarlamak için taş bırakırlar ya da çizgi çekerler. Atış yapan oyuncular bu alanı geçemezler. Oyuna ilk başlayan grup ortaya geçer ve oyun başlatılır. Ebe takımın oyuncuları aradaki oyuncuları vurmaya çalışır. Vurulan oyuncular oyun dışına çıkar. Rakip grubun oyuncuları, ebe takımın attığı topu havada yakalamayı başarırsa bir “can” kazanmış olur. Bu can onu oyunda korur ya da isterse de vurulan arkadaşını oyuna yeniden alabilir. Oyuncunun kazandığı can sayısı onun oyunda kalma süresini de uzatmaktadır. Oyun ortada bir kişi kalana kadar devam der. Kalan tek kişi kalırsa bu kişi oyunu içinde en az 7 defa vurulmadan/yanmadan oyunda kalırsa arkadaşlarını yeniden oyuna alır. Oyun yeniden başlar. Eğer başarmazsa oyun el değiştirir. Bu oyunun farklı bir şekilde daha oynanır. Eğer gruplaşma yapılırken bir oyuncu artarsa bu oyuncu iki grubun da oyuncusu olur. Bu oyuncu “ ortadaki sıçan” olarak adlandırılır. Hangi grup içerdeyse o grup için arada 7 defa yanmadan kalmaya çalışır.

12. PADİŞAHIM HOŞ GELDİN

Kaynak Kişiler	: Kezzi Çelik (54)
Oyun Alanı	: Açık
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gece
Oyuncuların Yaşı	: 10+ yaş
Oyuncuların Cinsiyeti	: Kız
Oyuncuların Sayısı	: 8-12 kişi

Genellikle kız öğrencilerin oynadığı bir oyundur. Oyun başlamadan oyuncular iki gruba ayrılır ve her grup kendine bir başkan seçer. Bu seçim yine sayışma ile yapılır. Seçilen başkan kendi grubuna meyve isimleri verir. Gruplar belli mesafe aralığında yere çömelirler. Oyuna ilk başlayan grubu belirlemek için adımlama yöntemi kullanırlar. Bu yöntemi kullanırken her adımda bu sözler “aldım verdim ben seni yendim” söylenir. Hangi başkanın ayağı diğer başkanın ayağının üstüne gelirse oyuna ilk o başlar. Grup başkanları karşılıklı şu tekerlemeyi;

Şingir mıngır ben geldim (1.Grup)

Şingirdağım hoş geldin (2. Grup)

Beyoğlu attan düşmüş, kavunla karpuz istiyor, sizde var mı? (1. Grup)

Olmaz mı beğen, beğendiğini al (2. Grup)

Şeklinde her adımda bir kelime söylerler. Birinci grubun lideri karşı gruptaki kişilerin kafasına sırasıyla parmaklarının ucunu bastırarak ve onları inceleyerek sanki manavdan meyve alıyor gibi davranır. İçlerinden birini seçer ve gözlerini elleriyle kapatır. Kendi grubundan bir kişiyi daha önce verdiği meyve ismiyle çağırır. Gelen kişi gözü kapalı olan oyuncun alnına vurur ve yerine döner. Ebe olan kişi, gözü kapalı olan oyuncu, kendine vuran kişiyi bulmaya çalışır. Doğru kişiyi tahmin ederse, o kişiyi de alıp kendi grubuna döner. Eğer yanlış kişiyi bulursa karşı gruba geçer. Bu oyun bir grupta hiç oyuncu kalmayana kadar devam eder.

5. AÇ KAPIYI BEZİRGÂN BAŞI

Kaynak Kişiler	: Armağan Kücü, Özge Gözel
Oyun Alanı	: Açık alan, okul bahçesi ve sokaklar
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	:7+ yaş sınırı yok.
Oyuncuların Cinsiyeti	: Kız/ Erkek
Oyuncuların Sayısı	: 8-10 kişi arasında değişiklik gösterir.

Genellikle karma şekilde oynanan oyun en az 8 kişiden oluşur ve oyuna başlamadan önce sayışma yöntemi ile iki kişi seçilir. Bu kişiler “bezirgân” olurlar. Seçilen bezirgânlar oyunculardan aralanarak kendilerine birer isim verirler(aslan- kaplan gibi). Daha sonra diğer oyuncularının yanına giderek yere çizgi çizerler ve çizgiyi aralarına alarak el ele tutuşurlar. Ellerini diğer oyuncuların geçebileceği seviyede kaldırıp kapı şeklini verirler. Oyuncular belirli bir sıra halinde bezirgânların yanına gelirler ve “ Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı” derler.

Ebeler “ kapı hakkı ne verirsin ne alırsın?” şeklinde soru sorarlar. Oyuncular, “arkamdaki yadigâr olsun yadigâr olsun” sözlerini söyleyerek kapıdan geçerler. Sözler bitince ebeler kollarını indirir ve oyuncuyu yakalarlar. Diğer oyuncular ebelerden uzaklaşarak dolaşırlar. Yakalanan oyuncuya “Aslan mı Kaplan mı” diye sorarlar. Oyuncu, Aslan derse, Aslan isimli ebenin arkasına geçer. Kaplan derse kaplan isimli ebenin arkasına geçer. Oyun, oyuncu kalmayana kadar devam eder. Oyuncular bittiğinde bezirgânlar el ele tutuşur ve arkalarındaki çocuklar da birbirilerinin bellerinden tutarak çekme kuvveti uygularlar. Çekme kuvvetiyle çizgiyi geçen grup kaybeder.

6. BİLYALI (TORNET)

Kaynak Kişiler	: Ramazan KÖK, Osman YETİŞEN
Oyun Alanı	: Açık alan, Yokuş aşağı
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	:10+ yaş sınırı yok.
Oyuncuların Cinsiyeti	: Erkek
Oyuncuların Sayısı	: 2 ve üzeri
Oyunda Kullanılan Malzemeler	: Tornet bilyası, tahta

Genellikle erkeklerin oynadığı halk arasında tornet olarak bilenen bir oyundur. Oyun Avanos ve çevresinde “Bilyalı” olarak bilinir. Oyun en az iki kişi ile de oynamakta olup genellikle kalabalık grupla oynanır. Oyun için gerekli olan aracı oyuncular kendisi yapar ya da yapandan temin ederler. Oyun yarışma formatındadır. Oyucular yokuş bir alanda buldukları yerden hızlıca aşağı inerler. Bu iniş yolunda fren için ayaklarını kullanırlar. Yarışmayı ilk bitiren kişi birinci olur. Oyunun amacı yarışı kazanmaktır.

7. MİSKET

Kaynak Kişiler	: Ramazan Kök, Osman Yetişen, Zekeriyya İlleez
Oyun Alanı	: Açık alan
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	:10+ yaş sınırı yok.
Oyuncuların Cinsiyeti	: Erkek
Oyuncuların Sayısı	: 2-30

Oyunda Kullanılan Malzemeler: Misket ya da bilye

Genellikle erkeklerin oynadığı bir oyundur. Oyun üç farklı aşamada oynanır. Bu aşamalar 3 Kuyu, 5 Kuyu ve Zehir olarak adlandırılır. Oyun, 0,5 cm çapından 2 cm çapına kadar bilyelerle oynanır. 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 15 numaraya kadar bilye büyüklükleri vardır. Üç kuyu aşamasında; en az iki kişi ile oynanır. Ödüllü oyundur. Oyuna başlamadan ödül olan bilye sayısı belirlenir. Oyuncular, rakiplerini belirlemek için kendilerinden uzak bir mesafeye çizgi çizer. Bu çizgiye bilyesini en yakın atan yarışmacı oyuna başlık sahibi(her oyuncunun bir başlık, ana enegi, bilyesi vardır) olarak başlar diğer oyuncuda yenik olarak başlar. Yenik başlayan oyuncunun enek değiştirme hakkı vardır. Oyunu zorlaştırmak için genellikle en küçük bilye, 0 numaralı, seçilir. Başlık sahibi yenik oyuncunun bilyesini vurarak kuyuları gezdirir. Başlık sahibi bilyeyi son kuyuya başarılı bir şekilde atarsa belirlenen ödülü kazanır. Eğer oyuncu bilyeye vuramazsa oyun el değiştirir. Oyunu hangi oyuncu kazanırsa ödül onun olur.

İkinci aşama Beş Kuyu aşamasıdır. Düz zemine kare çizilir, karenin köşelerine dört kuyu ve ortasına bir kuyu açılır. Ortadaki kuyuya zehir adı verilir. Kuyular 5cm genişliğinde ve 3 cm derinliğinde olur. Oyunu oynama sırası için belirlenen çizgiye atışlar yapılır çizgiye yakınlık konumuna göre sıralar oluşturulur. İlk başlaya oyuncu bilyesini ilk köşeden başlayarak ortadaki kuyuya ulaştırmaya çalışır. Eğer başarılı atış yapamazsa bilyesi ortadaki kuyuya atılır. Oyun bu şekilde devam eder. Tüm kuyuları başarılı bir şekilde bitiren oyuncu zehir olarak adlandırılan kuyuya biriken tüm bilyeleri veya hazineyi alır. Bir diğer aşama olan zehir aşaması beş kuyu aşaması gibi oynanır tek fark zehir olarak adlandırılan oradaki kuyuya bahisler konur. Oyunu kazanan zehirdeki bilyelerin sahibi olur.

Oyunun Kuralları: Oyun için kullanılan bilyelerin eğelenmesi yasaktır. Eğer eğelenmiş bilye varsa oyun dışı bırakılır.

8. BULMALI

Kaynak Kişiler : Osman Yetişen, Kezzi Çelik.

Oyun Alanı : Açık alan, Gece

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı : 10+ yaş sınırı yok.

Oyuncuların Cinsiyeti : Erkek

Oyuncuların Sayısı : 3-15

Genellikle erkeklerin oynadığı bir oyundur. Oyun geceleri oynanır. En az 6 kişi ile oynanır. Oyuncular eşleşme yöntemi ile iki gruba ayrılır. Kura ya da yarışma (bir yeren hızlı koşma) ile ebe grup belirlenir. Ebe belli bir yere işaret yapar orayı sobe olarak kullanırlar. Ebe grup gözlerini kapatır. Diğer grup saklanır. Saklanan grup, oyunu zorlaştırmak için تنها ve tehlikeli yerlere saklanır. Ebe grubun diğer grubu bulmasıyla oyun sonlanır ve el değiştirir. Eğer bulamazsa oyun devam eder.

Bu oyun şu şekilde de oynanmaktadır: saklanan grubun bir tane oyuncusu ebe grupla kalır. Ebe grup, saklanan gruptaki oyunculara yaklaştığında ebe grubun yanında kalan kişi yüksek ses ile “eşlerim hooo geliyok(geliyoruz), eşlerim ho geliyok” diye bağırır. Böylece saklanan grup kendilerini daha da iyi saklarlar. Ebe grup takım grubun üyelerini bulursa oyun el değiştirir. Bulamazsa oyun devam eder.

9. YÜZME YARIŞI

Kaynak Kişiler : Ramazan Kök, Osman Yetişen, Zekeriyya

İlleez

Oyun Alanı : Açık alan, Yokuş aşağı

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı : 10+ yaş sınırı yok.

Oyuncuların Cinsiyet : Erkek

Oyuncuların Sayısı : 2-15

Yüzme yarışısı erkekler tarafından oynanır. İlçeden geçen Kızılırmak'ta oynanan bir oyundur. Oyun en az iki kişi ile oynanır ve oyunun amacı yarışısı kazanmaktır. Oyuna başlamadan bir hedef belirlenir. Belirlenen hedefe ilk ulaşan oyuncu yarışmayı kazanır.

10. SAPAN

Kaynak Kişiler : Ramazan KÖK, Osman YETİŞEN

Oyun Alanı : Açık alan,

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Kış, Gündüz

Oyuncuların Yaşı :10+ yaş sınırı yok.

Oyuncuların Cinsiyeti : Erkek

Oyuncuların Sayısı : 1+

Oyunda Kullanılan Malzemeler : Y şeklinde ağaçtan ya da dal parçasından yapılmış sapan, lastik (serum lastiği)

Genellikle erkekler tarafından oynanan bir oyundur. Oyun için gerekli olan araç sapanıdır. Sapan, ağaçtan kesilen dal şekillendirilerek Y şekli verilir buna çatal da denir. Çatalın ucuna bağlanan serum lastiği ile araç tamamlanır. Bu araç ile taş atma yarışı ya da kuş avlanır. Taş atma yarışı en az iki kişi ile oynanır. En uzağa ya da belirlenen hedefe vuruş yapan oyuncu kazanır. Kuş avlama ise en az bir kişi ve daha fazla oyuncu ile oynanabilir.

11. UÇURTMA

Kaynak Kişiler : Ali Doğan Bayır

Oyun Alanı : Açık alan,

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Gündüz

Oyuncuların Yaşı :10+ yaş sınırı yok.

Oyuncuların Cinsiyeti : Erkek/ Kız

Oyuncuların Sayısı : 1-10

Oyunda Kullanılan Malzemeler : Naylon poşet, tahta çubuklar (6 tane)

Kız erkek ya da karma oynanan bir oyundur. Tek kişi ile de oynandığı gibi kalabalık grupla da oynanmaktadır. Oyun genellikle sonbahar ve ilkbaharda oynanır. Çünkü bu mevsimlerde rüzgârlı gün sayısının fazla olması uçurtma oyununun için olanak sağlar. Oyuna başlamadan önce oyun için gerekli araçlar temin edilir. Uçurtma yapılır. Uçurtmalar genellikle altıgen şeklinde olurdu. Oyun, eğer grup ile oynanıyorsa uçurtmanın yüksek ve düzgün uçuşması yarışmanın sonucunu belirler. Tek kişi oynuyorsa sadece eğlenmek amaçlıdır.

12. BİLYE İLE ARTİST TOPLAMA

Kaynak Kişiler : Ali Doğan Bayır

Oyun Alanı : Açık alan,

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı :10+ yaş sınırı yok.

Oyuncuların Cinsiyeti : Erkek

Oyuncuların Sayısı : 3-5

Oyunda Kullanılan Malzemeler : Bilye, misket, artist fotoğrafı

Genellikle erkekler tarafından oynanır. Oyun için gerekli olan malzemeler bilye ve artist fotoğrafıdır. Oyun için alana rampa yapılır ve rampanın ucuna kuyu açılır. Oyuncular sıralamayı ve rakiplerini seçmek için hedefe atış yaparlar. Hedefi vuran ya da hedefe yakın olanlar oyuna ilk başlar rakip oyuncu yenik başlar. Oyuna başlamadan önce ödül olarak artist fotoğrafları (Yılmaz Güney, Cüneyt Arkın, Filiz Akın...) belirlenir. İlk atan oyuncu bilyeyi kuyuya ulaştırırsa ödülü alır. Eğer başarılı atış yapamazsa Oyun el değiştirir.

13. AŞIK OYUNLARI

Kaynak Kişiler : Ramazan KÖK, Osman YETİŞ, Ali Doğan

Bayır, Zekerriyya İlleez, Kezzi Çelik

Oyun Alanı : Açık alan,

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Kış, Gündüz, Gece

Oyuncuların Yaşı :10+ yaş sınırı yok.

Oyuncuların Cinsiyeti : Erkek/ Kız

Oyuncuların Sayısı : 2-10

Oyunda Kullanılan Malzemeler : Aşık kemiği

Genellikle erkekler tarafından oynanan bir oyun olarak bilir. Nadirde olsa kızlarında oynadığı görülmektedir. Oyun için gerekli olan araç, keçi veya koyunların arka/ön bacaklarının eklem yerindeki dört yüzü olan kemiktir ve bu kemiğe “aşık” denir. Aşık kemiğinin oyuk kısmına “çit”, sırt kısmına da “tök” denir. Atılan aşık tök gelirse atan kişi oyundaki aşıkları kazanır. Eğer “çit” gelirse oyuncu attığı aşıkları kaybeder. Aşık oyunu Avanos çocuk oyunları incelemesinde iki farklı şekilde oynandığı görülür.

19.1 Aşık Oyunu: Oyun en az iki kişi ile oynanır. Bu oyun için oyuncular ödülü belirlerler. Ödül belirlendikten sonra ilk başlayan oyuncu aşıkları avucuna aldıktan sonra yere atar attığı aşık tök gelirse attığı aşıkları kazanır. Eğer başarılı atış yapamaz ve çit gelirse aşıklarını tök atan oyuncu alır.

19.2. Aşık Oyunu: Bu oyun misketin benzer varyantı gibidir. Düz bir zeminde çizgi çizilir ve aşıklar o çizginin üzerine sıralanır. Dizilen bu aşıklar oyuncular tarafından eşit bir şekilde verilir. Çizgiden yaklaşık 2-3 m uzaklaşıp sırayla atış yaparlar. Atış yapan oyuncu çizgideki aşığı vurursa vurduğu aşığın sağındakileri alır. Eğer başarılı atış yapamazsa oyun el değiştirir.

14. TOPAÇ VE TOPAÇ OYUNLARI

Kaynak Kişiler: Ramazan Kök, Osman Yetişen, Ali Doğan Bayır.

Oyun Alanı : Açık alan,

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı :7-15

Oyuncuların Cinsiyeti : Erkek/ Kız

Oyuncuların Sayısı : 2-10

Oyunda Kullanılan Malzeme : Topaç, armut biçiminde, ucu sivri, çevresine bırakılmak veya kamçı ile vurulmak suretiyle döndürülen oyuncak (Kubbealtı Lügati)

Konik biçimindeki ahşap oyuncağın sivriltilmiş ucuna ip sarılarak veya kamçı yardımıyla döndürülerek oynanan bir oyundur. Topacın sivri ucundan başlayarak sarılan ipin ucuna düğüm atılır. Atılan bu düğüm orta parmağına/ yüzük parmağına geçirilmek suretiyle atılır. Topacın atılış şekline göre dönme hızı değişir. Eğer eğimli bir halde atılır ve ip hızlı çekilirse uzun bir süre durana kadar döner. Eğer dik atılır ve ipi çekme hızı yavaş olursa normal sürede ve altında durana kadar döner.

20.1. Topaç Yarışı: En az iki kişi ile oynanan bir oyundur. Oyuncular orta parmağı ve başparmağı arasında tuttuğu topacı aynı anda yere fırlatırlar. Atılan topaçlar dönmeye başlar. Kimin topacı ilk durursa o kaybeder. En son duran topacın sahibi oyunun galibi olur. Oyun, oyuncular sıkılına kadar ya da oynama süreleri, oyun alanı okul ise teneffüs arası, bitene kadar devam eder.

20.2. Kırdırmaç: Oyuncular oyun alanına bir daire çizerler. Oyuncular arasında sayışma oyunu ile ebeyi belirler. Ebe topacını dairenin içerisine atar. Diğer oyuncular da topaçlarını, ebenin topacını dairenin dışına çıkarmak için atışlarını yaparlar. Ebenin topacını daire dışına çıkartan oyuncu oyunu kazanır. Bu oyunun amacı yerdeki topacı kırmak ya da dairenin dışına çıkarmaktır.

15. SİMİT

Kaynak Kişiler : Osman Toy

Oyun Alanı : Açık alan,

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı	:7-15
Oyuncuların Cinsiyet	: Erkek/Kız (Genellikle Erkekler)
Oyuncuların Sayısı	: 2-10

Genellikle erkekler tarafından oynanır. Oyuncular geniş bir alanda yere daire çizerler. Ebeyi belirlemek için belli bir uzaklıktan aynı anda daireye doğru koşarlar. Daireye en son ulaşan kişi ebe seçilir ve dairenin içinde bırakılır. Ebe tek nefeste “simiiit” diyerek bağırır ve dairenin dışına çıkarak diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Eğer “simit” sözü bitmeden daireye giremezse diğer oyuncular tarafından daireye girene kadar sırtına vururlar. Ebe “ simit” sözünü bitirmeden diğer oyunculardan birini yakalar ise yakaladığı kişi ebe olur.

5. TOPAL TAVUK

Kaynak Kişiler	: Osman Toy
Oyun Alanı	: Açık alan,
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	:7-15
Oyuncuların Cinsiyet	: Erkek/ Kız (Genellikle Erkek)
Oyuncuların Sayısı	: 2-10

Simit oyununda olduğu gibi oyuncular yere daire çizerler ve daireye belli bir mesafen koşarlar. Daireye en son gelen kişi ebe olur. Ebe dairenin içinde tek ayaküstünde zıplar. Ebe tek nefeste “topal tavukkk” diyerek bağırır ve dairenin dışına çıkarak diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. “Topal tavuk” söz bitmeden diğer oyunculardan birini yakalarsa ebeliği biter ve yeni ebe yakalanan kişi olur. Eğer bunu başaramazsa ebe, daireye dönene kadar diğer oyuncular tarafından sırtından yumruklanır.

6. UZUN EŞEK

Kaynak Kişiler	: Ramazan KÖK, Kezzi ÇELİK Ali Doğan Bayır.
Oyun Alanı	: Açık alan, kapalı alan
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	: 10 ve üzeri
Oyuncuların Cinsiyeti	: Erkek/ Kız

Oyuncuların Sayısı : 6 +10

Genellikle erkeklerin oynadığı bir oyundur. Oyun en az 6 kişi ile oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Grubun biri yatan diğeri ise atlayan taraf olur. Hangi grubun atlayan takım olacağını kura yöntemiyle belirlerler. Yatan grubun oyuncuları biri ayakta olmak suretiyle sırayla ellerinin diğerk arkadaşın bacağın destek alarak yaklaşım 90 derece açı ile eğilirler. Bu duruştan dolayı oyunun adına “uzun eşek” denir. Rakip takımın oyuncuları sırasıyla atlarlar. Bu atlama sırasında düşen olursa takım kaybeder ve oyun el değiştirir. Eğer takım atlamayı başarılı yaparsa atlama sonrasında yatan takımın bir üyesi düşerse atlayan takım yeniden atlar. Oyun bu şekilde devam eder.

7. SAKLAMBAÇ

Kaynak Kişiler : Armağan Kücü, Ayşenur Karayılan, Havanur

Doyuran, Özge Pilav

Oyun Alanı : Açık alan, kapalı alan

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı : 5 ve üzeri

Oyuncuların Cinsiyeti : Erkek/ Kız

Oyuncuların Sayısı :2-10

Oyun en az 2 kişi ile oynanmakla birlikte genelde kalabalık grupla oynanır. Oyuncular kendi aralarında sayışma yöntemini kullanarak ebeyi seçerler. Ebenin duracağı yer belirlenir aynı zamanda belirlenen yer sobe, oyuncuların ebeden önce belirlenmiş olan yere ulaştıklarında söyledikleri söz, alanıdır. Oyuncular, ebenin kaçta kadar sayacağını belirler. Ebe belirlenen sayıyı saymak için sobe alanına yönünü dönüp gözlerini kapatır ve sayar. Ebe saymayı tamamlayınca “ Önüm, arkam, sağım, solum sobe, saklanmayan ebe” diyerek bağırır ve saklanan oyuncuları aramaya başlar. Bulduğu kişileri, saklanan oyunculardan önce gelerek sobelemesi gerekir. Sobelemeyi başarırorsa sobelediği kişi yeni ebe olur. Başarısız olursa ebeliği devam eder.

8. AÇIL KAPIM AÇIL OYUNU

Kaynak Kişiler : Kezzi ÇELİK

Oyun Alanı : Açık alan, kapalı alan

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Kış, Gündüz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı	:5- 10
Oyuncuların Cinsiyeti	: Erkek/ Kız
Oyuncuların Sayısı	:2-4

Günümüzde aile büyüklerinin 3-5 yaş arası çocuklara dil gelişimini etkileyen tekerlemeleri öğretmek ve onları eğlendirmek için kullanılan bir oyun olmuştur. Oyun kız erkek karışık oynanır. Ebeyi belirlemek için sayışma yapılır. Ebe belirlendikten sonra oyuncular ellerini yumruk yaparak üst üste koyarlar. Bu yumrukları kapı olarak adlandırırılar. Ebe işaret parmağını, oyuncuların yumruk şeklindeki elin ortasına koyar ve anahtar gibi çevirerek açmaya başlar. En alttaki yumruğa geldiğinde bu yumruğu açamaz. Bu kapıyı açmak için şu sözler söylenir:

-Açıl kapım açıl	-Suya düştü.
-Açılmıyor	-Su nerede?
-Anahtarım nerede	-İnek içti.
-Kedi aldı	-İnek nerede?
-Kedi nerede?	-Dağa kaçtı
-Dala çıktı	-Dağ nerede?
-Dal nerede?	-Yandı bitti kül oldu.
-Balta kesti.	-Vay sakalım, vay sakalım
-Balta nerede?	

Son cümleyi söylerken eller çeneye gider ve sanki sakal tutuyormuş gibi yapılır.

9. HADİ BUL OYUNU

Kaynak Kişiler	: Kezzi Çelik
Oyun Alanı	: Kapalı alan
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Kış, Gece.
Oyuncuların Yaşı	:7 ve üzeri
Oyuncuların Cinsiyeti	: Erkek/ Kız
Oyuncuların Sayısı	:2-10

Genellikle aile üyeleriyle ya da arkadaşların bir evde toplanmasıyla oynanan bir oyundur. Bu oyun oyuncuların buldukları mahalle ya da köy ile sınırlıdır. Genellikle elektrik kesintisi olduğunda oynanan bir oyundur. Oyuncular bir odada oturur ve birbirilerine sorular sorarlar. İlk soruyu gönüllü kişi sorar ya da en büyük kişi sorar. İlk başlayan oyuncu soru soracağı kişiyi seçer. Şu sözleri; “iki oğlan bir kız bir ana bir baba hadi bil” söyleyerek sorar. Soracak kişi ebesini seçerek sorusunu sorar. Soracak bir şey kalmadığında oyun tamamlanır.

10. ÇEKİRDEK OYUNU

Kaynak Kişiler	: Zekeriyya İLLEEZ
Oyun Alanı	: Açık alan,
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	:7 ve üzeri
Oyuncuların Cinsiyeti	: Erkek
Oyuncuların Sayısı	:2-10
Oyunda Kullanılan Malzemeler	: Kayısı Çekirdeği

Oyun alanına bir daire çizilir. Bu daireye saylak denir. Bu dairenin içine çekirdekler küme şeklinde dizilir. Oyuncular ellerindeki kayısı çekirdeğini saylağa atarlar ve ne kadar kayısı çekirdeği saylağın dışına çıkarsa onları atan oyuncu ganimet olarak alır.

11. EV MASALI

Kaynak Kişiler	: Zekeriyya İLLEEZ, Kezzi Çelik
Oyun Alanı	: Kapalı alan,
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, Kış, İlkbahar, Yaz, Gece

Genellikle aile üyeleriyle oynanan bir oyundur. Oyuncular aile büyüklerinin anlattığı masalı dinler ve masalı canlandırmaya çalışırlardır. Bazen de masal içinde sorulan soruları cevaplamaya çalışırlardı. Avanos çocuk oyunları incelemesinde bu oyunun genellikle elektrik kesintisi olduğun da çok sık oynandığı görülmüştür.

12. TOP OYUNU

Kaynak Kişi	:Zekeriyya İLLEEZ, Kezzi Çelik, Ramazan Kök, Osman Yetişen, Mustafa Hakan
--------------------	---

Oyun Alanı	: Açık alan,
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	:7 ve üzeri
Cinsiyet	: Erkek/Kız
Sayısı	:4-20
Oyunda Kullanılan Malzemeler	: Top (Istar 'da dokunan halıların kırıkları bir bez, çapıt, içine doldurularak yapılan oyun aracıdır), futbol topu, plastik top

Genellikle erkeklerin oynadığı bir oyun olsa da kızların oynadığı da görülmüştür. Oyun en az dört kişiyle oynanır. Oyun için geniş bir alan belirlenir. Alanın iki tarafına da yani karşı karşıya gelecek şekilde eşit mesafede taşlarla kaleler yapılır ve oyun için gerekli olan top bulur. Oyunun en iyi oynayanları takım lideri olur. Takım liderleri grubunu oluşturunca kura yöntemi ile oyunu başlatacak olan grup belirlenir. Oyuna başlamadan önce oyunun kaçta biteceği belirlenir. Oyunculardan bir kaleye geçer ve rakip takımın attığı topu tutmakla yükümlüdür. Eğer atılan topu tutamazsa sayı rakip takımın olur. Oyun belirlenen sayıya ulaşıncaya ya da oyun süresi bitinceye kadar devam eder.

13. CİMCİK OYUNU

Kaynak Kişiler	: Kezzi Çelik, Saniye Terzi, İlknur GÜL
Oyun Alanı	: Açık- kapalı alan.
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, Kış, İlkbahar, Yaz, Gece, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	:7 ve üzeri
Oyuncunun Cinsiyeti	: Erkek/Kız
Oyuncu Sayısı	:2-5

Kız erkek karma oynandığı görülse de bu oyun genellikle kızlar tarafından oynanır. Oyun için hazırlanan oyuncular sayışma yöntemi ile ebeyi seçerler. Ebe elini en alta koyar. Diğer oyuncular da işaret parmağı ve başparmağını birleştirerek (cimdik yapmak için) ebenin elinin üstünden tutarlar. Ebe “ ayyyyy” diye bağırır. Diğer oyuncular “ne oldu” diye sorar, ebe “elimi püre ısırdı” cevabını verir. Oyuncular ebeye “çekte üste koy” derler ve ebe elini üste koyar alta kalan elin sahibi yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder. Bu oyunda ödül ve ceza yoktur.

14. EL ÜSTÜNDE KİMİN ELİ VAR OYUNU

Kaynak Kişiler	: Kezzi Çelik, Saniye Terzi
Oyun Alanı	: Açık alan,
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, İlkbahar, Yaz, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	:7 ve üzeri
Oyuncuların Cinsiyeti	: Erkek/Kız
Oyuncuların Sayısı	:2-6

Oyun 2-6 kişi ile karışık oynanan bir oyundur. Oyuncular sayışma yöntemi ile ebeyi seçerler. Ebe, dizlerinin üzerinde yer çöker ve iki elini başının üstüne koyarak yere kapanır. Diğer oyuncular ellerini yumruk yaparak ebenin sırtına koyarlar. Oyunculardan bir tanesi ebeye “El üstünde kimin eli var” diye sorar. Ebe, en üste kimin eli olduğunu bilirse ebeliğini bilenen kişiye devreder. Eğer bilemezse oyuncular, ebeye “davul mu, zurna mı, iğne mi iplik mi” diye sorarlar. Ebenin verdiği cevaba göre ebe cezalandırılır. Ebe “davul” derse sırtına davul çalıyor gibi vururlar, ebe, “zurna” derse herkes ebenin kulağına bağırır. Ebe, “iğneyi” seçerse oyuncular ebeyi çimdikler. Eğer “ipliği” seçerse sanki dikiş dikiyor gibi çimdik ve tırnaklama yaparlar. Yanlış cevap verdiği için ebeliği de devam eder.

15. İP İP İLME DEN

Kaynak Kişi	: Zekerriyya İLLEEZ, Kezzi Çelik, Ramazan Kök, Osman Yetişen, Mustafa Hakan
Oyun Alanı	: Açık alan, Kapalı alan
Oyunun Oynanma Zamanı	: Sonbahar, Kış, İlkbahar, Yaz, Gündüz
Oyuncuların Yaşı	:7 ve üzeri
Oyuncunun Cinsiyeti	: Erkek/Kız
Oyuncu Sayısı	:3-10

Kız erkek karışık oynanan bir oyundur. Oyuncu sayı en az 3 kişi ve daha fazla kişi de olabilir. Sayışma yöntemi ile ebe seçilir. Ebe seçildikten sonra çocuklar dizlerinin üstünde daire görünümünde avuçları yere gelecek şekilde otururlar. Ebe;

İp ip ilmeden, delme sülük delmeden

Koz koz kozalak, kozalağın yarısı

Yumurtanın sarısı

Ebem yimez pindiri, lop lop eder inciri,

Çat çat çadır altında bi eğrice bi doğruca kıç.

Tekerlemesini oyuncuların ellerine vurarak söyler. Tekerlemenin son sözü kimin elinde bittiye, o oyuncu elini koltuğunun altına alarak ısıtmaya çalışır. Yerde ele kalmayana kadar oyun devam eder. Tüm eller bittiğinde ebe, oyuncuların ellerini yüzüne dokundurur. Kimin eli daha soğuksa o kişi yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam etmektedir.

16. KUTU KUTU PENSE

Kaynak Kişiler : Kezzi Çelik, Mustafa Hakan, Yağmur Tekten

Oyun Alanı : Açık alan, Kapalı alan

Oyunun Oynanma Zamanı : Sonbahar, Kış, İlkbahar, Yaz, Gündüz

Oyuncuların Yaşı :5 ve üzeri

Oyuncunun Cinsiyet : Erkek/Kız

Oyuncu Sayısı :3-10

Oyun kız erkek karma bir şekilde oynandığı gibi sadece kızların da oynamaktadır. Oyun için en az 3 kişi gerekli olup oyuncu sayısı fazla da olabilir. Çocuklar buldukları yerde el ele tutarak bir halka oluştururlar ve dönemeye başlarlar. Oyuncular hep birlikte “kutu kutu pense, elmamı yerse, arkadaşım Yağmur, arkasına dönse “ tekerlemesini söyleyerek ismi söylenen kişi söylenen yöne döner oyun herkes arkasını dönene kadar devam eder. Herkes arkasını dönünce oyun yeniden başlar ve aynı tekerlemenin sadece bir kelimesini değiştirerek devam eder. Kutu kutu pense, elmamı yerse, arkadaşım Yağmur, önüne dönse” şeklinde devam etmektedir.

Sonuç

Yapılan araştırma bulgularında, çocuk oyunlarının sayısı ve çeşitliliği bakımından fazla olduğu düşünülse de çoğu oyunun unutulduğu bazılarının da sadece isimlerinin hatırlandığı görülmüştür. Buna en güzel örnek misket oyunudur. 5 kaynaktan dinlediğimiz bu oyunun zehir aşamasını sadece bir kişi hatırlamıştır ancak hatırladığının da eksik olduğunu belirtmiştir. Avanos çocuk oyunları incelemesinde, oyunların çoğu Türkiye genelinde başka bölgelerdeki varyantlarla örtüştüğü görülse de farklılar olmuştur. Çünkü oyun ait olduğu toplumun sosyokültürel yapısından etkilenmiştir. Derlenen oyunlarda özellikle 5 tane oyunda bu etki söz konusudur. “Dalya” oyunun ismi ve kullanılan malzemesi farklı olsa da oynanış biçimi aynıdır. Oyununda kullanılan araçlar çömlek kırıklarından ve ıstar yerlerindeki halı kırıntılarının yığın

haline getirilerek oluşturulan top olduğu görülmüştür. Malatya'daki çocuk oyunlarında ise bu oyunun adı Kale oyun aracı ise taş ya da tahta parçaları, kullanılan top ise kullanılmayan kıyafet parçalarından ya da küçükbaş hayvanların kırkım sonrası kıl/yün kalıntılarının yığın haline getirilerek oluşturulan top olduğu görülmüştür. “Atçılık” adlı oyun Türkiye genelinde çok az varyantları görülmüştür. En farklı varyantı Malatya'nın Doğanşehir ilçesinde³ yayla kültürünün etkili olduğu yerlerde bu atlara yük yüklenir ve bu göçü yurda⁴ ilk ulaştıran kişi oyunu kazanır ve kaybeden oyuncuya kalan yükleri taşıma cezası verilmiştir. Bu da oyunun yörenin kültüründen etkilendiğini göstermektedir. “Ay Gördüm” adlı oyun Türkiye genelinde saklambaç gibi oynanırken tek farkı Avanos bölgesinde sobeleme için daire içinde top kullanılırken diğer bölgelerde sobe yeri ya da sobe köşesi belirlenmiştir. Bu oyunun sadece isim benzerliği olup oynanışı tamamen farklı olan varyantı da görülmüştür.

“Bu oyunda bir kişi yere yatar. Ebe tarafından üzerine bir ceket örtülür. Ceketin kolundan gökyüzüne doğru bakar ve Ay'ı görüp görmediğini söyler. Sırayla herkes bu şekilde yere yatıp Ay'ı görmeye çalışır. En son ceketin tutan oyuncu yere yatar. O Ay'ı görmeye çalışırken arkadaşları ceketin kolundan içeri su döker. Oyun bu şekilde biter.” (Çocukluk Dönemi Oyunlarımız, 2016)

“Uçurtma” adlı oyun günümüzde de festivallere dönüştürülerek oynanmaya devam etmiştir. Kültürel etki olarak baktığımızda Doğanşehir'in Örencik Mahallesi'nde oyun aracı olarak poşet ya da ince torbaların kullanıldığı görülmüştür. Özellikle çobanların yanlarına aldığı azık poşetlerine ip bağlayarak oynadığı günümüzde de uçurtma yapımını bilmeyenlerin hâlâ bu tarzda oynadığı görülmüştür. “Çelik Çomak (Met)” adlı oyun Türkiye genelinde hemen hemen aynı formatta ve isimde oynanırken Malatya'da bu oyuna “Sülü Değnek ya da Çelik Çomak” (Kati, 2020) isimleri verilirken “Met” adı kullanılmamıştır.

Çalışma sırasında, oyunun zorlama yoluyla değil eğlence, zevk, için yapıldığı görülmüştür. Özellikle kaynak kişilerin oyunları anlatırken duyduğu heyecan ve özlem duygusu bunu net olarak göstermiştir. Kaynak kişilerden Osman Yetişen “ o kadar kuytu ve tekinsiz yerlere saklanırdık ki oyun bitip eve gittiğimizde üstümüzden akrepler dökülürdü.” sözleri oyunun onlar için acıdan ya da korkudan ziyade daha çok zevk verdiğini göstermektedir. Bundan mütevellî oyunun çocuk işi olduğu ve asla zorlama ile yapılmadığını söylemek mümkündür. Ebeveynler, oyunu çocuğun eğlenmesinden çok onları ellerinin altından uzaklaştırmak için birer kurtuluş kapısı olarak görseler de yapılan araştırmalar oyunun çocuk gelişiminde ve çocukların eğitiminde ne kadar önemli olduğunu kanıtlamıştır.

³ Doğanşehir'e bağlı Örencik Mahallesi'nde(köyünde) yaygın oynanır. Burada yaylacılık kültürü vardır.

⁴ Hayvancılık yapan kişilerin sürekli çadır kurduğu yerdir. Her kesin kendine özel yurdu vardır.

Derlenen oyunlarda kullanılan araçların çoğunu oyuncular kendi imkânlarıyla yapmıştır. Bu da çocuğun zekâ gelişimi ve el becerileri üzerinde etkin rol almıştır. Lakin modernleşmenin ve teknolojinin gelişimiyle geleneksel oyunların yerini bilgisayar oyunlarına bıraktığı görülmüştür. Özellikle görüşme sırasında 12-20 yaş arası kişilerin çoğu çocuk oyunlarına dair sorulara cevap verememiştir, bunun yerine teknolojik oyunların ismini saymıştır. Avanos çocuk oyunlarından yaklaşık 22 tanesinin yeni nesil tarafından hemen hemen hiç oynanmadığı görülmüştür. 11 oyunun ise eski oyunların güncellenerek değişikliğe uğradığı görülmüştür. Geleneksel çocuk oyunlarını unutulmaya yüz tutması bu çalışmayı gerekli kılmıştır.

Öneriler

Kentsel dönüşüm ile birlikte çocuklara bırakılan alanların genişletilmesi ve bu alanlarda alışagelmış oyun araçlarının yanı sıra geleneksel oyunlarında oynanabileceği ortamlar oluşturulmalıdır.

Geleneksel çocuk oyunlarına dair yapılan projelerin sayısı ve yapılan alanlar (il/ilçe hatta okul bahçeleri) genişletilmelidir.

Geleneksel çocuk oyunlarının teknolojik oyun platformlarında oynanabilmesi için tasarlanmasına olanak sunulmalıdır.

Çocuk, toplum içindeki yerini ve topluma uyumunun oyun aracılığıyla öğrenmektedir. Aynı zamanda oyun aracılığıyla, büyüme olgunlaşma ve hazır bulunuşluk gibi gelişim evrelerini olumlu geliştirmektedir. Oyun içinde aldığı kararlar, yaptığı hareketler ya da söylediği tekerlemeler çocuğun dil gelişimini, düşünme yetisini, kaba ve ince kaslarının gelişimini desteklediği görülmektedir bu konuda aile fertlerini bilinçlendirecek eğitimler verilmelidir.

Kaynak Kişilerin Listesi

KAYNAK KİŞİ	YAŞI	MESLEĞİ
Osman YETİŞEN	49	Muhtar
Ramazan KÖK	54	Esnaf
Kezzi ÇELİK	55	Ev Hanımı
Ali Doğan BAYIR		Esnaf
Murat KILIÇ	45	Esnaf
Gökhan BOSTAN	32	-

İlknur GÜL	30	Esnaf
Armağan KÜCÜ	16	Öğrenci
Özge PİLAV	16	Öğrenci
Özge GÖZEL	16	Öğrenci
Havanur DOYURAN	16	Öğrenci
Ayşenur KARAYILAN	16	Öğrenci
Mustafa HAKAN	20	Öğrenci
Sariye TERZİ	44	Hizmetli
Zekeriyya İLLEEZ	78	Emekli Öğretmen
Zeynep SIZAR	16	Öğrenci
Yağmur TEKTEN	17	Öğrenci
Yadigar ÖCALAN	32	Esnaf
Osman TOY	33	Esnaf

Kaynakça

And, M. (2019). *Oyun ve Büğü*. Yapı Kredi Yayınları.

Arsunar, F. (1955). *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler*. İstanbul: Maarif Basımevi.

Çobanoğlu, Ö. (2018). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Çocukluk Dönemi Oyunlarımız. (2016, Şubat 22). Ecdad – Emet Ceviz Dere Araştırma Derneği: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/ay-gordum-oyunu/> adresinden alındı

Ergin, M. (2018). *Dede Kokut Kitabı 1-2*. Ankara: Türk Dil Kurumu.

Hazar, M. (1996). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitimi*. Ankara.

Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Öger, A., & İnce, G. (2014). Halı Dokumacılığının Avanos Yöresi Sosyo-Kültürel ve Ekonomik Yaşamındaki Yeri. *Avanos Sempozyumu Bildirileri* (s. 17-31). Ankara: Grafiker.

- Örgün, E., & Keskin, E. (2014). Geleneksel Avanos Mutfağı ve Gastronomi Turizmine Kazandırılması. *Avanos Sempozyum Bildirileri* (s. 225-234). Ankara: Grafiker Yayınları.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu "Ebe". *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi The Journal of International Social Research Volume*, 147-162.
- Özdemir, N. (1997). *Türkiye'de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Doktora Tezi.
- Sabuncuoğlu, Z., & Tüz, M. (1995). *Örgütsel Psikoloji*. Bursa: Ezgi Kitapevi.
- Serbest, K. (2019). Divânü Lugâti't-Türk Ve Uygur Türklerinde Ç. *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, 101-114.

Extended Abstract

The concept of play is one of the most fundamental elements of human culture, extending back to the earliest periods of human existence. Play developed as a way for living beings to adapt to their environment. Through imitation, they reinterpreted their observations of nature, ensuring continuity throughout human life. It serves as a central mechanism in a child's development, where they can express themselves, interact with their environment, recognize objects around them, and utilize these interactions to complete their developmental process. Historically, games have evolved from mere entertainment into tools for social interaction, education, and cultural transmission. This study investigates the significance of traditional children's games in the Avanos district of Nevşehir within the context of cultural heritage and social development.

The research aims to highlight games that influence children's development and socialization, draw attention to these games, contribute to the region's local culture, and satisfy curiosity about traditional children's games. By emphasizing these games, the study aims to achieve the following objectives: preserving and promoting local culture, addressing curiosity about traditional games, highlighting the role of games in socialization and development, and contributing to academic knowledge.

To achieve its objectives, the study employed a qualitative field research approach, utilizing interviews as the primary data collection method. This approach involved engaging with residents and community members from the Avanos community to gather detailed information about the games played in Avanos. Unlike studies that rely on a single source, this research incorporates the perspectives of multiple individuals for each game, offering a more comprehensive and nuanced understanding of the games.

The data collection process involves several key steps. Participants included individuals from various age groups and backgrounds within the Avanos community who were knowledgeable about traditional games. These participants included older residents with firsthand experience from their youth and younger individuals who continued to engage in these activities. Semi-structured interviews were conducted with the participants, focusing on specific aspects such as the names of the games, rules, materials used, and player characteristics. The interviews were recorded and transcribed for analysis. The collected data included information on the game name, player characteristics (number, age, and gender), game area, materials used, roles and verbal game formulas, game duration, and the presence of rewards and penalties. The collected data was analyzed to identify patterns and themes related to the socio-cultural significance of

the games. The analysis focused on how the games reflect the values, beliefs, and social dynamics of the Avanos community.

As a result of the research, 34 games were compiled. These games were structurally examined, and a profile for each was created based on the game name, player characteristics (number, age, and gender), game area, materials used, roles and verbal game formulas, game duration, and the rewards and penalties within the games. Each game was analyzed based on aspects such as the unique name and a brief description, the required number of players, the age range of participants, and the gender distribution, the physical space or environment where the game is played, the materials or equipment used, the roles assigned to players and the specific language or verbal cues used during the game, the typical length of time each game takes to complete, and the structure and sequence of the game's activities, as well as the system of rewards and penalties within the games.

The traditional games of Avanos are deeply intertwined with the region's socio-cultural structure. These games mirror the community's history, traditions, and way of life. Through these games, children learn important life skills such as cooperation, strategy, communication, and problem-solving. Other effects of the games include supporting leadership skills, helping to control aggressive behavior and impulses, and learning the rules necessary for communal living.

In conclusion, this study highlights the significance of traditional children's games in the cultural heritage of Avanos. By documenting and analyzing these games, the research provides valuable information about the cultural practices of the region and contributes to the preservation and promotion of its rich cultural heritage. The findings of the study underscore the need to appreciate and protect these traditional games as an indispensable part of our cultural heritage. Through research, the study aims to encourage future generations to value and engage with their cultural heritage, thus ensuring that the traditional games of Avanos remain an integral part of the community's identity and legacy.

Keywords: Avanos, children's play, compilation, game, qualitative research