TORBALI'NIN
KÜLTÜREL MİRASI



İbrahim ÖZKAYA
Mehmet Osman AKSU
Mehmet YENİGÜN
Necat ÇETİN



Torbalı'nın Kültürel Mirası



TORBALI BELEDİYESİ KÜLTÜR YAYINLARI NO:2

Torbalı'nın Kültürel Mirası

ISBN: 978-605-62702-1-5

***Editör** / İbrahim ÖZKAYA*

***Genel Yönetmen** / İrfan UZAR*

***Yayın Yönetmeni** / Osman AKSU*

***Görsel Yönetmen** / Mehmet YENİGÜN*

Kapak Tasarım/

Mehmet YENİGÜN

Dizgi-Tertip - Baskı

Kanyılmaz Matbaacılık Kağıt ve Amb. San. Tic. Ltd. Şti.

5609 Sokak No:13 Çamdibi – İZMİR

Basım Tarihi: Eylül - 2013

Torbalı/ İZMİR 2013

Ağıt

Ağıtlar/ Prof.Dr. Kemal ÜÇÜNCÜ 115

Torbalı Ağıtlarından Örnekler 119

Ninni

Ninniler/ Prof. Dr. Naciye YILDIZ 121

Torbalı Ninnilerinden Örnekler 143

Bilmece

Bilmece/Yrd. Doç.Dr. Yaşar KOP-İbrahim ÖZKAYA-Kemal ALİN 147

Torbalı Bilmecelerinden Örnekler 158

İKİNCİ BÖLÜM

NESİR

Hikâye

Hikâye/ Prof. Dr. Fikret TÜRKMEN 167

Torbalı'da Söylenen Bir Halk Hikâyesi Örneği 179

Masal

Masal/ Doç.Dr.Mustafa ASLAN 195

Torbalı Masallarından Örnekler 205

Efsane

Efsanenin Tanımı, Efsanelerin Teşekkülü, Tasnifi ve İşlevleri/Yrd. Doç. Dr.Ferhat ASLAN. 207
Torbalı'da Söylenen Efsane Örneği 218

Fıkra

Fıkra Kavramı ve Türk Fıkra Tipleri/ Prof.Dr.Özkul ÇOBANOĞLU 219
Torbalı Fıkralarından Örnekler 242

Atasözü ve Deyimler

Atasözleri ve Deyimler/Prof. Dr. Mehmet AÇA 245
Torbalı Atasözleri ve Deyimlerinden Örnekler 257

Çocuk Oyunları

Çocuk Oyunları Üzerine/Yrd. Doç. Dr. Mehmet Ali YOLCU 259
Torbalı Çocuk Oyunlarından Örnekler 268

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Torbalı Yöresinde Halk İnanışları 273
Torbalı Yöresinde Halk Hekimliği 278
Torbalı Yöresinde Halk Meteorolojisi 284
Torbalı Yöresinde Halk Takvimi 284

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Torbalı'da Yörük Kültürü/ Necat Çetin 287

Torbalı Köylerinin Kuruluş Hikâyeleri// Necat Çetin 300

Semantik, Morfolojik ve Etimolojik Açıdan Torbalı Yer Adları/ İbrahim Özkaya 317

Torbalı'da Ocak Kültürü 325

Torbalı Yöresine Ait Sözcükler ve Anlamları 327

Torbalı'da Düzenlenen Festivaller 329

Fotograflar 333

Kaynak Kişiler 345

Çocuk Oyunları Üzerine

Yrd. Doç. Dr. Mehmet Ali YOLCU[1]

Yaşamın her döneminde önemli bir yer tutan ve çocuğun yetişkin dünyasına katılmasında önemli bir araç olan oyunların kökeni insanlık tarihinin başlangıcına kadar gitmektedir. J. Huizinga'nın ifadesiyle (1995: 24) oyun, en gelişmiş biçimleri içinde insana bahşedilmiş estetik algılama yeteneğinin en soylu unsurlarını meydana getiren ritim ve armoni ile doludur.

Oyunun tanımı, nedeni, amacı ve insanın niçin oynama ihtiyacı duyduğu halk biliminin olduğu kadar halk bilimi ile yakından ilişkili olan başta toplum bilimi olmak üzere pek çok bilim dalının araştırma konusu olmuştur. *Homo Ludens* adlı çalışmasıyla oyunun kültürden önce olduğunu, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etken olduğunu söyleyen J. Huizinga konuya çok farklı bir bakış açısı getirmiştir (Huizinga 1995: 16-17). Huizinga oyunu şu şekilde tanımlamıştır: "Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim

[1] Nevşehir Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Öğretim Üyesi.

ve sevinç duygusuyla 'alışılmış hayat'tan 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir." (Huizinga 1995: 48).

Huizinga'nın tanımını geliştiren Roger Caillois, "Oyun, serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinciyle yapılan gönüllü hareket ya da faaliyettir." şeklinde tanımlamıştır (Poyraz 1999: 6).

Gonca Tokuz'un çalışmasında aktardığı bilgilere göre (2011: 10), çok geniş bir alanı ilgilendiren oyunların içerisinde çocuk oyunları önemli bir bölümü oluşturmaktadır. Çocuk oyunları eski dinleri, inançları ve ritüelleri incelemek için çok zengin bir kaynak olarak karşımıza çıkmaktadır. İngiliz araştırmacı Lady Alice B. Gomm'ın belirttiği gibi, çocuklar büyüklere öykündüğü için onlardan gördüklerini yüzyıllar boyunca tutucu, yaratıcı ve saklayıcı güçleriyle günümüze kadar getirmişlerdir (And 2007: 48). And'a göre (1994: 31), çocukların oynadıkları çoğu oyun eskiden büyüklerin ritüel olarak başvurdukları şeylerin devamıdır.

Ersoy'un aktardığına göre (2010: 76), çocuk oyunu için de farklı tanımlar ve farklı sınıflandırmalar mevcuttur. Özhan (1997: 13), Michel Montaigne'in oyunu çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımladığını; Maria Montessari'nin ise, oyunu çocuğun işi olarak nitelendirdiğini aktarır. Kimi araştırmacılara göre ise, oyun oynamak toplumun bütün kesimlerimde söz konusu topluma üye olan bütün fertler tarafından zevk alma maksadıyla gönüllü olarak gerçekleştirilen bir eylemdir (Özdemir 2006: 21).

Oyun Sözcüğü

*Türk Dil Kurumu Sözlüğü*nde oyun sözcüğü, vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, kumar, tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü oynama biçimi, müzik eşliğinde yapılan hareketlerin tümü, seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, bedence veya kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan çevikliğe dayanan her türlü yarışma, güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket, teniste tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç, hile düzen desise, entrika olarak tanımlanmaktadır (TDK 2005: 1526).

Kâmûs-ı Türkî'de (1991: 1024) oyun kelimesi: "Eğlenmek ve vakit geçirmek için bütün vücut ile veya el ile belirli arkadaşlar arasında yapılan şey; çocuklara ve büyüklere ait olmak üzere çeşitleri sayısızdır." şeklinde tanımlanmıştır.

Etimolojik bağlamda Hasan Eren (1999: 311), Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü'nde, oyun kelimesiyle ilgili olarak: "En eski yazılı kaynaklardan başlayarak oyun olarak geçer." ifadesini kullanmıştır. Eyüboğlu'nun Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü'nde (1995: 520), Türkçe *oy* (çukur) kökünden *oy-un* (çukur açmak) sözcüğünün türetildiğini, sonradan sözcüğün anlam genişlemesine uğrayarak "oynamak, biriyle eğlenmek, aldatmak" anlamlarında kullanılmaya başlandığı belirtilmiştir.

Oyun sözcüğü Türkmencede, Karakalpakçada, Balkarcada, Nogaycada *oyun*, Kırgızcada *oyun*, Kazakçada *oyın*, Tatarcada *uin*, Kazan Tatarcasında *uyın*, Altayca, Şorca ve Sagaycada *oin* olarak kullanılmaktadır (Eren 1999: 311).

Özetle büyük bir coğrafyada binlerce yıldan beri yaygın olarak kullanılan oyun ve oynamak sözcükleri bugün Türkiye'de, danslar, sporla ilgili eylemler, kâğıt, zar gibi şans oyunları, çeşitli gösterimler, çocuk oyunları hep oyun, oynamak sözcüğüyle gösterilmektedir (Tokuz 2011: 9).

Çocuk Oyunları (Tanım ve Sınıflandırmalar)

Mevlüt Özhan (1997: 15), *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü* adlı eserinde, oyunu "Bir veya birden çok kişinin belli kurallar içerisinde zihni, bedeni ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketler." olarak tanımlamıştır.

Pertev Naili Boratav, *100 Soruda Türk Folkloru* adlı kitabında, *Karamanın koyunu, sonra çıkar oyunu* ve *oyuna getirmek* sözlerini örnek göstererek, oyunun Türkçede geniş anlamlı bir deyim olduğunu belirtir ve oyun kavramı üzerine şu açıklamaları yapar: "...deyim, tiyatro, kukla, karagöz, orta oyunu gibi seyirlik gösteriler için de kullanılır. Oyunun bir de dans anlamı var. Son olarak da kitabımızın bu bölümünde inceleyeceğimiz 'oyunlar' var. Çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir. Bunlar cirit, güreş, horoz dövüşü, saklambaç, bilye, topaç, aşık.... gibi oyunlardır" (Boratav 1997: 232).

Genel olarak oyun "belli bir amaca yönelik olan ve olmayan kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimini

temel alan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci" şeklinde ifade edilmektedir (Dönmez-Baykoç 1992: 22).

Dokunma, deneme, taklit ve keşif yoluyla meraklarını gideren çocuk, hayat sahnesinde yaşadıklarını da aktararak aktif bir şekilde diliyle, hareketleriyle bizzat oyun sahnesinde rol alır. Dil becerisi yoluyla iletişim kurduğu bu sahnede arkadaşları ve oyuncaklarıyla baş başa olan çocuk, bir yandan oyun esnasında bedenini ve organlarını oyunun amacına uygun bir şekilde kullanmayı öğrenirken, bir yandan da yeteneklerini ve soyut ilişkilerini geliştirir. Böylece oyun çocuğu sosyal ve kültürel çevreye sokar ve gelişimini sağlar (Gözaydın 2007: 293).

Çocuk oyunlarının çoğunun eski ritüellerin devamı olmasına örnek olarak *uçurtma, kamçı (topaç), kukla, çömçe gelin, körebe* ve *salıncak* oyunları örnek gösterilebilir. Konya'da çocukların uçurtma uçurmasının hem günah olduğu hem de uçurtma uçurulduğu zaman yağmur yağmayacağı, ekinlerin kuruyacağı inancı vardır. Japonya ve Kore de ise uçurtmanın, Hindistan'daki salıncak gibi, gök ile yeryüzü arasındaki ilişkiyi kurmak için oynandığı tespit edilmiştir. Yine Konya'da çocukların kamçı ile döndürdükleri *topaç* (*fırça* ya da *kozak oyunu* da denir) oyununa iyi gözle bakılmaz, çünkü fırçayı bulan Yezit, İmam Hüseyin'i öldürttükten sonra kellesini ayağıyla vura vura döndürdüğü inancı vardır. Anadolu'da çok yaygın olan *kukla* oyunu da şamanizm kalıntısı olarak yağmur yağdırmak için kuklanın kullanılmasıyla bağlantılıdır. Yağmur yağdırma inancının geleneğe ve bir kukla oyununa dönüşmüş halini çömçe gelin oyununda da görmekteyiz. Yine Anadolu'da çok bilinen *körçepiş, körebe* oyununun ise çok eskilerde başrahip olan kişinin keçi kılığına

girmesi ve bir günah keçisi araması, birine dokununca da "yandın" diye bağırması, o kişinin gerçekten kurban olarak yakılması ritüelinin kalıntısı olabileceği söylenmektedir. Yine Anadolu'da davul-zurna eşliğinde bir ateş etrafında oynanan tura ve sinsin oyunlarının da şamanist gelenekten geldiği ve ateş etrafındaki şaman dansının günümüze uzantısı olduğu düşünülmektedir. 3-7 yaş grubundaki çocukların oynadığı atçılık oyununda da atı temsilen sopa kullanmaları Orta Asya şamanlığındaki at yerine sopa kullanma ile bağlantılıdır (Sol 2005: 140-141).

Türk kültürü çocuk oyunları bakımından hemen her bölgemizde azımsanamayacak bir zenginlik arz etmektedir. Bu zenginlik oyunların temelinde yatan inanç, düşünce ve yaratıcılığın asırlardır devam etmekte olduğunu gösterir (Sol 2005: 142).

Çocuk oyunları *betimleyici sınıflandırmalar* ve *tipolojik sınıflandırmalar* olmak üzere başlıca iki biçimde sınıflandırılmaktadır. Çocuk oyunları konusundaki betimleyici sınıflandırmalar belirli bir çevrede oyun kurmayı olanaklı kılarken, tipolojik sınıflandırmalar oyun oynamanın doğası hakkında kuramlar oluşturulmasını sağlayabilecektir (Cengiz 1998: 288).

Boratav anlatım biçimleri, oyunun amaçları ve işlevleri, oyunun yararlandığı maddeler, oyunun yeri ve zamanı ile oyunun kişilerini göz önünde bulundurarak kümeleme sistemini tablo şeklinde özetlemiştir: I. Sadece çocuklara özgü oyunlar, II. Tarih, kumar, fal, niyet oyunları, büyülük ve törelik oyunlar, III. Beceri ve güç oyunları, IV. Zekâ oyunları, V. Katışımlı oyunlar. (Boratav 1997: 297-305).

Metin And'ın *Oyun ve Bügü* eserinde yapmış olduğu sınıflandırma şöyledir (2007: 241): Aşık Oyunları, Yüzük Oyunları, Top Oyunları, Değnek Oyunları, Taş ve Gülle Oyunları, Koşma, Kovalamaca, Kurtarma, Zor Kullanma, Atlama, Sıçrama, Sekme Oyunları, Saklama, Saklanma, Oranlama Oyunları, Dramatik Nitelikte, Büyülük Törensel Oyunlar, Dilsiz, Şaşırtma, Şaka Oyunları ve Diğer Oyunlar.

Mevlüt Özhan *Çocuk Oyunlarımız* adlı eserinde çocuk oyunlarını Metin And'ın yapmış olduğu sınıflandırma denemesini temel alarak oynanış özelliklerini ve kullanılan oyun araçlarını göz önüne alarak gerçekleştirmiştir: aşık oyunları, atlama sıçrama sekme oyunları, değnek oyunları, dilsiz şaşırtma, şaka oyunları, dramatik oyunlar, ezgili oyunlar, koşma kovalama kapma oyunları, saklama saklanma oyunları, taş oyunları ile top oyunlarıdır (Özhan, 1990: 15).

Faruk Çolak, *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi* adlı eserinde oyunları üç ana grup olarak ele almıştır (2009: 55-56): 1. Çocuğun Cinsiyetine Göre Oynanan Oyunlar (erkek, kız ve müşterek oynanan oyunlar). 2. İcra Ettikleri Fonksiyonlara Göre Oynanan Oyunlar (çocuğun ruhi yapısını geliştiren ve onu eğiten oyunlar, çocuğun beden yapısını geliştiren oyunlar, sosyal-günlük hayatı yansıtan ve çocuğu hayata hazırlayan oyunlar, çocuğu deşarj eden ve ondaki şiddet duygusunu yatıştıran oyunlar). 3. Oynanış Özelliklerine Göre ve Malzemelerine Göre Oynanan Oyunlar (ütmeli oyunlar, atlama sıçrama sekme oyunları, değnek oyunları, dilsiz şaşırtmaca şaka oyunları, dramatik oyunlar, ezgili oyunlar, koşma kovalama oyunları, taş oyunları, top oyunları, bilgi ve beceri

oyunları, sallama ve sallanma oyunları, vurmalı oyunlar, tahtadan yapılan oyuncaklarla oynanan oyunlar, malzemesi toprak olan oyunlar, bebekle oynanan oyunlar, suyla oynanan oyunlar).

Sonuç

Çocuk oyunlarının çocukların zekâ gelişiminde, hareket yeteneği kazanmalarında ve sosyalleşmelerinde önemli etkileri vardır. Arkadaş grubuyla dayanışma, ödül-ceza sistemiyle davranış eğitimi gibi bedensel ve dilsel beceriler, bu oyunlar sayesinde geliştirilir. Günümüz dünyasının tüketim odaklı oyun ve oyuncak arzı, televizyon veya bilgisayarlarda oynanan oyunlar, geleneksel oyun kültüründen çocukları uzaklaştırmakta ve adeta onları yalnızlaştırmaktadır. Bu bağlamda, geleneksel çocuk oyunlarının UNESCO'nun SOKÜM Sözleşmesi temelinde derlenmesi ve kayıt altına alınması, hafızalarda unutulup gitmemesi için önlem alınması ve yaşatılması, öncelikli hale getirilmelidir.

Kaynaklar

And, Metin. (1994). "*Kültürler Kavşağında Oyun ve Oyun Nesnelerinin Tarihi*", *Toplumsal Tarihte Çocuk*. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

And, Metin. (2007). *Oyun ve Bügü, Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: YKY Yayınları.

Boratav, Pertev Naili. *(1997)*. 100 Soruda Türk Folkloru. İstanbul: Gerçek Yayınları.

Cengiz, Serpil. *(1998)*. "*Çocuk Oyunlarının* Sınıflandırılması", *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya. Fakültesi Dergisi,* C. 38, S. 1-2, 287-300.

Çolak, Faruk. (2009). *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi.* Konya: Kömen Yayınları.

Dönmez-Baykoç, N. (1992). *Oyun Kitabı.* İstanbul: Esin Yayınevi.

Eren, Hasan. (1999). *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü.* Ankara: Bizim Büro Basım Evi.

Ersoy, H. Yazıcı. (2010). "Başkurt Çocuk Oyunları". *Milli Folklor,* 86, 75-86.

Eyüboğlu, İsmet Zeki. (1995). *Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü.* İstanbul: Sosyal Yayınları.

Gözaydın, Nevzat. (2007). "Dil, Çocuk ve Oyun", *Türk Dili,* C. XCIII, 664.

Huizinga, Johan. (1995). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme.* (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Özdemir, Nebi. (2006). *Türk Çocuk Oyunları I-II.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Özhan, Mevlüt. (1990). *Çocuk Oyunlarımız.* Ankara: Kültür Bakanlığı, HAGEM Yayınları.

Özhan, Mevlüt. (1997). *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü.* Ankara.

Poyraz, Hatice. (1999). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak.* Ankara: Anı Yayınları.

Sol, Selma. (2005). "Bolvadin-Büyükkarabağ Çocuk Oyunları". *Arayışlar-İnsan Bilimleri Araştırmaları Dergisi,* 14, 139-144.

Şemsettin Sami. (1991). *Kâmûs-ı Türkî.* İstanbul: Tercüman Genel Kültür Yayınları.

Tokuz, Gonca. (2011). *Gaziantep Çocuk Oyunları Üzerine Halk Bilimsel Bir İnceleme.* Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.

Türk Dil Kurumu. (2005), *Türkçe Sözlük.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Torbalı Çocuk Oyunlarından Örnekler:

Cicoz

Yüzük uzun bir sicime geçirilir ve sicimin iki ucu birbirine bağlanır. Oyuncular bir halka oluşturarak otururlar, bir elleriyle ipi tutarken öbürüyle cismi ebeye göstermeden birbirlerine geçirirler. Cisim elden ele geçerken, "Al cicozu, ver cicozu, geldi cicoz, gitti cicoz. Hani ya cicoz, işte cicoz. Kimde cicoz, bende cicoz" diye bir türkü tuttururlar. Ortada duran ebe cismin kimin avucunda olduğunu tahmin etmeye çalışır; şüphelendiği oyuncuya elini açtırır. Cismi bulursa ebeler değişir. Bulamazsa oyun sürer. **K.K.:52**

Eşkıya:

Bu oyun, bir tür saklambaç oyunudur. Bir kişi ağaçlık bir alanda gizlenir.İki üç kişi kaçan kişiyi yakalamaya çalışır. **K.K.:9**

Çıngırdak:

Ortaya "T" şeklinde bir ağaç dikilir. Yatay konumdaki ağacın iki ucuna geçen iki çocuk ağacı çevirirler. Ağaç döndürüldüğüne ses çıkar. Bundan dolayı oyuna çıngırdak denir.**K.K.:1-2-3-4**

Kemik Oyunu

Bir kemik parçası karanlıkta ileriye atılır. Herkes onu bulmaya çalışır. **K.K.:17**

Yüksük Oyunu:

8-10 tane palamut kozalağının içine yüzük saklanır. Onun bulunması istenir. Oyunu kaybeden cezasını çeker. **K.K.:13**

Çonga Oyunu:

Üç çubuk üçgen şeklinde yere dikilir. Beşer kişilik gruplar bu çubukları vurmaya çalışır. Çubukları düşüremeyen taraf kaybeder ve *"çoban"* olur. Kaybeden tarafa lokum ya da helva aldırılır. **K.K.:26**

Ceviz Oyunu:

Bir çubuğun üzerine para konur. Bu para cevizle vurulmaya çalışılır. Parayı yere düşüren paranın sahibi olur. **K.K.:27**

Toka Oyunu:

Yeşilçam kozalaklarının ucu bıçakla sivriltilir, üzeri düzeltilir. *"Kaytan"* adı verilen ip mumla yağlanır ve çam kozalakları döndürülür **K.K.:28**

Garangaç Oyunu:

İki grup olur. Çubuk karanlıkta rastgele atılır. Çubuk bulunmaya çalışılır. Çubuğa *"Çellik"* adı verilir. **K.K.:33**

Yalak Oyunu:

Altı tane çukura altı adet taş konur. İki oyuncu arasında oynanır. Birinci çukurdan altı taş alınıp kuyulara tek tek bırakılır. Bir kuyuda üç taş

olunca o kuyu bağlanmış olur ve o kuyudan taş alınmaz. Böylece sırayla devam edilir. Kim daha fazla kuyuyu bağlarsa o oyuncu kazanır. **K.K.:42**

Muçalı Oyunu:

Arasında dört metre olan üç çubuk dikilir. Baştaki çubuğun olduğu yere sekecek bir cisim konur ve bu cismin başında ebe bekler. Oyuncular hedefi vurmak için kayrak(yassı) bir taş kullanır. Hedef vurulduğunda ebe hedefi tekrar yerine yerleştirinceye kadar oyuncular hedefin konduğu yere ulaşıp ellerini koyarlarsa dokunulmaz olurlar. Eğer *"ebe"* taşı alıp yasak bölgede oyunculardan birini yakalarsa ebe oyunu kazanmış olur.**K.K.:4**

Tibro Oyunu:

İki grup arasında karanlıkta oynanan bir oyundur. Önce köyün etrafında belli bir mıntıka belirlenir. Oyuncular bu mıntıkanın dışındaki yerlere saklanamazlar. Oyun diğer grubun fıyık (kuvvetli ıslık) sesi vermesiyle başlar. Karşı gruptan birinin görülmesiyle *"tibro"* diye bağrılır ve oyun sona erer.**K.K.:49**

Sıcak Taş Oyunu:

İki grup arasında oynanır. İki el büyüklüğünde yassı bir taş ısıtılır. Bu taş fırlatılır. Diğer grup taşı bulmaya çalışır. Bu oyun gece oynanır.**K.K.:49**

"Somut olan ve somut olmayan kültürel miras unsurları insan yaşamının geçmişten günümüze gelen ruh ikliminin bir izdüşümüdür adeta. Bu iklimi yaşamak için kültürel dokuyu iyi tanımak gerekir. Kültürel mirasın dokularını çözmek onlara elbetteki birtakım anlamlar yüklemekten geçer. Böylelikle maziyi halde yaşayan bir nesil, yok olmaya yüz tutan kayıp değerlerlerini tekrar canlandırmaya başlar."

" Kültürel mirasın hayatiyet bulması için yapılan her bir faaliyet, denize atılan bir küçük taşın oluşturduğu dalgalar gibi yayılmalı, mirasa sahip çıkacak belleğin taşıyıcıları çoğalmalıdır."

ISBN: 978-605-62702-1-5

