

# Posof ve Çevresinin Eğlencelik Oyunları



Ünal KALAYCI

Oyunlar, vakit geçirmenin, eğlenmenin yanında insanların, bilhassa çocukların, bedenî, zihnî, duygusal ve sosyal gelişmeleri için önemli faydalar sağlamaktadır.

Yörede oynanan oyunları ikiye ayırmak gerekir. Birincisi başkalarını eğlendirmek için oynanan oyunlar, ikincisi de eğlenmek için oynanan oyunlardır.

Başkalarına seyir olsun diye oynanan oyunlar geleneksel Türk tiyatrosunun içinde “köy seyirlik oyunları” başlığı altında incelenmektedir. Posof yöresinde oynanan **muhtar oyunu**, **deve oynatma** oyunu buna örnek olarak gösterilebilir. Bu yazıda eğlenmek için oynanan oyunlar ele alınmıştır.

Posof yöresinde, insanın günlük hayatına televizyon girinceye kadar eğlencelik oyunlar çok yoğundu. Bunun sebeplerinden biri de kışların çok uzun sürmesidir. İnsanlar bu uzun kış gecelerinde hoş vakit geçirmek ve eğlenmek için bu oyunlara yönelmişlerdir.

Yörede oynanan oyunların bir kısmı bu çevrede uydurulmuş olmakla beraber kimi oyunların da kulları yöreye aittir. Diğer bir kısmı da çok geniş coğrafyalarda oynanmaktadır. **Düz** veya **Dokuztaş** diye adlandırılan oyunun Mısır’da bile oynandığı söylenmektedir.

Önce televizyon sonra bilgisayar ve internetin hayata girmesiyle söz konusu oyunların eski itibarı kalmadı, hatta pek çoğu tarihe karıştı yahut sadece yaşlıların hatıralarında kaldı. Biz bu yazımızda unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızı gün ışığına çıkarmaya gayret ettik.

Başlıca çok oyunları şunlardır;

## 1. Çelik

İki takımla oynanır. Kesin sayı olmamakla birlikte takımlar dört ya da beş kişiden oluşur. Oyun için öncelikle herkesin bir değneğe ihtiyacı vardır. Dolayısıyla herkes özene bezene kendi değneğini hazırlar. Sonra otuz santimetre uzunluğunda bir çeliğe yani değnek kalınlığında oyun aracına ihtiyaç vardır. Ayrıca çeliğin üzerine konulacağı yere çakılan bir değnek. Bir de savunan takımın her elemanı için bol yapraklı olabildiğince budaklı ağaç dalına ihtiyaç vardır.

Önce iki takımın kaptanı çeliği atacak ve savunmayı yapacak takımı belirlerler. Bunu belirlemek için bir kaptan yerden metal para büyüklüğünde taş alır. Taşın bir tarafına tükürür ve taşı havaya atarken yaş mı gelecek kurumu diye sorar. Diğer takımın kaptanı tahminini söyler. Eğer tahmini doğru çıkarsa seçme hakkı elde eder. Aksi takdirde seçme hakkı diğer takıma geçer.

Çeliği atacak takımın birinci elemanı yere çakılı değnek üzerindeki çeliği diğer takımın savunduğu sahada yakalayamayacakları şekilde fırlatır. Savunma yapılan yerin çizgileri bellidir ve büyüklüğü yarım futbol sahası kadardır.

Atak yapan kişi çeliği sahanın dışına atarsa yazar. Ya da savunma yapan takımın oyuncularından biri elindeki ağaç dalıyla dokunursa yine atak yapan kişi yanmış, hakkını kullanmış olur. Atak yapma sırası diğer arkadaşına geçer. Fakat çelik sahanın içinde bir yere düşerse çeliği atan kişi çeliğin dikili olduğu değnekten düştüğü yere kadar adımla sayar. Kaç adım uzağa atmışsa o kadar puan alır. Bir de ayakta top sektirir gibi değnekte çeliği saydırır. Saydırdığı kadarını da diğerine ekler ve takımın hanesine puan olarak yazılır. En çok puanı alan oyunu kazanır.

## 2. Düz (Üçtaş, Dokuztaş, Onikitaş)

Eski bir zekâ oyunudur. İki oyuncu ile oynanır. Kâğıt, tahta ya da yassı bir taş üzerine çizilen üç tane iç içe geçmiş, kenarları ve orta noktaları birleştirilmiş 12 köşe ve 12 kenar üzerinde olmak üzere 24 noktası olan bir alanda oynanır. Bu alan üzerinde bil-ye büyüklüğünde taşlarla, taşın olmadığı ortamlarda fasulye nohut gibi araçlar kullanılarak oynanır.

Oyunun başında, iki oyuncu sırayla birer birer taşlarını noktalara yerleştirir. Dokuzar taş yerleştirildikten sonra sırayla hamle yapmaya başlanılır. Yatay, dikey veya çapraz bir üçlü dizebilen oyuncu rakibinin bir taşını dışarı atma yani “süzme” hakkı kazanır. Fakat bir üçlü dizi içindeki taşlar süzülemez. İki taş kalan oyuncu, oyunu kaybeder. Düz yapıldığı zaman şöyle denir: “Düz, buni da buradan süz!”

Düz, üçtaş aynı sıraya getirme mahareti üzerine kurulmuştur. En çok taş alıp, karşısındakini iki taşla indiren oyunu kazanır.



Düz oyununun üçtaş ile oynanan türüne üçtaş oyunu, dokuztaş ile oynananına dokuztaş oyunu ve on iki taşla oynananına on iki taş oyunu denir.

### 3. Dikili taş

İki kişiyle oynanabileceği gibi iki grupta da oynanabilir. İki kişiyle oynananı şöyledir: Düz bir alan bulunur. Herkes bir tarafı toprağın üzerine koyunca dikili duracak diyelim ki on tane taş toplar. Bu taşlar en ve boy olarak bir karıştan küçük olmamalıdır. Kalınlığı da iki üç santim olmalıdır. Birinci kişiden on beş yirmi, hatta yarışmacıların yaşına göre otuz kırk metre uzağına da ikinci kişi taşlarını diker. Sonra ellerine topladıkları yuvarlak taşlarla sıra ile rakibin taşını nişan alarak düşürmeye çalışırlar. Rakibin tüm taşlarını ilk düşüren oyunu kazanır. Bu oyun kişinin el becerisini, nişan alma yeteneğini ölçen bir oyundur.

### 4. Zimba

Çok sayıda kişiyle toprak, çimen gibi yumuşak zeminde oynanır. Kuralları şöyledir: Yere iki, üç metre çapında bir daire çizilir. Ebe bu dairenin içine girer. Diğer oyuncular oyun alanına dağılırlar. Ebe "Zimba!" diye bağırır. Bu, oyunun başladığına işaret eder. Dairenden tek ayağı üzerinde sekerek çıkan ebe, oyunculardan birini ebelemeye çalışır. Ebelediği oyuncu yeni ebe olur. Eğer ebeğin havadaki ayağı yere değerse, dönüp dairesine girene kadar, herkes ebeye tekmeyle vurur. Bu durumda ebe hemen dairenin içine girmelidir. Ebe dairenin içinde güvendedir. Ebelikten kurtulamayan ebe, oyuncuları kovalamayı sürdürür.

### 5. Tek mi çift mi (Tek mi çit mi?)

Posof'ta sonbahar mevsiminde herkes vaktinin yettiğince fındık toplar. Bu toplama işinden sonra çuval çuval fındığın arklanmasına (ayıklanmasına) sıra gelir. Aile oturur ve başlar arklamaya. İşte çoğu zaman bu iş esnasında yahut kış geceleri fındık yenileceği zaman oynanan bir oyundur. İki kişi eşit şekilde yarışma için fındık alır. Sonra birinci kişi ellerinin içinde fındık olduğu halde ellerini arkasına götürür ve uzatacağı avucunun içine belli sayıda fındık saklar. Beş tane sakladığını varsayalım. Sonra o kişi elini avucunu yummuş bir şekilde uzatır ve "Tek mi çit mi?" diye sorar. Karşısındaki oyuncu tahminini söyler. "Tek!" derse bilmiş olur ve o beş fındığı alır. O fındıklar kendinin olur. Çift diye tahmin ederse beş tane fındığı rakibine verir. Bu işin hileleri arasında iki parmak arasında fındık saklama ve rakibe çaktırmadan fındığın birini aşağıya düşürme vardır. "Nerde o kanevüz (kıdmızı) fındıklarla oynanan tek mi çit mi!"

### 6. Bıçak

Bıçağın oyun aracı olarak kullanıldığı bir oyundur. Çimenlik bir zeminde oynanır. Bıçağı toprağa dik batıramayanın hakkı diğerine geçer. Bıçağı önce elinin içine düz yatırp yukarı atarak yere batması sağlanır.

Sonra elinin üst tarafına koyarak yapılır. Sonra elini yumruk yaparak, sonra yumruğundaki parmaklarını tek tek açarak yapılır ve serçe parmağı kadar gidilir. Sonra kafasının üzerine yatay koyup kafasıyla atarak yapar. Sonra dişleri arasına alarak yapar. Oyuncuların durumuna göre kulak üzerinden atmak gibi başka şekiller de eklenebilir. Bu aşamaları ilk geçen oyunu kazanır.

### 7. Topaç çevirme (koji/triya)

Buzlu saha üzerinde, topaçlarımıza ip dolar, zevkle çevirirdik. En uzun süre çeviren yarış kazanırdı. Topacı uzun süre çevirmek için iyi kamçılara ihtiyaç duyulurdu. Yani alet işler el övünüydü.

### 8. Papax (baxbax/bak bak)

At sürme yarışıdır. Her hanenin at beslediği 1980 yılı öncesi oyundur. Düğün günü herkes atını süsleyip toplanma yerine gelir. Atıyla ileri geri, sağa sola ısındırma hareketleri yapar. Herkes gelince köye on, on beş kilometre uzağına gidilir. Yarışmacılar atlarının sırtında aynı hizada beklerler. Hakem ateş eder ve kıran kırana yarış başlar. Atlar köye yaklaşınca bütün damlardan insanlar onları izler. Yarışma sonunda birinci olana **tavşal**, ikinciye **kazma pağaçasi**, üçüncüye de **tavuk** verilir. Bunun yanında şerbet ikram edilir havlu ve daha başka hediyeler de verilir. Sonraki yarışa kadar birincinin havasına diyecek yoktur.

### 9. Uzun eşek (uzun eşşek)

Biraz tehlikeli olmasına rağmen yöremizin ve ülkemizin nesilden nesile aktarılan en popüler oyunlarından biridir. Erkek çocukların tarafından açık havada grup şeklinde oynanır.

Oyuncular iki gruba ayrıldıktan sonra hangi grubun yatacağına, hangi grubun atlayacağına karar verilir. Yatacak takım yastığın önüne dizilir. İlk baştaki oyuncu eğilerek kafasını yastığa dayar ve arkasındakiler de bir öncekinin bacaklarından tutarak eğilir. Atlayanlar atlarken "uzun eşek, gaba gaba döşşek" diye bağırırlar ve eşeğin üzerine bindikten sonra sürtünemez,



ayaklarını dolayamazlar. Eşek çökerse atlayan grup tekrar atlar. Atlayanlardan biri yere değerse yatan grup atlama hakkı kazanır. Eğer bütün grup elemanları başarılı bir şekilde eşeğe binerse, atlayanların önündeki kişi "Tek mi çift mi?" deyip parmaklarıyla bir veya iki gösterir ve eşeğin en arkadaki oyuncusu tahmin eder. Bilirse atlama hakkı el değiştirir.

### 10. Mila

Dört kişi oynar. Elde birer değnek, ayrıca ufak çubuk şeklindeki sopaların uç kısmı inceltilir. Herkes değneği ile ufak çubukları uzağa atmaya çalışırlar. Kim uzağa atarsa galip olur.

### 11. Yüzük kimde? (Yüzük kimda?)

Kış oyunlarından biridir. Bir odada halka oluşturulur. Oturanların dizleri yukarıda ayakları yere basmaktadır. Eller dizlerinin altında görünmeyen yerdedir. Bitişik oturanlar ortadaki ebe görmeden elleriyle birbirlerine bir şeyler verebilmektedirler. İşte bu hızlı devir sırasında halkadakilerden usta biri ebeye der ki: "Yüzük kimde?" Ebe, el kol hareketlerinden tahmin etmeye çalışarak isim söyler. İsmi söylediği kişi ellerini dizlerinin altından çıkararak gösterir. Eğer avucunda yüzük varsa o ebe olur, yoksa aynı olay tekrar eder.

### 12. Tıp

Ortada ebe ve çevresinde diğer oyuncular sarmış vaziyette ebenin vereceği "Tıp!" komutuyla oyun başlar. Amaç herkesin olduğu gibi kalması, hareket etmemesi, konuşmaması, kendisine sorulacak sorulara cevap vermemesidir. Fakat ebe çok hızlı şekilde herkesi kontrol ederken ebeye arkasından görünmeden yumruk vurmaya serbesttir. Ebe vurana görürse ya da elinin hareket ettiğini görürse o kişi ebe olur. Ebe insanlara komik sorular sorarak onları güldürmeye çalışmaya çalışır!

### 13. Kızak kayma (xızek qayma/paten)

Yörede kar uzun süre kaldığı için çocukların en büyük sporudur. Kızak kaymak için dik ve eğimli yerler tercih edilir. Kızakların altına kaymaları için, bilya demiri takılır. Çocuklar varış yerine ilk ulaşmak için yarış yaparlar.

### 14. İleriye ve dikine taş atma yarışı

Özellikle tepe gibi yüksek yerlerden çukur yerlere doğru taş atılır. Herkes yerden özene bezene atmak için taş seçer, sonra çizilen çizgiyi geçmeden, sırayla taşlar fırlatılır. Her taş, dikkatle izlenerek nereye düştüğü tespit edilir. En ileriye atan yarış kazanır. Bu oyunun bir de dikine atma şekli vardır. Bu konuda öyleleri vardı ki attığı taş kenara çekildiğinde ayaklarının izinin üzerine düşerdi.

### 15. Uçurtma

Büyüklerin yaptığı uçurtmalar rüzgârlı havalarda çocukların en birinci oyuncağıydı.



### 16. Kör ebe

Körebe oyunu 10-12 çocukla oynanır. Önce ebe belirlenir ve ebenin gözleri bir bezle bağlanır. Oyun, adını ebenin gözlerinin bağlanmasından alır. Ebe ortada kalacak biçimde oyuncular bir halka oluştururlar. Türkü söyler; "Döneriz. Bil bakalım biz kimiz. Elindeki değnekle. Göster bizi körebe!" sözlerini tekrar ederken halkayı bozmadan el çırpılarak ebenin çevresinde dönerler. Ebe bu sırada kollarını öne doğru uzatarak dokunduğu kişinin başını yüzünü ve üstünü elleriyle yoklar. Kim olduğunu anlayabilirse adını söyler. Eğer tanırsa dokunduğu oyuncu ebe olur. Tanıyamazsa oyun aynı ebeyle sürer. Körebe evin içinde oynandığı gibi dışarıda da oynanır.

### 17. Bezirgân başı

On kişi karşılıklı beşer beşer dizilirler. Eller yukarıda daire şeklinde kenetlenir. Kişiler sırayla alınır. Soru sorulur: "Elma mı? Armut mu?" sorusuna göre taraf olunur. Başlarlar; "Kapı hakkı ne dersin?" Arkadaki, "Bezirgân olsun!" der, böyle devam eder. Çizgi çizilir, eller çekilir, çizgiden atan kazanır.

Bezirgânbaşı tekerlemesiyle ebe seçilir. Oyuncular seçilen iki ebenin kolları altından tekerleme eşliğinde geçerler. Başta verilen isimleri bilemeyenler, ebeğin arkalarına geçerler ve iki farklı takım oluşturulur. Ardından ortaya bir çizgi çizilir ve iki takım çizginin gerisine ipe kim düşecek çekişmesi yapar.

### 18. Birdirbir (birim bir)

Oyunu oynayacak çocuklar için sayı sınırlaması yoktur. Kişi sayısı arttıkça oyun daha zevkli bir hale gelir. Oyunun başında bir ebe seçilir. Ebe öne eğilerek ellerini dizlerine dayar. Diğerleri bir kaç metre arayla sıra oluştururlar. Oyuncular sırayla koşarak eğilmiş duran ebenin üzerinden ellerini sırtına bastırıp bacaklarını açarak atlarlar.

Atlarken de sırayla tekerlemenin dizelerini söylerler.

"Birdirbir,  
İkidir iki, olur tilki,  
Üçtür üç, yapması güç,



*Dörttür dört, kuş gibi öt,  
Beştir beş, aldım bir eş,  
Altıdır altı, yaptım kahvaltı,  
Yedim yedi, elim sırtına değdi,  
Sekizim seksek,  
Dokuzum durak!”*

Dengesini kaybeden ya da düşen oyuncu “yanmış” sayılır ve yeni ebe olur.

Herkesin üzerinden atlayan kişi duracağı aralığı ve oyunun gideceği yönü duruşuna göre belirler. Herkes atladıktan sonra ilk eğilen kalkar ve o da diğerlerinin üzerinden atlar. Bu oyun dakikalarca sürer.

### 19. Tek taş/Seksek/Kınkıl

Kınkıl oynamak için düz bir alana, yere çizilen çizgilere ve bir taşa ihtiyaç vardır. Sıra ile oynanır. Yere sekiz dokuz tane birbirine bitişik yarım metre eninde kareler çizilir. Taş önce birinci kareye atılır. Oyuncu bir ayağını havaya kaldırıp oynamaya başlar. Yerdeki ayağıyla taşa vurarak taşı kare kare gezdirir. Geri gelince taşı bu sefer ikinci kareden başlatır. Hepsini bu şekilde dolaşınca oyun bitmiş olur. İlk dolaşan oyunu kazanır. Oyun oynarken taş, çizgi üzerinde kalır veya oyunun dışına çıkarsa yanmış sayılır.

### 20. Beş taş (kak)

İki kişiyle oynanır. Tura ve yazıyla ilk oynayan belirlenir. İlk oynayacak beş taşı elini oynatarak serer, sol elinin başparmağı ve yanındaki açılır. Taş toplanır, hünerle o aralıktan geçirilir. Hepsini geçirirse avucunun içiyle ters çevirir, hepsini tutarsa pirim alır. Aralıkta taş kalırsa diğer oyuncu almaya çalışır, alabilirse oyun ona geçer.

### 21. Aşık oyunu

Hayvanların bileğinden alınan aşık kemiğiyle oynandığı için bu adı almıştır. Kale vardır, kaleyi aşan oyunu kazanmış olur. Kartal tekerlemesi söylerler:

*Kırk kara kartal,  
Kartal kalkar, dal tartar  
Dal tartar, kartal kalkar...*

### 22. Güvercin Taklası

Dörder kişilik iki grup oynar. Oyuna başlayan grup her atlayışta bir tekerleme söyleyerek takla atar, diğer grup durur. Oyuna devam edilir.

### 23. Köyler göçtü

On metre genişliğinde daire çizilir, çevresine altı kuyu açılır. Herkese bir değnek, bir ceviz büyüklüğünde taş, birinin yeri yok, bir kuyuda ebe yok, bir kuyuda ebe var, ebe kuyuya taş gelmesini önler, taş girerse o ebe olur. Kuyu yeri değişmez kişiler yer değiştirerek **köyler köçtü** denir, oyun devam eder.



### 24. Zekâ oyunu

Bir köprüden canavar (kurt), bir koyun, bir tane de ot geçirebilir misin? Kurtla koyun bir araya gelirse, kurt koyunu yer; Otlarla koyun bir araya gelirse koyun otu yer; Öyle geçireceksin ki zararları olmayacak. Önce koyun ile otu geçirir, koyunu orada bırakırım; Otu canavarın yanına getirir, otlarla canavarı karşıya geçiririm.

### 25. Tekerleme

Aslında bir söz yarışmasıdır. Herkes başkaları için ya da yarıştığı kişi için amacına uygun tekerlemeler uydurarak onu alt etmeye çalışır.

**Ehmedi medi,  
Kuyruhli kedi,  
Bir siçan tutdi,  
Yalamadan yutdi.**

### 26. Kayış (xalat)

İki taraf arasındaki güç yarışmasıdır. Ortada bir çizgi olur. Çizginin iki tarafındaki gruplar, kayışı çekerler. Dayanamayıp çizgiyi geçen taraf yarış kaybeder.

### 30. Diğerleri

Bilye, ip atlama, saklambaç hemen her yörede oynandığı gibidir. Yukarıya alınanların yanında bilmediğimiz ya da unuttuğumuz oyunlar da olabilir.

### Sonuç

Kendini yenileyen, çağa uyduran değerler varlığını sürdürürken kendini yenilemeyenler tarihin karanlığına gömülüp gidiyor. Ümit ediyorum ki bilgisayar programı yapmasını bilen bir duyarlı insan, bir bilgisayar öğretmeni, bir hemşehrimiz çıkar ve anlatılan bu oyunları sanallaştırır, yok olmaktan kurtarır. Böylece bu oyunları oynarken hem biz sanal âlemde geçmişimiz yâd ederiz hem de genç kuşaklar yeni oyunlarla, büyüklerinin oynadığı oyunlarla, tanışma imkânı bulurlar. Bu değerleri ölmekten kurtaracak fedakâr ve yürekli insanlara böyle bir programı yapma aşamasında oyunların tüm ayrıntıları hususunda yardımcı olacağımızı da peşinen ifade etmek isteriz. ●

