

Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi

Erzincan University Journal of Social Sciences Institute

18/2 - Aralık 2025 - E-ISSN-2148-9289

GELENEKSEL YÖRÜK OYUNLARININ KÜLTÜREL İŞLEVLERİ: ALANYA ÖRNEĞİ

Traditional Yörük Games and Their Cultural Functions: The Case of Alanya

Yavuz UYSAL

Doç. Dr., Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü

Assoc. Prof. Dr., Alanya Alaaddin Keykubat University, Faculty of Education, Department of Turkish and Social Sciences Education

e-posta /e-mail: yavuz.uyosal@alanya.edu.tr

Orcid: 0000-0002-1383-2055

Atıf/©: Uysal, Yavuz (2025). "Geleneksel Yörük Oyunlarının Kültürel İşlevleri: Alanya Örneği", *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Yıl 18, Sayı 2, ss. 277-296

Citation/©: Uysal, Yavuz (2025). "Cultural Functions of Traditional Yörük Games: The Case of Alanya", *Erzincan University Journal of Social Sciences Institute*, Year 18, Issue 2, pp. 277-296

Makale Bilgisi / Article Information:

Makale Türü-Article Types : Araştırma/Research
Geliş Tarihi-Received Date : 04.11.2025
Kabul Tarihi-Accepted Date : 28.11.2025
Sayfa Numarası-Page Numbers: 277-296
Doi : 10.46790/erzisosbil.1817057

Notlar/Notes

Yazar(lar), herhangi bir çıkar çatışması beyan etmemiştir.

Turnitin/Ithenticate/İntihal ile İntihal Kontrolünden Geçmiştir

Screened for Plagiarism by **Turnitin/Ithenticate/İntihal**

Licensed by CC-BY-NC ile lisanslıdır

GELENEKSEL YÖRÜK OYUNLARININ KÜLTÜREL İŞLEVLERİ: ALANYA ÖRNEĞİ

Traditional Yörük Games and Their Cultural Functions: The Case of Alanya

Yavuz UYSAL

Öz:

Bu çalışma, Alanya Yörük çocuk oyunlarının kültürel işlevlerini, toplumsal aktarım mekanizmalarını ve güncel dönüşümler karşısındaki durumunu incelemektedir. Geleneksel Yörük yaşamının doğa merkezli yapısı içerisinde şekillenen çocuk oyunları; dayanışma, paylaşma, sorumluluk alma, ritüel davranış ve sözlü kültür gibi değerleri kuşaktan kuşağa aktaran birer kültürel bellek mekânı niteliği taşımaktadır. Araştırmada Ahmet Olgun'un *Yörük Çocuk Oyunları* eseri temel alınmış ve temsil gücü yüksek sekiz oyun kültürel işlevleri bakımından değerlendirilmiştir. Bulgular, oyunların çocuklarda sosyal uyum, topluluk aidiyeti, beden hâkimiyeti, stratejik düşünme ve doğa algısı geliştirdiğini göstermektedir. Ancak dijitalleşme, kentleşme ve yayla kültürünün zayıflaması gibi faktörlerin bu oyunların aktarımını tehdit ettiği görülmektedir. Sonuç olarak Yörük çocuk oyunları, kültürel sürekliliğin korunmasında stratejik öneme sahip olup eğitim ve kültürel miras programlarıyla desteklenmesi gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yörük kültürü, Alanya, Çocuk oyunları, Kültürel bellek.

Abstract:

This study examines the cultural functions, social transmission mechanisms, and contemporary transformation of traditional Yörük children's games in Alanya. Rooted in a nature-oriented nomadic lifestyle, these games serve as cultural memory spaces that transfer values such as solidarity, cooperation, responsibility, ritual behavior, and oral tradition across generations. The research is based on Ahmet Olgun's *Yörük Çocuk Oyunları* and analyzes eight representative games in terms of their cultural significance. Findings indicate that the games foster social cohesion, group identity, bodily coordination, strategic thinking, and ecological awareness in children. However, factors such as digitalization, urbanization, and the weakening of highland culture threaten their continuity. Ultimately, Yörük children's games hold strategic importance for cultural sustainability and should be preserved through educational and intangible cultural heritage initiatives.

Keywords: Yörük culture, Alanya, Children's games, Cultural memory.

1. GİRİŞ

Anadolu kültür coğrafyasının en özgün toplumsal yapılarından birini oluşturan Yörükler, tarih boyunca konargöçer yaşam biçimlerini sürdürmüş ve bu yaşam biçimi içinde kendine özgü bir kültürel düzen geliştirmiştir. Bu düzen, yalnızca ekonomik ya da üretimsel ilişkiler üzerine değil; inanç, değer, töre, ritüel ve eğlence unsurlarıyla örülmüş bütüncül bir yaşam biçimine dayanır. Teke yöresinde yaşayan Yörük toplulukları üzerine yaptığı alan çalışmasıyla Mehmet Ak, Yörük kültürünü “*hareketin sürekliliği içinde varlığını koruyan bir sistem*” olarak tanımlar. Ak’a göre Teke Yörükleri, mevsimsel göçleri boyunca çevreleriyle kurdukları ilişkilerde doğaya uyum sağlayan bir üretim tarzı geliştirirken (Ak, 2015: 15-19), geleneklerini hem aile hem de topluluk yapısı içinde kuşaktan kuşağa aktarırlar (Ak, 2015: 41-44). Bu nedenle Yörük kültürü, yalnızca yaşam alanlarının coğrafi hareketliliğini değil, kültürel sürekliliği de temsil eder. Bu kültürel sürekliliğin en güçlü taşıyıcılarından biri, oyunlardır. Çocuk oyunları, toplumların değerler sistemini yeniden üretme sürecinde önemli bir araç işlevi görür. Ahmet Olgun’un *Yörük Çocuk Oyunları* adlı çalışması, bu oyunların yalnızca birer eğlence biçimi olmadığını, aynı zamanda Yörük toplumunun sosyo-kültürel yapısını yansıtan sembolik davranışlar bütünü olduğunu ortaya koyar. Olgun’a göre oyun, Yörük çocuklarının toplumsal düzeni, dayanışmayı, paylaşmayı ve doğayla uyumu öğrendikleri bir “*kültürel eğitim alanı*”dır (Olgun, 2023: 17-34). Bu yönüyle oyun, çocukların yalnızca fiziksel becerilerini değil, topluluk kimliğini de şekillendirir.

Oyun kavramı, yalnızca halk kültürünün bir alt dalı değil, kültürün bütününe açıklamada temel bir anahtardır. Johan Huizinga, *Homo Ludens* adlı klasik eserinde, “*Oyun kültürün değil, kültür oyunun bir türevidir*” diyerek oyunun kültürel yaratıcılığın kaynağı olduğunu savunur (Huizinga, 2006: 21-22). Oyun, kurallara bağlı, gönüllülük esasına dayanan, ama aynı zamanda toplumun ahlaki ve estetik değerlerini taşıyan bir etkinliktir. Bu bağlamda Yörük oyunları, Yörük kültürünün temel değerlerini sembolik düzeyde yeniden üreten sosyal bir ritüel alanı olarak değerlendirilebilir. Metin And da *Oyun ve Bügü* adlı çalışmasında oyun kavramını ritüel, tören ve büyüyle iç içe bir olgu olarak açıklar. Ona göre Anadolu’daki geleneksel oyun biçimleri, yalnızca eğlence değil, toplumun manevi ve tarihsel hafızasının bir yansımasıdır. And, oyunların kökeninde toplumsal inanç sistemlerini, doğayla kurulan ilişkileri ve tarihsel deneyimleri yaşatmaya yönelik bir “*sembolik temsil*” bulunduğunu vurgular. Bu anlayış, Yörük çocuk oyunlarının da toplumsal yaşamda “*ritüel nitelikli davranış örüntüleri*” olarak değerlendirilmesine imkân verir (And, 2012: 31).

Sedat Veyis Örnek, *Türk Halkbilimi* adlı eserinde kültürü “*bireyin topluma uyum sürecini sağlayan bir öğrenme alanı*” olarak tanımlar ve halk kültürünün yalnızca ürünlerle değil, aktarım biçimleriyle de anlaşılması gerektiğini vurgular. “*Halk kültürü, toplumun belleğinde yer etmiş davranış kalıplarının kuşaktan kuşağa aktarılmasıdır*” (Örnek, 2000: 16-20). Bu bakış açısı, oyunların kültürel süreklilik içindeki işlevini anlamada önemli bir kuramsal çerçeve sunar. Oyun, halk kültürünün hem öğretici hem de birleştirici yönünü canlı tutan bir ortam yaratır.

Erman Artun, *Halk Kültürü Araştırmaları* adlı eserinde halk kültürünü yalnızca bir ürünler bütünü olarak değil, toplumun yaşam biçimini belirleyen ve değerler sistemini kuşaktan kuşağa taşıyan bir yapı olarak değerlendirir. Halk kültürünü “*yüzyılların deneyimlerinden süzülerek biçimlenmiş, kuşaktan kuşağa aktarılan bir değerler bütünü*” olarak nitelendirir; bu yönüyle onu toplumun bütünlüğünü koruyan, davranış biçimlerini yönlendiren ve kültürel belleği canlı tutan bir unsur olarak görür. Artun’a göre halk kültürü, düşünceyle eylemi, gelenekle yeniliği buluşturan dinamik bir süreçtir. Bu bakımdan oyunlar da halk kültürünün canlı bir ifadesi olarak, bireylerin toplumsal kimliğini pekiştiren, değerleri yeniden üreten bir aktarım alanı işlevi görür (Artun, 2008: 319-323). Kültür, bireyin topluma uyum sürecini öğrenme yoluyla gerçekleştirdiği bir sistemdir; bu süreçte oyun, hem kültürel hem de toplumsal bir eğitim alanına dönüşür. Malinowski’nin kültürü toplumsal ihtiyaçlara yanıt veren bir yapı olarak ele alması da bu bakışı destekler. Ona göre kültür, “*insanın biyolojik gereksinimlerine sosyal çözümler üretme biçimidir*” (Malinowski, 1992: 94-97). Bu bağlamda oyun, bireyin çevresine uyum sağlama biçimlerinden biridir; bedensel yetenekleri geliştirirken aynı zamanda kültürel davranış kalıplarını öğretir. Dolayısıyla oyun, insanın hem toplumsal hem de kültürel varlığını sürdürebilmesinin bir aracı olarak değerlendirilmelidir.

Bu kuramsal çerçeve, Alanya Yörük kültürünün dinamik yapısıyla yakından ilişkilidir. Mehmet Eröz, *Yörükler* adlı eserinde yer alan “*Türk Göçebelerinde İçtimai Teşkilat ve Sosyal Sınıflar*” başlığı altında,

Yörük topluluklarının sosyal yapısını dayanışma, yardımlaşma ve karşılıklı sorumluluk ilkeleri üzerine kurduklarını belirtir. Bu topluluklarda toplumsal düzenin, bireyin yalnızca aileye değil, aynı zamanda oba ve oymak gibi daha geniş birliklere aidiyetiyle şekillendiğini vurgular. Eröz'e göre Yörük yaşamında iş bölümü, ortak üretim ve paylaşım temelli ilişkiler sosyal yapının bütünleyici unsurlarıdır; dolayısıyla toplumsal dayanışma, ekonomik işleyişle ahlaki düzen arasında bir köprü işlevi görür. Bu yönüyle Yörük toplulukları, bireyler arası yardımlaşma ve ortak yaşam bilinci sayesinde sosyal dengeyi koruyan, kendi içinde bütünlük gösteren bir toplumsal örgütlenme biçimidir (Eröz, 1991: 40-55). Bu ilkelerin erken yaşta öğrenildiği alanlardan biri ise çocuk oyunlarıdır. Oyunlar, toplumun değerler sistemini yeniden üreten işlevsel birer araç olarak çocukları toplumsal rollerine hazırlar. Yalman, *Cenupta Türkmen Oymakları* adlı eserinde düğün ve eğlence bağlamında icra edilen pek çok oyunu ayrıntılı biçimde kaydeder. Bu kayıtlar, oyunların yalnızca eğlence değil, toplumsal dayanışmayı da pekiştiren pratikler olduğunu göstermektedir (Yalman, 1977: 74-83). Böylece oyun, hem bireysel kimlik kazanımının hem de topluluk bilincinin temsili hâline gelir. Yukarıda verdiğimiz literatürde de belirtildiği üzere, oyun olgusu halk kültürü içinde yalnızca bedensel bir etkinlik değil, toplumsal değerlerin, geleneklerin ve davranış kalıplarının kuşaktan kuşağa aktarıldığı bir öğrenme alanıdır. Bu bağlamda halkbilimi literatüründe çocuk oyunları, kültürel iletişimin, kimlik inşasının ve toplumsal belleğin canlı taşıyıcıları olarak değerlendirilir. Çocuk oyunları, "*belirli bir geleneğin yaratması ve taşıyıcısı olan; aynı zamanda iletişimin kültürel biçimlerinden biri*" şeklinde tanımlanır (Özdemir, 2006: 453). Bu tanım, çocuk oyunlarının halk kültürü içinde yalnızca toplumsal etkileşimi değil, kültürel sürekliliği de sağlayan sembolik davranış örüntüleri olarak konumlandığını göstermektedir.

1.1. Çocuk Oyunlarında Kültürel Süreklilik

"*Oyun, kuralları toplum tarafından belirlenen kültürel bir kurgudur.*" Geleneksel çocuk oyunları bu kurgunun en canlı örneklerini oluşturur; çocuk, oyun aracılığıyla kültürel değerleri yaşayarak öğrenir ve toplum içindeki rolünü benimser. Çocukların evcilik, aşık atma ve kulaktan kulağa gibi oyunlarda sözlü ve bedensel iletişim kurması, onların hem dil hem motor gelişimini desteklerken aynı zamanda geleneğin sürdürücüsü olmalarını sağlar (Özdemir, 2019: 123-124). Bu yönüyle oyun, kültürün sadece bir ürünü değil, aynı zamanda onun taşıyıcısı konumundadır.

Kültürel süreklilik, oyunun kuşaktan kuşağa sözlü ve deneyimsel aktarımıyla, ortak bellek ve ortak mekânlar (mahalle, köy, oba) etrafında biçimlenir. Bu yapı, çocukların hem toplulukla bağ kurmasını hem de kültürel kimliği içselleştirmesini sağlar. Aile, akran grupları ve mahalle kültürü, oyunun hem kurallarını hem de toplumsal davranış kalıplarını çocuklara geçirir; böylece oyun, eğlencenin ötesinde kültürel bilginin taşınmasını sağlayan bir toplumsal eğitim aracı olarak işlev görür (Özdemir, 2019: 124-125). Geleneksel dönemde oyun aracılığıyla kurulan bu iletişim, toplumsal dayanışmayı güçlendirmiş ve kültürel bütünlüğü koruyan doğal bir aktarım ortamı yaratmıştır.

Ne var ki, bu güçlü aktarım zinciri 20. yüzyılın sonlarından itibaren modernleşme, dijitalleşme ve çevresel dönüşümler nedeniyle giderek zayıflamıştır. Teknolojinin yaygınlaşmasıyla birlikte çocukların oyun alanları daralmış, sözlü kültürün etkileşim ortamı sanal düzleme taşınmıştır. Sarıkeçili Yörük örneğinde olduğu gibi, göç yollarının daralması, meraların tarım alanlarına dönüşmesi ve toplu yaşam alanlarının çözülmesi, çocukların bir araya gelme imkânlarını azaltmıştır. Bu durum, oyunların toplumsal aktarımını kesintiye uğratmış ve kültürel sürekliliğin kırılmasına yol açmıştır (Özdemir, 2019:125-126; Büyükşahin, 2018: 882-890).

Kültürel sürekliliğin zayıflaması, zamanla çocuk oyunlarının anlam evreninde bir çözülmeyi de beraberinde getirmiştir. Özhan'ın tespitlerine göre, çocukların oyun oynama alışkanlıkları yaşadıkları çevre koşullarına doğrudan bağlıdır. Köylerde yaşayan çocuklar, geniş ve doğal alanların elverişli olması nedeniyle kentlerdeki akranlarına oranla daha fazla oyun oynayabilmekte; kentlerde ise uygun alan eksikliği çocukları kapalı ortamlara yönlendirmektedir. Bu durum, oyunun fiziksel çevreyle olan bağını açık biçimde ortaya koymaktadır. Bununla birlikte teknolojik gelişmeler, özellikle bilgisayar ve televizyonun yaygınlaşması, oyunların biçim ve içerik açısından değişmesine yol açmıştır. Özhan'a göre çağımızda teknolojinin çocuk yaşamına girmesiyle birlikte, çocuklar artık doğayla ve akranlarıyla etkileşim içinde öğrendikleri oyunlardan uzaklaşmakta; televizyon, atari ve bilgisayar oyunları gibi araçlar aracılığıyla oyunu ekran üzerinden deneyimlemektedirler. Böylece oyun, toplumsal iletişim ve paylaşımın doğal zemini olmaktan çıkarak bireysel bir uğraşa dönüşmektedir (Özhan, 1997: 27-29). Bu

dönüşüm süreci, teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte oyun kültüründe köklü bir değişimi de beraberinde getirmiştir. Günümüz çocukları artık toplumsal etkileşimin doğrudan deneyimlendiği fiziksel oyun alanlarından, ekranların aracılık ettiği dijital ortamlara taşınmıştır. Şehirleşme, güvenlik kaygıları ve oyun alanlarının azalması gibi nedenler, çocukları ev merkezli bir oyun anlayışına yönlendirmiştir. *Biricik ve Atik (2021)*'e göre bu değişim, çocukların sosyalleşme biçimlerini de temelden dönüştürmüştür: “*Oyun, dış mekânda bir araya gelinen kolektif bir etkinlik olmaktan çıkarak, ekran karşısında bireysel bir deneyime dönüşmüştür.*” Bu durum, kültürel aktarımın araçlarını da değiştirmiş; çocuklar geleneksel oyunlarda olduğu gibi kültürün taşıyıcısı değil, dijital dünyanın kullanıcıları hâline gelmişlerdir (Biricik ve Atik, 2021: 446-449).

Bu değişim yalnızca oyun biçimlerinde değil, oyunun ayrılmaz bir parçası olan oyuncak kültüründe de kendini göstermektedir. Dijitalleşme süreciyle birlikte, çocukların el emeğine dayalı oyuncak yapma pratikleri büyük oranda ortadan kalkmıştır. Geleneksel dönemde çocuklar, doğada buldukları materyalleri kullanarak kendi oyuncaklarını üretir; bu üretim süreci yalnızca bir oyun hazırlığı değil, aynı zamanda el-göz koordinasyonu ve yaratıcılığın gelişimi açısından da önemli bir öğrenme alanı oluştururdu. Oysa günümüzde hazır ve endüstriyel oyuncakların yaygınlaşması, çocukların üretici konumdan tüketici konuma geçmesine neden olmuştur. Bu durum hem kültürel hem de bilişsel anlamda bir dejenerasyonu beraberinde getirmektedir. Oyuncak artık bir yaratıcılık aracı değil, tüketime dayalı bir nesneye dönüşmüş; çocuk, oyuncakı üretmek yerine satın alan ve hızla tüketen bir kullanıcı hâline gelmiştir. Böylece oyunla birlikte oyuncağın da anlam dünyası dönüşmüş; kültürel aktarımın en önemli araçlarından biri işlevini kaybetmiştir.

Geleneksel çocuk oyunları ve oyuncakları, yalnızca eğlence aracı değil; kültürel belleğin taşıyıcısı ve değerler eğitiminin görünmez unsurlarıdır. Ancak sosyo-kültürel değişimlerin hız kazanmasıyla birlikte bu işlev giderek zayıflamaktadır. *Avşar (2024)*'in da vurguladığı üzere, “*geleneksel oyuncaklar ait oldukları toplumun millî ve manevî değerlerinden beslenir, temsil ettikleri toplumun yaşam biçimlerini ve kültürel değerlerini yansıtır.*” Bu yönüyle geleneksel oyuncaklar, çocukların ait oldukları kültürle kurdukları bağı güçlendirirken, aynı zamanda toplumsal belleğin aktarımında da işlev görmektedir. Fakat dijital oyuncak ve oyun biçimlerinin yaygınlaşması, bu kültürel köprülerin zayıflamasına neden olmuştur. Bu nedenle, geçmişten devralınan oyun ve oyuncak kültürünün korunması, yalnızca nostaljik bir çaba değil; kültürel kimliğin sürekliliği açısından da zorunlu bir sorumluluktur (Avşar, 2024, s. 1889-1890). Bu görüş, halkbilimi literatüründeki genel kabulle de örtüşmektedir. *Sallabaş (2020)*, halk bilimi ürünlerinin toplumun kültürel yapısının korunmasında ve kültürel değerlerin kuşaktan kuşağa aktarılmasında önemli bir işleve sahip olduğunu vurgular (s. 100). Araştırmacı, Bascom'un folklorun dört işlevi modelinden hareketle, bir halkbilimi ürününün toplum içindeki işlevini sürdürdüğü sürece yaşamaya devam edeceğini; işlevini yitirdiğinde ise unutulma sürecine gireceğini belirtir (s. 103). Bu bağlamda, çocuk oyunları ve oyuncaklarının yaşatılması, geçmişe duyulan nostaljik bir özlem değil; toplumun kimliğini, değer sistemini ve kolektif hafızasını sürdürmenin bir yolu olarak görülmelidir. Çünkü oyun ve oyuncak, işlevsel oldukları sürece yalnızca birer kültürel miras unsuru değil, aynı zamanda kültürel kimliğin güncellenen taşıyıcılarıdır. Dolayısıyla, bu ürünlerin korunması halk biliminin özünde yer alan bir kültürel sorumluluk alanıdır (Sallabaş, 2020: 100-105).

1.2. Geleneksel Yörük Çocuk Oyunları ve Kültürel Aktarım

Yörük kültürü, tarihsel kökleri Orta Asya bozkır yaşamına dayanan, doğa koşullarıyla uyumlu hareketli bir toplumsal örgütlenme biçimidir. Bu kültür, tarih boyunca çevresel faktörler, ekonomik zorunluluklar ve sosyal ilişkiler çerçevesinde kendine özgü bir yaşam biçimi geliştirmiştir. *Özkul ve Öter (2013)*, Yörük kültürünü “*göçer yaşamın belirlediği, üretim ve barınma biçimlerinin sosyal değerlerle iç içe geçtiği bir kültürel ekosistem*” olarak tanımlar (s. 476-478). Ancak modernleşme süreciyle birlikte bu ekosistemde önemli değişimler yaşanmıştır. Tarıma dayalı üretim biçimlerinin gerilemesi, hayvancılığın ekonomik değer kaybı ve yerleşik yaşama geçişle birlikte, Yörük kültürünün toplumsal kurumlarında ve kültürel pratiklerinde belirgin dönüşümler meydana gelmiştir. Bu durum, yalnızca ekonomik düzenin değil, aynı zamanda toplumsal hafızanın ve kuşaktan kuşağa aktarılan kültürel değerlerin de yeniden biçimlenmesine yol açmıştır (Özkul ve Öter, 2013: 482-489).

Yörük kültürünün toplumsal örgütlenme biçimi, yalnızca ekonomik üretim ya da göç hareketleriyle açıklanamaz; aynı zamanda bu yaşam tarzının kuşaktan kuşağa aktardığı değerler, davranış biçimleri ve

sembolik anlamlar da kültürün sürekliliğini belirler. Kültürel aktarımın sürdürülebilmesi, bireyin toplumsal hayata ilk katıldığı dönem olan çocukluk süreciyle yakından ilişkilidir. Yörük topluluklarında çocuk, yalnızca ailenin bir üyesi değil; kültürel hafızanın geleceğe taşınmasında aktif rol üstlenen bir öğrenici konumundadır. Geleneksel bilgi, yaşam pratikleri ve toplumsal değerler, büyük ölçüde çocukluk döneminde deneyimlenir ve oyun aracılığıyla içselleştirilir. Dolayısıyla Yörüklerde kültürel süreklilik, yalnızca sözlü anlatılar ve ritüellerle değil, aynı zamanda çocukların katıldığı oyun, çalışma ve sosyalleşme süreçleriyle sağlanmaktadır.

Yörüklerde çocukluk, yalnızca biyolojik bir dönem değil; kültürel kimliğin inşa edildiği, toplumsal rollerin öğrenildiği ve değerlerin içselleştirildiği bir süreçtir. Çocuklar erken yaşta çobanlık, göç hazırlığı, keçi sağımı gibi gündelik faaliyetlerle hem sorumluluk bilinci kazanır hem de kültürel yaşamın bir parçası hâline gelirler. Bu süreçte oyun, yalnızca eğlence aracı değil; dayanışmayı, paylaşmayı ve toplumsal uyumu öğreten bir kültürel öğrenme biçimidir. *Uslu (2015)*, Yörük topluluklarında çocukların oyun aracılığıyla doğayla uyum, yardımlaşma ve iş birliği gibi değerleri edindiklerini, böylece kültürel belleğin kuşaktan kuşağa aktarıldığını vurgular (s. 179-181). Ancak göç yollarının daralması ve yerleşik yaşama geçiş süreciyle birlikte, çocukların bu doğal öğrenme ortamlarından uzaklaşması, geleneksel oyunların ve kültürel aktarımın zayıflamasına neden olmuştur. Bu bağlamda, Yörük çocuk oyunları hem kültürel kimliğin görünür bir yansıması hem de toplumsal sürekliliğin en canlı taşıyıcılarından biri olarak değerlendirilebilir (*Uslu, 2015: 182-185*).

Yörük yaşam biçimi, hareketliliğe dayalı toplumsal yapısı içinde çocuklara erken yaşta sorumluluk, uyum ve dayanışma becerileri kazandıran bir kültürel sistemdir. Bu yapının en canlı yansımalarından biri de çocuk oyunlarıdır. *Aksoy (2014)*, Yörüklerde oynanan çocuk oyunlarının, çocuklara iletişim, öz denetim, problem çözme, paylaşma ve liderlik gibi beceriler kazandırarak onları toplumsal yaşama hazırladığını belirtir (s. 273-274). Oyun, bu yönüyle bir eğitim süreci işlevi görür; çocuk, oyun aracılığıyla hem kendi yaş grubuyla etkileşim kurar hem de toplumsal rolleri öğrenir. Ancak *Aksoy (2014)*, yerleşik hayata geçişin ardından bu oyunların işlevinin giderek zayıfladığını; kültürel bilginin aktarıldığı oyun ortamlarının artık toplumsal belleği destekleme gücünü kaybettiğini vurgular (s. 275-276). Bu durum, geleneksel çocuk oyunlarının yalnızca eğlence boyutunu değil, aynı zamanda kültürel sürekliliği sağlayan eğitimsel işlevini de yitirmesine neden olmuştur.

Yörük kültürünün kuşaktan kuşağa taşınmasında oyunlar, günlük yaşamın içinde anlam kazanan kültürel pratikler olarak öne çıkar. Bu oyunlar, çocukların yalnızca vakit geçirmelerini değil; toplumsal değerleri, dayanışma biçimlerini ve doğayla kurulan ilişkiyi deneyimleyerek öğrenmelerini sağlar. Yörük çocuk oyunları, hem yetişkin dünyasının değerlerini sembolik biçimde yeniden üreten hem de çocuklara bu değerleri deneyimleyerek öğrenme fırsatı veren bir yapıya sahiptir. Bu bağlamda Alanya Yörükleri arasında tespit edilen oyunlar, söz konusu kültürel aktarımın en somut örneklerini oluşturur. Her bir oyun, ait olduğu toplumun sosyal ilişkilerini, değer sistemini ve çevreyle kurduğu etkileşimi yansıtan birer kültürel metin niteliğindedir.

2. ALANYA YÖRÜK ÇOCUK OYUNLARININ KÜLTÜREL ANALİZİ

Alanya yöresi, Yörük kültürünün Anadolu'da en güçlü biçimde korunduğu sahalardan biridir. Bu coğrafyada oynanan çocuk oyunları, yalnızca eğlencenin değil; toplumun değer dünyasının, çevreyle kurulan ilişkinin, geleneksel bilgi ve davranış kalıplarının da taşıyıcısıdır. Oyun, bu açıdan boş zaman etkinliğinden öte, sosyal yapıyı, dayanışma biçimlerini ve kültürel belleği görünür kılan bir öğrenme alanı niteliği taşır. Yörük çocuk oyunları, konar-göçer yaşamın üretim pratikleri ve toplumsal dayanışma ilkeleriyle doğrudan bağlantılı olup, çocuklara erken yaşta paylaşma, yardımlaşma, sorumluluk alma ve grup içinde hareket etme becerisi kazandırır.

Bu kültürel zeminin somutlaştığı en kapsamlı çalışmalardan biri Ahmet Olgun'un *Yörük Çocuk Oyunları* adlı eseridir. Olgun, yıllara dayanan gözlemleri ve saha tecrübesi doğrultusunda Alanya ve çevresinde oynanan seksen iki oyunu kayıt altına almış; oyunları "grup oyunları", "takım oyunları", "yarış oyunları" ve "sanatsal oyunlar" gibi kategoriler altında tasnif etmiştir. Bu sınıflandırma, bireysel oyunlardan kolektif oyunlara, çocukların oynadığı oyunlardan yetişkin katılımına açık örneklerle kadar geniş bir yelpazeyi kapsar. Ayrıca bazı oyunların birden fazla tasnif altında yer alabildiği görülmektedir; nitekim kimi oyunlar hem takım oyunu hem de yarış oyunu niteliği taşımaktadır. Olgun'un çalışması yalnızca oyun listesinden ibaret olmayıp, sayışmacalar, oyun

tanımları, cezalandırma-ödüllendirme biçimleri, oyun felsefesi, oyuncu hazırlığı ve takım oluşturma yöntemleri gibi ayrıntılarıyla Yörük çocuk kültürüne dair kapsamlı bir panorama sunmaktadır.

Bu araştırmada Olgun'un söz konusu kapsamlı sınıflandırmasından yararlanılmakla birlikte, inceleme yalnızca çocukların oynadığı oyunlarla sınırlandırılacak ve bu oyunların kültürel aktarım süreçlerindeki işlevleri değerlendirilecektir. Olgun, eserinde oyunların yalnızca biçimsel özelliklerine yer vermekle yetinmemiş; sayışmacalar, oyunlarda söylenen maniler, ceza-ödül uygulamaları, oyunların çocuklara kazandırdığı beceriler, oyunların felsefesi, oyuncuların oyuna hazırlanma biçimleri ve takım kurma yöntemleri gibi alt başlıklar altında meseleyi çok boyutlu bir perspektifle ele almıştır. Bu yönüyle söz konusu eser, Yörük çocuk kültürünün dinamiklerini anlamada temel başvuru kaynaklarından biri olup, geleneksel oyunların çocuğu toplumsal yaşama hazırlama, kültürel kimlik kazandırma ve değerleri aktarma bağlamlarında taşıdığı önem üzerine derinlemesine veri sağlamaktadır (Olgun,2023:1-139).

Bu bölümde, söz konusu çalışmadan hareketle seçilen sekiz çocuk oyunu; kültürel aktarım, toplumsal işlev ve değer kazandırma boyutları çerçevesinde incelenecektir. Oyunlar, Yörük çocuk dünyasını temsil gücü yüksek, kültürel hafızayı ve toplumsal öğrenme süreçlerini görünür kılan örnekler arasından seçilmiştir. Bu seçimde, çocukların gündelik yaşam pratikleriyle doğrudan ilişkili, Yörük yaşam tarzı, hayvancılık kültürü, doğa algısı, topluluk dayanışması ve ritüel davranış kodlarıyla birebir uyumlu oyunlara öncelik verilmiştir. Söz konusu sekiz oyun, Yörük çocuk oyunlarının genel kültürel dünyasını yansıtmada yeterli görülen, hem işlevsel hem de temsil değeri yüksek örnekler olarak değerlendirilmiştir. Oyun metinleri, aslına sadakat esas alınarak, ancak anlam bütünlüğünü ve akademik sunumu güçlendirmek amacıyla daha anlaşılır, akıcı ve açıklayıcı bir dil ile yeniden düzenlenmiştir. Bu yaklaşım, hem saha gerçekliğine bağlı kalmayı hem de geleneksel oyunların kültürel dokusunu bozmadan bilimsel analiz yapılmasını amaçlamaktadır. Böylelikle, seçilen oyunlar üzerinden Yörük çocuk kültürünün temel dinamiklerinin, değer dünyasının ve sözlü-yapısal aktarım mekanizmalarının görünür kılınması hedeflenmiştir.

2.1. Bul Oyunu

Bul Oyunu, kum zeminde iki çocuk tarafından oynanan, nesne gizleme ve yerini tahmin etmeye dayalı bir oyundur. Oyun alanı kumluk bir yüzeydir ve malzeme olarak kibrit çöpü uzunluğunda ince bir çöp kullanılır. Oyuncular karşılıklı oturur ve aralarında yaklaşık 50–60 cm uzunluğunda, 5–6 cm yüksekliğinde bir kum yığını oluştururlar. Kura ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir.

Başlayan oyuncu, çöpü baş ve işaret parmağıyla tutarak kum yığınının kendi tarafını üstten yarar ve ilerlerken çöpü fark ettirmeden kumun içine bırakır. Ardından yığını düzelterek karşı oyuncuya “bul” diyerek tahmin hakkını verir. Tahmin eden oyuncu, çöpün gizlendiğini düşündüğü noktayı iki elini kenetleyerek artı biçiminde kapatır. Saklayan oyuncu, kapatılan alanın dışındaki yığını dağıtarak çöpü arar; çöp bu bölgede bulunursa tahmin eden oyuncu bir puan kazanır. Bulunamazsa kapatılan alan açılır ve çöp burada çıkarsa puan kapatan tarafa yazılır. Çöpü bulan oyuncu bir sonraki turda saklama hakkını elde eder. Oyun, önceden belirlenen puana ilk ulaşan oyuncu tarafından kazanılır (Olgun, 2023: 105-106).

Kurallar

- Oyun alanı: Kumluk zemin; iki oyuncu karşılıklı oturur.
- Malzeme: Kibrit çöpü uzunluğunda ince çöp.
- Hazırlık: Oyuncular arasında uzunlamasına kum yığını oluşturulur.
- Başlangıç: Kura ile ilk saklayan belirlenir.
- Saklama: Oyuncu yığını yarararak ilerler, çöpü gizlice bırakır ve yığını düzeltir.
- Tahmin: Diğer oyuncu çöpün yerini artı biçiminde el koyarak işaret eder.
- Puanlama:

Çöp kapalı alan dışında bulunursa tahmin eden 1 puan alır.

Çöp kapalı alan içinde çıkarsa kapatan 1 puan alır.

- Sıra devri: Çöpü bulan bir sonraki turda saklar.
- Bitiş: Belirlenen puana ilk ulaşan oyuncu kazanır.

Bu oyun, Yörük çocuklarının hem zihinsel hem de sosyal becerilerini geliştiren bir etkinliktir. Kumun oyun alanı olarak seçilmesi, çocukların doğal çevreyi oyun kültürünün bir parçası hâline getirdiğini gösterir. Oyuncu, çöpü gizlerken rakibinin fark etmemesi için dikkat ve el becerisi kullanır; karşı oyuncu ise gözlem gücüne ve sezgiye dayanarak doğru tahmini yapmaya çalışır. Böylece çocuklar, hem strateji kurmayı hem de rakibin davranışlarını okuyarak karar vermeyi öğrenirler. Oyunun temelinde rekabet olsa da kurallara bağlılık, dürüstlük ve sırasını bekleme gibi değerler oyunun vazgeçilmez unsurlarıdır. Bu yönüyle Bul Oyunu, Yörük çocuklarının doğayla iç içe, etkileşim ve dengeye dayalı yaşamlarının küçük bir yansımasıdır; çocukların topluluk içinde davranma, dikkat toplama, sabır gösterme ve güven esaslı oyun kültürünü deneyimlemelerini sağlar.

2.2. Kös Oyunu

Kös Oyunu, Yörük çocuklarının çoban-kuzu ilişkisinin taklidi üzerine kurulu, hem bireysel hem de takım hâlinde oynanabilen fiziksel bir dayanıklılık ve eşgüdüm oyunudur. Oyun, genellikle yaylalarda çayırılık bir alanda oynanır; başlangıç çizgisi belirlenir ve yaklaşık on adım ilerisine dönüş taşı konularak oyun alanı oluşturulur. Oyuncular eşleşir, ellibaşılar¹ kura ile belirlenir ve takımlar “çoban” ve “kuzu” olarak ayrılır. Her turda roller değişir.

Oyun başladığında “kuzu” rolündeki oyuncu elleri üzerinde çömelerek ilerleme pozisyonu alır; “çoban” rolündeki oyuncu ise kuzunun ayaklarını bel hizasında tutarak itme yardımı sağlar. Bu pozisyon “kös” olarak adlandırılır. Oyuncular başlangıç çizgisinden hareketle dönüş taşına doğru ilerler ve çizgiyi tamamlayan her kuzu takımı için bir puan kazanır. Eller üzerinde ilerlerken düşen, yorulan ya da ayakları tutan oyuncunun desteğini kaybeden kuzular oyun dışı kalır. Roller her turda değişir ve önceden belirlenen puana ulaşan takım oyunu kazanır (Olgun, 2023: 81-82).

Kurallar

- Oyun alanı: Çayırılık alan; başlangıç ve dönüş çizgisi belirlenir.
- Oyuncular: İki takım; her takımda eşleşmiş çocuklar (çoban-kuzu).
- Hazırlık: Ellibaşılar seçilir, kura ile takım rolleri belirlenir.
- Başlangıç: Kuzular çömelir, çobanlar ayaklardan tutar.
- İlerleme: Kuzu eller üzerinde yürür, çoban destek verir (kös).
- Puanlama:

Dönüş taşından dönüp çizgiyi tamamlayan her kuzu = 1 puan

Düşen veya desteği kaybolan kuzu tur dışı

- Sıra devri: Roller her turda değişir.
- Bitiş: Önceden belirlenen puana ilk ulaşan takım kazanır.

Kös Oyunu, Yörük toplumsal düzeninde önemli bir yer tutan çobanlık rolünün çocuklar tarafından temsili biçimde deneyimlendiği; fiziksel dayanıklılık, koordinasyon ve sorumluluk duygusunun oyun aracılığıyla kazanıldığı kültürel bir pratik niteliğindedir. Oyun, çocuklara yalnızca fiziksel güç ve denge kazandırmakla kalmaz, aynı zamanda kolektif hareket etme, dayanışma ve sorumluluk bilinci kazandırır. Kuzu rolündeki çocuk, kendi beden hâkimiyetini kullanarak elleri üzerinde ilerleyebilmek için denge, direnç ve sabır geliştirirken; çoban rolündeki çocuk ise yönlendirme, destek olma ve ritme uyum sağlama becerilerini pekiştirir. Böylece oyun, hem bireysel becerileri hem de karşılıklı bağımlılık ve güven duygusunu güçlendirir.

Yörük hayatında çobanlık, yalnızca ekonomik bir faaliyet değil, topluluk içindeki kimlik ve görev bilincinin erken yaşta kazandırıldığı önemli bir statü alanıdır. Bu oyun, çocukların küçük yaşlardan itibaren çobanlık rolünü deneyimleyerek sorumluluk alma ve liderlik davranışlarını içselleştirmelerine imkân tanır. Ayrıca oyunda başarı, kaba kuvvetten ziyade uyum, koordinasyon, sabır ve karşı tarafla

ahenk içinde hareket etmeye bağlıdır. Bu durum, Yörük kültürünün güce değil uyum ve dengeye dayalı sosyal modelini yansıtır.

Oyun, açık alanda, doğa ile iç içe gerçekleştirilir; bu yönüyle çocuklar bedenlerini mekâna uyarlama, dayanıklılık geliştirme ve fiziksel zorluklarla başa çıkma pratikleri edinirler. Ellibaşı seçimi, takım kurulması ve kura ile rol belirleme aşamaları, çocukların küçük yaşlardan itibaren demokratik karar alma süreçlerini ve adil rekabet anlayışını öğrenmelerini sağlar. Kös Oyunu, böylece Yörük toplumunda çocukların toplumsal rollere hazırlanma, dayanıklılık kazanma, işbirliği geliştirme ve doğa temelli yaşam koşullarına uyum sağlama süreçlerinde önemli bir kültürel işlev üstlenir.

2.3. Yel Yelemes Oyunu

Yel Yelemes Oyunu, Yörük çocuklarının rüzgârın çadırlara ve hayvanlara zarar vermemesi için gerçekleştirdikleri geleneksel bir rüzgâr durdurma ritüelidir. Özellikle Kızıloluk yaylasında, esintili veya fırtınalı havalarda oynanan bu oyun, doğa olaylarının topluluğa tehdit oluşturduğu dönemlerde çocukların inanç temelli bir koruma görevini üstlendiği folklorik bir uygulamadır.

Oyun başlamadan önce çocuklar obanın ortasında toplanır ve bir ebe seçilir. Ebe uzun bir sırtın ucuna çan ve renkli bezler bağlar; sopaya ise kül kesesi ve ipten dizili deve gülüsü (kurutulmuş deve gübresi) yerleştirilir. Ekipman hazırlandıktan sonra çocuklar çadırları dolaşmaya başlar. Her çadırın önünde ebe çanı çalar ve şu mani okunur:

*Verenin oğlu kızı olsun,
Yıkıcı yeller hemen dursun,
Vermeyenin yağı balı yok olsun,
Çadırını yeller alsın.*

Ev sahibi un, yağ, kuru gıda gibi erzak verir; vermezse çadırın kapısına deve gülüsü bırakılır ve kül serpilir. Çadırlar gezildikten sonra çocuklar kuytu bir yerde ateş yakar, kömbe pişirir ve yer. Ardından yakındaki bir tepeye çıkarak taşlardan “Hüstan” adı verilen sembolik bir kule yaparlar. Ebe bir avuç un savurarak topluca şu sözler söylenir:

*Yel yelemes,
Yel buraya gelemes,
Yel durmazsa da,
Bize zarar veremez.*

Sonunda dua edilir ve rüzgârın durması beklenir (Olgun, 2023: 48-49).

Kurallar

- Rüzgârlı havada çocuklar toplanır, ebe seçilir
- Sırığa çan ve bezler; sopaya kül kesesi ve deve gülüsü bağlanır
- Çadırlar dolaşılır, mani söylenir ve erzak toplanır
- Erzak vermeyen evin kapısına deve gülüsü bırakılır, kül serpilir
- Kömbe pişirilir ve yenir
- Tepede “Hüstan” yapılır, un savrulur, dua edilir
- Amaç: yelin kesilmesi ve zarar vermemesi

Yel Yelemes Oyunu, Yörük çocuklarının doğa olaylarını anlamlandırma, tehlikeler karşısında toplu hareket etme ve inanç temelli halk uygulamalarını öğrenme süreçlerinin bir uzantısıdır. Rüzgârın zarar verme potansiyeli karşısında çocukların ritüel yoluyla toplumu koruma görevini üstlenmeleri, onların erken yaşta toplumsal sorumluluk duygusu geliştirmelerini sağlar. Oyun sırasında çan çalmak, bez sallamak, kül serpmek ve deve gülüsü bırakmak gibi davranışlar, halk inancında kötülüğü uzaklaştırma ve felaketi sembolik hareketlerle önleme düşüncesinin çocuk dünyasındaki yansımasıdır; yani kötülüğü savma ve doğayı etkileme inancı oyunlaştırılmıştır.

Erzak toplama, kömbe pişirme ve ortak yeme pratiği, Yörük topluluğunda imece geleneği, paylaşma kültürü ve bereket anlayışını pekiştirir. Kule inşa etme, un savurma ve hep birlikte dua etme gibi unsurlar, çocukların hem fiziksel etkinlik hem de sözlü ve törensel pratik içinde yer almasını sağlar. Bu açıdan oyun, Türk köy seyirlik oyunları ile ritüel nitelikli halk performansları arasında benzerlik taşır; topluca dolaşma, mani söyleme, sembolik nesnelere kullanma ve doğa olaylarını yönlendirme fikri, seyirlik geleneklerdeki temsili davranış ve topluluk adına yapılan törensel uygulamalar ile ortak bir zemin paylaşır.

Sonuç olarak Yel Yelemez Oyunu, Yörük çocuklarının doğa karşısındaki mücadele ve korunma refleksini, inanç pratiklerini, dayanışma biçimlerini ve topluluk yararına hareket etme kültürünü deneyimledikleri çok katmanlı bir kültürel aktarım alanıdır.

2.4. Gızgındaş Oyunu

Gızgındaş Oyunu, Yörük çocuklarının gece oynadığı, kızgın taşın saklanması ve bulunmasına dayalı, strateji, dayanıklılık ve toplu hareket gerektiren bir oyundur. Oyun genellikle yaylada veya sahilde, karanlık çöktükten sonra geniş ve düz bir alanda oynanır. Önce alanın ortasına bir ebe taşı konur ve yanında küçük bir ateş yakılır. Yumruk büyüklüğündeki taş ateşte kızdırılarak “gızgındaş” hâline getirilir. Oyuncular iki takıma ayrılır ve oyunun kaç “dağ” üzerinden oynanacağı belirlenir. Kura sonucu seçilen oyuncu kızgın taşı gösterir ve karanlığa doğru fırlatır. Taş yere düştüğünde tüm oyuncular sesin geldiği yöne koşarak, el yordamıyla taşı aramaya başlar. Gızgındaş bulan oyuncu, bulduğunu belli etmeden, karşı takıma fark ettirmeden ebe taşına vurarak bir “dağ” kazanmaya çalışır. Ancak rakip takım oyuncuları durumu fark ederse, taşın ele geçirilmesi için boğuşma, aldatma, paslaşma ve sahte hamleler devreye girer. En çok “dağ”ⁱⁱ kazanan takım oyunu kazanır (Olgun, 2023: 36-37).

Kurallar

- Oyun gece, geniş düzlükte oynanır
- İki takım vardır, roller kura ile belirlenir
- Kızdırılmış taş karanlığa atılır ve el yordamıyla aranır
- Gızgındaş bulan, fark ettirmeden ebe taşına vurursa 1 “dağ” kazanır
- Rakip fark ederse temaslı mücadele ve aldatma serbesttir
- Önceden belirlenen “dağ” sayısına ulaşan takım kazanır

Gızgındaş Oyunu, Yörük kültüründe doğa olaylarıyla ilişki kurma, özellikle rüzgâr ve fırtınayı durdurma inançlarının çocuk dünyasındaki oyun hâlidir. Ateş, sıcak taş ve gece karanlığında toplu hareket gibi unsurlar, eski Türk inanışlarındaki tabiat güçleriyle etkileşim düşüncesinin izlerini taşır. Aynı zamanda oyun, strateji, iş birliği, rakibi yanıltma, fiziksel dayanıklılık ve grup koordinasyonu gibi becerileri geliştirir. Çocuklar bu oyun aracılığıyla dayanışmayı, liderliği, cesareti ve güveni deneyimleyerek öğrenir; böylece hem ritüel kökenli bir kültürel miras hem de toplumsallaştırıcı bir eğitim pratiği olarak işlev görür.

2.5. Hoppacık Oyunu

Hoppacık Oyunu, iki çocuk arasında oynanan, karşılıklı güven, fiziksel dayanıklılık ve koordinasyon gerektiren geleneksel bir oyundur. Oyuncuların fiziksel yapılarının birbirine yakın olması önemlidir; çünkü oyun sırasında karşılıklı taşıma ve ağırlık kontrolü yapılır. Ev içinde ya da güvenli açık alanlarda oynanabilir. Daha çok kız çocukları tarafından tercih edilmektedir. Oyun iki bölümden oluşur; isteyen çocuklar yalnızca ilk bölümü oynayabilir.

Oyuncular sırt sırta geçerek birbirlerinin kollarını koltuk altlarından geçirir, dirsekten bükerek kenetler ve sıkıca tutarak pozisyonlarını sabitler. Kura sonucunda ilk maniyi söyleme hakkı kazanan oyuncu şu sözlerle oyunu başlatır:

“Hullımhıkkıdık, Beli bükküdüik.”

Bu söz söylenir söylenmez her iki oyuncu aynı anda öne eğilir. Eğilmeyi ilk yapan oyuncu diğerini sırtına alır. Bu durumda sırtında taşıyan çocuk “hoplatan”, yukarıda kalan çocuk “hoplayan” olur. Bu pozisyon korunarak aşağıdaki konuşma gerçekleşir:

Hoplattan: Yerde ne var?

Hoplayan: Yer boncuk.

Hoplatan: Gökte ne var?

Hoplayan: Gök boncuk.

Hoplatan: Babanın adı ne?

Hoplayan: Hasancık.

Hoplatan: Ananın adı ne?

Hoplayan: Fatmacık.

Hoplatan: İsteğin ne?

Hoplayan: Kaldır beni hoppacık.

Bu cevabın ardından hoplatan, hoplayan oyuncuyu sırtında hoplatarak kendi etrafında döndürür. Daha sonra rol değişimi yapılarak aynı süreç tekrar edilir ve ikinci bölüme geçilir.

İkinci bölümde oyuncular yine kura ile rollerini belirler. Hoplatan oyuncu hoplayanı sırtına alarak oyunu aşağıdaki sözle başlatır:

Hoplatan: Hıllımhıkkıdır

(*Hoplayan eğilip hoplatanı kaldırır*)

Hoplayan: Beli bükküdük

Bu bölümde temel ilke, her soru-cevapta eş zamanlı eğilme ve karşılıklı kaldırma ile rol değişimidir. Soru-cevap dizisi her defasında taşıma hareketiyle ilerler ve finalde:

“*Kaldır beni hoppacık.*” diyerek oyun tamamlanır. Son kaldırma sonrası hoplatan oyuncu hoplayanı sırtında hoplatarak döndürür. Oyunun bazı yörelerde çiftli gruplar hâlinde topluca oynandığı da görülmektedir (Olgun, 2023:124-125).

Kurallar

- Oyuncular sırt sırta durur ve kollarını kilitler.
- Kura ile ilk maniyi söyleyen belirlenir.
- “*Hıllımhıkkıdır, beli bükküdük*” manisiyle oyun başlar.
- İlk eğilen oyuncu diğerini sırtında kaldırır.
- Soru-cevap dizisi tamamlanır.
- “Kaldır beni hoppacık” denildiğinde hoplatma yapılır.
- İkinci bölümde her soru-cevap sonrası karşılıklı kaldırma ile rol değişir.
- Oyun son hoplatma hareketiyle tamamlanır.

Hoppacık Oyunu, çocuklara karşılıklı güven, fiziksel uyum ve denge kontrolü kazandıran; bedensel dayanıklılık, ritim duygusu ve mani söyleme geleneğini pekiştiren çok yönlü bir kültürel pratiktir. Oyunun temel dinamiğini oluşturan karşılıklı sırtlama, Yörük kültüründe önemli bir değer olan “yük paylaşma” ve “birbirine omuz verme” anlayışını sembolik düzeyde görünür kılar. Çocukların birbirini dönüşümlü olarak taşıması, güç ilişkisini dengeli ve adil bir biçimde deneyimlemelerini sağlar; böylece oyun, otorite-itaat, destek-güven, dayanma-dayanışma gibi toplumsal rolleri çocuk dünyasında yeniden üretir. Ritmik maniler ve tekrarlı söyleyişler, oyuna sözlü kültür ve ritüel niteliği kazandırırken, hareketle birleşen bu sözlü ifade biçimi kültürel belleğin ritmik bir performans aracılığıyla aktarımını sağlar.

Soru-cevaplarda ebeveyn adlarının zikredilmesi, aile bağının ve soy kimliğinin çocuk zihninde pekişmesini sağlar. Rol değişimi ise çocuklara hem liderlik hem de uyum becerisi kazandırır; böylece konar-göçer yaşamın temelinde yer alan esneklik, dayanıklılık ve kolektif uyum değerleri oyun aracılığıyla içselleştirilir. Hoppacık Oyunu, Yörük çocuklarının hem fiziksel gelişimlerine katkı sunan hem de topluluk bilinci, yardımlaşma kültürü ve karşılıklı bağımlılık anlayışını pekiştiren; sözlü gelenek ve toplumsal normların ritüel bir içerikle kuşaktan kuşağa taşınmasını sağlayan önemli bir oyun geleneğidir.

2.6. Aksir Oyunu

Aksir Oyunu, Yörük çocuklarının en çok oynadıkları; zeka, denge ve yüksek fiziksel dayanıklılık gerektiren geleneksel bir oyundur. Daha çok erkek çocukları tarafından oynanır. Oyun birbirinin devamı olan üç aşamadan oluşur: *Aksir*, *Kırış Gelin* ve *Güreş*. Bu üç bölüm ardışık şekilde oynandığında oyun tam kabul edilir; ancak oyuncu sayısının az olması veya zamanın yetersizliği durumunda yalnızca birinci veya ikinci bölüm oynanarak da oyun tamamlanabilir. Yine de çocuklar genellikle ilk iki bölümü oynar ve oyunu sonlandırır. Oyuncu sayısının fazla olduğu durumlarda oyun daha coşkulu geçer; ideal oyuncu sayısı 10 ile 20 arasındadır. Oyun çoğunlukla yaylada, geniş çayırlarda oynanır.

Oyuna başlamadan önce oyuncular hareket rahatlığı sağlamak amacıyla soyunur ve tek ayak üzerinde sekmeye uygun pozisyona gelirler. Ardından bir hakem seçilir; hakem oyunun tüm süreçlerini yönetir ve nihai kararları verir. Oyuncular toplandıktan sonra “elli belleme” denilen takım oluşturma aşamasına geçilir. Bu aşamada iki ellibaşı seçilir. Kendine güvenen ellibaşı “*Sen başla oyuncu almaya!*” diyebilir; ya da hakem kura çekerek ilk seçeni belirler. En yaygın yöntem ise tekerleme ile oyuncu seçme yöntemidir. Elli başlarının seçtiği oyuncular sağ taraflarına geçerek takımlar oluşturulur. Seçimler güçlü oyuncudan daha zayıfa doğru sürer. Eğer oyuncular arasında “*alatana*” denilen yedek oyuncu varsa, bu oyuncu uygun olduğunda ya da bir oyuncu çıkınca devreye girer. Zaman sınırlıysa ellibaşılar doğrudan isim söyleyerek de takımları hızlıca oluşturabilirler.

Oyun alanı belirlendikten sonra, eğer alan eğimli ise aşağı tarafa doğru; değilse bir tarafa dört-beş adım aralıklarla taşlar dizilir ve kale oluşturulur. Her iki takım da kendi “*gelin*” adını ilan eder. Hakem kura ile kale tarafını ve gelin koyacak takımı belirler. Böylece takımlar *Kale Takımı* ve *Gelin Takımı* olarak sahada yerlerini alır. Kale Takımı kale çevresinde, Gelin Takımı ise karşı tarafta konumlanır.

a) Aksir Bölümü

Aksir bölümü oyunun birinci ve en temel aşamasıdır. Bu bölümde amaç, Gelin Takımının gelinini kaleden geçirmek; Kale Takımının ise gelini kaleyi geçirmeden yenmektir. Hakem “başla” dediğinde tüm oyuncular sol ayak parmaklarını elleriyle tutarak tek ayak üzerinde sekmeye başlar. Bu pozisyon bozulamaz; elin ayağı bırakması yenilgi sayılır. Her oyuncu, rakip oyuncuyu tek ayak üzerinde iterek, çekerek, tek elle boyundan kavrayarak kıvrarak ya da omuz, diz ve kol hamleleriyle dengesini bozarak düşürmeye çalışır. Bu mücadele sırasında takım arkadaşları birbirine yardım edebilir. Hızlı sekme, yıpratma, dengesizlik yaratma ve taktiksel manevra son derece önemlidir. Düşen veya elini ayağından salan oyuncu oyundan çıkar.

Bu sırada Gelin Takımının gelini, takım arkadaşlarının açtığı yoldan kaleye doğru ilerlemeye çalışır. Kale Takımı oyuncuları ise hem rakip oyuncuları elemeye hem gelinin yolunu kapatmaya çalışır. Gelinin kaleyi geçmesi Kale Takımının yenilgisi; gelinin yakalanması veya düşürülmesi ise Gelin Takımının yenilgisi anlamına gelir. Her başarının karşılığı bir “*dağ*” olarak kaydedilir. Oyun bir veya birkaç tur şeklinde sürer.

b) Kırış Gelin Bölümü

Aksir bölümünün ardından ikinci aşama olan Kırış Gelin bölümüne geçilir. Oyuncular daire oluşturur; ellibaşları sırayla takımlarından oyuncu seçer. Bu bölümde de oyuncular tek ayak üzerinde sekerek mücadele eder. Tek kol kullanılır; rakibi düşürmeye, dengesini bozmaya veya elini ayağından bırakmaya zorlamak esastır. Yenilen oyuncu çıkar, yerine takımından başka bir oyuncu girer. Bu süreç, bir takımın ellibaşı da dâhil tüm oyuncuları yenilinceye kadar sürer. Galip gelen taraf karşı takıma bir “*dağ*” kazandırır.

c) Güreş Bölümü

Üçüncü aşama olan güreş bölümünde takımlar başellilerini çıkarır ve güreşirler. Bu aşama tamamen fiziksel güç ve teknik beceriye dayanır. Ancak çocuklar çoğu zaman güreş bölümüne geçmeden oyunu bitirirler. Güreş oynanırsa kazanan tarafa bir “*dağ*” eklenir. Sonuçta en fazla “*dağ*” alan takım yenilmiş sayılır (Olgun, 2023:64-66).

Kurallar

- Oyun yaylada/geniş çayırılık alanda oynanır

- Oyuncular tek ayak üzerinde sekerek hareket eder
- Elin ayağı bırakılması/düşme yenilgi sayılır
- Hakem tüm kararları verir
- Ellibaşlar kura/tekerleme ile seçilir, takımlar oluşturulur
- Kale taşı konur, Gelin ve Kale Takımı belirlenir
- Gelinin kaleyi geçmesi Kale Takımı yenilgisi; düşmesi Gelin Takımı yenilgisi
- Kırış Gelin bölümünde yenilen çıkar, ellibaşı da yenilince tur biter
- Güreş opsiyoneldir
- En çok “dağ” alan takım oyunu kaybeder

Aksir Oyunu, Yörük çocuklarının fiziksel güç, denge ve dayanıklılığını sınavan; aynı zamanda strateji geliştirme, rakibi okuma, zamanlama ve sabır gibi becerileri pekiştiren bir geleneksel mücadele oyunudur. Takım seçimi, lider belirleme, oyuncu sırası ve yedek (“alatana”) mantığı; topluluk içi görev dağılımının ve liderlik kültürünün çocuk dünyasındaki yansımalarıdır. Gelini koruma, ona yol açma ve diğer takımın stratejisini bozma süreci; topluluğun değerli olanı koruma, sahiplenme ve kolektif hareket etme bilincini güçlendirir. Tek ayak üzerinde mücadele etmek, hem beden kontrolü hem irade hem de sabır gerektirir. Bu özellikler, Yörük yaşamının zorlu doğa koşulları içinde gerekli olan denge, dikkat, dayanma gücü ve çeviklik değerleriyle uyumludur. Kırış Gelin aşamasında bireysel performans ön plana çıkar ve her çocuk kendi becerisini sergileme fırsatı bulur; bu durum kendini kanıtlama, saygınlık kazanma ve mücadele ederek yer edinme kültürünün bir devamıdır.

Güreş bölümü ise Türk spor geleneğinin temellerini taşıyan fiziksel güç ve teknik maharetin çocuk seviyesinde yeniden üretilmiş hâlidir. Böylece Aksir Oyunu; topluluk dayanışması, bireysel yetenek geliştirme, cesaret, çeviklik ve rekabet içinde ahlaki duruş gibi Yörük değerlerini çocuklara aktarır. Hem eğlence hem karakter inşası işlevi taşır; kültürel sürekliliğin ve sosyal öğrenmenin canlı bir alanı olarak kuşaktan kuşağa yansıtılır.

2.7. Kozak Oyunu

Kozak Oyunu, Yörük çocuklarının hayvanların yürüyüş ve beslenme davranışlarını canlandırdığı, doğa gözlemi ve motor becerileri bir arada geliştiren geleneksel bir oyundur. Oyunda çam ya da ladin kozalağı yemi, kazılan küçük çukur yalak/yemlik görevini üstlenir. Genellikle harman yeri veya geniş alanlarda oynanır; sahil bölgelerinde çam, yaylalarda ladin kozalağı tercih edilir. Oyuncular bir araya gelip oyun alanını belirledikten sonra bir başlangıç çizgisi çizilir, bunun orta noktası çıkış noktasıdır. Çıkış noktasından ileriye doğru yedi adım atılarak ilk sınır taşı konur, buradan beşer adım aralıkla iki taş daha yerleştirilir; üçüncü taşın yedi adım ilerisinde bir karış genişliğinde ve 5–6 cm derinliğinde yemlik çukuru açılır. Üçüncü taşın üzerine kozalak yerleştirilir. Bu düzen hayvan yürüyüş yolu, yem ve yalak sembolizasyonunu oluşturur. Takımlar daha önce anlatılan yöntemle seçilir; ellibaşlar çıkış noktasında karşılıklı durur ve oyuncular sıra hâlinde yanlarına geçer. Oyuna ilk başlayacak ellibaşı çıkış çizgisinde ayaklarını bitiştirerek dikilir ve diğer ellibaşının komutuyla ayaklarını ayırmadan zıplayarak birinci sınır taşına doğru ilerlerken at yürüyüşünü taklit eder ve at sesi çıkarır “*Hrrrrrr-hiiihiihiii!*”. Birinci taşın ikinciye geçerken tavuk yürüyüşünü taklit eder; bir ayağını düz basıp diğer ayağının başparmağını öncekinin ökçesine değdirerek ilerler ve tavuk sesleri çıkarır “*Gıt gidak-ürüüüü-ürüürrüüü!*”. İkinci taşın üçüncüye geçişte keçi yürüyüşünü taklit ederek tek ayak üzerinde seker ve keçi sesi çıkarır “*Meeeeee, meeeee!*”. Üçüncü taşın yanına gelindiğinde kozalak alınır ve yemliğe üç atış hakkı ile fırlatılır; ilk atış isabeti iki puan, ikinci veya üçüncü atış isabeti bir puandır, isabet yoksa puan alınmaz. Kozalak yemliğe düştüğünde tur sona erer; kozalak tekrar taşın üzerine bırakılır ve oyuncu sırasına döner. Hayvan yürüyüşünü doğru yapmamak ya da ses çıkarmamak takım için ceza sebebidir. Sıra diğer takıma geçer ve tüm oyuncular aynı sırayla parkuru tamamlar. Ayrıca oyunun bir varyantında iki takım için ayrı parkur kurularak oyuncular aynı anda yarışır; kozalak yemliğe önce düşüren oyuncu puan kazanır ve bu versiyonda atış sınırlaması yoktur. Belirlenen set sayısı tamamlandığında veya tüm oyuncular oynadığında puanı fazla olan takım kazanır (Olgun, 2023: 95-96).

Kurallar

- Oyun açık alanda (harman, çayırılık) oynanır
- Kozalak yem, çukur yemlidir
- Parkur üç sınır taşı ve yemlik çukurundan oluşur
- Hayvan yürüyüşleri sesleriyle birlikte taklit edilir
- 3 atış hakkı vardır; ilk atış = 2 puan, sonraki atışlar = 1 puan
- 3 atışta isabet yoksa puan verilmez
- Hayvan taklidi veya ses yapılmazsa takım cezalandırılır
- Alternatif türde iki parkurda eş zamanlı yarışılır, önce sokan kazanır
- En çok puan alan takım oyunu kazanır

Hayvan taklitleri ve kozalak-yalak düzeni, çocukların doğayı gözlemleyerek öğrenme biçimini pekiştirir. Oyun, hayvan yürüyüşlerini bedensel hareketlerle ifade ederken, ses taklitleri çocuğun ritim, nefes ve vokal kontrol becerilerini geliştirir. Parkur boyunca farklı tempolarda ilerleme; sıçrama, sürünme, denge alma ve yön değiştirme gibi motor becerileri destekler. Aynı zamanda takım düzeni, sıra bekleme, liderlik ve sorumluluk paylaşımı becerileri kazandırır.

Kozak Oyunu, Yörük kültüründe hayvan sevgisinin, hayvancılığın ve pastoral yaşamın çocuklara oyun yoluyla aktarıldığı sembolik bir öğrenme alanıdır. Çocuklar oyunda hayvan davranışlarını taklit ederek doğayla duygusal bağ kurar; çobanlık ve sürü yönetimi gibi geleneksel yaşam pratiklerine dair farkındalık geliştirir. Hayvan seslerinin doğru çıkarılması, yürüyüş biçimlerinin eksiksiz yapılması ve el-göz-vücut koordinasyonu oyunu hem eğitsel hem kültürel açıdan değerli kılar. Bu yönüyle Kozak Oyunu, hareket temelli geleneksel eğitim pratiklerinin canlı bir örneğidir ve Yörük çocuklarının çevre algısı, beden hâkimiyeti, empati ve topluluk bilinci kazanmasına katkı sağlar.

2.8. Terazi Oyunu

Terazi Oyunu, Yörük çocuklarının daha çok uzun kış gecelerinde evlerde, ayrıca yaylalarda çayır alanlarında grup hâlinde oynadıkları geleneksel bir oyundur. Oyuncular dizüstü oturarak halka şeklinde dizilir. Genellikle grubun en büyük olanı *baş ebe* seçilir. Baş ebe, oyuncu sayısı ile bir arasında bir sayı tutar ve oyun başlatılır. Oyuncular, baş ebe'nin sağından başlayarak sırayla birer sayı söylerler. Baş ebe'nin tuttuğu sayıyı söyleyen oyuncu *ebe* olur. Oyunda araç olarak, ortasından bağlanmış ve tura adı verilen bir *poçu* kullanılır. Ebe olan oyuncu baş ebe'nin önünde dizüstü çöker. Başını baş ebe'nin dizleri üzerine koyar ve gözlerini kapatır. Baş ebe elindeki turayı oval şekil vererek hazırlar ve turanın uç kısmını bir oyuncuya doğru yöneltir. Bu sırada ebeye turayı ebe'nin sırtına hafifçe sürterek şu soruyu sorar:

“*Terazi, terazi, ucu bucu neresi?*”

Ebe gözleri kapalı şekilde bir oyuncunun adını söyler. Eğer ebe, baş ebe'nin turayla işaret ettiği oyuncuyu doğru tahmin etmişse kalkar; tahmin edilen kişi yeni ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder. Eğer ebe doğru kişiyi söyleyemezse baş ebe, elindeki turayla ebe'nin beline hafifçe vurur ve turayı sağındaki oyuncuya verir. Tura sırayla tüm oyuncular tarafından ebeye hafifçe vurularak dolaştırılır. Vuruş turu tamamlandığında oyun yeniden başlar. Bu oyunda ebeye düşen en önemli görev, baş ebe'nin dizine yatmadan önce oyuncuların yerlerini aklında tutmak, hafızasını kullanmak ve tahmin gücünü geliştirmektir. Bu nedenle oyun hem dikkat hem de hafıza gerektirir. Oyun istenildiği kadar uzatılabilir; belirli bir bitiş süresi yoktur (Olgun, 2023:54-55).

Kurallar

- Oyun ev içinde veya yaylada çayırılık alanda oynanır
- Oyuncular dizüstü oturur ve halka oluşturur
- Baş ebe seçilir, gizli sayı tutar

- Sayıyı tutan kişi ebe olur
- Ebe, baş ebenin dizine başını koyar ve gözlerini kapatır
- Baş ebe turayı bir oyuncuya yöneltir, “Terazi, terazi...” diye sorar
- Ebe doğru kişiyi tahmin ederse ebe değişir
- Tahmin yanlışsa tura sırayla ebenin beline hafifçe vurularak dolaştırılır
- Hafızayı kullanmak ve oyuncu yerlerini akılda tutmak esastır
- Oyun süre sınırsızdır

Bu oyun, Yörük toplumunda dikkat, hafıza, yer algısı ve sosyal etkileşimi güçlendiren bir kültürel pratik olarak öne çıkar. Çocukların oyuncuların dizilişini ezberlemesi, kapalı gözle tahmin yapması ve tura işaretinin yönünü zihinsel olarak takip etmeye çalışması, hem odaklanma hem de bilişsel esneklik geliştirmektedir. Sessiz bekleme, sırayı takip etme ve sosyal dinamizme uyum sağlama unsurları oyuna disiplin boyutu katarken; hafif tura vuruşları oyuna heyecan, sürpriz ve ritüel doğallık kazandırır. Oyuncular arası iletişim, sessiz işaret okuma ve dikkatli dinleme becerilerini geliştiren bu oyun, Yörük kültüründe birlikte vakit geçirme, topluluk içi aidiyet ve kuşaklar arası iletişimi güçlendiren bir sosyal öğrenme alanıdır. Uzun kış gecelerinde aile ve komşu topluluklarını bir araya getirmesi bakımından aynı zamanda ortak zaman, mekân ve kültür paylaşımı işlevi görür.

3. ALANYA YÖRÜK ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVSEL VE KÜLTÜREL YANSIMALARI

Alanya Yörük çocuk oyunları, yalnızca çocukların vakit geçirdiği bir eğlence biçimi değil; kültürel hafızanın, toplumsallaşma süreçlerinin, doğa algısının ve ritüel davranış kalıplarının somutlaştığı bir kültürel aktarım sahasıdır. Giriş bölümünde ele alınan kuramsal çerçeve doğrultusunda düşünüldüğünde, oyunların Yörük toplumsal dokusundaki karşılığı açık biçimde görülmektedir. Huizinga oyunun toplumsal varlık açısından taşıdığı önemi vurgularken, oyunu “*anlam bakımından zengin bir işlev*” olarak tanımlar ve kültürün oluşumunda asli bir unsur olarak değerlendirir (Huizinga, 2006: 17). Bu bakış, Yörük çocuk oyunlarında yer alan rekabet, ritüel tekrarı, ortak davranış kalıpları ve bedensel-sözlü performans unsurlarının kültürel bir süreç dâhilinde işlediğini açık biçimde göstermektedir. Söz konusu oyunlarda karşılıklı güven, dayanışma, strateji kurma, lider seçimi, toplu hareket etme ve kurallara bağlı kalma gibi davranış örüntülerinin çocuklarda erken yaşta içselleştirildiği görülmektedir.

Hoppacık, Aksir, Kozak ve Terazi gibi oyunlarda yer alan ritmik sözler, bedensel figürler, rol değişimleri ve taklit unsurları, Assmann’ın kültürel bellek kuramında ifade ettiği ritüel tekrar mekanizmasının çocuk dünyasındaki karşılığı niteliğindedir. Assmann’a göre kültürel bellek, kuşaklar arası aktarımı sağlayan ve ritüel tekrarlarla desteklenen bir süreklilik sistemidir; ritüel pratikler kimliğin yeniden üretilmesine aracılık eder (Assmann, 2015: 65). Yörük çocuk oyunlarında kullanılan sayımacalar, maniler, cezalandırma-ödüllendirme biçimleri ve bedensel jestler, kültürel kimliğin çocuk düzeyinde ritüelize edilerek yeniden üretildiği kültürel taşıyıcı öğeler olarak işlev görür. Bu bağlamda Durkheim’in kolektif bilinç yaklaşımı da oyunların sosyo-kültürel zemindeki yerini açıklamak için önemli bir teorik dayanak sunmaktadır. Durkheim, toplumsal düzenin ve dayanışmanın ritüel birliktelikler aracılığıyla yeniden üretildiğini vurgular ve bireyin topluma uyumunun kolektif bilinçle kurulduğunu belirtir (Arkonaç, 2010: 103-113). Yörük çocuk oyunlarında takım oluşturma, sıra bekleme, toplu hareket etme, cezalandırma ve ödüllendirme sistemi, bireyin grup normlarına uyumunu sağlayan toplumsal öğrenme süreçlerinin erken formunu temsil eder. Oyun, böylece çocukların topluluk bilincine dâhil olduğu ve aidiyet geliştirdiği ilk sosyal laboratuvar işlevini üstlenmektedir.

Doğaya yakın yaşam biçimi, oyun kurgularında açık biçimde görülür. Kozak Oyununda hayvan yürüyüşlerinin ve seslerinin taklidi, Aksir oyunundaki çayırılık alan ve denge kullanımı, çocuğun doğa ile kurduğu aktif ilişkiyi pekiştirir. Bu oyunlarda doğa yalnızca bir sahne değil; oyuncunun kimlik inşasının parçasıdır. Dolayısıyla oyun, ekokültürel bilincin erken yaşta güçlendiği bir öğrenme alanına dönüşmektedir. Bununla birlikte günümüzde Yörük çocuk oyunlarının sürdürülmesi çeşitli tehditlerle karşı karşıyadır. Dijitalleşme, kentleşme, göç yollarının kapanması, okulların oyun temelli kültürel

miras aktarımını ikinci plana itmesi ve turizm sektörünün folkloru gösteriye indirgeme eğilimi bu oyunların aktarımını zorlaştırmaktadır. Ancak yayla festivalleri, okul temelli kültürel miras atölyeleri, yerel yönetim destekli kültürel programlar, dijital arşiv çalışmaları ve folklorun somut olmayan kültürel miras yaklaşımıyla belgelenmesi gibi girişimler, bu kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılmasında güçlü bir zemin oluşturabilir. Bu doğrultuda Alanya Yörük çocuk oyunları, hem tarihi kimliğin hem kolektif hafızanın hem de ekolojik duyarlılığın geleceğe taşındığı özgün bir sosyal pratik alanı olmaya devam etmektedir.

Tablo 1. Alanya Yörük Çocuk Oyunlarının İşlevsel Özellikleri

Oyun Adı	Sosyal İşlev	Eğitimsel İşlev	Kültürel Bellek / Sözlü Gelenek	Dayanışma / Aidiyet	Ritüel / İnanç İzleri	Doğa / Ekoloji Bağı
Bul Oyunu	Sosyal etkileşim	Dikkat, hız, refleks	Geleneksel oyun deneyimi	Grup uyumu	Çocuk folkloru	Doğal alan
Kös Oyunu	Rekabet, takım ruhu	Ritim, denge	Vurma-ses geleneği	Ortak hareket	Ses-ritim pratiği	Çim/taş zemin
Yel Yelemiz Oyunu	İş birliği	Hız, ritim, çeviklik	Yeleme söylemi ve ritüel havası	Tempo ve uyum	Sözlü ritim	Açık alan
Gızgındaş Oyunu	Grup stratejisi	Dayanıklılık, yön bulma	Ateş-taş ve gece oyun kültürü	Takım dayanışması	Ateş ve gece ritüeli	Toprak-gece doğası
Hoppacık Oyunu	Karşılıklı güven	Denge, beden kontrolü, ritim	Mani söyleme, sözlü aktarım	İkili güven ilişkisi	Ritmik tekrar	Ev içi / doğal zemin
Aksir Oyunu	Takım stratejisi, rekabet	Tek ayak dengesi, çeviklik	Geleneksel meydan oyunu	Takım dayanışması	Sözlü meydan okuma	Yayla-çayır alan
Kozak Oyunu	Sıra, rol paylaşımı	Hayvan taklidi, motor beceri	Pastoral bellek, hayvancılık kültürü	Grup düzeni, sıraya uyum	Hayvan ses ve davranış taklidi	Doğa-hayvan ilişkisi
Terazi Oyunu	Sosyal dikkat, tahmin	Hafıza, duyuşal farkındalık	Ev içi oyun hafızası	Grup içi düzen	Küçük ritüel çağrışımı	Ev mekânı

4. SONUÇ

Alanya Yörük çocuk oyunları, yalnızca eğlence bağlamında değerlendirilmesi mümkün olmayan; kimlik, toplumsal aidiyet, çevre bilinci ve kültürel bellek aktarımı bakımından işlevsel bir kültürel alan olarak varlığını sürdürmektedir. Bu çalışma kapsamında incelenen sekiz oyun, Alanya yöresindeki çocuk dünyasının tarihsel ve sosyo-kültürel köklerini görünür kılmakta; dil, ritim, hareket, rekabet, dayanışma ve ritüel izler üzerinden konar-göçer yaşamın düşünce ve davranış repertuarını yansıtmaktadır. Her bir oyun, çocukların toplumsallaşma sürecine katılmasını, grup içi roller üstlenmesini, sözlü geleneğe aşina olmasını ve çevreyle bütünlük bir öğrenme pratiği geliştirmesini sağlayan çok katmanlı bir kültürel araç niteliği taşımaktadır. Çalışma kapsamında hazırlanan tablo, bu oyunların tekil bir eğlence etkinliğinden öte, farklı kültürel işlevlerin birleştiği bir eğitim alanı olarak değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Hoppacık oyununda güven ve ritmik sözlü ifade, Aksir'de dayanıklılık ve stratejik iş birliği, Kozak oyununda pastoral hayatın temsili, Gızgındaş oyununda gece, ateş ve kolektif dayanıklılık gibi unsurların öne çıkması, Yörük oyunlarının kültürel çeşitliliğini ve pedagojik zenginliğini açıkça göstermektedir. Bu yönüyle oyunlar, yöre çocukları için hem kimlik kurucu hem de kültürel deneyimi içselleştiren bir toplumsal hazırlık sahası işlevi görmektedir.

Bununla birlikte günümüz sosyo-kültürel koşulları, geleneksel oyun pratiklerinin aktarımında belirli kırılmalar yaratmaktadır. Dijitalleşme, kentleşme, mekân kısıtları ve ebeveyn yönelimleri, çocukların açık alanda oyun oynama imkânlarını daraltmış; sokak ve yayla kültürünün yerini çoğu zaman dijital ortamlarda gerçekleşen bireysel ya da kapalı mekân odaklı oyunlar almıştır. Yayla yaşamının gündelik hayattan çekilmesi, hayvancılığın yalnızca belirli ailelerde sürdürülmesi ve çocukların hayvanlarla kurduğu temasın zayıflaması, pastoral belleğe dayalı oyunların aktarımını güçleştirmektedir. Okul dışı sosyal etkileşim alanlarının daralması, ebeveynlerin güvenlik kaygıları ve kapalı mekân merkezli çocukluk algısı da akran temelli oyun kültürünün zayıflamasına neden olmaktadır. Bu durum, Yörük çocuk oyunlarının güçlü bir taşıyıcı niteliğini korumasına karşın, pratikte unutulma riski taşıyan kırılğan bir kültürel miras alanı hâline geldiğini göstermektedir.

Bu çerçevede Alanya Yörük çocuk oyunları, bölgenin kültürel sürekliliğinde canlı bir hafıza mekânı niteliğini korumakta; sözlü gelenek, doğa ile bütünleşik yaşam, topluluk bilinci ve dayanışma ahlakını çocuk dünyasında somutlaştırmaktadır. Bu oyunların korunması yalnızca tarihî bir geleneğin yaşatılması değil, aynı zamanda Alanya'nın sosyal dokusunun, kültürel ritminin ve kimlik hafızasının geleceğe taşınması açısından da stratejik önem taşımaktadır. Dolayısıyla yerel yönetimlerin, eğitim kurumlarının ve topluluk temelli girişimlerin çocuk oyunlarını destekleyen programlar geliştirmesi; yayla temelli kültürel etkinliklerin güçlendirilmesi; dijital folklor arşivlerinin oluşturulması ve aile katılımını teşvik eden kültürel aktarım uygulamalarının yaygınlaştırılması gerekmektedir. Bu yönde atılacak her adım, Yörük kültürünün geleceğe taşınması ve çocukların kültürel kimlik ile bağ kuran sağlıklı bir sosyal çevrede yetişmesi bakımından temel bir katkı sunacaktır.

REFERENCES/KAYNAKÇA

- AK, M. (2022). *Teke Yörükleri 1800-1900*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- AKSOY, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili Yörük çocuk oyunları. *Millî Folklor*, 26(103), 273–276.
- AND, M. (2012). *Oyun ve büğü: Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- ARKONAÇ, S. A. (2010). Kollektif bilinç/kollektif temsiller: Wundt ile Durkheim. *Sosyoloji Dergisi*, 3(21), 103–113.
- ARTUN, E. (2008). *Halk kültürü araştırmaları*. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- ASSMANN, J. (2015). *Kültürel bellek: Eski yüksek kültürlerde yazı, hatırlama ve politik kimlik* (A. Tekin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- AVŞAR, M. (2024). Sosyo-kültürel değişim ekseninde Anadolu’da geleneksel oyuncak kültürü. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 17(48), 1875–1893. <https://doi.org/10.12981/mahder.1570757>
- BİRİCİK, Z. ve ATİK, A. (2021). Geleneksel dijitalleşen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- BÜYÜKŞAHİN, F. (2018). Kaybolan çocuk oyunlarının kültür ve çevre bağlamında incelenmesi: Sarıkeçili Yörük örneği. *Journal of Human Sciences*, 15(2), 881–892. <https://doi.org/10.14687/jhs.v15i2.5063>
- ÇOLAK, F. (2019). *Kayseri çocuk oyunları*. Kayseri: Erciyes Üniversitesi Yayınları.
- ERÖZ, M. (1991). *Yörükler*. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Yayınları.
- HUIZINGA, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- MALINOWSKI, B. (1992). *Bir kültür teorisi* (S. Özkal, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- OLGUN, A. (2023). *Yörük çocuk oyunları*. Konya: Palet Yayınları.
- ÖRNEK, S. V. (1979). *Geleneksel kültürümüzde çocuk*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- ÖRNEK, S. V. (2000). *Türk halkbilimi*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- ÖZDEMİR, M. (2019). Oyunun kültürel değişimi: Geleneksel çocuklardan dijital yetişkinlere. *Geçmişten Bugüne Gelenek Kültürel Değişme Sempozyumu Bildiri Kitabı*, 123–132. Ankara: ODTÜ THBT Yayınları.
- ÖZDEMİR, N. (2006). *Türk çocuk oyunları I-II*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÖZHAN, M. (1997). *Türkiye’de çocuk oyunları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- ÖZKUL, M. ve ÖTER, Â. (2013). Yörük kültüründe meydana gelen değişimler. *Türk Dünyası Araştırmaları Dergisi*, 206, 475–506.
- SALLABAŞ, M. E. (2020). Halk biliminin işlevleri bağlamında geleneksel çocuk oyunları: RTÜK çocuk oyunları. *Millî Folklor*, 16(126), 99–109.
- USLU, F. (2015). *Bozahmetli Yörük aşireti üzerine sosyolojik bir araştırma* (Doktora tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- YALMAN, A. R. (1977). *Cenupta Türkmen oymakları* (Cilt 1-2). Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

EXTENDED SUMMARY

Traditional children's games constitute one of the most dynamic components of intangible cultural heritage, functioning as social learning environments through which cultural values, collective memory, and communal norms are transmitted across generations. This study examines the cultural functions and contemporary transformation of traditional Yörük children's games in the Alanya region, a geography where nomadic and semi-nomadic life practices have historically shaped social organization, pastoral economy, and value systems. The research focuses particularly on childhood as a formative phase during which cultural identity is internalized through embodied practices, oral tradition, and collective participation.

Drawing upon Ahmet Olgun's *Yörük Çocuk Oyunları* (2023) as the principal source, the study analyzes eight representative Yörük children's games: Bul, Kös, Yel Yelemez, Gızgındaş, Hoppacık, Aksir, Kozak, and Terazi. These games were selected based on their close relationship to daily pastoral life, ritualistic elements, collective participation, and symbolic representation of social roles. The research employs a qualitative descriptive analysis method, interpreting games as cultural texts that encode Yörük worldviews such as communal mutuality, respect for nature, interdependence, and oral tradition. Rather than treating these games solely as recreational practices, the study positions them within the broader theoretical frame of cultural memory (Assmann), collective consciousness (Durkheim), and ludic culture (Huizinga), emphasizing their socio-cultural depth.

Findings demonstrate that traditional Yörük games function as informal pedagogical frameworks that cultivate socialization, cooperation, leadership, endurance, and ecological awareness. For instance, the Kös and Aksir games teach bodily coordination, strategic thinking, and leadership while simultaneously reflecting the symbolic significance of herding and mobility in Yörük society. The Kozak game integrates animal imitation and natural materials, reinforcing ecological literacy and the pastoral knowledge system. Ritual-centered games such as Yel Yelemez blend symbolic gestures, collective chanting, and offering practices, showcasing the continuity of folk belief systems and ritual healing forms. Games like Hoppacık promote interpersonal trust, physical synchronization, and oral tradition through rhythmic manis, illustrating how embodied performance strengthens collective identity and memory.

Furthermore, the study highlights the importance of cooperation, solidarity, and responsibility—core principles of Yörük social structure—embedded in these games. The selection of leaders (ellibaşı), team formation processes, turn-taking, and adherence to rules exemplify early forms of democratic participation and moral learning. Through play, children internalize communal ethics such as fairness, mutual respect, loyalty, and shared labor, reflecting the socio-cultural logic of the Yörük way of life. Emotionally and socially, these games foster belonging and continuity, anchoring children to communal identity and ancestral memory.

However, the findings also reveal a critical transformation in the contemporary context. Modernization, digitalization, sedentary lifestyle, and the decline of pastoral culture have significantly weakened the traditional environments in which these games historically flourished. Urban migration, reduced access to open natural spaces, increasing digital game dependency, and parental restrictions on outdoor mobility have contributed to the erosion of traditional play culture. As children become detached from communal life and everyday interaction with nature and animals, experiential cultural transmission loses ground, posing risks to the continuity of Yörük heritage. The study thus argues that Yörük children's games are at risk of becoming folkloric fragments rather than lived cultural practices unless actively preserved.

In conclusion, the research asserts that traditional Yörük children's games represent more than leisure; they serve as vehicles of cultural continuity, social pedagogy, moral instruction, and ecological integration. Their symbolic depth and social function reflect the dynamic relationship between culture, environment, and community. To safeguard this heritage, the study recommends integrating Yörük play culture into school activities, local cultural programs, and intangible cultural heritage initiatives; documenting games through digital ethnography; and establishing community-based cultural memory projects, particularly in cooperation with local governments, educational institutions, and cultural heritage units. Preserving Yörük children's games is essential not only for maintaining a regional cultural identity but also for protecting a unique pedagogical model rooted in nature-based learning, collective participation, and lived experience. By revitalizing these games within contemporary contexts, it is possible to sustain the cultural rhythm, memory, and social bonds that define the Yörük heritage of Alanya.

SONNOTLAR

- i Oyunlarda görev ve roller geleneksel bir düzen içinde belirlenir. Öncelikle oyuncular arasından *ellibaşı* seçilir; bu kişi hem oyuncuları tanıyan hem de oyunu en iyi icra eden, günümüzdeki karşılığıyla takım kaptanıdır. Ellibaşı, çeşitli yöntemlerle takımına oyuncu seçer ve grubu yönetir. Takımlar oluşturulurken uygulanan *elli belme* sistemiyle ellibaşları oyuncuları sırayla alarak takım kurar. Seçim sürecinde ilk alınan ve oyunda en becerikli olduğu kabul edilen oyuncuya ise *başelli* adı verilir. Bu roller, oyunun düzenini sağladığı gibi çocuklar arasında hiyerarşi, liderlik, adalet duygusu ve stratejik tercih becerilerinin gelişmesine de katkıda bulunur.
- ii Dağ-dav- gol- köle: Takımların yenerek karşı takıma kazandırdıkları sayı, golün karşılığıdır. Bu sistemde oyunun türüne göre sayısı az ya da fazla olan oyunu kazanır.