

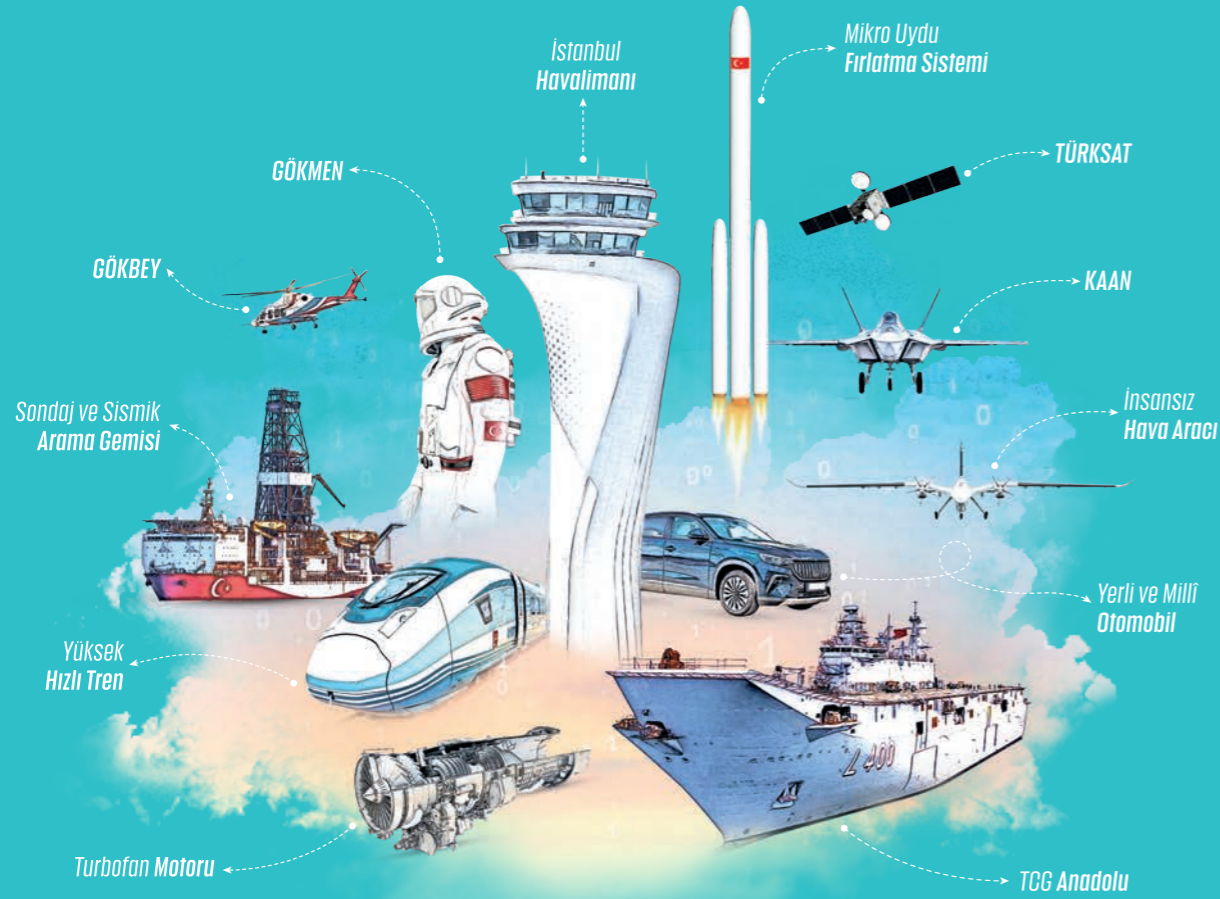
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr



Karekodu okut, bu kitapla
ilgili EBA içeriklerine ulaş!

Teknoloji Yolculuğumuz



**BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA
ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.**

ISBN : 978-975-11-7976-0

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin
İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşınması Zorunlu Değildir.

KONAKLAMA VE SEYAHAT HİZMETLERİ ALANI TÜRK HALK OYUNLARI 11 - 12 DERS MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK
ANADOLU LİSESİ

KONAKLAMA VE SEYAHAT
HİZMETLERİ ALANI

TÜRK HALK OYUNLARI

11-12

DERS
MATERYALİ



MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

KONAKLAMA VE SEYAHAT HİZMETLERİ ALANI

TÜRK HALK OYUNLARI

11-12

DERS MATERYALİ

YAZARLAR

Aral KARA

Fatih ÖZLER

Olcay KAYA

Olgun EROĞLU

Özlem ŞAŞMAZ



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI 9360
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ 3020

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Ders materyalinin metin, soru şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

HAZIRLAYANLAR

DİL UZMANLARI	Abdullah ŞAHİN Derya ÇEP
PROGRAM GELİŞTİRME UZMANI	Zeki BİLGİLİ
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME UZMANI	Dr. Elif SEYLİM
REHBERLİK UZMANI	Filiz KILIÇ
GÖRSEL TASARIM UZMANI	Murat TÜVÖR

ISBN : 978-975-11-7976-0

Millî Eğitim Bakanlığının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlahî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerihamdan İlahî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

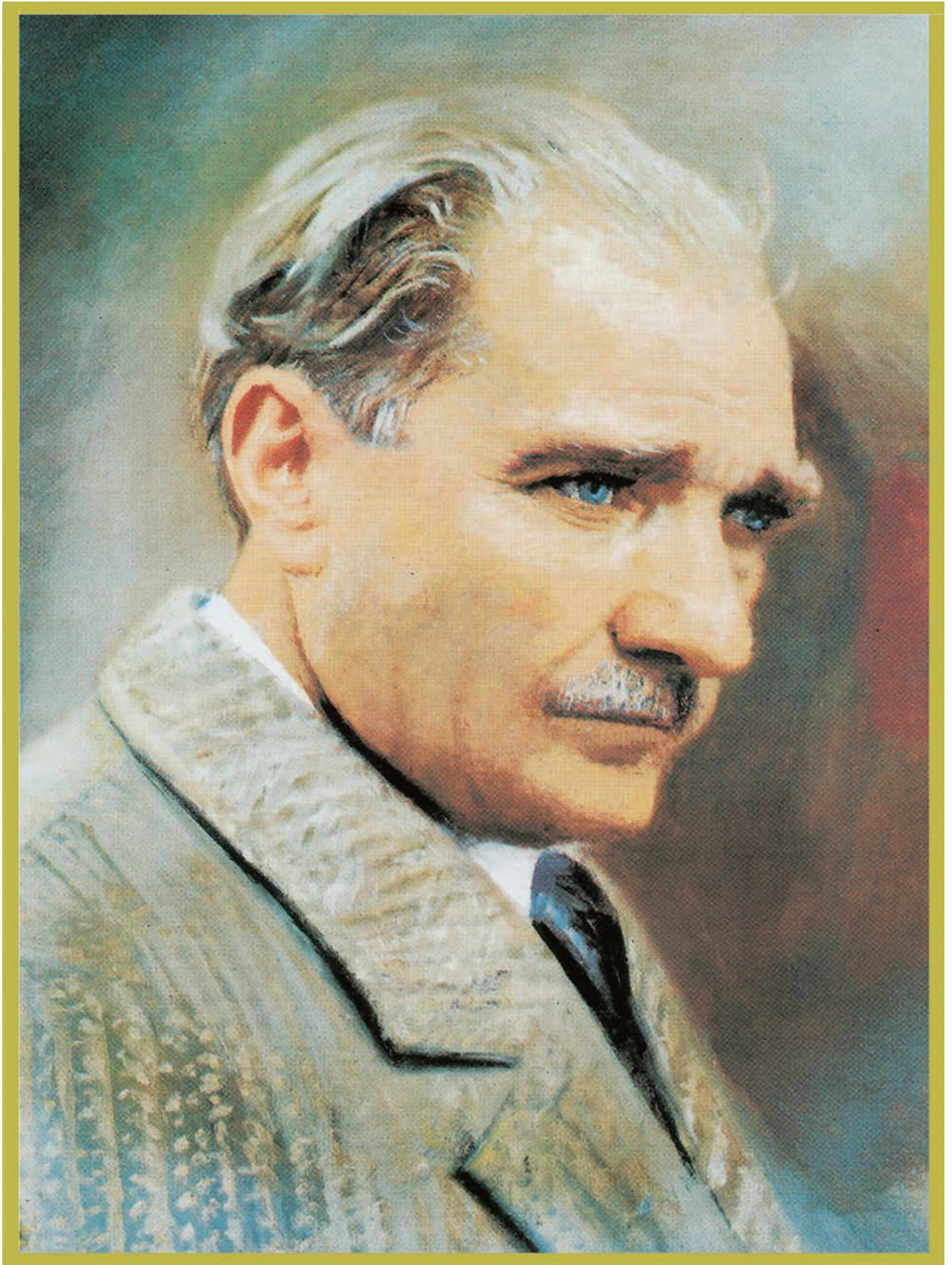
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinedir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaît bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

1. ÖĞRENME BİRİMİ

TÜRK HALK OYUNLARI

DERS MATERYALİNİN TANITIMI	12
1.1. TÜRK HALK OYUNLARI	16
1.1.1. Halk Oyunları ve Folklor	16
1.1.2. Halk Oyunlarının Ortaya Çıkışı	18
1.1.2.1. Türk Halk Oyunlarının Tarihsel Gelişimi	19
1.1.3. Türk Halk Oyunlarına Etki Eden Unsurlar	22
1.1.3.1. Türk Mitolojisi	22
1.1.3.2. Törenler	23
1.1.3.3. İslamiyet	24
1.1.3.4. Coğrafi Koşullar	25
1.1.3.5. Kültür Etkileşimi	25
1.1.3.6. Sosyoekonomik Koşullar	27
1.1.4. Türk Halk Oyunlarının Oynanma Geleneği	29
1.1.5. Türk Halk Oyunlarının Yapısal Özellikleri	31
1.1.6. Türk Halk Oyunlarında Temel Figürler	32
1.1.7. Türk Halk Oyunlarının Karakteristik Unsurları	34
1.1.8. Türk Halk Oyunlarının Oynanış Biçimi	35
1.1.9. Konularına Göre Türk Halk Oyunları	38
1.1.10. Türk Halk Oyunlarında Giyim Kuşam	40
1.2. TÜRK HALK OYUNLARININ BÖLGELERİ VE ÇEŞİTLERİ	42
1.2.1. Türk Halk Oyunlarının Coğrafi Bölgelere Göre Çeşitleri	43
1.2.2. Türk Halk Oyunlarına Eşlik Eden Çalgılar	51
1.2.3. Türk Halk Oyunlarını Sergilerken Giyilen Giysiler	58
1.2.4. Bölgelere Göre Oynanan Türk Halk Oyunu Adları	62
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	66



2. ÖĞRENME BİRİMİ

TÜRK HALK OYUNLARI UYGULAMALARI

2.1. TÜRK HALK OYUNU UYGULAMASI	70
2.1.1. Halk Oyunlarında Kullanılan Öğretim Süreci	70
2.1.2. Harmandalı Zeybeği	72
2.1.2.1. Harmandalı Zeybeğinin Hikâyesi	74
2.1.2.2. Harmandalı Zeybeğinin Temel Hareketleri ve Oynanışı	78
2.1.3. Çaydaçıra Oyunu	87
2.1.3.1. Çaydaçıra Oyununun Hikâyesi	87
2.1.3.2. Çaydaçıra Oyununun Temel Hareketleri ve Oynanışı	89
2.1.4. Şanlıurfa – Adıyaman Kımıl Oyunu (Halay)	92
2.1.4.1. Kımıl Oyununun Hikâyesi	92
2.1.4.2. Kımıl Oyununun Temel Hareketleri ve Oynanışı	93
2.1.5. Silifke'nin Yoğurdu Oyunu	99
2.1.5.1. Silifke'nin Yoğurdu Oyununun Hikâyesi	100
2.1.5.2. Silifke'nin Yoğurdu Oyununun Temel Hareketleri ve Oynanışı	101
2.2. HALK OYUNU SAHNELEMESİ	103
2.2.1. Sahne	104
2.2.2. Yardımcı Teknik Unsurlar	105
2.2.2.1. Işık	106
2.2.2.2. Dekor	107
2.2.2.3. Seslendirme	108
2.2.2.4. Perde	109
2.2.2.5. Makyaj	109
2.2.3. Sahne Düzenlemesi Çizilirken Kullanılacak İşaretler	110
2.2.4. Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Kullanılan Temel Formlar	110
2.2.4.1. Düz Form	110
2.2.4.2. Diyagonal Form	111
2.2.4.3. Dairesel Form	112
2.2.4.4. Yay Formu	112
2.2.4.5. Serbest Form	113



2.2.5. Halk Oyunlarında Kullanılan Simetrik Sahne Koreografisi	
Tabloları	113
2.2.5.1. Düz Çizgiden Yarım Daireye Geçiş	113
2.2.5.2. Düz Çizgiden Merkezden Kırılarak İki Diyagonale Geçiş	114
2.2.5.3. Düz Çizgiden Daireye Geçiş	114
2.2.5.4. Düz Çizgiden Dört Düz Çizgiye Geçiş	115
2.2.5.5. İki Kısa Diyagonalden Dört Düz Çizgiye Geçiş	115
2.2.5.6. Tek Diyagonal Çizgiden Dört Düz Çizgiye Geçiş	116
2.2.5.7. Daireden Dört Düz Çizgiye Geçiş	116
2.2.5.8. Tek Daireden İki Yatay veya Dikey Çizgiye Geçiş	117
2.2.5.9. Yarım Daireden İki Daireye Geçiş	118
2.2.6. Halk Oyunlarında Sahne Kullanımı	118
2.2.6.1. Fiziksel Denge	119
2.2.6.2. Estetik Denge	119
2.2.7. Halk Oyunlarında Sahneleme Sistemleri	120
2.2.7.1. Otantik İcra	121
2.2.7.2. Sahne Düzenlemeli İcra	122
2.2.8. Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Müzik ve Giysi	125
2.2.9. Halk Oyunlarının Sahnelenme Aşamaları	126
2.2.9.1. Tasarım	127
2.2.9.2. Hazırlık Aşaması	128
2.2.9.3. Sunuşa Hazırlık	131
2.2.9.4. Tasarımın Uygulanması	133
2.2.9.5. Sunuş	134
2.2.10. Örnek Sahneleme Çalışması	135
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	141
TERİMLER SÖZLÜĞÜ.....	145
CEVAP ANAHTARI	150
KAYNAKÇA	152



Öğrenme biriminin numarasını gösterir.

Öğrenme biriminin adını gösterir.

Öğrenme biriminde neler öğrenileceğini gösterir.

Öğrenme birimiyle ilgili kapak görselini gösterir.

Öğrenme birimine ait karekodunu gösterir.



Öğrenme biriminin konularını gösterir.

Hazırlık çalışmalarını gösterir.

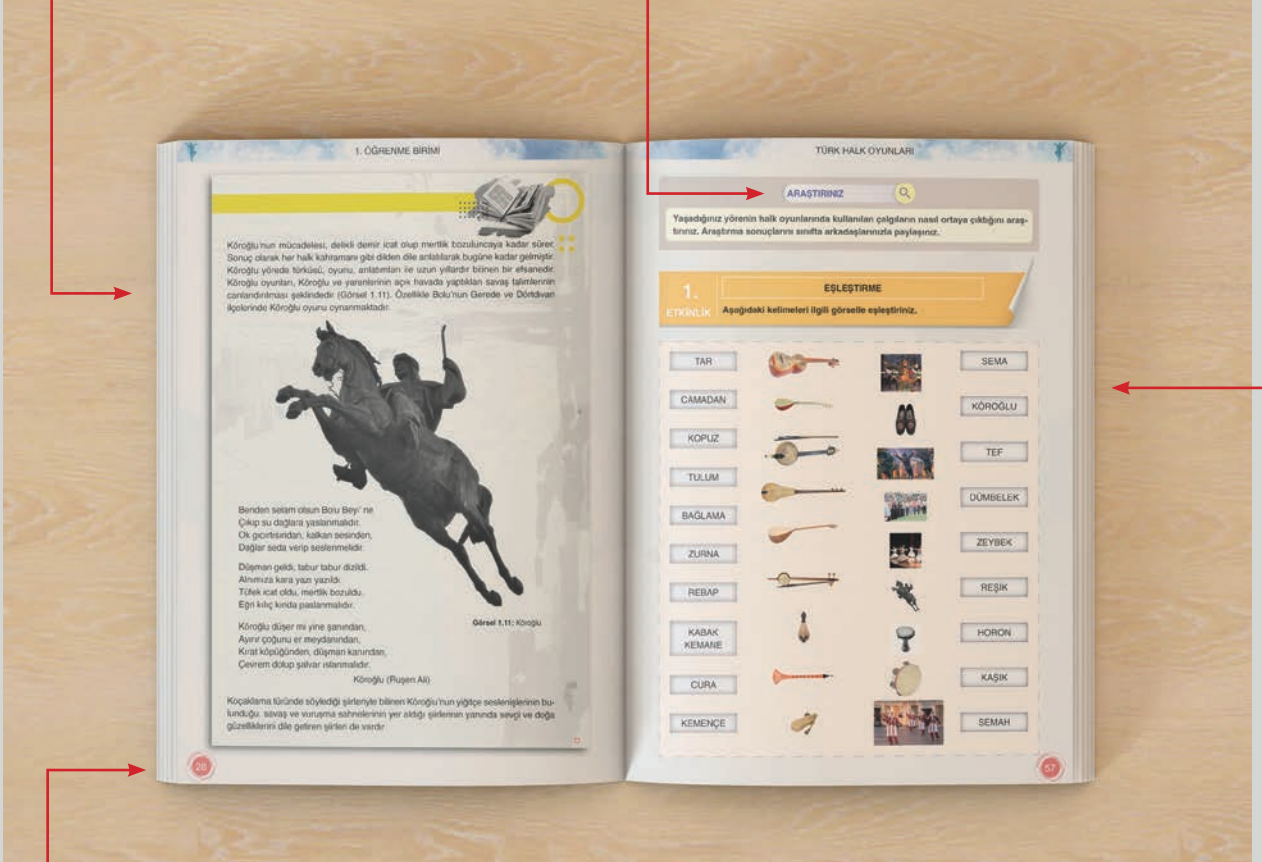
Öğrenme birimiyle ilgili temel kavramları gösterir.

Öğrenme biriminin bilgi kutusu şablonunu gösterir.

Öğrenme biriminin okuma metni şablonunu gösterir.

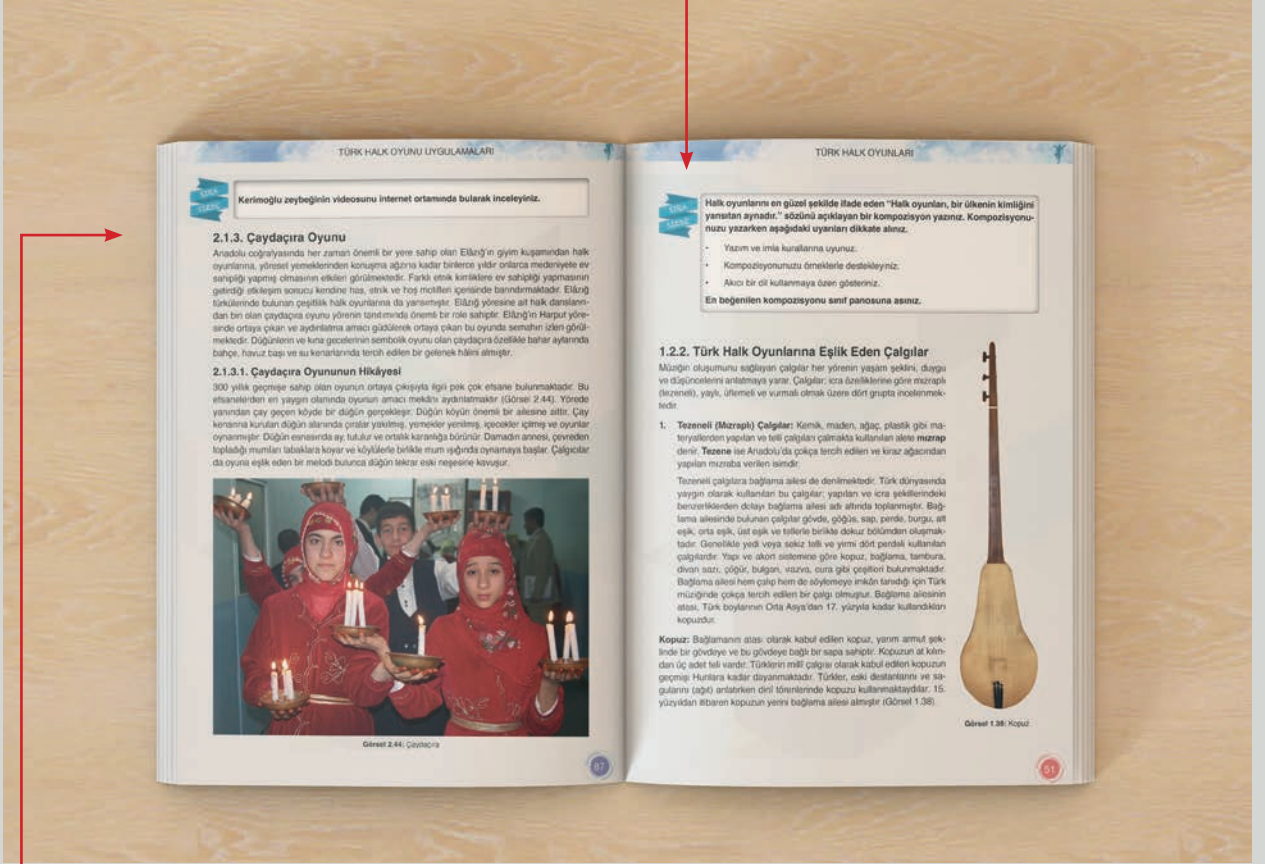
Öğrenme birimine ait araştırınız şablonunu gösterir.

Öğrenme birimine ait etkinlik şablonunu gösterir.



Öğrenme birimine ait sayfa numarasını gösterir.

Öğrenme biriminin sıra sizde şablonunu gösterir.



Öğrenme biriminin alt konu başlıklarını gösterir.

ÖZLÜ SÖZ

"Halk, millî kültürün canlı bir müzesidir."

Ziya Gökalp

Öğrenme biriminin özlü söz şablonunu gösterir.

1. ÖĞRENME BİRİMİ

TÜRK HALK OYUNLARI



KONULAR

1.1. TÜRK HALK OYUNLARI

1.2. TÜRK HALK OYUNLARININ BÖLGELERİ VE ÇEŞİTLERİ

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Halk oyunlarını yaşatmak ve tanıtmak için turizm sektöründe neler yapılabilir?
2. Halk oyunlarının kültürler arası etkileşimde önemi neler olabilir? Düşüncelerinizi sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.
3. Sizce halk oyunları coğrafi bölgelere göre neden farklılık göstermektedir?

TEMEL KAVRAMLAR

- Çavuş
- Kopuz
- Pöçük
- Semah
- Sipsi
- Efe
- Mızrap
- Sema
- Seymen
- Tamada

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

1. Türk halk oyunlarının tanımı ve tarihçesi
2. Türk halk oyunlarının coğrafi özelliklerine göre çeşitleri

1.1. TÜRK HALK OYUNLARI

Türkiye, halk oyunları çeşitliliği açısından oldukça zengindir. Kırsalda tespit edilen dört binin üzerinde oyun ile en zengin oyun çeşitliliğine sahip ülkelerin başında gelir. Kültür ve medeniyetler beşiği olan Türkiye'nin hemen hemen her yöresinde farklı oyun, giysi ve müziklere rastlanması, Türkiye'nin bu alandaki zenginliğini göstermektedir.

1.1.1. Halk Oyunları ve Folklor

Folklor kelimesi, folk (halk) ve lore (bilgi) kelimelerinin birleşiminden oluşmuştur. Tarihte ilk kez 1846 yılında William Thomas'ın (Vilyım Tomas) bir dergideki yazısında halk edebiyatı ve gelenekleri konusunu inceleyen bilim dalına isim önerisi olarak kullanılmıştır.

Türk Dil Kurumuna göre folklor bir halk bilimidir. **Folklor**; yaşayan bütün sosyal grupların maddi, manevi ve kültürel özelliklerini araştıran bilim dalıdır.

Türkçeye Fransızcadan geçen folklor sözcüğü, 1960'lardan itibaren "halk müziği ve dansı" anlamında kullanılmıştır. Folklorcu sözcüğü ise 1930'larda "halk geleneklerini inceleyen kişi" anlamına gelmekteyken 1960'larda "halk dansları oynayan kişi" anlamını kazanmıştır.

Folklorun amacı; insanların binlerce yıldan beri biriktirerek getirdiği, halk arasında yaşayan bilgileri araştırıp incelemektir. Bölgesel olarak değerlendirilen bu bilgiler, millî kültürü de kuvvetlendirir. Ulusların amacı, eski çağlardan bu yana biriktirilerek getirilen anonim bilgilerle insanlık kültürüne katkıda bulunmaktır. Folklorun kültüre katkıları şunlardır:

- Millî kültür, folklor sayesinde canlılığını sürekli korur. Folklor olmazsa millî kültürün temeli zayıf kalır. Kendi halkından kopmuş, yozlaşmış ve geleneklerini devam ettiremeyen bir kültür oluşur.
- Diğer bilim dallarına malzeme vererek bilim dallarının gelişimine yardımcı olur.
- Toplumun zaman içindeki gelişim ve değişim dönemleri hakkında bilgi verir. Bu sayede gelecek hakkında karar verebilme mekanizmasını işletir.
- Toplumların sosyal, politik ve ekonomik alanlardaki dünya görüşü ve davranış biçimleri hakkında bilgi verir.
- Halkın ekonomik, sosyal ve kültürel kalkınmasına yardımcı olmak, halkı daha ileri bir uygarlık düzeyine taşımak için folkloru büyük ihtiyaç duyulur. Çünkü halk bilimi sayesinde halka ait olan bilgiler öğrenilir ve halkın iç yaşantısı görülür.
- Ülke sınırları dışında yaşayan aynı kökene sahip soydaşlar ile kültürel bağın devam etmesini sağlar.
- Folklor araştırmalarının sonucunda ortaya çıkan değerlerle diğer milletlere ait değerler kıyaslanarak çeşitli neticeler elde edilir. Bu neticelerle milletler hakkında cevaplandırılmamış birçok soru açığa kavuşur.

ÖZLÜ SÖZ

"Halk, millî kültürün canlı bir müzesidir."

Ziya Gökalp



Halk oyunu; göze ve kulağa hoş gelecek biçimde düzenlenmiş, ölçülü ve dengeli hareketler yoluyla estetik bir etki ve heyecan yaratan, çoğunlukla ses birimlerinden meydana gelen, anonim halk müziği ile desteklenmiş hareket ve müzik bütünleşmesidir.

Halk oyunları; ait olduğu bölgenin tavır, üslup, müzik, giyim kuşam ve diğer kültürel özelliklerini taşıyan, bedensel hareketleri jest ve mimikler ile bütünleştiren; sevinç, hüznün ve heyecan ifade eden anonim kaynaklı duygu ve düşüncelerin ritmik olarak ifade edilmesidir.

Türk halk oyunları; Türk folklorunun önemli bileşenlerinden biridir. Köy ve kasabalarda oynanan yöresel oyunları, kostümleri inceleyen bir bilim dalıdır. Halk oyunları, Türk folklorunun temelini oluşturduğu için “halk oyunları” yerine “folklor” kelimesi de kullanılır fakat bu kullanım doğru değildir. Folklor, halk kültürünün bütününe kapsarken halk oyunları sadece yöresel dansları kapsar.

Halk oyunları, çok eski ve genel bir olgudur. Halk dansları olarak da bilinir. Bu oyunların ilk çıkış kaynağı bilinmediği için ritim, müzik, hareket, drama gibi unsurlar anonimdir.

Halk oyunları; içinde barındırdığı melodi, ritim ve hareket yapısı ile bireyin bedensel ve ruhsal gelişiminde önemli bir faktördür. Birlikte oynamanın avantajı ile kişiye diğerleriyle kaynaşmayı, beraber hareket etmeyi, paylaşmayı ve kendini ifade etmeyi öğretir.

Halk oyunları; diğer sanat dallarından farklı olarak ait olduğu toplumun orijinal karakterlerini taşıyan, kişilerin ortak duygu düşünce ve davranışlarını sergileyen, kişinin dünyasını aydınlatma özelliğine sahip kültürel bir kimliktir (Görsel 1.1).



Görsel 1.1: Halk oyunu oynayan kadınlar

1.1.2. Halk Oyunlarının Ortaya Çıkışı

Halk oyunlarının ilk olarak ne zaman, nerede ve nasıl ortaya çıktığı tam olarak bilinmese de mağara resimlerinden çıkarılan sonuç, dansın çok eski zamanlara ait olduğunu göstermektedir.

İnsanlık, ilk dönemlerden itibaren doğadaki değişimleri açıklamak için çaba harcamış ve değişiklikleri kendi yaşamını etkileyen bir sorun olarak algılamıştır. Başlarda bu değişimlere karşı korkusunu yenmek için sallanan ağaç dallarını, koşan ve zıplayan hayvanları, uçan kuşları, rüzgârın ve hayvanların seslerini taklit ederek çeşitli hareketler yapmış ve sesler çıkarmıştır. Daha sonra insanlık, doğadaki oluşumların kendisi açısından olumsuz sonuçlar doğurmasını önlemek üzere bazı törenler düzenlemiştir. Söz konusu törenlerde de dinsel ya da büyüsel içerikli oyunlar oynamıştır. Söz konusu oyunlar, zaman içerisinde bazı işlevlerini değiştirmiş ve sonraki nesillerin ihtiyaçları doğrultusunda evrimleşerek devam etmiştir. Taklitle başlayan hareketler, tören ve oyunlara dönüşerek müzik, ritim, ses gibi öğelerin katılması ile dansın ortaya çıkmasını sağlamış ve günümüze kadar gelmiştir.

Halk oyununun tarihsel süreci; doğayı taklitten dinî törene, dinî törenden de eğlenceye dönüşen bir görünümüdür. Halk oyunu, kültürden öncedir. İnsanların tüm etkinliklerinin temelinde oyunların yer aldığı kabul edilmektedir.

Halk oyunu ve danslar, uygarlığın ilerlemesiyle birlikte törensel niteliklerini kaybederek zamanla seyirlik eğlenceye dönüşmüştür. İlk çağlarda yaşamı daha kolay sürdürmenin bir yolu olarak ortaya çıkan dans, sanatın ilk adımlarından bir tanesi olmuştur (Görsel 1.2). Daha sonraki yüzyıllarda halk oyunları kendi iç ve dış yapısındaki gelişmelerini sürdürmüştür. Nihayet günümüzde sanat endişesi, estetik kaygı, iletişim sağlama, içinde bulunulan durumu daha iyi vurgulama vb. düşüncelerle renklendirilip sergilenir olmuştur.



Görsel 1.2: Sagalassos Antik Kenti'nde dans eden insan figürlü rölyef / Burdur



1.1.2.1. Türk Halk Oyunlarının Tarihsel Gelişimi

Türkiye’de halk danslarının tarihsel gelişimi süreklilik gösterir. Bu gelişmelerden Rıza Tevfik Bölükbaşı’nın 1900 yılında kaleme aldığı ve halk danslarıyla ilgili konular içeren “Raks” adlı makalesinde bahsedilir. Türkiye’deki ilk sahneleme çalışmaları ise 1917 yılında sergilenen zeybek oyunlarıyla başlamıştır (Görsel 1.3).



Görsel 1.3: Zeybekler

1926 yılında İstanbul Belediye Konservatuarı tarafından düzenlenen ve halk oyunları ile türkülerini derlemek için “Halk Müziği Derleme Gezileri” başlatılmıştır. 1929 yılında Erzincan, Erzurum, Rize ve Trabzon illerinden başlayan gezilerle oyunlar filme alınmıştır. Daha sonra diğer bölgelere de gidilerek yurt çapındaki oyun ve türküler sahada tespit edilmiştir.

1927 yılında Anadolu Halk Bilgisi Derneği Ankara’da faaliyetine başlamış ve Türkiye’de kurulan ilk halk oyunları derneği olmuştur.

1932 yılında Atatürk’ün isteğiyle halkevleri kurulmuş ve ülke genelinde halk oyunları konusunda ciddi ilerleme kaydedilmiştir. Hem teorik hem de uygulama alanında çalışmalar yürütülmüş ve halk oyunları yaygınlaştırılmıştır. Pek çok genç, halkevlerinde bağlama çalmayı bu sayede öğrenmiş, konserler vermiş, gösteri ve şenliklere katılmıştır. Atatürk, yurt gezilerinde her il ve ilçede daima mahallî halk oyunları ekipleri tarafından karşılanmıştır. Atatürk’ün genellikle ekiplerin arasına girmesi ve onlarla oynaması da halk oyunlarına verdiği önemi gösterir.

BİLGİ KUTUSU

I ve II. Balkan Halk Oyunları Festivali, Atatürk Dönemi’nde 1935 ve 1936 yıllarında İstanbul’da gerçekleştirilmiştir. Atatürk, bu festivallerde oyuncuların arasına karışarak horon tepmiş, bar oynamıştır. Hatta 1936 yılında yapılan II. Balkan Festivali’nde Artvin ekibinin barbaşı olmuş ve Artvin barını oynamıştır. Bu olay üzerine Artvin halkı oyunun adını “ata barı” olarak değiştirmiş, “Atamızdan yadigâr bizde ata barı var.” mısrasını da oyun içinde söylemeye başlamıştır.

1944 yılında Kasım Ülgen'in "Doğu Anadolu Oyun Havaları" kitabı yayımlanmıştır. Bu kitapta da oyunların notaları, ayak hareketleri ilk defa resimlerle çizilerek gösterilmiş ve halk danslarının kalıcı olması sağlanmıştır.

1955 yılında Yapı Kredi Bankası "Türk Halk Oyunlarını Yayma ve Yaşatma Tesisini" kurmuştur. Bu tesis tarafından birçok bant, film, nota gibi oyun ve müzik ürünleri toplanmış ve halk oyunları bayramları düzenlemiştir. Halk oyunlarının ilk semineri de bu tesis tarafından düzenlenmiştir.

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı ve T.C. Kültür Bakanlığı, resmî olarak kurumlarında halk oyunları ile ilgili birimler oluşturmuş, yurt çapında dernekler, okullar ve üniversiteler arası yarışmalar başlatarak, geniş kitlelerin izleyici ve oyuncu olarak katılımını sağlamıştır. TRT, 1968 yılında yayına başladığında halk oyunları gösterilerine programlarında yer vermiştir. Bu gösteriler tüm yurttan izlenmiş böylece farklı yöre oyunlarının halk tarafından bilinmesi sağlanmıştır.

1975 yılında T.C. Kültür Bakanlığına bağlı "Devlet Halk Dansları Topluluğu" kurularak profesyonel oyuncular tarafından oyunlar sergilenmeye başlanmış ve koreografik düzenlemeler yapılarak oyunlar zenginleştirilmiştir.

Yapı Kredi Bankası tarafından 1975 yılında Sadi Yaver Ataman'ın hazırladığı "100 Türk Halk Oyunu" adlı eser yayımlanmıştır.

Milliyet gazetesi 1978 yılından itibaren "Liseler Arası Halk Oyunları Yarışması"ni başlatmıştır. Bu yarışma, yıllar boyu oldukça fazla ilgi görmüş ve halk oyunları için bir oyuncu okulu işlevi üstlenmiştir.

1976 yılında folklor konulu çalışmalara akademik bir kimlik kazandırabilmek için Türk Musikisi Devlet Konservatuarı kurulmuştur. Konservatuar, İstanbul Teknik Üniversitesi Rektörlüğüne bağlandıktan sonra 1984 yılında Türk Halk Oyunları Bölümü açılmış ve 1985 yılında bölüm ilk öğrencileri ile eğitime başlamıştır. İlerleyen yıllarda İstanbul'u diğer illerdeki üniversiteler takip etmiştir.

Halk oyunlarının yurt içi ve yurt dışı organizasyonlarda sahnelenme çalışmalarına yönelik faaliyetler T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı ve Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğüne bağlı Devlet Halk Dansları Topluluğu tarafından aktif olarak yürütülmektedir.

Halk oyunlarına birçok kurum tarafından sahip çıkılması, bu oyunlar için farklı organizasyon ve yarışmalar yapılması giderek bir koordinasyon eksikliği sorunu yaratmıştır. Bu sorun, 2001 yılında Türkiye Halk Oyunları Federasyonunun (Görsel 1.4) kurulması, alandaki bütün faaliyet ve kadroların tek çatı altında toplanması ile son bulmuştur.



THOF

TÜRKİYE HALK OYUNLARI FEDERASYONU

Görsel 1.4: Türkiye Halk Oyunları Federasyonu

**OKUMA METNİ****SARI ZEYBEĞİN ORTAYA ÇIKIŞI**

Atatürk; Türk Tarih Kurumu, Türk Dil Kurumu gibi yapılanmalarla birlikte halkevlerini kurarak ülkedeki binlerce halk dansı figürünün derlenmesini de önermişti.

O dönemin ünlü sporcu ve halk bilimcilerinden Selim Sırrı Tarcan'a uluslararası etkinliklerde dans etmesi için koreografi siparişi bile verilmişti. Atatürk, Tarcan'dan "millî hususlarımızı gösteren bir dans tasarlayarak" günlük kostümlerle dans etmesini istemiş; Tarcan da buna karşılık ünlü "sarı zeybek" ve "Tarcan zeybeği" danslarını ortaya çıkarmıştır.

Selim Sırrı, Paris'te 1924'te yapılan Olimpiyat Oyunları'nda zeybek oynadı, daha sonra bu dansı geliştirerek bu dansa Atatürk'ün istediği şekli verdi. Ardından, zeybek danslarından esinlenerek yaptığı koreografıyı, İzmir Kız Muallim Mektebinin konferans salonunda okulun öğretmenlerinden Mualla Hanım ile birlikte Atatürk'ün huzurunda sergiledi.

Atatürk, gösteri bittiğinde yaptığı konuşmada şöyle demişti: "Hanımefendiler, Beyler! Selim Sırrı Bey raksını ihya ederken ona bir şekl-i medeni vermiştir. Bu sanatkâr üstadın eseri hepimiz tarafından seve seve kabul edilerek millî ve içtimai hayatımızda yer tutacak kadar tekemmül etmiş, bedii bir şekil almıştır. Artık Avrupalılara, bizim de mükemmel bir raksımız var, diyebiliriz ve bu oyunu salonlarımızda, müsamerelerimizde oynayabiliriz. Zeybek dansı bu yeni şekli ile her içtimai salonda kadınlarla beraber oynanabilir ve oynanmalıdır."

Atatürk bu konuşmanın ardından Selim Sırrı'ya dönerek "Yorulmadınızsa Mualla Hanım'la birlikte bir defa daha şehir elbiseleriyle oynadığınızı görmek isterim." demiş ve dans bu kez modern kostümlerle alkışlar arasında tekrar edilmiştir.

Selim Sırrı, koreografisini Atatürk'e ithaf etmiş. İlk kez kadınlarla birlikte icra edilen bu dansı, "Atatürk'ün içtimai hayatımızda kadına verdiği mevkii düşünerek bu küçük eseri vücuda getirdim." diyerek gerekçelendirmişti. Atatürk, dansı ülkenin kültürel yaşamına katmayı da hedefleri arasına almıştı. Cumhuriyet balolarında tüm politikacıları dans etmeye teşvik etmişti. Aynı zamanda Cumhuriyet baloları ülkemizin ilk "Batı dansı" atölyelerine dönüştü. Dönemin klasik salon dansları bu sayede ülkemizde tanındı.

ARAŞTIRINIZ

Sınıf içerisinde dörderli gruplara ayrılarak her grup için kendi seçtiğiniz bir yöresel halk oyununu araştırınız. Araştırma sonucunda seçtiğiniz oyunla ilgili beş dakikalık bir sunumu bir hafta içinde hazırlayarak arkadaşlarınızla paylaşınız.

1.1.3. Türk Halk Oyunlarına Etki Eden Unsurlar

Türk halk danslarında tarihsel süreç içerisinde köklü değişiklikler meydana gelmiştir. Türk halk oyunlarının değişiminde Orta Asya kültürü, İslam kültürü, Anadolu kültürü ve Batı kültürü etkili olmuştur. Türk halk danslarının gelişimine tarihsel süreç kadar Türk mitolojisi, törenler, İslamiyet, coğrafi koşullar, kültür etkileşimi ve sosyoekonomik koşullar da etki etmektedir.

1.1.3.1. Türk Mitolojisi

Zengin ve köklü tarihi olan Türklerde mitolojik unsurların etkisi oldukça çöktür. Toplum hayatında anlamı bilinmeyen birçok davranışın kökeninde mitolojik unsurlar yer alır. Türk halk oyunlarına da etki eden bu unsurlar; hayvan, ağaç, toprak ve su kültüne dayanır. Efsanelere bakıldığında insanın hayal ettiği birçok doğaüstü yaratığın, halk oyunlarının temel unsuru olduğu görülmektedir. Orta Asya Türk kültüründeki hayvan, ağaç, ateş ve toprak kültleri de Anadolu halk oyunlarından birçoğunun temelini oluşturmaktadır.

- Hayvan temelli halk oyunlarında genel olarak çökme, el çırpma, yere oturma, yere yatma figürlerine rastlanır. Bu tarz oyunlarda genellikle herhangi bir araç kullanılmaz. Oyunlar; düz sıra, karşılıklı düz sıra veya daire formatında oynanır. Oyunlarda kadınlar genellikle evcil hayvan ve kuşları, erkekler ise yırtıcı hayvan ve kuşları taklit eder. Adana çevresinde “serçe”, Ankara çevresinde “çekirge”, Burdur çevresinde ise “teke zortlatması” bu oyunlara örnek olarak verilebilir.
- Orta Asya Türklerinde ağaç kültü son derece önemlidir. Anadolu’da ağaç kültüne dayalı olan oyunlarda ağaçların hareketsiz olması sebebiyle oyunlara sadece ağacın ismi verilir ve figürlerin ağaçtan bağımsız olduğu görülür. Ağaç ve bitki unsurlu oyunlar genelde düz sıra şeklinde dizilerek oynanır. Malatya çevresinde “söğüt dalı”, Ordu çevresinde “fındık dalları”, Ağrı çevresinde “çimen çiçek” bu tür oyunlara verilebilecek örneklerdir.
- Anadolu’daki halk oyunlarında ateş kültürünün etkisi her yörede oldukça sık görülür. Ortaya yakılan ateşin etrafında olmak; yiğitliği, savaşı ve kötü ruhları kovma düşüncesini ifade eder. Buna dayalı figürlerle ortaya çıkmış oyunlara rastlanır. Bu tarz oyunlara Anadolu’da **sinsin** denir. Ateş etrafında halay çekmek de oldukça sık karşılaşılan halk oyunlarından (Görsel 1.5).



Görsel 1.5: Ateş etrafında dans eden insanlar



- Anadolu'nun pek çok yöresinde toprak, dağ, ova, yayla gibi doğayla ilgili oyun çeşidine oldukça fazla rastlanır. Bu tarz oyunlar, genelde çizgi ve daire şeklinde oynanır. Afyonkarahisar yöresinde “harman yeri”, Antalya yöresinde “yayla yolları”, İzmir yöresinde “dağlı zeybeği” toprak kültürü temelli oyunlara örnektir.

1.1.3.2. Törenler

İlk insanlardan bugüne kadar geçen sürede törenler şekil değiştirerek var olmuştur. Eski Türklerdeki törenler, yılın belirli zamanlarında yapılanlar ve herhangi bir zamana bağlı olmayanlar olarak iki gruba ayrılır. Özellikle ilkbaharda yeniden canlanışın kutlandığı törenlerde kayın ağacı etrafında kurban kesilir, Şamanlar ilahiler söylerdi. İlahi söylerken de davul çalarak göğe yükselip yere inmeyi temsil eden hareketler yaparlardı (Görsel 1.6). Geçmişte Şamanların yaptığı bu hareketler Anadolu'da bazı halk oyunlarına temel oluşturmuştur.

Zamanı belli olmayan törenler genellikle kötü ruhları kovmak, yağmur yağdırmak, ölüm, doğum gibi sebeplerle yapılırdı. Eski Türklerde yapılan törenler; yağ törenleri (cenaze törenleri), kurban törenleri, bayram törenleri, av törenleri, düğün törenleri ve şölenler olarak görülmektedir. Toplum yaşamında oldukça önemli görülen törenler nesilden nesile geçerek, işlevinde ve yapılış şeklinde farklılık göstererek varlığını devam ettirmektedir.



Görsel 1.6: Şaman davulcusu

ARAŞTIRINIZ



Millî bayramlarda bölgenizde hangi halk oyunlarının sergilendiğini araştırınız. Araştırma sonucunda elde ettiğiniz bilgileri beşer dakikalık bir sunum hazırlayarak sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1.1.3.3. İslamiyet

Türk dünyası Orta Asya'da birçok farklı dini benimsemiştir. Türklerin büyük çoğunluğu İslamiyet'i kabul etmiştir. Türklerin İslamiyet'e geçişiyle birlikte Türk dünyası yeni bir kültürün içerisine girmiştir. Bu yeni kültür de toplum yaşamından sanata kadar Türk dünyasının her alanına yansımıştır.

“Mevlevilikteki sema” (Görsel 1.7) ve “Alevilikteki semah” (Görsel 1.8) Türkler arasında ortaya çıkmış ve Anadolu kültüründeki Türk İslam sentezinin önemli bir unsuru olmuştur. Bir ibadet türü olmasının yanında müzik, ritim ve figürlerle folklorik özellikler taşır. Mevlevilik felsefesi sonucunda oluşan **sema**, yalnız yapılan ve kendi etrafında dönme hareketiyle meydana getirilen bir dinî ayindir. **Semah**, Alevi ve Bektaşilerin cem törenlerinde on iki hizmetten biri olarak, müzik ve nefesler eşliğinde ilahi aşkla kadın ve erkeklerin dönerek yaptıkları kutsal dandır.



Görsel 1.7: Sema



Görsel 1.8: Semah



1.1.3.4. Coğrafi Koşullar

İnsanların yaşadığı coğrafi koşullar; toplumların karakter yapısı, kültürü, giyimi, mutfağı gibi her alanı etkiler. Çünkü sosyal hayatın yapısı coğrafi etkenlere bağlı olarak şekillenir. Halk oyunları da sosyal hayatta karşılaşılan olaylar, durumlar sonucu ortaya çıktığı için coğrafyanın halk oyunlarına etkisi kaçınılmazdır. Örneğin coğrafi şartlara göre hayvancılığın yoğun olduğu yerlerde halk oyunlarına hayvan figürleri etki ederken tarım bölgelerinde daha çok bitki motifleri etki etmiştir. Bir başka örnek Erzurum gibi coğrafi koşulların çetin olduğu yörelerde halk oyunlarında bu zorluklara vurgu yapılırken Trakya gibi coğrafyanın insana cömert davrandığı yörelerde oyunlar daha neşeli ve hareketlidir.

1.1.3.5. Kültür Etkileşimi

Kültür sürekli değişen, gelişen dinamik bir olgudur. Gelişen bu kültür, zaman içerisinde değişim göstererek kuşaktan kuşağa aktarılır. Her kültür, etkileşimde bulunduğu diğer kültürden etkilenir ve değişim gösterir.

Türk kültürü, geçmişten günümüze kadar farklı coğrafyalarda farklı kültürlerle etkileşim içerisinde olduğu için Türk kültürünün unsurları da aynı paralelde çeşitlilik gösterir. Türkler, Orta Asya'nın geniş coğrafyasında hüküm sürmüş. Bu topraklarda yaşarken sınır komşularından etkilenmiş. Savaş, göç, ticaret gibi çeşitli etkileşimlerin etkisinde kalmış. Bu etkileşimler, Türk kültürünü zenginleştirmiştir. Anadolu'nun köklü geçmişi, Akdeniz Çanağı'nda hüküm sürme, Slav ve Avrupa halklarıyla geçmişte ve günümüzde kurulan etkileşim kültürel çeşitliliğe katkı sağlamıştır. Türk halk oyunları da farklı kültürlerin özelliklerini kendi öz kültürü içerisinde sentezleyerek çok çeşitli oyunlar meydana getirmiştir.

ÖZLÜ SÖZ

“Türkiye Cumhuriyeti'nin temeli kültürdür.”

Mustafa Kemal Atatürk

Kültürel etkileşimin folklor üzerine etkisi en açık şekilde sınır coğrafyalarında görülür. Bu bölgelerdeki kültür, sınırın diğer yanındaki kültürlerle benzer öğeler taşır. Örneğin Kars yöresindeki halk oyunları; Gürcü (Görsel 1.9) ve Azeri oyunları ile benzerlik gösterirken Trakya yöresi halk oyunları da Sırp ve Romen oyunları ile benzerlik gösterir.



Görsel 1.9: Gürcistan halk dansı

OKUMA METNİ

TAMADA

Köy ve kasabalardaki düğünlerde oynanan Kafkas halk oyunlarında düğüne katılanlar bir daire oluşturur ve bir kadın, bir erkek karşılıklı dairenin içerisinde oynar. Birkaç dakika oynayan oyuncular daire etrafında oyunu izleyerek alkış tutanlarla sırayla değişir. Her defasında daire içerisinde bir kadın ve bir erkek dans eder. Erkeklerin sert ve keskin hareketleri güç ve çevikliği simgelerken kadınların yavaş ve kuğu gibi süzülen dansları zarafet ve ağırbaşlılığı temsil eder. Bu oyunlarda kimin oynayacağına, müziğin ritim hızına, dairenin genişliğine karar veren, elinde sopa olan bir kişi olur. Anadolu'nun çeşitli yerlerinde oynanan bu oyunlarda oyunu yönlendiren kişiye "tamada" denir. Tamada, oyun düzenini ve oyuncuları yönlendirmekle beraber dans edecek kişileri de daire içerisine alarak gençlerin kaynaşmasını sağlar.

Azeri ve Gürcü kültürünün önemli bir parçası olan "tamada" bütün toplantılarda topluluğun şefi durumda olan bilge kişidir. Tamadanın görevi düğünü idare etmek ve yönetmektir. Tamada, düğünün akışını belirler, düğün boyu konuşma yapar, önemli kişilere, misafirlere söz hakkı verir, masadaki akraba, eş ve dostu över, onları onurlandıran güzel şeylerden bahseder. Tamada, Azerbaycan'da düğün açılışı sırasında ilk önce dünlere söz hakkı verir sonrasında da onları dansa (ilk dans) davet eder. Azerbaycan ve Gürcistan'a coğrafya olarak yakın olan Kafkas kültürüne de geçmiştir. Osmanlı Dönemi'nde Ruslar tarafından sürgüne uğrayan Kafkaslar Anadolu'ya gelerek yerleşmişler. Günümüzde Anadolu'nun birçok yöresinde bulunan Kafkas kökenli Türk vatandaşları, halk oyunlarını da Anadolu halk oyunlarının bir parçası hâline getirmişlerdir (Görsel 1.10).



Görsel 1.10: Kafkas dansı



1.1.3.6. Sosyoekonomik Koşullar

Toplumların sosyoekonomik koşulları; toplumun içerisinde yaşayan bireylerin ilişkilerine, dolayısıyla kültürüne doğrudan etki etmektedir. Bu durumun günümüz kültürüne etkisi ekonomik ve teknolojik olarak iki farklı şekilde ortaya çıkmaktadır.

Toplum içerisinde ekonomik yönden sıkıntılı olan bölgelerde sanat anlayışı da farklı olmaktadır. Bu bölgelerin sanatında daha çok; çekilen zorluklar, haksızlıklar, başkaldırı, meydan okuma gibi unsurlar anlatılır. Sadece günümüzde değil geçmişte de halk ozanlarının söylemlerinde bu durum açıkça görülür.

Teknolojinin gelişmesi de tüm kültürlerde çok hızlı şekilde değişimlere yol açmıştır. Teknoloji öncesi toplumlar, birbirlerine daha kapalı olduğu için kültürel etkileşim de daha az olmuştur. Dolayısıyla halk oyunları gibi yöresel kültürler çok değişmeden o bölgenin sınırları içerisinde kalmıştır. Teknolojinin getirdiği iletişim ve bilgiye ulaşma kolaylığı bu durumu tersine çevirmiştir. Örneğin teknoloji öncesi horon vurmak için kemençe çalan birisine ihtiyaç duyulurken teknolojinin gelişmesi ile kemençe müziğine teknolojik aletlerden ulaşılmaktadır. Geçmişte ağıt olarak söylenen ezgiler, teknolojik aletler ile hareketli müziğe dönüştürülebilmektedir. Ezgilerdeki bu değişim de halk oyunlarına doğrudan yansımaktadır.

OKUMA METNİ

KÖROĞLU DESTANI

Köroğlu destanı Anadolu Türklüğünün yüreğinde yaşayan tutkularla isteklerin, değerlerle inançların sembolüdür. Bu destana göre Köroğlu'nun asıl adı Ruşen Ali'dir. Babası Yusuf, Bolu Beyi'nin seyisidir. At meraklısı olan Bolu Beyi, seyisi Yusuf'u cins bir at almaya gönderir fakat Yusuf'un getirdiği tayı beğenmez, gözlerine mil çektirir. Yusuf; tayı ve oğlunu alıp memleketten çıkar. Ruşen Ali, babasının tarif ettiği tarzda, tayı karanlık bir ahırda besler. Tay, belli bir zaman sonra kanatlanır ve eşsiz bir küheylan olur.

Yusuf ile Ruşen Ali, Aras Irmağı'na gider, orada Bingöl'den incek olan üç sihirli köpüğü beklerler. Yusuf, köpükleri içince tekrar görmeye başlayacak, gençleşecek ve Bolu Beyi'nden intikamını alacaktır. Fakat Ruşen Ali köpükleri kendisi içer, babasına köpüksüz su verir. Yusuf buna bir yandan üzülür, bir yandan da oğlu intikamını alacak bir yiğit olacağı için sevinir. Bu sihirli üç köpükten biri Köroğlu'na ebedi hayat, biri yiğitlik, biri de şairlik sağlar. Yusuf, oğluna intikamını almasını tavsiye ettikten sonra ölür. Ruşen Ali Kırat'ı ile dağa çıkar. Köroğlu diye ün alır. Bezirgânlardan, beylerden, paşalardan aldıklarını yoksullara dağıtır. Delikli demir (tüfek) icat olunup da eski yiğitlik gelenekleri bozulunca arkadaşlarına dağılmalarını tavsiye eder, "sır olur", kırklara karışır.

Anadolu'dan Orta Asya'ya kadar geniş bir coğrafyada Köroğlu efsanesi yüzyıllardır korunarak günümüze kadar ulaşmıştır. Ancak efsaneden anlaşıldığı üzere Bolu Beyi'nin haksızlıklarına karşı direnen Köroğlu'nun Bolu Dağları'nda yaşadığı bilinmektedir.





Köroğlu'nun mücadelesi, delikli demir icat olup mertlik bozuluncaya kadar sürer. Sonuç olarak her halk kahramanı gibi dilden dile anlatılarak bugüne kadar gelmiştir. Köroğlu yörede türküsü, oyunu, anlatımları ile uzun yıllardır bilinen bir efsanedir. Köroğlu oyunları, Köroğlu ve yarenlerinin açık havada yaptıkları savaş talimlerinin canlandırılması şeklindedir (Görsel 1.11). Özellikle Bolu'nun Gerede ve Dörtdivan ilçelerinde Köroğlu oyunu oynanmaktadır.



Benden selam olsun Bolu Beyi' ne
Çıkıp su dağlara yaslanmalıdır.
Ok gıcirtısından, kalkan sesinden,
Dağlar seda verip seslenmelidir.

Düşman geldi, tabur tabur dizildi.
Alnımıza kara yazı yazıldı.
Tüfek icat oldu, mertlik bozuldu.
Eğri kılıç kında paslanmalıdır.

Köroğlu düşer mi yine şanından,
Ayırır çoğunu er meydanından,
Kırat köpüğünden, düşman kanından,
Çevrem dolup şalvar ıslanmalıdır.

Köroğlu (Ruşen Ali)

Görsel 1.11: Köroğlu

Koçaklama türünde söylediği şiirleriyle bilinen Köroğlu'nun yiğitçe seslenişlerinin bulunduğu, savaş ve vuruşma sahnelerinin yer aldığı şiirlerinin yanında sevgi ve doğa güzelliklerini dile getiren şiirleri de vardır.





1.1.4. Türk Halk Oyunlarının Oynanma Geleneği

Halk oyunlarının oldukça eski bir tarihi derinliğe sahip olduğu görülmektedir. Farklı dönemlerde yapılan arkeolojik kazılar, Anadolu'da toplu ve yerleşik hayata geçildiği ilk zamanlarda dansın var olduğunu doğrulamaktadır. En eski devirlerde dahi insan topluluğunun yaptığı bütün dinî ibadetlerin dans esasına dayandığı görülmektedir. Bu da dansın uygarlıklardan önce yani insanın var olması ile ortaya çıktığını göstermektedir.

İnsanın kendine verdiği değer yanında, tabiattaki tüm varlıklara karşı gösterdiği büyük ilgi de göz ardı edilemez. Bunun içindir ki insanlar, tabiatı duyguların anlatılmasına yardım eden canlı motif olarak kullanmaktan büyük zevk duymuştur. Bu itibarla insanların çeşitli varlıkları taklit etmesi sonucu ortaya çıkmaya başlayan oyunların başında hayvan taklitleri gelmektedir. Hayvan ögesi birçok yörede halk tarafından oyunlara konu edilmiştir.

Türkiye'de halk oyunlarında kullanılan hayvan taklitlerinden bazıları: Turna, at, kartal, deve, keklik, kedi, kurt, koç, ördek, teke, çekirge, serçe, ayı, bülbül, eşek, horoz, karga, koyun, tavuk, güvercin, arı, kaz, kuzu, manda, domuz, geyik, kirpi, tilki, ceylan, kaplumbağa vb.

Çalgısız Oynama Geleneği

Geleneksel halk oyunlarında sayılamayacak kadar zengin ürün kullanılmaktadır. Türkiye genelinde yaygınlık gösteren ürünlerden bazıları şöyledir: Kaşık, sopa, kılıçkalkan, bıçak vb.

Kaşık: Kaşıkla oynanan oyunlar genellikle Ankara'dan itibaren Batı, İç Anadolu, Ege, Marmara ve Akdeniz Bölgesi'nde yani geniş bir coğrafya içerisinde yaygın bir şekilde görülmektedir. Kaşık; oynayanların şevkini, ritim duygusunu ayrıca artırmakta ve oyuna yoğunlaşmasını sağlamaktadır. Kaşık hem erkeklerde hem kadınlarda kullanılmaktadır (Görsel 1.12).



Görsel 1.12: Silifke yöresi kaşık oyunu

Sopa: Değnek, çubuk gibi ağaçtan elde edilen birtakım araçlarla oyunlar oynanmıştır. Sopa ile oynanan oyunlar genelde iki kişi tarafından oynanmaktadır. Kavga ve savaşı temsil etmektedir. Örneğin Şanlıurfa dörtlü değnek oyunu.

Kılıçkalkan: Bu tür oyunlar güce, fiziğe ve dayanıklılığa bağlı olduğu kadar maharete, estetiğe ve güzelliğe de bağlıdır. Oyuncu, bir toplum önünde oyununu dikkatli bir şekilde oynamaktadır. Kılıçkalkan oyunları (Görsel 1.13) zorluklarından dolayı bazı yörelerimizde yerini sopaya bırakmıştır.



Görsel 1.13: Kılıçkalkan oyunu

Hançer: Bu tür oyunlar genellikle iki erkek tarafından dikkatli bir şekilde oynanmaktadır. Kesici ve vurucu aletle oynanan oyunlar genelde erkekler tarafından tekli, ikili, dörtlü bazen de grupta oynanır (Görsel 1.14).



Görsel 1.14: Hançer barı

ÖZLÜ SÖZ

“Halk oyunlarını oynamak şeref, oynatmak görev, yaymak ve yaşatmak kutsallıktır.”

Mustafa Kemal Atatürk



OKUMA METNİ



KILIÇKALKAN OYUNU

Osmanlı ordusu Bursa'yı ele geçirmek için Bursa Kalesi'ni uzun süre kuşatma altında tutmuştur. İçeride Bizans, dışarıda ise Osmanlı ordusu vardır. Kuşatma süresi uzadıkça moraller bozulmaktadır. Osmanlı ordusu içinden bazı askerler hem içerideki Bizans askerlerinin moralini bozmak hem de beklemekten sıkılan kendi askerlerine moral vermek ve hoşça vakit geçirmek için Bursa Kalesi dışında ikişerli, dörderli ve daha kalabalık gruplar hâlinde karşılıklı olarak kılıç kalkanları ile oynamaya başlamışlardır. Ellerinde bulunan kılıç ve kalkanları birbirine vurarak çıkardıkları gürültüyü zamanla ritim hâline getirmişler ve bu ritim eşliğinde silahlı eğitim hareketine benzer hareketler geliştirmişlerdir. Bursa şehri uzun bir kuşatmadan sonra hiçbir çarpışma olmadan Bizanslılardan 6 Nisan 1326'da alınmıştır.

Bundan sonra da şehir Osmanlılar tarafından başkent ilan edilmiştir. Artık Osmanlı ordusu Bursa'da toplanmıştır. Orduya katılan gençler ilk askerlik eğitimlerini burada yapmaya başlamıştır. Genç askerler, zamanın silahları olan kılıç ve kalkan ile gün boyunca yaptıkları eğitimlerini monotonluktan kurtarıp zevkli hâle getirebilmek için geliştirdikleri bu ritim eşliğindeki hareketleri sürekli hâle dönüştürmüşlerdir. Bu askerlik eğitimi içinde yapılan hareketlerin tümü, zaman içinde askerlikle ilgili olayları anlatan figürler hâline dönüşmüştür. Kılıç ve kalkanların birbirlerine vurmasından çıkan sesler de bu oyunun müziği hâline gelmiştir.

1326 yılında Bursa şehrinde başlayan bu olay, zamanla sivil halkın da neşeli günlerinde tekrarlanan bir halk dansı hâline dönüşmüştür. Bursa şehrinin bir eğlence sembolü olarak devam etmektedir.

Bursa kılıçkalkan dansının ayrıca müziği olmayıp, oynanırken kılıç ve kalkanın birbirine vurmasından çıkardığı ritmik sesler dansın kendi orijinal müziğini meydana getirmektedir. Dünyada müziksiz oynanan başka bir oyun olmadığı için son derece otantik kabul edilmektedir. 700 yıla yakın bir süreden beri, ilk günkü figürlerini koruması ve aynı şekilde oynanıyor olması en büyük özelliğidir.

1.1.5. Türk Halk Oyunlarının Yapısal Özellikleri

Bölgelerin veya yörelerin sosyolojik altyapısını bünyesinde barındıran, bunun yanı sıra kültürel zenginlikler bakımında da oldukça önemli yere sahip olan halk oyunları bir sanat olarak kabul edilmektedir. Fiziksel aktivite niteliğinde hareket ve müzik, halk oyunlarının geleneksel yapı kurgusu içerisinde bir bütünlük oluşturmaktadır.

Halk oyunlarının hareket dizileri, fiziksel aktivite açısından geleneğe bağlı belli bir yapıya sahip vücut eylemleri ve ayak hareketlerini içermektedir. Adım ve figürlerden oyunun birden çok parçalarından oluşan yükselen hareket serileri, geleneksel sahne kurgularıyla da doğal bir biçimde şekillendirilince görsel anlamda bir sahne sanatı ortaya çıkartmaktadır. Hareket serilerinin şekillenmesinde sahne kurguları ya da kurgusal çizgiler adı verilen biçim örgülerinin önemi büyüktür. Halk oyunlarının karakteristik özellikleri ele alınırken konuya; adım, sahne kurguları ve anonim karakterli halk müziği açısından yaklaşılmalıdır.

Türk halk oyunlarında “figür” kavramı, oyunu oluşturan farklı hareketlerin her birine verilen isimdir. Kişisel olarak temel ayak sayısı üzerine kurulan ve vücut hareketleriyle de desteklenen bu temel kurgulara **figür** veya **adım** adı verilir (Görsel 1.15). Figürler, oyunların tümünü oluşturan basamaklardır.



Görsel 1.15: Adım

Türkiye'nin halk oyunları ile ilgili zenginliği Türkiye'de oynanan oyunlardaki figür çokluğuna bağlıdır. Figür zenginliği bulunan halk oyunlarında devamlı değişiklik ve buna bağlı bir akıcılık vardır. Bundan dolayı halk oyunları zevkle, heyecanla ve sıkılmadan izlenir. Halk oyunlarının çeşitliliği kültür zenginliğinin göstergesi olarak kabul edilmektedir.

1.1.6. Türk Halk Oyunlarında Temel Figürler

Türk halk oyunlarında temel figürler, Anadolu'nun hemen her yerinde oynanan oyunlarda görülen ortak figürler ve bölge özelliklerine göre bölgelerde oynanan oyunlarda görülen ortak figürler diye iki guruba ayrılmaktadır.

a) Anadolu'nun Hemen Her Yerinde Oynanan Oyunlarda Görülen Ortak Figürler

- **Dönme Figürü:** 360° dönme, yarım ve çeyrek dönme, yerinde dönme, çok kişi ile dönme gibi birçok şekli vardır.
- **Çapraz Yürüme Figürü:** Sekme, bas çek figürüdür.
- **Çift Sol, Çift Sağ Figürü:** Çift düştükten sonra zıplayarak sol ve sağ ayağı kaldırmadır. Sağ sol sallama da denmektedir.
- **Üçayak Figürü:** Sağ adım yana, sol adım yana sonra sağ adım şeklinde yapılır ve buna çift sol, çift sağ ilave edilir.
- **Çökme Figürü:** Oyuncu veya oyuncuların baldır ve kalça birleşimiyle ayak parmakları veya pençe üzerinde yere çökmesidir. İki ayağın yerden irtibatını keserek, baldır ve kalçayı birbirine değdirerek çift ayak pençesi üzerine yere çökmez. Bu pozisyonda gövde, dik; kalça, topukların üzerinde ve bacaklar genelde bitişik vaziyettedir.



- **Topuk Vurma Figürü:** Topuğu sağa, sola, önde, arkada, tek sayıda vurma gibi birçok şekli vardır.
- **El Vurma Figürü:** Eller havada (baş üstünde), baş hizasında ve elleri bel hizasında vurma gibi birçok şekli vardır (Görsel 1.16).
- **Çaprazsız Sekerek Yürüme Figürü:** Öne, yana, sağa, sola dönerek, sekerek yürüme gibi birçok şekli vardır.
- **Diz Vurma Figürü:** Sağ dizi veya sol dizi yere vurma, çift diz vurma gibi birçok şekli vardır.



Görsel 1.16: El vurma figürü

b) Bölge Özelliklerine Göre Bölgelerde Oynanan Oyunlarda Görülen Ortak Figürler

- **Omuz Sallama-Titretme:** Oyunların belli yerlerinde yapılır. Başlangıçtan sona kadar değildir. Bunun yanı sıra bazı bölgelerde daha çok kadın oyunlarında omuz sallama figürü vardır. Bazı bölgelerde erkekler omuzlarını pek sallamaz. Omuz titretme omuz sallamadan biraz farklıdır.
- **Üçleme:** Sağ ayak havada iken sol ayağı öne doğru sektirip, sağ ayağı yere bastıktan sonra sol ayak sağ ayağın yanına getirilerek yapılan yürüme figürüdür. Sonra bu figüre çift sol, çift sağ eklenir. Figür üçayağın bir çeşididir.
- **Halay Sallanışı:** Üçleme figüründeki gibi ayakları havaya kaldırmadan, ayak tabanlarının üzerinde yaylanarak yapılan figürdür.
- **Atik:** Ege Bölgesi'nde oynanan zeybek oyunlarında daha çok görülen temel figürlerden biridir. Öne, sola, sağa atik gibi birçok şekli vardır.
- **Kollu ve Kolsuz Yürüyüş:** Ege Bölgesi'nde oynanan zeybek oyunlarında daha çok görülen temel figürlerden biridir. Sağa kollu, sola kollu, öne kollu, arkaya kollu veya kolsuz yürüyüş şekli vardır.

- **Ellerle Yapılan Figürler:** Elde veya ellerde bir ürün kullanarak yapılan birçok figür vardır. Bıçak, kılıç, kaşık, mendil bunlardan bazılarıdır (Görsel 1.17).



Görsel 1.17: Mendille yapılan figür

1.1.7. Türk Halk Oyunlarının Karakteristik Unsurları

Halk oyunlarına gerek oyuncu gerek kişisellik gerekse grup açısından bakıldığında ayrıca tip, yöre ve tür olarak ele alındığında oyunları karakterize eden, vurgulayan, oyunların tanımlanmasını sağlayan ve oyunları tanımlayan belli niteliklerin var olduğu görülmektedir. En küçük birimden en geniş birimine kadar sınıflandırılarak belirlemeler yapılmasını sağlayan bu unsurlar şöyle sıralanır:

- Tavrı
- Üslup (Stil)
- Tarz

Tavrı: Yerel (yöresel) yapılış özellikleri olarak adlandırılmaktadır. Oyunun kuruluş sürecini etkileyen tüm öğeler tavrı oluşturmaktadır. Oyuncu açısından kişisel anlam taşıyan, geleneğin göze çarpan küçük parçasının vurgularıdır. Oyun kurgusu içinde ele alındığında tavrı; motif ve onun uygulamadaki özellikleriyle ilgilidir.

İlk insanlar, duygu ve düşüncelerini sözle telaffuz etmeden önce beden hareketleri ve tavırları ile belirtirlerdi. Tavrı ve hareketler en basit ve en çok kullanılan davranış biçimidir. Beden hareketleri ile karşıdaki herhangi birine bir şey anlatılmak istendiğinde karşıdaki kişi anlatılmak isteneni anlayabilir. Yani yapılan hareketler yorumlanabilir. Gülme, yürüme, koşma, oturma, elini sallama, yatma, başını önüne eğme, selam verme vb. hareketler aslında bir mesaj verir. **Tavrı**, kendine özgü sözsüz bir anlatım biçimidir. Dansları halk kültürü içinde diğer danslardan ayıran dansın bir karakteridir. Tavrı; bireysel, yöresel, bölgesel olarak farklılık gösterebilir. Coğrafik ve kültürel yapı, eşlik eden çalgılar, erkek veya bayan, dans eden kişi sayısı, hız, süre vb. oyunun tavrına önemli ölçüde etki eder.

Halk oyunlarının hızlı ya da yavaş oynanması, geçişlerin sert ya da yumuşak olması; ayak, bel, kol, el ve başın aldığı konum ve bunların akış yönü (öne, geriye, sola, sağa), tutuşlar o oyunun tavrını oluşturmaktadır. Söz konusu hareket ve devinimlerin ulaştığı limit ölçülerle ilgili genel kabuller geleneksel yapıda bulunmaktadır. Tavrı oluşturan unsurlar daha çok bedensel devinime bağlı motif ve figürler olarak görülmektedir.



Aynı yörede birden çok tavır olabilir. Aynı taşıyıcı ve fonksiyonel adımı kullanan, aynı motiflere sahip olan, aynı ritim ve tempoyu sürdüren, benzer ya da ortak devinimlere sahip oyunlar aynı tavrın kapsamı içindedir.

Üslup: Aynı tür içerisinde yer alan yörelerin oyunlarında yapısal ve biçimsel kurgu yönünden birbirinden farklı geliştirdikleri grup ya da ekip bazında anlam taşıyan farklılaşmaları ifade eder. Farklılaşmalar, özellikle taşıyıcı ve fonksiyonel adım yönündedir. Yine hareketin yönü, figür periyodunun uzunluğu veya kısalığı, bölüm kullanılıp kullanılmaması, fonksiyonel parçaların farklı kullanılması aynı tür içinde yer alan yörelerin üslup yönünden farklılaşmasına kaynaklık etmiştir.

Aynı türdeki halk oyunlarından olup farklı ayak özelliği olanlar çeşitliliği artırır. Bu çeşitlilik de üsluplaşma adına oldukça önemlidir. Bunun gibi aynı türdeki oyunların farklı gelişim göstermesi yörelerdeki hâkimiyetin farklılığından kaynaklanır.

Tarz: Türe hâkim olan nitelik ve kurgulara denir. Bir kimsenin kendine özgü anlatım biçimi, oluş özelliği bulunabilir. Yani tarz, kişiden kişiye farklılık gösterebilir. Oyunun biçimsel kurgusunda, hareketin yönünde ve akışında, adımların işlekliliğinde belirleyici rolü, oyunun bağlı ya da bağısız olarak icra edilmesini sağlar. Yine oyuncuların dizilişi ve aralarındaki mesafe, tarzı belirleyicidir.

BİLGİ KUTUSU

Stilize Dal: Türk halk oyunlarının adım, müzik, giysi ve sahne tekniklerinden yararlanılarak düzenleyicinin kişisel yorumunun sanatsal değerlerle bütünleştirilmesi sonucunda sunulan gösteri şeklidir.

1.1.8. Türk Halk Oyunlarının Oynanış Biçimi

Türk halk oyunları oynanış formu bakımından dört ana temele dayanır.

1. Daire (Çember)
2. Yarım ay veya yarım yay
3. Düz sıra
4. Karşılıklı iki düz sıra

Bu dizilerin başında topluluğu idare eden bir kişi bulunur. Bu kişi, Türk halk oyunlarının önemli bir karakteridir. Bu topluluğun başında bulunan kişiye çeşitli yörelerde değişik isimler verilmektedir.

- **Barbaşı:** Erzurum, Bayburt, Ağrı, Kars, Erzincan gibi illerde topluluğun başında bulunan kişiye verilen isimdir (Görsel 1.18).



Görsel 1.18: Barbaşı

- **Halaybaşı:** Ankara'dan itibaren Doğu ve Güneydoğu Anadolu Bölgesi'ndeki illerde topluluğun başında bulunan kişiye güvenkbaşı veya başçeken de denir (Görsel 1.19).



Görsel 1.19: Halaybaşı



- **Horonbaşı:** Karadeniz Bölgesi'nde topluluğun başında bulunan kişidir (Görsel 1.20).



Görsel 1.20: Horonbaşı

- **Efe:** Ege Bölgesi ve Trakya yöresinde toplu oynanan oyunlarda topluluğu idare eden kişiye verilen isimdir (Görsel 1.21).



Görsel 1.21: Efe

Halk oyunlarının idaresi için topluluğun başında bulunan bu kişiler çok önemlidir. Halaybaşı olmadığı takdirde oyunda disiplin olmaz. Sergilenen oyunda başarı elde etmek zorlaşır. Halk oyunlarında ekipbaşı, yörenin müziğini ve oyunlarını iyi bilen ve yetenekli kişilerden seçilmelidir. Bu ekipbaşları, özellikle Doğu ve Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde dizinin başından ayrılarak kendini topluma beğendirmek, sevgilisine maharetini göstermek için kendine özgü doğaçlama figürler yapar. Dizideki diğer oyuncular ise bir figürle oyunu devam ettirir. Ekipbaşının figürlerini gören diğer oyuncular, ekipbaşı oldukları zaman ekipbaşından gördükleri figürleri yaparlar. Topluluk haricinde solo tabir edilen oyunlarda ise özellikle Ege Bölgesi'nde oynanan zeybek oyunlarında oynayan kişi temel figürlerin haricinde doğaçlama figürler yaparak oyunları zenginleştirir. Türk halk oyunlarının bir özelliği de dizi başında bulunan ekipbaşının elinde mutlaka bir mendil bulunmasıdır. Bu mendil, çeşitli renklerden oluşabilir. Dizinin sonunda bulunan kişilere de **pöçük** veya **son adam** denir ve pöçüğün elinde de mendil bulunur.

1.1.9. Konularına Göre Türk Halk Oyunları

Türk halk oyunları, bir oyun oynama geleneğine dayanır. Bu gelenekler içerisinde herhangi bir müzik aleti olmadan oyun oynandığı gibi (türkölü oyunlar) çalgı eşliğinde oyunlar da oynanır. Türk halk oyunları konusu ve oynanış biçimi itibarıyla çok çeşitlilik gösterir.

Türk halk oyunları konularına göre şöyle sıralanabilir:

- İnsan tabiat ilişkisini konu alan oyunlar: Yağmur yağdı zeybeği (Aydın), Sis Dağı (Giresun).
- Akarsuyu konu alan oyunlar: Coşkun Çoruh (Artvin).
- Yer adlarından konusunu alan oyunlar: Hasan Dağı (Adana, Gaziantep), Ankara zeybeği (Ankara).
- Bitkileri konu alan halk oyunları: İğde dalları (Afyon Kavak, Erzurum).
- Rakamları konu alan halk oyunları: Tekayak, üçayak, beşayak (Diyarbakır, Adıyaman ve Amasya), ondörtlü (Artvin ve Kars), dokuzlu (Van, Gaziantep) gibi.
- İnsan ve hayvan ilişkilerini konu alan halk oyunları: Kartal (Bingöl), tavuk (Bayburt), ördek (Bolu), keklük (Silifke) gibi.
- Toplumsal olayları ve kavgayı konu alan oyunlar: Harkuşla (Bitlis), bıçak horonu (Trabzon).
- Aşkı ve sevgiyi konu alan oyunlar: Sarıçiçek (Artvin).
- Kızla erkeğin birbirine kur yapmasını konu alan oyunlar: Dillala (Çorum).
- Askere uğurlamayı konu alan oyunlar: Çorum halayı (Çorum).
- Tarımı, rençperliği ve ekin biçimini konu alan oyunlar: Galuç (Adıyaman).
- Ürünün zarar görmesini konu alan oyunlar: Kımıl (Urfa), çekirge (Çorum).
- Meslekleri konu alan oyunlar: Değirmenci (Manisa ve Kastamonu).
- Çobanlarla ilgili oyunlar: Çoban Ali (Ağrı), çoban (Kahramanmaraş).
- Bir iş üretimi ile ilgili oyunlar: İp eğirme [teşi, (Diyarbakır ve Artvin)].
- Hamamda yıkanma ile ilgili oyunlar: Hamam havası (Bolvadin-Afyonkarahisar).
- Savaşı konu alan oyunlar: Kılıçkalkan (Bursa).



- Kadınların yapmış olduğu günlük işleri konu alan oyunlar: Ekmek yapmak, inek sağmak, testi ile su taşımak gibi (Görsel 1.22).



Görsel 1.22: Testi oyunu

ARAŞTIRINIZ



Aşağıda konularına göre oynanan halk oyunları çeşitleri verilmiştir. Siz de oyun konularını araştırarak aşağıdaki ilgili boşlukları doldurunuz.

Oyunun Konusu	Oyunun Adı	Oyunun Oynandığı Yöre
İnsan tabiat ilişkisini konu alan oyunlar		
İnsan hayvan ilişkilerini konu alan oyunlar		
Bitkileri konu alan oyunlar		
Yer adlarını konu alan oyunlar		
Toplumsal olayları ve kavgayı konu alan oyunlar		
Aşk ve sevgiyi konu alan oyunlar		
Tarımı, rençperliği ve ekin biçimini konu alan oyunlar		
Askere uğurlamayı konu alan oyunlar		

1.1.10. Türk Halk Oyunlarında Giyim Kuşam

Kadın ve erkek giysileri zamanın şartlarına göre değişikliğe uğramış olsa bile Türk giysisi, karakteristik işleme ve yapısından dolayı diğer milletlerin giysilerinden ayırt edilebilir özelliktedir. Özellikle halk oyunları kıyafeti diye özel bir kıyafetin olmadığı bilinmelidir. Yörelere giyilen geleneksel en eski halk giysileri, bugünkü yöre halk oyunları ekiplerinin özel kıyafetleri durumuna gelmiştir.

Kadın veya erkek kıyafetleri en göz alıcı kumaşlardan yapılır. Halk oyunlarında giyim kuşam bölgeden bölgeye, şehirden şehire farklılık göstermektedir. Halk oyunları incelendiğinde oyunlardaki giysiler yörelere ait etnografik özellikler gösterir. Tarım bölgesinde yaşayan insanlar tarım faaliyetleri ve doğa koşullarını yaşamlarının her döneminde hissetmektedir. Bundan dolayı giyim kuşamda yöre insanının yaşayışını ve zevkini hissetmek mümkündür. Her yörenin bu nedenle ayrı giyim kuşam içinde olması doğaldır.

Giyim kuşam, sürdürülen yaşantı içinde bir anlam kazanır. Kıyafetler; üretim, eğlence, günlük hayatta giyilenler şeklinde kategorilere ayrılabilir. Üretim esnasında giyilen kıyafetler hareketliliğe, çalışma ortamına uygun biçimde dikilir. İş esnasında eğilip doğrulmak fazla olduğu için bu hareketlere uygun giysiler seçilmektedir. O zaman yöresel özellikler ikinci plana düşmektedir. Üretim yapan ister kadın ister erkek olsun yapacağı iş ona giyimini seçtirir.

Tanzimat'ta ve Cumhuriyet'in ilanıyla özellikle erkek giyim kuşamı büyük değişimlere uğramıştır. Buna karşılık kadın giyim kuşamı eski geleneği ve çeşniyi taşımaktadır. Düğün, kına, nişan ve yöresel eğlencelerde giyilen kıyafetler ise günlük hayatta ve işte (tarım, hayvancılık vb.) giyilenden apayrı bir yapıdadır.

Kadın ve erkekler süslenirken geleneklerine uygun olanı takar ve giyer. Eğlence yeri; değerli takılar ve el emeği göz nuru en güzel oyaların (Görsel 1. 23) sergilendiği yerdir. Takılar, bölgelere göre bir ayrıma tabi tutulursa altın, gümüş, inci ve boncuk her bölgede kullanılan takılardır. Bazı takılar ise belirli bölgelere aittir. Hızma (Doğu ve Güneydoğu Anadolu), halhal (Güneydoğu Anadolu), hamaylı (Karadeniz ve Doğu Anadolu) bunlardan bazılarıdır. Eskiden kadın ve erkekler bu takıları takmadan eğlence yerlerine gitmezlerdi.



Görsel 1.23: Oyalarla süslenmiş başlık



Halk oyunlarındaki giyim kuşam ve süslemeler eskilerin günümüze yansımasıdır. En göz alıcı kumaşlardan yapılan kadın ve erkek kıyafetleri süslemeleriyle birlikte kültür taşıyıcısı olarak kabul görmektedir. Halk oyunlarını oynayanlar giysileri ile bütünlük arz eder. Anadolu'da aynı amaçla kullanılan ancak farklı isimlerle bilinen giysiler de bulunmaktadır. Giyim kuşam Anadolu'da giyilen yörelere göre çeşitli şekillerde adlandırılmaktadır.

Erkek Giyim Kuşamı

Ayakkabı: Uskar, cimcime, fotin, körüklü çizme, sapuk, çarık, yemeni vb.

Şalvar: Çakşır, zıvga, şal, karadon, dizlik, külot pantolon, tepme şalvar, şal, zıpka vb.

Kuşak: Tozluk, Tosya kuşağı, işlik, ipek kuşak, alaca kuşak, çevre, şal vb.

Başlıklar: Tepelik, kofi, papak, külah, takke, kalpak, dalıburuz, poşu, püsküllü fes, bere, boncuklu fes vb.

Yelek ve Gömlek: Camadan, sako, ibade, delme yelek, altınparmak, zıbın, içlik, göynük, cepken, şepik, Cezayir yeleği vb.

Kadın Giyim Kuşamı

Ayakkabı: Postal, edik, reşik (Görsel 1.24), çarık, çapula, çetik, yemeni, çuala vb.

Yelekler: Kırkdöğme, libade, kutoşke, şatla, delme yelek, bibade, mehmer vb.

Gömlek: Bürümcük, celahi, çendil, döşçelik, güdük, zıbın, marama, şatko, yağlık vb.

Başlık: Çevre, kıvrak, festanoz, leçek (tülbent), canfes, efe, kofi, kasnak vb.

Şalvar: Lapçin, derpi, şepik, bağış vb.

Elbiseler: Sitare, üç etek, zıbın, saya, bindallı, kutik, gane, fistan, kras vb.



Görsel 1.24: Reşik / Van yöresi

OKUMA METNİ



TÜRK HALK OYUNLARI FEDERASYONU (THOF)

Halk oyunlarının korunması, gelecek nesillere sağlıklı bir şekilde aktarılması, geniş kitlelere tanıtılması ve yayılması, halk oyunları alanında çeşitli kurum ve kuruluşların düzenlemiş olduğu yarışmalarda birlik ve beraberliğin sağlanması, yarışmalarda kural ve kriterlerin tek elden düzenlenmesi ve uygulanması, halk oyunları alanında teknik eleman (hakem, çalıştırıcı) yetiştirilmesi amacıyla T.C. Başbakanlık, Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü bünyesinde 2001 yılında kurulmuştur (Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğüne bağlanmıştır.).

Türk halk oyunları, tespit edilen 4.000'in üzerinde oyun ile Türkiye'nin dünyada en zengin oyun karakterine sahip ülke konumuna gelmesini sağlamıştır. Türkiye'nin hemen hemen her yöresinde ayrı oyunlar, ayrı giysiler ve ayrı müziklere rastlamak mümkündür. Bu da Türkiye'nin bu alandaki zenginliğinin bir göstergesidir.

Federasyon bünyesinde 81 il temsilciliği, tescilli 1.900 kulüp, 1.100 hakem, lisanslı 145.325 sporcu, 14.000 çalıştırıcı, halk oyunları camiasının değerli üyelerinden ve akademisyenlerden oluşan alt kurul üyeleri bulunmaktadır.

THOF mahallî, geleneksel, stilize, komple nitelikli ve proje yarışmaları dallarında kulüpler arası halk oyunları yarışmaları düzenlemektedir. Bu yarışmalar Minikler, Yıldızlar, Gençler ve Büyükler olmak üzere 4 farklı yaş kategorisinde yapılmaktadır. 12 farklı grup ve 4 Türkiye Şampiyonası olarak düzenlenen yarışmalara 81 il merkezinden yaklaşık olarak 650 kulüp ve 40.000 oyuncu katılmaktadır.

1.2. TÜRK HALK OYUNLARININ BÖLGELERİ VE ÇEŞİTLERİ

Türk halk oyunlarını diziliş şekli, oyun hızı, ayak hareketleri, konu, cinsiyet gibi pek çok farklı şekilde ele almak mümkündür. Türk halk oyunları bölgeden bölgeye büyük farklılık gösterir. Bu nedenle Türk halk oyunlarının belirli bölgelere göre dağılımları en çok tercih edilen ayrımdır. Ancak bir ilde oynanan halk oyunu kendisine yakın başka bir bölgenin izini taşıyabilir. Bir bölgede başka bölgenin halk oyununun oynandığı da görülebilir.

ÖZLÜ SÖZ

“Halk oyunları, insanların farklı kültürlerle tanışmalarına ve etkileşimde bulunmalarına yardımcı olur.”

Anonim



1.2.1. Türk Halk Oyunlarının Coğrafi Bölgelere Göre Çeşitleri

Türk halk oyunları bölgelere göre halay, bar, horon, karşılama, kaşık oyunu, zeybek, bengi, teke zortlatması, semah gibi ana türlere ayrılmaktadır (Görsel 1.25).



Görsel 1.25: Halk oyunları çeşitleri

Halay: Birlik, beraberlik gibi toplu hareket anlamına gelen alay kelimesinden gelmektedir. Genellikle davul ve zurna eşliğinde muntazam ritimlerle ayak vurularak oynanan gösterişli bir oyundur. Halay, oyuncuların yan yana gelerek halka şeklini oluşturduğu en az 2-3 kişiyle başlar ve katılımcıların sayısına göre genişler. Oyuncular, birbirlerinin serçe parmaklarından tutarak, kol kola girerek ya da kollarını birbirlerinin omuzlarına atarak halay oyununu oynarlar. Halayın başında bulunan ve halayı yönlendiren kişiye **halaybaşı**, halayın sonunda bulunan kişiye **pöçük** adı verilir ve her ikisinin elinde bir mendil bulunur. Genellikle ağırdan başlayıp giderek hızlanan halayların kendine özgü bir müziği ve türküsü vardır. Bunlara göre halayın temposu, figürleri ve konuları değişiklik göstermektedir. Halaylar bir, iki, üç veya dört bölümden oluşur. Çok yavaş başlayan ve ilk bölüm olan ağırlamadan sonra halay giderek hızlanır. Daha sonra yeldirme, yaslanma, sıktırma, oynatma, eğilme, yanlama, kollama, ayrılma, zahma, hoplatma gibi yörelere göre farklı isimlere sahip bölümlerle oyuna devam edilir.

Yurt genelinde en yaygın oyunlardan biri olan halay; Doğu Anadolu'da Van, Bitlis, Muş, Tunceli, Malatya, Bingöl, Elâzığ; Güneydoğu'da Siirt, Diyarbakır, Şanlıurfa, Gaziantep; Akdeniz'de Kahramanmaraş, Hatay, Adana; Orta Anadolu'da Sivas, Tokat, Çankırı, Çorum, Yozgat, Ankara, Kayseri ve Kırşehir illerinde yoğun olarak görülmektedir.

Sivas, Çorum, turnalar, kargın, koç, Abdurrahman, gelin, kartal, Bünyan ve Yozgat omuz halayı (Görsel 1.26) en bilinen halaylardır.



Görsel 1.26: Omuz halayı



Ağırlama, yeldirme, yaslanma gibi isimlerle anılan bölümleri içeren bir halay oyununun videosunu internet ortamında bularak inceleyiniz.

Bar: Genellikle Doğu Anadolu Bölgesi ve Anadolu'nun kuzeydoğusunda; Erzurum, Erzincan, Kars, Ağrı, Artvin, Gümüşhane ve Bayburt illerinde görülmektedir (Görsel 1.27).

En az beş oyuncunun omuzlardan ya da el ele kenetlenerek, düz dizi veya ay biçimi oluşturarak davul zurna eşliğinde oynadığı bir oyundur. Kapalı yerlerde kadınların oynadığı barlar ise mey ve tef eşliğinde oynanır. Barın başında bulunan kişiye barbaşı, sonunda bulunan kişiye ise **pöçük** adı verilir ve her ikisinin de elinde birer mendil bulunur. Çoğunlukla erkekler tarafından oynansa da kadınların da oynadığı bar oyunları vardır. Kadınların oynadığı barlar daha narin, erkeklerin oynadığı barlar daha gergin ve sert ayak hareketlerine sahiptir. Ağır bir ritimle başlayan bar oyunu, çabuk ve çevik hareketler içeren sekme ve yelleme bölümlerinde hız kazanır.



Görsel 1.27: Bar oyunu

Baş bar, koçari, dik bar, kotan barı, Köroğlu barı, turna barı, tavuk barı, ata barı bar oyunlarına örnek verilebilir.

Horon: Horon ağırlıklı olarak Doğu Karadeniz'de Rize, Trabzon, Ordu ve yer yer de Sinop, Samsun, Giresun, Artvin illerinde oynanan bir oyundur. Horon da halay ve bar gibi toplu oynanır. Birkaç kişiyle başlayan oyun katılımcı sayısına göre artabilir. Birbirlerinin parmaklarından tutuşan oyuncular toplu dizi hâlinde sistematik bir şekilde oynarlar. (Görsel 1.28). Horona başta kemençe olmak üzere tulum, davul, zurna ve kaval eşlik eder. Coğrafyası ve ikliminin değişkenliğini ya da hamsi balığının hareketini taklit ettiği düşünülen bu oyun diğer oyunlara nazaran daha hareketli bir yapıya sahiptir. Horon oyununu yönlendiren kişiye **çavuş** adı verilmektedir. Genellikle erkekler tarafından oynanan bu oyunun kadınlara özgü olanları da bulunmaktadır. Kız horonu adı verilen bu oyunlarda horona tef, fincan gibi vurmali çalgılar ve türküler eşlik eder.



Görsel 1.28: Horon oyunu

Horon oyunlarına sıksara, sallama, Maçka düz horonu, bıçak oyunu ve üçayak örnek verilebilir.



Görsel 1.29: Hora oyunu

Hora: Marmara Bölgesi'nin Trakya yöresinde görülen hora; halay ve barla ortak özellikler göstermektedir. Halay ve bara göre daha hareketli ve ritmik oynanır. Ele ele tutuşarak veya kol kola girerek bir dizi hâlinde ayaklar yeri dövercesine oynanan bir oyundur (Görsel 1.29). Oyunlarda yiğitlik, aşk ve günlük olaylar işlenmektedir. Türkiye dışında Bulgaristan, Makedonya, Kosova ve Balkanlarda oynanan bir oyundur. Türkiye'de bilinen en önemli örnekleri kasap havası ve gelin damat oyunudur.

Karşılama: Marmara Bölgesi'nin çoğunluğunda oynanan bir oyun türüdür. Figüratif açıdan son derece zengin olan bu oyun en az iki kişiyle oynadığı gibi iki grup hâlinde de oynanır. Çiftelerin karşı karşıya gelerek oynadığı bu oyunda oyuncular birbirlerine tutunmazlar. Bunun yerine ellerine mendil, kaşık, bıçak gibi nesnelere alırlar. Genellikle davul zurna eşliğinde ritmik ve melodik bir havada oynanır (Görsel 1.30). Kapalı mekânlarda ise daha çok bağlama, zilli maşa, tef ve darbuka çalgı aleti olarak kullanılır. Kadınların kendi aralarında oynadıkları karşılamalar her ne kadar gösteriş amacı taşısa da ince ve abartıdan uzak hareketlerle oynanır. Erkeklerin oynadığı karşılamalarda figürler, kadınlarınki gibi yumuşak olabileceği gibi sert ve keskin de olabilir. Tekirdağ karşılaması, kampana, Sülüman Ağa, Arzu ile Kamber karşılama oyununa örnek verilebilir.



Görsel 1.30: Karşılama oyunu



Görsel 1.31: Zeybek oyunu

Zeybek: Ağırlıklı olarak Batı Anadolu Bölgesi'nde efeler tarafından oynanan köklü bir oyun türüdür. Zeybek oyunları tek ya da efelerin bir araya gelmesiyle oynanır. Oyuncular birbirlerine tutunmazlar. Zeybek oynayacak kişi kendinden emin ve ağır hareketlerle sahneye çıkar, sahnede dolaşır, arada tek dizinin üstüne çökerek önce toprağa sonra da silahına dokunur (Görsel 1.31). Zeybek oyununa açık alanlarda davul, zurna; kapalı alanlarda bağlama ve kemaneler eşlik eder. Kadınların hareketleri daha zarif, estetik ve kıvrakken erkeklerin hareketleri kendinden emin, yiğitlik sembolize eder nitelikte ve ağırbaşlıdır. Zeybek oyununa harmandalı, sarı zeybek, Muğla zeybeği, Yörük Ali zeybeği örnek verilebilir.

OKUMA METNİ



ÇÖKERTME / MUĞLA TÜRKÜSÜ

Kaçak olarak gezen Halil, Çakır Gülsüm olarak bilinen Hafize'ye gönlünü kaptırır. Gülsüm'ü kaçıran Halil, Yalıkavak'ın karşısındaki Güdür'de bir mağara bulur ve Gülsüm'le orada yaşamaya başlar. Yalıkavak yakınındaki Çökertme'ye gelen Halil ve Gülsüm, bir kayık ile adalara kaçmayı planlar. Halil, Rum gemici Koslu Paho ile anlaşır. Ancak Rumlarla Halil arasında yaşanan husumetten dolayı bu gemici Halil'e bir pusu kurar. Paho, Çerkez Kaymakam'a Halil'i ihbar eder ve Halil'e Aspat'a gitmeyi teklif eder ama tekneyi Bitez Koyu'na getirir. Halil yaralı bir şekilde ele geçirilir ve Bodrum'daki kaymakamlık binasının altında bir mahzene hapsedilir. Halil burada acılar içerisinde günler geçirdikten sonra vefat eder. Bu olay üzerine Bodrum'da Çökertme türküsü yakılır.

Çökertme'den çıktım da Halil'im, aman başım selamet

Bitez de Yalısı'na varmadan Halil'im, aman koptu kıyamet

Arkadaşım İbrahim Çavuş Allah'ına emanet

Burası da Aspat değil Halil'im aman Bitez Yalısı

Ciğerime ateş saldı aman kurşun yarası

Gidelim gidelim Halil'im Çökertme'ye varalım

Kolcular gelirse Halil'im nerelere kaçalım

Teslim olmayalım Halil'im aman kurşun saçalım

Burası da Aspat değil Halil'im aman Bitez Yalısı

Ciğerime ateş saldı aman kurşun yarası

Güvertede gezer iken aman kunduram kayd

İpekli mendilimi aman o rüzgâr aldı

Çakır da gözlü Gülsüm'ümü Çerkez Kaymakam aldı

Burası da Aspat değil Halil'im aman Bitez Yalısı

Ciğerime ateş saldı aman kurşun yarası



Kaşık: Güney Anadolu'nun Akdeniz'e uzanan kesimleri kaşıklı oyunlarının oynandığı bölgedir. Akdeniz'de Mersin, Antalya; Batı Karadeniz'de Bartın, Safranbolu; Orta Anadolu'da Konya, Eskişehir, Kırşehir; Ege Bölgesi'nde Kütahya ve Afyonkarahisar illerinde oynanır. Adından da anlaşılacağı üzere oyundaki ana nesne, elde tutulan ve oyundaki figürlere zenginlik katan tahta kaşıklardır. Oyuncular birbirlerine tutunmaz, daire şeklini alıp karşılıklı oynarlar. Oyun esnasında tahta kaşıklar tıkırdatılırken topuk kakmak ve omuz oynatmak gibi hareketler gerçekleştirilir (Görsel 1.32). Kaşık oyunları açık mekânlarda davul, zurna eşliğinde oynanırken kapalı mekânlarda bağlama, zil, zilli maşa, tef gibi çalgılarla oynanır. Oyunların özellikleri, kaşıkların çalınma biçimleri yöreden yöreye farklılaşsa da özünde hareketli bir oyun türüdür. Kaşık oyunlarına Silifke'nin yoğurdu, keklik, yayla yolları, Silifke sallaması ve Türkmen kızı örnek verilebilir.



Görsel 1.32: Kaşık oyunu

BİLGİ KUTUSU

Kaşık ve zil, halk oyunlarında tercih edilen çalgılar arasındadır. Bunların yanı sıra kadınlar arasında yapılan eğlencelerde leğen, bakraç, sini gibi eşyaların çalgı olarak kullanıldığı da görülmektedir.

Bengi: Marmara Bölgesi'nin güneyinde başta Balıkesir olmak üzere Çanakkale, Bursa illerinde ve Ege Bölgesi'nde Manisa'da görülmektedir. Halayda olduğu gibi oyuncu sayısı beş kişiden başlayıp katılımcı sayısına göre yüzlerce kişiyi bulabilir. Hızlı ve ritmik bir zeybek oyunu olan bengiye davul, zurna eşlik eder (Görsel 1.33). Bengi oyununda sahneye çıkış ve sahnede gezinme kısımlarında "cengiharbi" adı verilen savaş müziği çalınır. Bengi oyunu efebaşı kontrolünde oynanır. Oyunda çökme ve dize vurma gibi hareketler yer alır. Bengi oyununa Balıkesir pamukçu bengisi örnek verilebilir.



Görsel 1.33: Bengi oyunu

Teke Zortlatması: Türkiye'nin güneybatı bölgesinde oynanan teke havası, teke zeybeği ya da teke zortlatması adı ile bilinen tempolu bir oyun türüdür. Oyunda yer alan figürlerin bölgeyle aynı adı taşıyan teke adlı hayvanın hareketlerinden esinlenerek ortaya çıktığı düşünülmektedir. Oyuncular bir grup hâlinde birbirlerine tutunmadan oynarlar. Teke zortlatmasına cura ve sipsi eşlik eder (Görsel 1.34).



Görsel 1.34: Teke zortlatması oyunu



Semah: Alevi ve Bektaşî topluluklarının özel günlerde bir araya geldikleri zaman ibadet amacıyla gerçekleştirdikleri bir halk dansıdır (Görsel 1.35). Semah, cemevlerinde ve Alevi Bektaşî topluluklarının görüldüğü her yerde oynanır (Görsel 1.36). Kadın ve erkekler genellikle semahı birlikte oynar. Oyuncular birbirinden bağımsız ancak birbirleriyle uyumlu oynamak zorundadır. Semaha törenin yöneticisi konumundaki dedenin onayı ile başlanır. Semahın halayda olduğu gibi ağırdan başlayıp hızlıya doğru giden farklı bölümleri vardır. Oyuncuları semaha hazırlayan ve ağır bir tempoda başlayan ilk bölüme **ağırlama** denir. Yürüyüş figürlerinin yer aldığı **yürütme** adı verilen ikinci kısımdan sonra hızlı dönüşlerin ve figürlerin yer aldığı **yeldirme** bölümüne geçilir. Kırklar, kırat, turnalar, gönüller semahı en çok bilinen semahlardır.



Görsel 1.35: Semah



Görsel 1.36: Cemevi

OKUMA METNİ

SEMA TÖRENİ

Mevlevî sema töreni, Allah'a ulaşma yolunun derecelerini sembolize eden, içinde dinî öge ve temalar barındıran ve bu hâliyle ayrıntılı kural ve niteliklere sahip tasavvufî bir törendir. Mevlevîliğe özel bu seremoni, Mevlânâ Celâleddîn Rûmî (öl. 17 Aralık 1273) zamanında belli bir kurala bağlı kalmaksızın yapılırken, Sultan Veled ve Ulu Arif Çelebi zamanından başlayarak disiplinli bir şekilde icra edilmiştir. Bu kurallar, Pir Adil Çelebi zamanına kadar geliştirilmiş ve son şeklini alarak günümüze kadar gelmiştir.

Tören, birbiriyle bütünlük içinde farklı tasavvufî anlamlar içeren naat, ney taksimi, peşrev, Devri Veledî ve dört selâm bölümünden oluşmaktadır. Sema töreni, Mevlevîlik kültürünün doğru olarak aktarılabilmesi için mekânlarda gelenekten gelen Mevlevî müziği ile icra edilir. İtri'nin rast makamında bestelediği 17. yüzyılın sonundan itibaren çalınmakta olan naatı şerif ile törene başlanır. Pir Adil Çelebi gibi bestekârlar tarafından bestelenmiş ilahiler, müzik eğitimi almış koro tarafından okunur.

Törene, Hz. Muhammed'i (s.a.v.) öven naatı şerifin okunmasıyla başlanır. Naatı şerifin okunmasından sonra ney taksimine geçilir. Ney taksiminin bitiminde semazenler, semazenbaşının işaret ettiği yere geçip semaya başlarlar. Bundan sonra başlayan Devri Veledî ölümden sonra dirilmeyi betimler. Hırkası, kabri, sikkesi ve mezar taşı olan semazen; otururken ölmüş sayılır. Devri Veledî'den sonra başlayan ayinde semazenler hırkalarını usulünce çıkarır ve dünyevi işlerinden soyunurlar.

Sema törenlerinde selam bölümü dört kısımdan oluşmaktadır: 1. selâm, insanın kulluğunu idrak etmesini; 2. selâm, Allah'ın kudreti karşısında hayranlık duyulmasını; 3. selâm, kudret karşısında duyulan hayranlığın aşka dönüşmesini; 4. selâm, insanın kulluğa dönüşünü anlatır. Tören, okunan Kur'an-ı Kerim ve edilen dualarla bitirilir.



Görsel 1.37: Sema töreni

İcra edilmesi özen ve dikkat gerektiren bu tören, başından sonuna kadar birçok aşamada mistik anlamda semboller taşır. Sema esnasında dönmek tüm mekân ve yönlerde Allah'ı seyretmeyi temsil eder. Ayak vurmak, nefsin sınırsız ve doyumsuz isteklerini ayaklar altına alıp ezmek ve onunla mücadele edip nefsi mağlup etmektir. Kollarını yana açmak, en mükemmele yönelik bir acziyettir. Semada sağ elin yukarı, sol elin ise aşağı doğru kollar açık bir hâle gelmesi; sağ elle Tanrı'dan feyiz almak ve ondan başkasına yüz çevirmek, sol elle alınan bu feyzi dağıtmak anlamına gelmektedir (Görsel 1.37).



Halk oyunlarını en güzel şekilde ifade eden “Halk oyunları, bir ülkenin kimliğini yansıtan aynadır.” sözünü açıklayan bir kompozisyon yazınız. Kompozisyonunuzu yazarken aşağıdaki uyarıları dikkate alınız.

- Yazım ve imla kurallarına uyunuz.
- Kompozisyonunuzu örneklerle destekleyiniz.
- Akıcı bir dil kullanmaya özen gösteriniz.

En beğenilen kompozisyonu sınıf panosuna asınız.

1.2.2. Türk Halk Oyunlarına Eşlik Eden Çalgılar

Müziğin oluşumunu sağlayan çalgılar her yörenin yaşam şeklini, duyguyu ve düşüncelerini anlatmaya yarar. Çalgılar; icra özelliklerine göre mızraplı (tezeneli), yaylı, üfleli ve vurmali olmak üzere dört grupta incelenmektedir.

1. **Tezeneli (Mızraplı) Çalgılar:** Kemik, maden, ağaç, plastik gibi materyallerden yapılan ve telli çalgıları çalmakta kullanılan alete **mızrap** denir. **Tezene** ise Anadolu’da çokça tercih edilen ve kiraz ağacından yapılan mızrapa verilen isimdir.

Tezeneli çalgılara bağlama ailesi de denilmektedir. Türk dünyasında yaygın olarak kullanılan bu çalgılar; yapıları ve icra şekillerindeki benzerliklerden dolayı bağlama ailesi adı altında toplanmıştır. Bağlama ailesinde bulunan çalgılar gövde, göğüs, sap, perde, burgu, alt eşik, orta eşik, üst eşik ve tellerle birlikte dokuz bölümden oluşmaktadır. Genellikle yedi veya sekiz telli ve yirmi dört perdeli kullanılan çalgılardır. Yapı ve akort sistemine göre kopuz, bağlama, tambura, divan sazı, çöğür, bulgari, ırzva, cura gibi çeşitleri bulunmaktadır. Bağlama ailesi hem çalılıp hem de söylemeye imkân tanıdığı için Türk müziğinde çokça tercih edilen bir çalgı olmuştur. Bağlama ailesinin atası, Türk boylarının Orta Asya’dan 17. yüzyıla kadar kullandıkları kopuzdur.

Kopuz: Bağlamanın atası olarak kabul edilen kopuz, yarım armut şeklinde bir gövdeye ve bu gövdeye bağlı bir sapa sahiptir. Kopuzun at kılından üç adet teli vardır. Türklerin millî çalgısı olarak kabul edilen kopuzun geçmişi Hunlara kadar dayanmaktadır. Türkler, eski destanlarını ve sagularını (ağıt) anlatırken dinî törenlerinde kopuzu kullanmaktaydılar. 15. yüzyıldan itibaren kopuzun yerini bağlama ailesi almıştır (Görsel 1.38).



Görsel 1.38: Kopuz

Tar: Kuzeydoğu Anadolu ve Azerbaycan'da çalınan, on bir teli olan bir çalgı türüdür. Tarın iki bölümlü olan gövdesi genellikle dut ağacından yapılır. Tarın göğüs kısmı deri ya da büyükbaş hayvanların yürek zarıyla kaplanır (Görsel 1.39).



Görsel 1.39: Tar

Cura: Bağlama ailesinin en küçük çalgısıdır. Yörükler tarafından kullanılmaktadır. Üç ila altı tellidir ve curanın boyu 50 cm'dir (Görsel 1.40).



Görsel 1.40: Cura

Bulgari: Anadolu'nun güney ve güneybatısında ve Kayseri'de görülen bir çalgıdır. Curaya benzer. Üç ila dört telli bulgari, yerini curaya bırakana kadar mızrapsız olarak çalınmıştır.

Çöğür: Anadolu'nun pek çok yöresinde karşılaşılan çöğürün boyutu cura ile tambura arasındadır. Çöğür on iki tellidir.

Tambura: Türk halk müziğinin önemli bir çalgısı olan tamburaya halk arasında bağlama, saz, çöğür isimleri de verilmektedir. Boyut olarak bağlamadan küçük, curadan büyüktür. Tamburanın boyu 80-90 cm'dir. Yedi ila sekiz tellidir.

Bozuk: Kara düzen olarak da bilinen bu çalgı 80-90 cm uzunluğunda olup dokuz tellidir. Bu çalgının berrak bir sesi vardır.



Bağlama: Anadolu'da en çok tercih edilen çalgıdır. Bu nedenle mızraplı çalgılara adını vermiştir. Bağlamanın gövdesi; dut, kestane, ardıç, ceviz gibi ağaçlardan yapılır. Tellerin gerginliğini taşıyabilmesi için bağlamaya sert ağaçtan imal edilen bir sap takılır. Yedi tellidir. Bağlamaların standart bir boy ölçüsü yoktur. Her bağlama ustası kendine has ölçüler kullanır (Görsel 1.41).



Görsel 1.41: Bağlama

Divan Sazı: Dut, ardıç, gürgen ya da kestane ağacından imal edilmektedir. Bağlama ailesinin en tok sesi veren en büyük çalgısıdır. Görünüm olarak meydan sazına benzeyen divan sazının boyutu meydan sazına göre biraz daha küçüktür. Divan sazın boyu 110 cm'dir. Yedi ila dokuz teli bulunmaktadır.

2. **Yaylı Çalgılar:** Sert bir ağaçtan elde edilen, hafif eğimli yayın iki ucuna at kılı gerdirilerek yayın çalgının tellerine sürtülmesiyle çalınan çalgılara **yaylı çalgılar** denir. Yaylı çalgıların kökeni Orta Asya Türklerinin ıklığ adı verilen çalgılarına dayanmaktadır. Türkler, silah olarak kullandıkları ok ve yayın çıkardığı sestten esinlenerek yaptıkları bu çalgıya ıklığ / okluğ adını vermişlerdir. Yaylı çalgıların adları ve şekilleri farklı olsa da tel sayıları ve icra şekilleri aynıdır. Kabak kemane, rebap, kemençe, hegit ve ıklığ yaylı çalgılara örnek verilebilir.

Kabak Kemane: Su kabağının kesilmesi ile oluşan gövdesine ince deri gerilerek ve sap takılarak yapılan bir enstrümandır. Çalgıyı dize dayayıp rahatça çalabilmek için gövdenin alt kısmında bir demir çubuk yer alır. Üç tellidir. Kemanenin yayına at kılı takılır. Genellikle Ege Bölgesi, Teke yöresi ve Güneydoğu'da kullanılır (Görsel 1.42).



Görsel 1.42: Kabak kemane

Kemençe: Genellikle Karadeniz Bölgesi'nde kullanılır. Dut, ceviz, erik, ardıç gibi ağaçlardan yapılır. Üç tellidir. Standart bir ölçüsü olmayan bu çalgının boyu 40-50 cm'dir. Genellikle tek başına çalınır (Görsel 1.43).



Görsel 1.43: Kemençe

Rebap: Mevlevi ayinlerinde kullanılan ve kabak kemaneye benzeyen bir çalgıdır. Yayla çalınır. Ceviz ya da Hindistan cevizinden imal edilir (Görsel 1.44).



Görsel 1.44: Rebap



3. Üflemeli Çalgılar: Nefes yoluyla üflenerek çalınan çalgılardır. Nefesli çalgılar da denilen üflemeli çalgılar; ağaç ve metal üflemeli çalgılar olmak üzere ikiye ayrılır. Türk halk müziğinde üflemeli çalgılar dilli, dilsiz, kamışlı ve tulumlu olarak dört gruba ayrılır.

Dilli Üflemeli Çalgılar: Çoğunlukla ağacın içi oyularak yapılmaktadır ve bu çalgıların ağız kısımlarında nefesi kontrol etmek amacıyla yapılmış **dil** adı verilen bir parça bulunmaktadır. Dilin bitiş noktasında sazın üstünde veya altında sesin çıkışını sağlayan bir oyuk bulunmaktadır. 20 cm'den 80 cm'ye kadar farklı boyları bulunmaktadır. Dilli üflemeli çalgılarda sesi farklı tonlarda çıkarabilmek için yedi üstte, bir altta olmak üzere sekiz delik yer alır. Dilli kaval, kaval düdüğü, tütek, dillice, veli düdüğü vb. dilli üflemeli çalgılara örnektir.

Dilsiz Üflemeli Çalgılar: Ağaç veya pirinçten imal edilmektedir. Bu çalgıların boyları 20 ila 80 cm arasında değişmektedir ve dilli üflemeli çalgılar gibi sekiz deliği bulunmaktadır. Dilsiz kavalı daha çok çobanlar tercih etmektedir. Elâzığ ilinde kartal kemiğinden yapılan çığırtma, güneyde ve Antakya'da yaygın olan argun, Antep ve Urfa yöresinde yaygın olan zambır dilsiz üflemeli çalgılara örnektir.

Kamışlı Üflemeli Çalgılar: En bilinen örneği zurnadır (Görsel 1.45). Zurnanın lüle, sipsi ve zıpçıktan oluşan üç bölümü vardır. Ege Bölgesi'nde **sipsi** adı verilen ve su kamışından yapılan kamışlı üflemeli çalgı bulunmaktadır. İki sipsinin bir araya getirilmesiyle başka bir üflemeli çalgı elde edilmektedir. Azeri Türklerinin balaban adını verdikleri lüle ve kamış olmak üzere iki parçadan oluşan **mey** de kamışlı üflemeli çalgılar arasında en bilinenlerdendir.



Görsel 1.45: Zurna

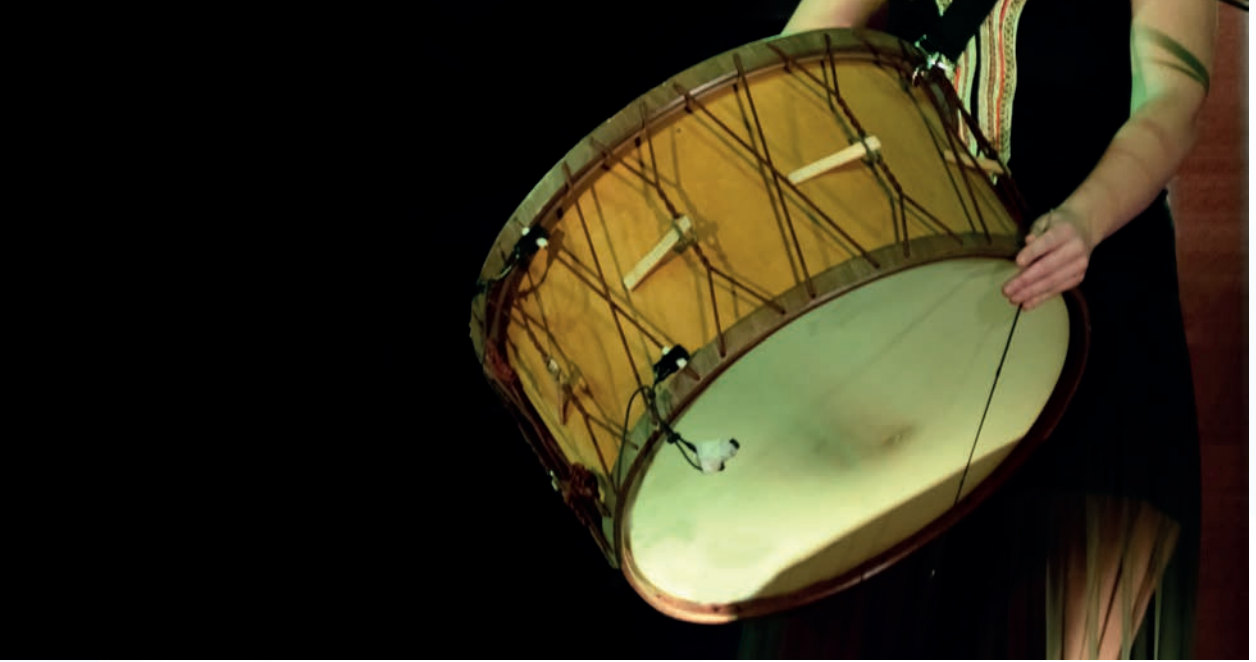
Tulumlu Üflemeli Çalgılar: Kuzeydoğu Anadolu'da kullanılmaktadır. Bölge halkının "tulum zurna" adını da kullandığı tulum; oğlak, koyun ya da süt kuzusu gibi hayvanların derisinden imal edilmektedir. Ağızlık, gövde ve nav adı verilen üç kısımdan oluşur. Genellikle şimşir ağacından yapılan ağızlığa üflenmesiyle gövdede hava birikir ve gövdede biriken hava nav kısmından dışarı çıkar (Görsel 1.46).



Görsel 1.46: Tulum

4. **Vurmalı Çalgılar:** Tarihin en eski çalgılarından. Vurmalı çalgılara elle ya da sert bir aletle vurularak bunlardan ses çıkartılır. Davul, tef, dümbelek vurmalı çalgılara örnek verilebilir.

Davul: Vurmalı çalgıların Anadolu'da en çok kullanılanıdır. Davulların boyutları farklılık gösterse de yapıları hemen hemen aynıdır. Yuvarlak bir kasnağın üzerine deri gerdirilmesiyle oluşur. Davulun yapımında genellikle keçi veya dana derisi kullanılır. Davul; tokmak, saz veya çubukla deriye vurularak çalınır (Görsel 1.47). Tokmak; ahlat ve gül ağacından, çubuk ise kızılıçık, gürgen gibi ağaçlardan yapılır.



Görsel 1.47: Davul



Görsel 1.48: Tef

Tef: Davul gibi ince bir çembere deri geçirilmesiyle yapılan ve elle çalınan vurmalı çalgıların en bilinenlerindedir. Bazı yörelerde teflerin etrafına ziller de takılmaktadır (Görsel 1.48).



Görsel 1.49: Dümbelek

Dümbelek: Darbuka adı ile de bilinen dümbelek de vurmalı çalgılar arasında yer almaktadır. Dümbeleğin gövdesi topraktan ya da metalden yapılır (Görsel 1.49).



ARAŞTIRINIZ



Yaşadığınız yörenin halk oyunlarında kullanılan çalgıların nasıl ortaya çıktığını araştırınız. Araştırma sonuçlarınızı sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1.

EŞLEŞTİRME

ETKİNLİK

Aşağıdaki kelimeleri ilgili görselle eşleştiriniz.

TAR



SEMA

CAMADAN



KÖROĞLU

KOPUZ



TEF

TULUM



DÜMBELEK

BAĞLAMA



ZEYBEK

ZURNA



REŞİK

KABAK
KEMANE

HORON

CURA



KAŞIK

KEMENÇE



SEMAH

1.2.3. Türk Halk Oyunlarını Sergilerken Giyilen Giysiler

Anadolu'da giysiler zamanla değişime uğrasa da kendi karakteristik özellikleri ile diğer toplumların giysilerinden ayırt edilebilir özellikler taşımaktadır. Halk oyunlarında yörelerde giyilen gelenekselmiş kıyafetler giyilir. Bunun için yapılmış özel kıyafetler yoktur.

Her yöre, şehir ya da bölge giysileri birbirinden farklı özellikler taşır. Her yörenin tarımsal faaliyetleri, doğa ve iklim şartları farklılık göstermekte ve kıyafetler de buna göre şekil almaktadır. Aynı amaçla kullanılan ve benzer özellikleri olan giysiler yöreden yöreye farklı isimlerle anılabilmektedir. Giysiler ve giysilerle bir bütünlük içerisinde olan süsler, yörelerin kültürünü yansıtan en önemli unsurlardan biridir. Halk oyunu oynayanlar taşıdıkları giysileri ile bir bütünlük içindedir.

a) Trakya: Osmanlı saray kültüründen etkilenen bölgede pamuk, kadife, ipek kumaşlar ve bu kumaşlardaki işlemler öne çıkmaktadır. Giysiler Balkan kültürüyle benzer özelliklere sahiptir. Erkek giysileri daha sade iken kadın kıyafetleri; yeşil, mor, bordo kıyafetler üstüne sırma işlidir.

Erkek Giysileri: Cepken, cebedar, potur, gömlek, kuşak, boyun yağık, peşkir, köstek, keçe, fes, yün çorap ve yemeni.

Kadın Giysileri: İşlemeli cepken, bol şalvar, gömlek, önlük, işlemeli mendil, yün çorap, kuşak ve yemeni (Görsel 1.50).



Görsel 1.50: Çanakkale yöresi kadın kıyafetleri

b) Doğu Anadolu: Bölgede üç farklı giyim şekli görülmektedir. Bu giyim şekilleri şöyle sıralanabilir:

Erkek Giysileri

1. Hakkâri, Bitlis, Van, Siirt, Diyarbakır, Ağrı, Muş ve Şırnak: Şal, şepik, gömlek, kuşak, camadan, çorap ve çarık (harik-reşik).



2. Diyarbakır, Elâzığ, Ağrı, Bingöl ve Tunceli: Yelek, şalvar, gömlek, kuşak, camadan, köstekli saat, çarık, papak, keçe külah, poşu ve pazubent.
3. Erzurum ve Bayburt: Yelek, zıpka, gömlek, kuşak, köstekli saat, poşu, çorap ve ayakkabı.

Kadın Giysileri

1. Bitlis, Siirt, Muş, Van, Diyarbakır ve Erzincan: Fistan, yelek, şalvar, önlük, kuşak, kofi (başlık), poşu, çorap ve çarık.
2. Erzurum, Erzincan ve Elâzığ: Bindallı, kemer, başlık, çorap, ayakkabı ve şalvar.
3. Hakkâri, Siirt ve Şırnak: Basma, kadife ya da pazenden fistan, üstü sırma işlemeli ipek kumaştan yelek (kutik), iç elbise, kestravan, poşu ya da kofi, kemer, şalvar, çorap ve çarık (Görsel 1.51).



Görsel 1.51: Hakkari genç halk oyunları ekibi

- c) **Doğu Karadeniz:** Bölgede Karadeniz kültürünün ortak değerler taşımasından dolayı kullanılan erkek giysileri birbirine büyük oranda benzemektedir (Görsel 1.52).

Erkek Giysileri: Yelek, cepken, zıpka (ziğva), başlık (kabalak), gömlek, köstekli saat, hamayıl (muska), silahlık, fişeklik ve çizme.

Kadın Giysileri

1. Artvin ve Trabzon: Kadife cepken, üç etek, iç elbise, şalvar, başlık, kemer / kuşak, kolye, çorap ve ayakkabı.
2. Artvin, Trabzon, Rize, Giresun ve Ordu: Fistan, içlik, şalvar, yelek, peştamal, pullu tülbent, kuşak, çorap ve ayakkabı.

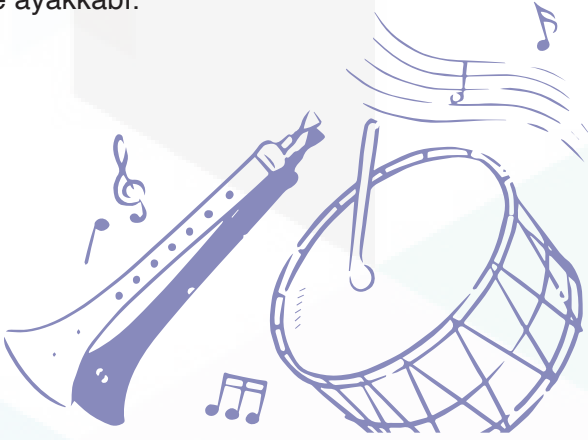


Görsel 1.52: Karadeniz halk oyunları ekibi

ç) **Batı Anadolu:** Pomak, Rum ve Çerkez kültürünün etkileri bölge giysilerinde de görülmektedir. Bölgedeki Yörükler hâlen geleneksel yaşamlarını devam ettirmektedir (Görsel 1.53).

Erkek Giysileri: Oyalı başlık, boyunluk (dolak), gömlek, camadan, sallama, potur, kuşak, yorgan kuşak, silahlık, tozluk ve körüklü çizme.

Kadın Giysileri: Cepken, gömlek, etek, gümüş kemer, yemeni (tûlbent), çiçekli başlık, şalvar, çorap ve ayakkabı.



Görsel 1.53: Balıkesir'in yöresel kıyafetleri

d) **Güneydoğu Anadolu:** Geleneklerine sıkı sıkıya bağlı olan bölgede Türkmen ve Arap kültürünün özellikleri görülür.

Erkek Giysileri: Kıras, kuşak, başlık, derpi (şalvar), çarık ve çorap (Görsel 1.54).

Kadın Giysileri: Fistan, şalvar, kuşak, yelek, başlık, önlük, çorap ve yemeni.



Görsel 1.54: Adıyaman yöresi erkek kıyafeti



e) **Akdeniz:** Ege Bölgesi'nden Kahramanmaraş'a kadar Yörük kültürü yoğun olarak görülür. Halkın geleneksel giysileri de genel itibarıyla aynıdır.

Erkek Giysileri: Başlık (fes / yün başlık / külah), işlemeli cepken, potur, gömlek, kuşak, çorap ve çarık.

Kadın Giysileri: Başlık (fes / tepelik / kefiye), yemeni, göynek, üçetek, yelek, şalvar, kuşak, çorap ve çarık (Görsel 1.55).



Görsel 1.55: Mersin'in yöresel kıyafetleri

f) **İç Anadolu:** Çorum ve Ankara'daki seymen giysileri gösterir (Görsel 1.56). Efe kostümleriyle benzer özellikler gösterir. Tokat, Sivas ve Yozgat illerinin kostümleri Alevi kültüründen izler taşır. Ankara ve Eskişehir kadın giysilerinde Osmanlı saray etkileri görülür.

Erkek Giysileri: Başlık (kep), kefiye, işlemeli camadan, potur, kuşak, çorap, dizlik ve yemeni.

Kadın Giysileri: Üçetek, cepken, şalvar, dizlik, fes, tepelik, yazma, çorap ve yemeni.

g) **Marmara:** Osmanlı Devleti'nin önemli şehirlerinin yer aldığı bu bölge çok fazla göç almıştır. Bu nedenle bölgeye ait genel bir giysinin varlığı yerine gelen toplulukların kendilerine ait giysileri kabul görmüştür.

Erkek Giysileri: Yağlık, fes, camadan, kısa işlemeli şalvar, kuşak, mendil, poşu, çorap ve deri pabuç.



Görsel 1.56: Seymen kıyafeti

Kadın Giysileri: Güpürlü yazma, gömlek, önlük, şalvar, kuşak, çorap ve deri pabuç (Görsel 1.57).



Görsel 1.57: Bursa yöresi geleneksel kadın kıyafeti ve başlığı



Farklı bölgelerde farklı kültürlerin çeşitlilik göstermesi iklim, fiziki konum vb. çevresel faktörlerden nasıl etkilenir? Örnekler vererek sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1.2.4. Bölgelere Göre Oynanan Türk Halk Oyunu Adları

Halk oyunları bölgesel ve yöresel danslardır. Üslup ve tarz olarak Anadolu'da yaygın ortak özellikler bulunsa da ufak hareketlerle birbirlerinden ayrılır. Kimi oyunların genel olarak belirli bölgelerde yoğunlaşması nedeniyle bu bölgelere oyunların adı verilmiştir. Ege ve Batı Anadolu zeybek bölgesi, Doğu Karadeniz horon bölgesi, İç Anadolu halay bölgesi, Doğu Anadolu bar bölgesi, Trakya hora bölgesi isimlerini almıştır. Ancak bir bölgede oynanan bir oyun başka bir bölgede de görülebilir. İç Anadolu'da yaygın olan halaya Doğu, Kuzey ve Güney Anadolu'da da rastlanması gibi.

Türkiye belli başlı şu coğrafi bölgelere ayrılır:

Doğu Anadolu Bölgesi halk oyunları bakımından zengindir. Erzurum ve Bayburt'ta bar oyunları, Kars ve Iğdır'da halay oynanır. Azerbaycan Türklerinin "yallı" türü oyunları vardır. Elâziğ, Malatya, Van, Tunceli, Erzincan, Ağrı ve Ardahan'da halay ve govend adlı oyunlara rastlanır. Bölgede davul, zurna, klarnet, kaval halk oyunlarına eşlik eden çalgılardır.

Bitlis: Arkuşa, aşırma, berete, Bitlis koçarisi, bizank, değirmenci, garzani, geşenk, güvenk, har-koşte, küccari, lezgi, nare, papori, sepe, teşi, tıringo, beş minare vb.

Bingöl: Aşırma, çepik, gırani, herrani, kip, koçari, küvent, nari, sekme, tekayak vb.

Elâziğ: Alkış oyunu, Arapgir halayı, avreş, büyük ceviz, çaydaçıra, Cezayir, delilo, Elâziğ tamzarası, Fatmalı, güvercin, halay, keçike vb.



Erzurum: Ağırılama, ahçik, aşırma barı, aşşahtan gelirem, atın üstünde eyer, çift beyaz güvercin, başbar, delilo, döne, hançer barı, heynare, hoş bilezik, ikinci bar, tavuk barı, kavak, koçari, sekme, sarhoş barı, tamzara, temirağa, turna barı vb.

Kars: Ağır bar, ağır terkeme, Ahıska barı, akışta, allı yeşilli mendil, Ardahan barı, Arzumani, aske-rani, ay ışığı, Azerbaycan, ceylani, çember, Çıldır barı, diringi, elmas, lezinka, Gülabi, İğdir barı, kılıç kalkan, kent vari, lezgi oyunu, Mustafa Kemal Paşa, ondört, papiri, Senem, süsen sümbül, yüzbir, Şamil, kıskanç vb.

Muş: Ağır govent, aşırma, aysaki, harkuşte, karzani, koçari, ördek, tella, yalkuşta vb.

Van: Ağır güvenk, papuri, baso, kuççari, güvenk, hırhır, kersi, lezgi, lorke, nare, papori, toycular vb.

Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde cümbüş, tambur, keman, ut, kanun, kaval, mey, ney, bağ-lama, def, halay ve zurna yörede kullanılan başlıca çalgılardır.

Bölgenin önemli kültür merkezlerinden olan Gaziantep'te, Barak aşiretine ait oyunlar da bulun-maktadır.

Gaziantep: Ağırılama, çepikli, derikko, dokuzlu, Fadige, leylim, mani, mendilli, Meryem, Oğuzlu, seçe oyunu, şirin nar, şirvani, yedi deve vb.

Diyarbakır: Çeçen, çepik, delilo, esmer, lorke, nare, halay, girani vb.

Karadeniz Bölgesi'nde Trabzon ile Artvin illeri öne çıkmaktadır. Artvin'de horon dışında bar, iç kesimlerde ise halaya rastlanır. Horon, Batı ve Orta Karadeniz'de horon, davul zurna eşliğinde oynanır.

Trabzon: Akçaabat sıksarası, artırma horonu, atlama horonu, Giresun karşılaşması, haça havası, kız horonu, Maçka düz horonu, sallama, sıksara tatyan, ters ayak, tik horon, yüksek oyun vb.

Artvin: Akışta, Artvin barı, ata barı, cilveloy, coşkun Çoruh, deli horon, düz horon, hançer barı, Karabağ, kartal oyunu, kürdün kızı, koçari, ondört, sallama, sarıçiçek, tamara, Uzundere vb.

Çorum: Çorum halayı, dillala, fidayda, iğneli gelin, sinsin vb.

Ordu: Dik horon, düz hava, horon, karşılaşma, mendil oyunu, pıçak oyunu, sallama, sarı kız, zaman vb.

Rize: Akçaabat, bıçak oyunu, çift ayak, davul zurna horonu, kılıç oyunu, pabuç kıran, papulat, Rize horonu, sıksara titreme horonu, Tonya vb.

Tokat: Arguvan semahı, aşma, çeçer, Çiçek Dağı, diley, ellik halayı, garkın, gönüller zamahı, hanım kızlar, İbiski halayı, kandilli, kırat zamahı, kırklar zamahı, kızık halayı, omuz halayı, simsim, üçayak vb.

İç Anadolu Bölgesi'nin Konya ve Kırşehir illerinde kaşıkla oynanan oyunlar yaygınken Niğde, Nevşehir, Sivas ve Yozgat'ta halay ve ağırılmalar görülür. Ankara, seymen oyunları ile diğer iller-den farklılaşır.

Bölgede davul zurna başta olmak üzere Ankara ve Kırşehir'de eşlik sazı olarak bağlama da tercih edilir. Kırşehir ve Yozgat'ta kaşık, tencere kapağı gibi araçlar oyunlarda kullanılmaktadır.

Ankara: Ankara zeybeği, misket vb.

Afyon: Dolaşık, Karakoç, sallama, tura oyunu, yürütme, zabbak, engine, Hatçem vb.

Sivas: Abdurrahman halayı, Arnavut halayı, bico, çedene, çekirgem, çemberim, düz halay, erkek iş halayı, garipler samahı, Hanım Esme, haramiler, horhon bicosu, hoş bilezik, karamuk, Karahisar diki, kartal halayı, kızık halayı, köy ağırlaması, köy-iş halayı, Madımak, maro, sarı kız, sarı zeybek, Sivas halayı, sürütme, tamzara, tamzaranın, tek ayak, özün teki, özen teki, Temur Ağa, zahma vb.

Yozgat: Allı turna, burçak tarlası, çevirme halay, Çiçek Dağı, dilo, ellik halayı, gelin bindirme, Halime, horoz oyunu, kabak halayı, kadın halayı, kıyık halayı, sinsin vb.

Akdeniz Bölgesi'nin Kahramanmaraş, Hatay ve Adana illerinde ağırlıklı olarak halay oynanır. Mut, Silifke ve Anamur ilçelerinde ise zeybek oynanmaktadır.

Çaya zeybeği, ham çökelek, keklik, Kıbrıs zeybeği, portakal zeybeği, Silifke'nin yoğurdu, Silifke zeybeği, tek zeybek, tımbıllı, yayla yolları, generali, zeytin dalları, Türkmen kızı, mendilli gibi oyunlar bu üç ilçede görülmektedir. Antalya, Burdur ve Isparta illerinde teke oyunları / teke zortlatması oynanır.

Davul-zurna, davul-klarnet bölgede halk oyunlarında kullanılan çalgılardır.

Burdur: Ağır zeybek, al yazmanın oyası, Burdur zeybeği, emmim oğlu, develi, gıcır gıcır, harmandalı, kabardıç, lili, menekşeli, serenler, teke zortlatması vb.

Silifke: Keklik, Kıbrıs zeybeği, portakal zeybeği, sallama, Silifke'nin yoğurdu, Silifke zeybeği, Türkmen kızı, yayla yolları vb.

Ege Bölgesi'nde bayramlarda, ulusal günlerde, düğün ve eğlencelerde zeybek oynanır. Her zeybek oyununun kendine has bir tavrı vardır.

Aydın: Aydın zeybeği, harmandalı, iki parmak zeybeği, Koca Arap zeybeği vb.

Denizli: Ağır Tavas zeybeği, tek parmak, Tavas zeybeği vb.

Fethiye: Dalaman, ginik oyunu, Kadioğlu zeybeği, Kınık oyunu, Koca Arap vb.

İzmir: Arpazlı zeybeği, dağlı zeybeği, gündoğdu, Koca Arap, kordon zeybeği, kozak zeybeği, Ödemiş zeybeği, Somalı zeybeği, yalabık zeybeği, Yörük Ali, iki parmak zeybeği, sabah namazı, kırmızı buğday, süslü jandarma vb.

Kütahya: Alay, araba, çember, çömlek oyunu, davaz zeybeği, Emet zeybeği, harmandalı, Kütahya zeybeği, sefer oyunu, turna oyunu vb.

Muğla: Alı da verin, eski tavaş zeybeği, ferayi zeybeği, Kadioğlu, Kerimoğlu, kuru oğlan, sabah namazı, soğuk kuyu vb.

Marmara Bölgesi'nde özellikle Çanakkale, Bilecik ve Sakarya'da zeybek oyunları, halay ve karşılama oyunlarına rastlanır.

Oyunlara eşlik eden çalgılar; davul-zurna, davul-klarnettir. Ancak keman, ut, kanun, cümbüş gibi çalgılar da eşlik çalgısı olarak kullanılmaktadır.

Balıkesir: Azime, Balıkesir zeybeği, bengi, pamukçu bengisi, ikili güvende, toplu güvende vb.

Trakya: Ali Paşa, Arzu ile Kamber, Deli Paşa, drama karşılaması, Dramalı Hasan, eski kasap, Fatoş, kabadayı, Kara Yusuf, kasap horosu, kazibe, mendilli, üçayak, gayda, Balkan gaydası, zigoş vb.

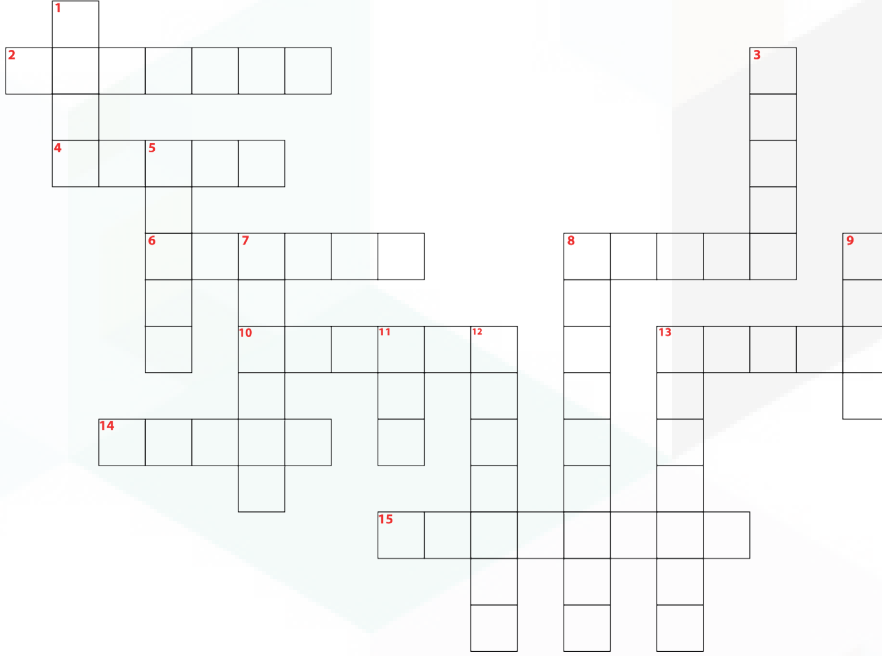


2.

ETKİNLİK

ÇENGEL BULMACA

Aşağıdaki soruların cevaplarını çengel bulmacada verilen boşluklara yazınız.



SOLDAN SAĞA

2. Bolu Beyi'ne başkaldıran halk kahramanı, ozan.
4. At kılından üç adet teli olan, Türklerin millî çalgısıdır.
6. Boyun ve alına bağlanan yemenidir.
8. Genellikle Karadeniz Bölgesi'nde oynanan oyundur.
10. Efeler tarafından oynanan köklü bir oyun türüdür.
13. Oyunu oluşturan farklı hareketlerin her birine verilen isimdir.
14. Alevi ve Bektaşilerin ibadet amacıyla gerçekleştirdikleri bir oyun türüdür.
15. Kadife üzerine sim sarma tekniğiyle işleme yapılan bir fistan çeşididir.

YUKARIDAN AŞAĞIYA

1. Keçeden yapılan beyaz renkli başlıktır.
3. Erkeklerin giydiği kısa konçlu Avrupa biçimi bir ayakkabı adıdır.
5. Halayın sonunda bulunan kişiye denir.
7. Telli çalgıları çalmakta kullanılan alete denir.
8. Halayı yönlendiren kişiye denir.
9. Genellikle Trakya Bölgesi'nde oynanan oyundur.
11. Genellikle Kuzeydoğu ve Doğu Anadolu Bölgeleri'nde oynanan oyundur.
12. Genellikle Karadeniz Bölgesi'nde kullanılan üç telli çalgıdır.
13. Türk Dil Kurumuna göre halk bilimi demektir.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerde (...) ile boş bırakılan parantezlere cümlelerde verilen bilgiler doğru ise “D”, yanlış ise “Y” yazınız.

1. (...) Folklor, yaşayan bütün sosyal grupların maddi, manevi ve kültürel bütün özelliklerini araştıran bilim dalıdır.
2. (...) Halk oyununun tarihsel süreci; doğayı taklitten dinî törene, dinî törenden de eğlenceye dönüşen bir görünümüdür.
3. (...) Coğrafi koşulların insana cömert davrandığı yörelerde oyunlar daha sert ve kısıtlıdır.
4. (...) Tavır; bireysel, yöresel, bölgesel olarak benzerlik gösteren sözlü bir anlatım biçimidir.
5. (...) Yörelerde giyilen geleneksel halk giysileri, bugünkü halk oyunları ekiplerinin özel kıyafetleri hâline gelmiştir.
6. (...) Horanın Türkiye’de bilinen en önemli örnekleri kasap havası ve gelin damat oyunudur.
7. (...) Türkiye’nin güneybatısında oynanan oyunlara cura ve sipsi eşlik eder.
8. (...) Sert bir ağaçtan elde edilen, hafif eğimli yayın iki ucuna at kılı gerdirilerek yayın çalgının tellerine sürtülmesiyle çalınan çalgılara yaylı çalgılar denir.
9. (...) Kuzeydoğu Anadolu’da kullanılan tulum, dana derisinden imal edilmektedir.
10. (...) Kadınlar arasında yapılan eğlencelerde leğen, bakraç, sini vb. eşyalar çalgı gibi kullanılır.

B) Aşağıdaki cümlelerdeki boşlukları doğru sözcüklerle doldurunuz.

11. Göze ve kulağa hoş gelecek biçimde düzenlenmiş, ölçülü ve dengeli hareketlerin müzikle bütünleşmesine denir.
12. Anadolu’daki halk oyunlarında ateş kültürünün etkisi her yörede oldukça sık görülür. Bu tarz oyunlara Anadolu’da denir.
13. Mevlevilik felsefesi sonucunda oluşan yalnız yapılan ve kendi etrafında dönme hareketinden oluşan dinî törendir.
14. Ayak sayısı üzerine kurulan ve vücut hareketleriyle de desteklenen temel kurgulara denir.
15. Ege Bölgesi ve Trakya yöresinde toplu oynanan oyunlarda topluluğu idare eden kişiye denir.
16. Silifke’nin yoğurdu, keklik, yayla yolları, Silifke sallaması ve Türkmen kızı örneklerindedir.
17. Kemik, maden, ağaç, plastik vb. materyallerden yapılan ve telli çalgıları çalmak için kullanılan alete adı verilmektedir.
18. Mevlevi ayinlerinde kullanılan kabak kemaneye benzer ve yayla çalınır.



19. Yuvarlak bir kasmağın üzerine deri gerdirilmesiyle oluşan vurmali çalgıların Anadolu'da en çok kullanılanıdır.
20. Hakkâri, Siirt ve Şırnak'ta basma, kadife ya da pazen kumaştan dikilen tek parça kadın elbisine adı verilir.

C) Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak doğru cevabı işaretleyiniz.

21. Aşağıdakilerden hangisi folklorun kültüre katkılarında biri değildir?

- A) Aynı kökene sahip soydaşlar ile kültürel bağların kopmasını engeller.
 B) Diğer bilim dallarının gelişimine yardımcı olur.
 C) İnsanları sınıflandırıp insanların tek tipleşmesine neden olur.
 D) Millî kültür, folklor sayesinde geleneklerini devam ettirir ve korur.
 E) Toplumun gelişim ve değişim dönemleri hakkında bilgi verir.

22. Aşağıdakilerden hangisi Türkiye'de kurulan halk oyunlarının ilk topluluğudur?

- A) Adana Halk Oyunları Derneği
 B) Anadolu Halk Bilgisi Derneği
 C) Ankara Halk Oyunları Derneği
 D) Turizm Folklor Araştırma Kurumu
 E) Türkiye Halk Oyunları Federasyonu

23. Aşağıdakilerden hangisi Türk halk oyunlarının değişimine etki eden unsurlardan değildir?

- A) Coğrafi koşullar
 B) İslamiyet
 C) Teknolojik gelişmeler
 D) Türk mitolojisi
 E) Oynayanların fiziksel özellikleri

24. Aşağıdakilerden hangisi Türk halk oyunları oynanış formlarından biri değildir?

- A) Daire (çember)
 B) Düz sıra
 C) Karşılıklı iki düz sıra
 D) Yan yana iki düz sıra
 E) Yarım ay veya yarım yay

25. Aşağıdakilerden hangisi Erzurum, Bayburt, Ağrı, Kars, Erzincan gibi illerde oynanan halk oyunlarında topluluğu yönlendiren kişiye verilen addır?

- A) Barbaşı
 B) Çavuş
 C) Halaybaşı
 D) Horonbaşı
 E) Pöçük

26. Aşağıdakilerden hangisi halayın çok yavaş başlayan ilk bölümüne verilen addır?

- A) Abanma
 B) Ağırlama
 C) Yaslama
 D) Yeldirme
 E) Zahma

27. Genellikle Kuzeydoğu ve Doğu Anadolu Bölgesi'nde görülen en az beş oyuncunun omuzlardan ya da el ele kenetlenerek, düz dizi veya ay biçimi oluşturarak oynadığı oyuna ne ad verilmektedir?
- A) Bar B) Halay C) Horon
D) Kaşık E) Sema
28. Aşağıdakilerden hangisi horona eşlik eden çalgılardan değildir?
- A) Davul B) Kemeçe C) Tar
D) Tulum E) Zurna
29. Aşağıdakilerden hangisi bağlamanın atası ve Türklerin millî çalgısı olarak kabul edilen çalgıya verilen addır?
- A) Bulgari B) Cura C) Çöğür
D) Kemeçe E) Kopuz
30. Aşağıda verilen bilgilerden hangisi yanlıştır?
- A) Halk oyunu, uygarlığın ilerlemesiyle birlikte törensel niteliklerini kaybederek zamanla seyirlik eğlenceye dönüşmüştür.
- B) İnsanların yaşadığı coğrafi koşullar; toplumların karakter yapısı, kültürü, giyimi, oyunlarını etkiler.
- C) Orta Asya Türk kültüründeki hayvan, ağaç, ateş ve toprak kültleri de Anadolu halk oyunlarından birçoğunun temelini oluşturmaktadır.
- D) Türk halk oyunları, başka ülkelerde yaşayan soydaşlar ile kültürel bağları koparır.
- E) Türk halk oyunlarının değişiminde Orta Asya kültürü, İslam kültürü, Anadolu kültürü ve Batı kültürü etkili olmuştur.

2. ÖĞRENME BİRİMİ TÜRK HALK OYUNU UYGULAMALARI



KONULAR

- 2.1. TÜRK HALK OYUNU UYGULAMASI
- 2.2. HALK OYUNU SAHNELEMESİ

TEMEL KAVRAMLAR

- Form
- Paten
- Sahne dengesi
- Koreografi
- Sahne
- Sahne düzenlemesi

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Sahne ortamında izlediğiniz bir halk oyunu gösterisinde sizin için en dikkat çekici unsurlar neler olmuştur? Gözlemlerinizi sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.
2. Hazırlayacağınız bir halk oyunu gösterisinde nelere dikkat edersiniz?

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

1. Türk halk oyunlarında uygulama örnekleri
2. Türk halk oyunlarının nasıl sahneleneceği

2.1. TÜRK HALK OYUNU UYGULAMASI

Halk oyunlarının öğretiminde üç tür yöntem uygulanmaktadır. Bu yöntemler geleneksel, klasik ve bilimsel yöntemlerdir.

Geleneksel Yöntem: Oyuncuyu zorlayıcı ya da oyuncunun yapması gerekenleri öğreten bir öğretici yoktur. Temel hedef, oyuncuya tecrübeli bir oyuncu topluluğu ile oynama fırsatı vermektir. Kişi, doğal ortamda tamamen kendisi için hareket eder; yaşam tarzını, duygu ve isteklerini kendine has tavrı ile oyuna yansıtır.

Klasik Yöntem: Doğal ortam dışında, usta çırak ilişkisine dayanan ve parçadan bütüne metodu kullanılarak uygulanan yöntemdir. Öğreticinin gruba oyun adımlarını vermesiyle gerçekleşen bu yöntemde sayıya dayalı ve zaman zaman ezginin kullanılmasıyla çalışma yapılır.

Bilimsel Yöntem: Geçerli metot ve teknikler kullanılıp adım analizleri yapılarak oyun öğretilir. Oyunların arşivlenmesi ve koreolojik yapılarının incelenmesine olanak sağlayan bir yöntemdir.

2.1.1. Halk Oyunlarında Kullanılan Öğretim Süreci

Halk oyunlarında oyunculara; bilgi, beceri ve davranış kazandırmak için dört aşamadan oluşan bir öğrenim süreci öngörülmektedir (Tablo 2.1). Bu süreç içinde oyuncunun teknik ve artistik yönden gelişimi sağlanarak başarıya ulaşması hedeflenmektedir.

Tablo 2.1: Halk Oyunları Öğretim Sürecinin Aşamaları

SIRA	AŞAMALAR	AÇIKLAMA
1.	Hazırlık Aşaması	<ul style="list-style-type: none"> Oyuncuya halk oyunlarını sevdirecek, oyuncuda ilgi ve merak uyandıracak, oyuncunun kendine ve çevresine güvenini sağlayacak çalışmalar yapılır. Geçmişten bugüne kadar süregelen oyunlara sahip çıkılması, oyunların gelecek kuşaklara sağlıklı bir biçimde aktarılması gereği ifade edilir. Halk oyunlarını sahnelemenin önemi belirtilir. Halk oyunları hareketlerini yapmanın vücudu nasıl etkilediği anlatılır.
2.	Bilgilendirme Aşaması	<ul style="list-style-type: none"> Oyuncuya; oyunun adı, yöresi, yörenin coğrafi yapısı, tarihi, iklimi, ekonomisi, yaşam şartları, kültürel etkileşimleri, yöredeki etnik gruplar vb. hakkında açıklamalar yapılır. Oyunların genel adım yapıları, kuruluş ve biçimsel formları, geleneksel müzik formları; oyunlarda kullanılan çalgılar, yöresel giysi, takı ve aksesuarlar ile oyun türü hakkında bilgiler verilir.



		<ul style="list-style-type: none"> • Oyun ile ilgili görsel tanıtlar yapılır, müziğin geleneksel ve varsa düzenlenmiş örnekleri dinletilir. • Oyunun kökeniyle ilgili efsane, öykü vb. varsa anlatılır. • Varsa oyunun dayandığı teması vurgulanır, adının anlamı açıklanır. • Oyunda kullanılan araç gereç belirtilir. • Oyunu oluşturan bölümler, oyunun adım cümleleri ve sıralanışı verilir. • Müzik ve ritim notaları aktarılır.
3.	Uygulama Aşaması	<ul style="list-style-type: none"> • Bilgilerin beceriye dönüştürüldüğü bu aşamada öğretici gösterip yaptırma yöntemini uygular. • Öğretici; oyunu sırası ile ve aşamalı olarak öğretmeli, bir beceriyi tam öğretmeden bir diğerine geçmemelidir. • Yeterli becerinin kazanılabilmesi için oyuncuya zaman ve tekrar etme şansı tanınır. • Uygulama sırasında yeterli dinlenme ve ilgi toplama zamanı verilir. • Bedensel bir sakatlanma ve zorlanmanın olmasını engellemek ayrıca bedeni oyuna hazırlamak için ısınma çalışmaları yapılır.
4.	Dönüt / Düzeltme Aşaması	<ul style="list-style-type: none"> • Eksik ve yanlışların belirlenip düzeltilmesi, değiştirilmesi ve oyunun tamamlanması aşamasıdır. • Oyun içeriğindeki birlik ve beraberlik sağlanır. • Oyuncuların oyun içerisinde zorlandıkları kısımlar üzerinde durularak bu kısımları düzeltmeye yönelik çalışmalar yapılır. • Tavır, detay, geleneksel komut ve nidaların çalışılması bu aşamada yapılır. • Oyuncular, en son olarak öğreticinin hiçbir müdahalesi olmadan geleneksel biçimde ve müzik eşliğinde oyunu sergiler.

Aşağıda verilen ifadelerin halk oyunları öğretimi süreci aşamalarından hangisine ait olduğunu yazınız.

- Halk oyunları kas ve kemiklerin gelişmesini, denge ve hareket becerilerinin artmasını sağlar.
.....
- Oyunun ilk aşamasında güzel sesli oyuncu verilen maniye okuduktan sonra diğeri de "huyya" diye bağıracak. Sonra da oyun oynanmaya başlanacak.
.....
- Horonlar; bayram, düğün, asker uğurlaması gibi eğlencelerde oynanır.
.....
- Horonun ilk hareketinde sağ ayak öne doğru basılıp sol ayak ileri doğru atılır.
.....

2.1.2. Harmandalı Zeybeği

Ege Bölgesi halk oyunları türüne genel olarak **zeybek** denir. Zeybek denilince akla efeler gelir. Zeybekler içlerinden baş olarak seçtikleri kişiye **efe**, yeni katılan acemilere ise **kızan** der. Efeler; mert, cesur, atılgan, haksızlığa karşı duran kişiler olarak tanınırlar. Efeler, Kurtuluş Savaşı'nda gösterdikleri kahramanlıklarla anılırlar. Aydın, İzmir, Denizli, Muğla ve Manisa gibi Ege Bölgesi şehirleri başta olmak üzere Batı Anadolu'nun hemen hemen her yöresinde zeybek türü oyunlar oynanır. Örneğin Balıkesir, Burdur ve Antalya dolaylarında oynanan oyunlar zeybek özelliği taşır (Görsel 2.1).



Görsel 2.1: Efeler



Ritmik yapılarına göre zeybekler, **ağır** ve **yürük** (hızlı, kıvrak) olmak üzere iki gruba ayrılırken aynı zamanda **kent zeybeği** veya **kır zeybeği** gibi sınıflara da ayrılmaktadır. Bölgede kadınlar tarafından oynanan oyunlara **kadın zeybeği**, erkekler tarafından oynanan zeybeğe **erkek zeybeği** denilmektedir. Erkek zeybeğinin diğer adı **ağır zeybeğ**dir. Kadınların oynadığı oyunlar erkeklerin oynadığı oyunlara göre daha yürüktür. En ağır ve gösterişli zeybekler Aydın, İzmir, Muğla ve Manisa'da oynanmaktadır.

Zeybek oyunları genel olarak tek kişi tarafından serbest olarak oynanmaktadır. Bu özelliğiyle bar, halay, karşılama, horon vb. oyunlardan ayrılmaktadır. Zeybek oyunları toplu olarak da oynanır. Toplu olarak oynadığı zaman daire formu kullanılır. Toplu olarak oynanan zeybek oyunlarında oyuncular arasında müzik ve ritim hariç bir bağ bulunmaz. Oyuncular hiçbir kurala bağlı kalmadan tamamen içinden geldiği gibi oynar. Bu nedenle oyun figürleri, oyuncunun duygu ve becerilerine göre değişir. Tek zeybeklerde aynı oyunu oynayanların yürüyüş, çöküş ve dönüşlerinde farklılıklar görülür. Estetik kaygı ve kendini beğendirme arzusu ön plandadır.

Zeybek oyunlarının kartal, şahin gibi yırtıcı hayvanların avlanma sırasında, içgüdüsel olarak yaptıkları hareketlerini taklit etmek yoluyla oluştuğu düşünülmektedir. Oyun içindeki sekmeler, diz vurmalar, yürüyüşler; zeybeğin kendine güvenini, dürüstlüğünü, mertliğini ve çevreye meydan okumasını simgelemektedir. Zeybek oyunlarının konusunu genellikle bir zeybeğin savaşması, kahramanlıkları, sevdası, hasreti vb. oluşturur. Bu konuları işleyen zeybek türküleri ile eş anlamlı zeybek oyunları ortaya çıkmaktadır.

Zeybek oyunları davul, zurna, bağlama ve klarnet eşliğinde oynanır. Oyunlara genellikle çift zurna eşlik eder ve biri ezgiyi çalarken diğeri karar sesinde dem tutar. Erkek oyunlarının başında serbest olarak çalınan giriş bölümü bulunur. Oyuncuların alanda ağır ağır dolandığı bu bölüme **gezinleme** denir. Erkek zeybekler, ezgiye girildiği zaman nara atarak oyuna başlarlar. Kadın zeybeklerde ise gezinleme bölümü bulunmaz, erkek zeybeklere göre daha hızlıdır.

Zeybek giysileri zeybeğin görkemli görünmesini sağlar. Zeybek giysilerinde kullanılan renkler, işlemeler, süslemeler, takılar ve diğer aksesuarlar, oyunun oynandığı yöreye göre değişiklik gösterir (Görsel 2.2).



Görsel 2.2: Zeybek giysilerindeki renkler, işlemeler ve süslemeler

Zeybek, geleneksel bir halk oyunudur. **Harmandalı zeybeği** ise Ege Bölgesi'ne özgü en yaygın ve en çok oynanılan zeybek türü bir oyundur. Oyun 9/4'lük ritim yapısındaki ağır zeybek kategorisindedir. Konusu kahramanlık, savaş ve avdır. Kadın erkek birlikte veya ayrı ayrı oynanabilir. Oyunun oynandığı yöreye ait geleneksel zeybek kıyafeti kullanılır (Görsel 2.3). Oynayan kişi veya topluluk dairesel form uygular. Sahne sunumlarında farklı çizgi denemeleri de yapılmaktadır.



Görsel 2.3: Yöresel zeybek kıyafeti

2.1.2.1. Harmandalı Zeybeğinin Hikâyesi

Zeybeğin ortaya çıkış tarihi ile ilgili kaynaklarda net bilgiler bulunmamaktadır. Kimi araştırmacılara göre Anadolu'da 16. yüzyılda görülen Celâli isyanlarının sonucu böyle bir kurum ortaya çıkmıştır. Kimi araştırmacılar ise Antik Çağ'dan beri zeybekliğin var olduğunu savunmaktadır. Ancak en yaygın görüş, zeybeklerin Osmanlı Dönemi'nde, çeşitli haksızlıklara karşı kendi aralarında örgütlenen silahlı, mert, atılgan, korkusuz, yiğit kimseler olduğudur.

Çete olarak örgütlenip devlete karşı gelen küçük gruplar oluşmuştur. Bu gruplar iki tür olarak ortaya çıkmıştır. Birinci türdekiler hırsızlık yapıp yol keserek geçimini sağlamıştır. İkinci türdekiler ise toplumun içindeki adaletsizliğe başkaldırarak kendi içinde bir adalet sistemi oluşturmuştur.

Zeybekler, Millî Mücadele'yle birlikte işgal güçlerine karşı savaşarak vatanın kurtulmasında etkili olmuşlardır. Verdikleri destek sayesinde toplum tarafından kabul görmüşler ve halk tarafından adeta kahraman ilan edilmişlerdir. Zeybek oyununun sergilenmesindeki heybet, azamet ve hareketler kahraman eferleri konu almaktadır.



Harmandalı zeybeği ismini Harmandalı Yörükleri'nden almaktadır. Eski harmandalı, asıl harmandalı zeybeği oyunudur. Günümüzde oynanan harmandalı zeybeğinin eski harmandalı ile ilgisi yoktur. Şimdiki harmandalı oyun havasını 1916'da Çanakkale'de Ahmet Yekta Madran yazmıştır. Yaygın olarak bu yeni harmandalı oynanmaktadır. Eski harmandalını yeni harmandalından ayırt etmek için oyuna **Madran Harmandalı** da denir.

Eski ve yeni şekillerinin ortak noktaları vardır. Harmandalı çoğu zaman tek oynanmakta fakat kalabalıkla oynandığı da görülmektedir. Sekiz figürü vardır. Bergama'nın Kaşıkçı köyünde oynanan dörtlü harmandalının eski harmandalı oyununun özelliklerini taşıdığı görülmektedir.

OKUMA METNİ

ZEYBEK ADABI

Ötme bülbül zeybeği, aralarında Nilhan Aydınalp'in de bulunduğu bir ekip tarafından Seferihisar / Orhanlı'da derlenen sıra dışı bir oyundur. Ötme bülbülün diğer zeybeklerden farkı bazı figürlerinin omuz omuza oynanmasıdır. Oysa başka pek çok zeybek oyunu, çemberdekiler birbirine değmeden ve el ele tutuşmadan oynanır. Zeybekte asıl olan zihin birlikteliğidir. Bedenlerin uyumu, zihin uyumunun sonucu olarak ortaya çıkar.

Zeybek, özel günlerde genç ve orta yaşlılar tarafından birlikte ve bir çember içinde oynanır. Fakat yaşını başını alanlar zeybeği tek başına döner. İnsanın yaşı arttıkça zeybeği tekleşir, özelleşir. Yaşlı kişi ortaya çıktığında herkes kenara çekilir. Çalgı-ları çalanlar onun havasını bilir ve asla o havadan başka bir şey çalmaz. Örneğin bir efe, ancak tam havasındaysa ve şayet isterse meydana gelir. O ortada zeybek dönerken bir başkasının oynaması mümkün değildir.

Zeybeğin tüm figürleri kişiye ve kişiliğe özeldir. Zeybeğin aksak ritmi içerisinde oynayan, kendini yeniden var etmekte özgürdür. Zeybeğin asla değişmemesi gereken kuralıysa gizli bir çemberin içinde dönerek oynanmasıdır. Zeybek, gösteri amaçlı oynanmaz. Zeybek, seyirciye oynanmaz. Zeybek, efenin kendisi için oynadığı özel bir oyundur. Gösterişe kaçan abartılı hareketler, zeybeğin mayasında yoktur. Zeybek, bir duruştur.

HARMANDALI

Harmandalı, efem, geliyor
Harmandalı, efem, geliyor
Geliyor

Bileğimden kanlar akıyor
Gümüş bilezikli mavzerin
Namlusu şimşekler çakıyor
Gümüş bilezikli mavzerin

Namlusu şimşekler çakıyor
Efeme de mor cepkenler yaraşır
Efeme de mor cepkenler yaraşır
Yaraşır
Efem ne giyerse yakışır

Bütün kızanların önünde
Elinde yatağan savaşır
Bütün kızanların önünde
Elinde yatağan savaşır

OKUMA METNİ



ZEYBEK OYUNUNUN ORTAK TEMEL HAREKETLERİ



Zeybek oyunlarında sağ ayak ileri atılırken kollar yukarı kaldırılır. Kollar, aksağı (dokuz zamanlı) oluşturan üçlü vuruşta sallanır; sonra yukarı kaldırılır ve başın yukarısında tutulur. Oyunun bitiminde sol kol indirilir. Vücut hep dik, bakışlar serttir. Çeşitli araştırmalara göre zeybek oyunu yırtıcı bir kuşun hareketlerini yansıtmaktadır (Görsel 2.4).

- İlk harekette, kuşların uçmaya hazırlık yapması gibi zeybek oyununda da kollar aşağıdan yukarıya doğru görülmektedir (Görsel 2.5).
- İkinci harekette, kuşun kalkış anında kanatlarını açışı gibi zeybekte de kollar ağır ağır havalanır ve oyun başlar (Görsel 2.6).



Görsel 2.4: Hareketsiz duruş oturuş



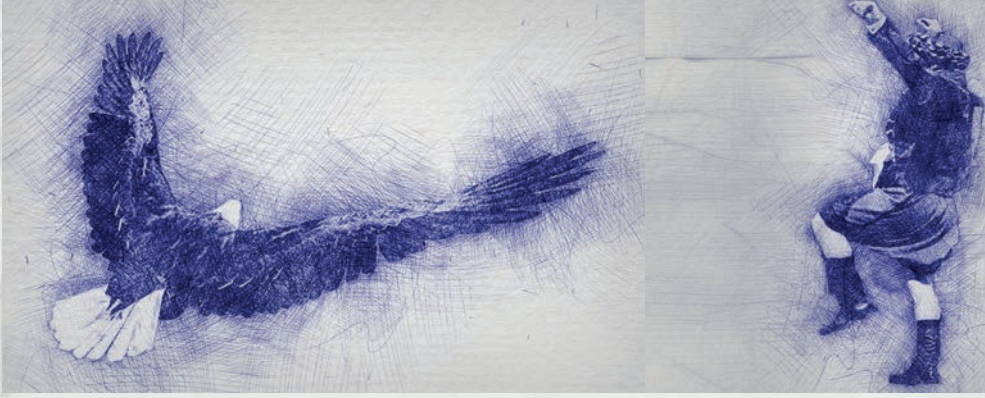
Görsel 2.5: İlk hareket uçuş eylemine başlangıç



Görsel 2.6: İkinci hareket kalkış anı



- Üçüncü harekette, kuşun kanatlarını çırpması gibi zeybekte de kollar oyun süresince aşağı iner ve yukarı kalkar (Görsel 2.7).
- Dördüncü harekette, kuşun konmaya hazırlık yapmasına benzer. Zeybek kollarını indirir (Görsel 2.8).



Görsel 2.7: Uçuş hareketi



Görsel 2.8: Konmaya hazırlık

- Beşinci harekette, zeybeğin çömelmesi kuşun yere konmaya başlaması gibidir (Görsel 2.9).



Görsel 2.9: Konma eylemi

2.1.2.2. Harmandalı Zeybeğinin Temel Hareketleri ve Oynanışı

Harmandalı zeybeğinin temel hareketleri şunlardır: Üçleme hareketi, bas çek hareketi ve kol sallama.

Üçleme Hareketi

- Üçleme hareketi sol ayak basarak başlar.
- Sağ diz çekilir (Görsel 2.10).
- Sol kol öne getirilir. Sağ ayak ile geriye basılır (Görsel 2.11).
- Sağ kol öne getirilir ve tekrar sol ayak öne bastığında kollar yukarı kaldırılır (Görsel 2.12).



Görsel 2.10: Üçleme 1



Görsel 2.11: Üçleme 2



Görsel 2.12: Üçleme 3

BİLGİ KUTUSU

Oyun adları; ezginin yakıldığı yöre adı (Aydın zeybeği vb.), yörede ün yapmış kişi adı (Çakıcı Efe zeybeği) ya da sözlü zeybeklerde ezginin ilk mısrasında yer alır. Bilinen bazı zeybek adları şunlardır: Arpazlı zeybeği, Aydın zeybeği, Bengi zeybeği, Bergama zeybeği, Çakıcı Efe zeybeği, Çandarlı zeybeği, Çökertme zeybeği, Harmandalı (Madran) zeybeği, İki Parmak zeybeği, Kadioğlu zeybeği, Karaburun zeybeği, Kerimoğlu zeybeği, Kırmızı Buğday zeybeği, Koca Solak zeybeği, Kostak Ali zeybeği, Koyundere zeybeği, Kozak zeybeği, Kör Bayram zeybeği, Nacakoğlu zeybeği, Ödemiş zeybeği, Ötme Bülbül zeybeği, Sepetçioğlu zeybeği, Soğukkuyu zeybeği, Somalı zeybeği, Süslü Jandarma zeybeği, Tire zeybeği, Yağcılar zeybeği, Yalabık zeybeği, Yörük Ali zeybeği ve Zahide Molla zeybeği.



Bas Çek Hareketi: Bas çek hareketi, bir ayak basılırken diğer ayağın dize kadar çekilip öne doğru uzatılmasıdır (Görsel 2.13).

Kol Sallama Hareketi: Sağ ayağın yere basmasıyla birlikte sağ kol öne (Görsel 2.14) daha sonra sol kol öne (Görsel 2.15) olacak şekilde sallanır.



Görsel 2.13: Bas çek



Görsel 2.14: Kol sallama



Görsel 2.15: Kol sallama

3.

ETKİNLİK

HARMANDALI ZEYBEĞİNİN TEMEL HAREKETLERİ

Öğrendiğiniz harmandalı zeybeğinin temel hareketlerinden olan üçleme hareketini arkadaşlarınızla sınıfta uygulayınız.

Oyun Adımları

Oyun usulü (zamanı) 9/4'lüktür. Harmandalı zeybeğinde her 9 vuruş 1 oyun adımını oluşturmaktadır. 9 zamanlı olan Harmandalı oyununda sözel sayım şu şekilde olmalıdır: 1 ve, 2 ve, 3 ve, 4 ve, 5 ve, 6 ve, 7 ve, 8 ve, 9 ve'dir. Harmandalı 8 oyun adımından oluşur.

1. **Gezinleme:** Serbest bir şekilde yürünür ve çember içinde dönülür (Görsel 2.16).
2. **Hazırlık:** Erkek yere çöker, toprağa elini sürüp ayağa kalkar (Görsel 2.17).



Görsel 2.16: Gezinleme



Görsel 2.17: Hazırlık

3. Düz adım

- Üçleme ile başlar (Görsel 2.18).
- Çember yönüne dört kez bas çek hareketi (Görsel 2.19) yapılarak çember içine kol sallama hareketi (Görsel 2.20) ile tamamlanır.



Görsel 2.18: Düz 1



Görsel 2.19: Düz 2



Görsel 2.20: Düz 3



4. Selam

- Üçleme yapıldıktan sonra (Görsel 2.21) sağ ayak sol ayak önünden bağlanarak vücut çember içine ve çember yönüne döndürülür (Görsel 2.22).
- İki adım çember yönüne bas çek hareketi yapılarak (Görsel 2.23) kol sallama hareketi ile tamamlanır (Görsel 2.24).



Görsel 2.21: Selam 1



Görsel 2.22: Selam 2



Görsel 2.23: Selam 3



Görsel 2.24: Selam 4

5. Eşme-1

- Üçleme yapıldıktan sonra (Görsel 2.25) sağ ayak yeri süpürerek önce sol diz dışına (Görsel 2.26), daha sonra içine (Görsel 2.27) ikişer kez çekilir.
- Sağ ayağın üzerine erkek çember içine çökerken (Görsel 2.28 ve Görsel 2.29) kadın sağ kolunu öne sol kolunu beline yavaşça bağlar (Görsel 2.30).



Görsel 2.25: Eşme-1 1



Görsel 2.26: Eşme-1 2



Görsel 2.27: Eşme-1 3



Görsel 2.28: Eşme-1 4



Görsel 2.29: Eşme-1 5



Görsel 2.30: Eşme-1 5



6. Eşme-2

- Erkek sol dizini yere vurup ayağa kalkarak harekete başlar (Görsel 2.31).
- Kadın çember yönüne dönerek başlar (Görsel 2.32).
- Sonrasında birlikte sol ayakla yerden süpürerek dize ayak çekme (Görsel 2.33) üç defa yapıp çember yönüne bir defa bas çek yapılır (Görsel 2.34).
- Kol sallama hareketi ile tamamlanır (Görsel 2.35).



Görsel 2.31: Eşme-2 1



Görsel 2.32: Eşme-2 2



Görsel 2.33: Eşme-2 3



Görsel 2.34: Eşme-2 4



Görsel 2.35: Eşme-2 5

7. Atik

- Erkek üçleme ile başlar.
- Sağ ayağını çemberin içine ve dışına çekerken (Görsel 2.36) sol ayağın üzerinde iki defa sekilir.
- Devamında çöküp kalkılır (Görsel 2.37).
- Daha sonra çember dışına dönüp sağ ayağın üzerinde iki defa sekilir (Görsel 2.38).



Görsel 2.36: Atik 1



Görsel 2.37: Atik 2



Görsel 2.38: Atik 3



- Çember yönüne bir defa bas çek hareketi yapıp kol sallama hareketi ile tamamlanır (Görsel 2.39).
- Kadınlar, atik adımında erkeklerden farklı olarak çöküp kalkma hareketi yerine çember yönüne bir defa bas çek hareketini yapar (Görsel 2.40).



Görsel 2.39: Atik 4



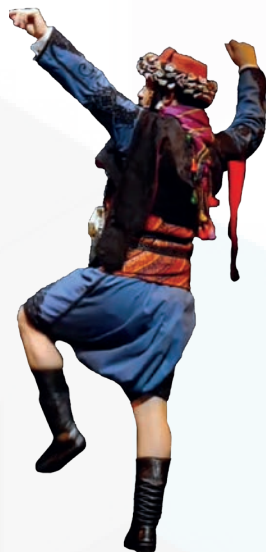
Görsel 2.40: Atik 5

8. Düz Adımla Bitiriş

Oyunun bitiriş kısmında düz adım yapılır (Görsel 2.41 ve Görsel 2.42). Sonunda kol sallama yerine kadınlar yavaşça kol indirirken erkekler kol uzatma yaparak bitirir (Görsel 2.43).



Görsel 2.41: Düz adımla bitiriş 1



Görsel 2.42: Düz adımla bitiriş 2



Görsel 2.43: Düz adımla bitiriş 3

OKUMA METNİ



KERİMOĞLU ZEYBEĞİ TÜRKÜSÜ

Kerimoğlu zeybeği türküsü, Ege Bölgesi'nin en önemli ve en bilinen zeybek türkülerindedir. Türkü adını Muğla'ya bağlı Yerkesik'te yaşamış olan Kerimoğlu Eyüp'ten almıştır.

1900 yılında Menteşe'ye bağlı Pisi'de (Yeşilyurt) yapılan bir düğünde çıkan kavgadan dolayı Kerimoğlu Eyüp'ün evini ertesi gün zaptiyeler basar. Eyüp kaçarken zaptiyelerden birisini öldürür. Uzun süre kaçmayı başaran Eyüp'ü yakalaması için Milas'ta bulunan nişancılığı ve gözü pekliği ile ünlü Kör Arap lakaplı İsmail Çavuş'a haber salınır. Eyüp bir kıza âşık olur, 1901 yılının sonbaharında abisiyle ve arkadaşı Kocaoğlan ile kızı istemeye giderler. Kızın babası onları kabul edip misafir eder ancak gizlice jandarmaya da haber yollamıştır. Sabaha karşı Kör Arap ve jandarmanın eve yaptığı baskında Eyüp öldürülür. 1882-1901 yılları arasında yaşamış ve 19 yaşındayken pusuya düşürülerek öldürülen Eyüp için yöre halkı türküler yakar.

Öldürüldüğü ev Kerimoğlu Eyüp'ün anısına restore edilerek Kerimoğlu Eyüp Türküsü Evi olarak 2019 yılında ziyarete açılmıştır. 1985 yılında Mehmet Ali Eren tarafından Ali Kara ve Lütfi Nalbantoğlu kaynak alınarak derlenen bu türkünün oyunu ilk kez yine aynı yıl Muğla Endüstri Meslek Lisesi Zeybek Ekibi tarafından oynanmıştır.

Haydaman de haydaman
 Kerimoğlu'nun sandalı da sandalı
 Haydaman de haydaman
 Kerimoğlu'nun sandalı da sandalı
 Vurulmuş da kanıyor
 Kerimoğlu'nun her yanı da her yanı
 Vurulmuş da kanıyor
 Kerimoğlu'nun her yanı da her yanı
 Haydülen de haydülen
 Şu dağlarda geyik kalmadı
 Haydülen de haydülen
 Şu dağlarda geyik kalmadı
 Oynülen de Kör Arap'ım sen oyna
 Senden başka yiğit kalmadı
 Oynülen de Kör Arap'ım sen oyna
 Senden başka yiğit kalmadı



Kerimoğlu zeybeğinin videosunu internet ortamında bularak inceleyiniz.

2.1.3. Çaydaçıra Oyunu

Anadolu coğrafyasında her zaman önemli bir yere sahip olan Elâzığ'ın giyim kuşamından halk oyunlarına, yöresel yemeklerinden konuşma ağzına kadar binlerce yıldır onlarca medeniyete ev sahipliği yapmış olmasının etkileri görülmektedir. Farklı etnik kimliklere ev sahipliği yapmasının getirdiği etkileşim sonucu kendine has, etnik ve hoş motifleri içerisinde barındırmaktadır. Elâzığ türkülerinde bulunan çeşitlilik halk oyunlarına da yansımıştır. Elâzığ yöresine ait halk danslarından biri olan çaydaçıra oyunu yörenin tanıtımında önemli bir role sahiptir. Elâzığ'ın Harput yöresinde ortaya çıkan ve aydınlatma amacı güdülen bu oyunda semahın izleri görülmektedir. Düğünlerin ve kına gecelerinin sembolik oyunu olan çaydaçıra özellikle bahar aylarında bahçe, havuz başı ve su kenarlarında tercih edilen bir gelenek hâlini almıştır.

2.1.3.1. Çaydaçıra Oyununun Hikâyesi

300 yıllık geçmişe sahip olan oyunun ortaya çıkışıyla ilgili pek çok efsane bulunmaktadır. Bu efsanelerden en yaygın olanında oyunun amacı mekânı aydınlatmaktır (Görsel 2.44). Yörede yanından çay geçen köyde bir düğün gerçekleşir. Düğün köyün önemli bir ailesine aittir. Çay kenarına kurulan düğün alanında çırallar yakılmış, yemekler yenilmiş, içecekler içilmiş ve oyunlar oynanmıştır. Düğün esnasında ay, tutulur ve ortalık karanlığa bürünür. Damadın annesi, çevreden topladığı mumları tabaklara koyar ve köylülerle birlikte mum ışığında oynamaya başlar. Çalgıcılar da oyuna eşlik eden bir melodi bulunca düğün tekrar eski neşesine kavuşur.



Görsel 2.44: Çaydaçıra



Kız erkek karma oynanan bu oyunun kendine ait bir melodisi vardır. 10/8'lik usuldedir. Çaydaçıra türküsünün sözleri şöyledir:

Çaydaçıra yanıyor	Engeller uyanıyor	Başıma akıl koyun
Hanım nanay vay nanay	Hanım nanay oy nanay	Hanım nanay oy nanay
Nanay güzel nanay	Nanay güzelim nanay	Nanay gülüm nanay
Nanay gülüm nanay	Nanay sevdiğim nanay	Nanay sevdiğim nanay
Ayda yılda yanıyor	Karşıda oturanlar	Sevdadan kurtulanlar
Hanım nanay vay nanay	Hanım nanay vay nanay	Hanım nanay uy nanay
Nanay güzelim nanay	Nanay güzelim nanay	Nanay sevdiğim nanay
Nanay gülüm nanay	Nanay gülüm nanay	Nanay gülüm nanay
Yavaş yürü sevdiğim	Az derdim artıranlar	Bağ altına bağ altına
Hanım nanay vay nanay	Hanım nanay vay nanay	Bağ altına bağ altına
Nanay gülüm nanay	Nanay sevdiğim nanay	Dolandım servan altına
Nanay güzelim nanay	Nanay güzelim nanay	Al beni yorgan altına



“Yansın şamdanlarda mum, olsun ergenler sıra. İnsin davula tokmak, başlasın çaydaçıra.” Maniyle başlayan oyun kız erkek karma veya ayrı ayrı da oynanabilmektedir. Orta çabuklukta çok da zor olmayan oyun en az dört kişiyle oynanır. Her oyuncunun iki elinde yer alan tabaklarda üçer adet mum bulunur. Oyuncular, birbirlerine tutunmadan arka arkaya dizili şekilde bazen tek dizi bazen de daire şeklinde hareket ederler (Görsel 2.45).



Görsel 2.45: Çaydaçıra

Figürlerdeki estetik ve ağırbaşlılık halay oyunundan çok semah etkileri gösterir. Maniyle yapılan girişin ardından bir çember oluşturularak oyuna başlanır. Kızlar orta alana geçip çömelirken erkekler eşlerinin etrafında bir tur döner. Ardından

tekrar bir çember oluşturulur. Oyuncular düz bir çizgi oluşturana kadar hareket eder. Düz çizgi oluştuktan sonra sekiz adım ileri hareket edilir ve eldeki mumlar yere bırakılır. Daha sonra çaydaçıra oyununa ait bir türkü söylenir ve türkü bittikten sonra şamdanlar yerden alınıp meydan terk edilir. Başladıgı gibi biten, serbest usulde oynanan bir oyundur.



2.1.3.2. Çaydaçıra Oyununun Temel Hareketleri ve Oynanışı

Çaydaçıra oyunu altı temel hareketten oluşmaktadır.

1. Hareket

- Sağ adımla başlayarak serbest biçimde dört adım öne yürünür.
- Eller, karın hizasında adımlarla doğru orantılı olacak şekilde hafif yaylanarak sağa sola hareket ettirilir (Görsel 2.46).

2. Hareket

- Serbest adımlarla öne doğru dört adım yürünür.
- Eller, baş hizasında adımlarla doğru orantılı olacak şekilde hafif yaylanarak sağa sola hareket ettirilir (Görsel 2.47).

3. Hareket

- Sağ ayak önde, sol ayak arkada daire yönünde iki adım atılır.
- Sağ ayak basılınca sol ayak öne atılır.
- Bu arada dairenin dışına dönülür.
- Bir adım atılıp sol ayak basılır.
- Sağ ayakla dairenin içine dönülür ve bir adım atılır.
- Bu hareket esnasında eller karın hizasında içeriden dışarıya doğru çevrilir.
- Daire merkezine dönerken sağ el aşağıdan yukarıya doğru açılarak baş hizasına getirilir.
- Sol el karın hizasında kalır (Görsel 2.48).



Görsel 2.46: 1. hareket



Görsel 2.47: 2. hareket



Görsel 2.48: 3. hareket

4. Hareket

- Sağ ayak hafif geriye atılır, yaylanarak dört sayıda çökülür, yine dört sayıda ayağa kalkılır.
- Eller, karın hizasında hafif yaylanarak sağa sola sallanır (Görsel 2.49).

5. Hareket

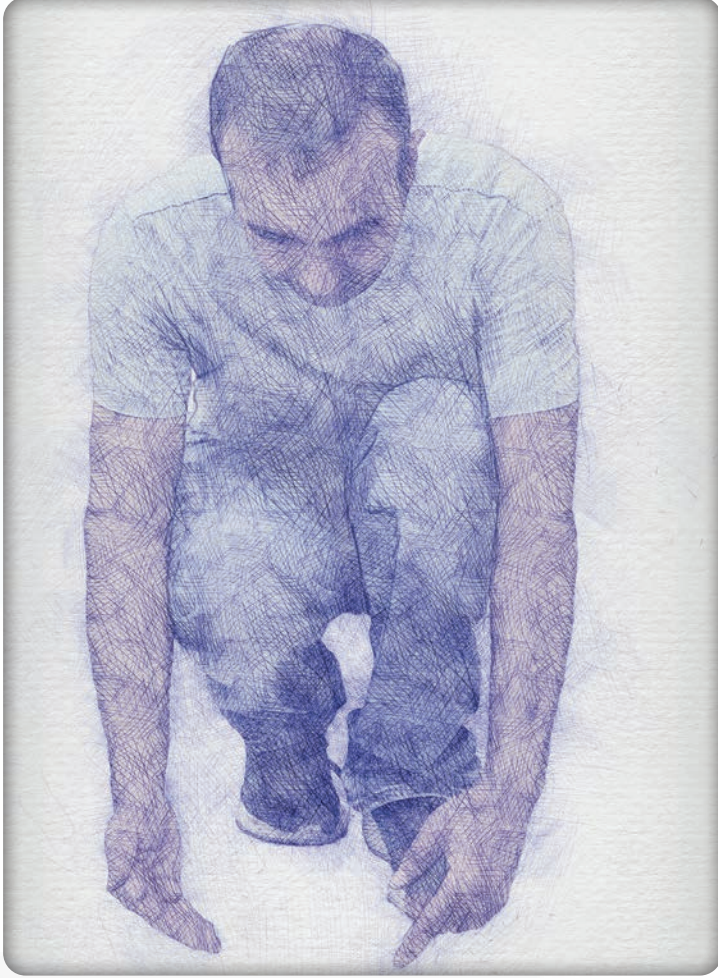
- Sol kol, göbek hizasında kalırken sağ kol, dört sayıda yukarı kaldırılıp baş hizasına getirilir.
- Dört sayıda sola doğru serbest adımlarla tam tur dönülür. Aynı hareket ters yönde de tekrar edilir (Görsel 2.50).

**Görsel 2.49: 4. hareket****Görsel 2.50: 5. hareket**



6. Hareket

- Sağ ayak, hafif geriye atılıp önce dört adımda çökülür (Görsel 2.51).
- Sonraki dört adımda eldeki mumlar yere bırakılır.
- Dört sayıda eller çırpılarak ayağa kalkılır (Görsel 2.52).



Görsel 2.51: 6. hareket



Görsel 2.52: 6. hareket



Çaydaçıra oyununun (Görsel 2.53) videosunu internet ortamında bularak inceleyiniz.



Görsel 2.53: Harput Çaydaçıra oyunu

2.1.4. Şanlıurfa – Adıyaman Kımıl Oyunu (Halay)

Halay oyunu; tören oyunu olarak bilinir ve milattan önceki dönemlerden günümüze kadar gelmiş, özel günlerde oynanması tercih edilen bir oyundur. Halay, Türk ve Altay halk kültüründe törenlerde oynanan geleneksel bir oyundur.

Halayın etimolojisi değerlendirildiğinde; al-hal kökünden türemiş bir kelimedir. Anlamları ise topluluk ve ateştir. Kürtçenin Kurmanci lehçesindeki ayağa kalkmak ve oynamak anlamına gelen halayı ya da hilayı kelimelerinden geçmiştir. Moğolcada bulunan halah fiilinin anlamı, serbest bırakmak ve rahatlamaktır. Mançucadaki hala fiili de aynı anlamı taşır. Kürtçede govend, Süryanice hegga, Azerice yallı ve Yunanca chalai olarak isimlendirilir. Türkçede halay kelimesinin ilk kullanılmaya başlanması ise 1932 senesidir.

Türkiye’de farklı bölgelerde farklı ritim ve figürler ile oynanır. Bölge halkının özelliğine, eşlik eden çalgıya, ortaya çıkış hikâyesine, oynanış şekline göre halayların isimleri değişiklik gösterir. Yan yana dizilip çember oluşturan insanlar, davul ve zurna ile çalınan müzikler eşliğinde oynarlar. Doğu Anadolu, Güneydoğu Anadolu, İç Anadolu, Orta Karadeniz ve Çukurova’da oynanan halk oyunları halay türündedir.

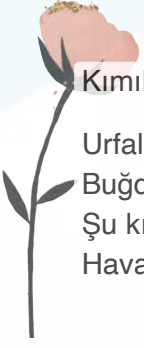
Halayın tarihçesi MÖ 8.000'lere dayanmaktadır. Halay, Orta Asya'dan günümüze gelmiştir. O yıllarda halay ile ilgili yapılan çizimler incelendiğinde halayın güneş ve eşi ay ile ilgili olduğu görülür. Yapılan çizimlerde güneşin eşi ayın Tanrı adına halk tarafından seçilmiş olan Buğ'u kutsadığı ve kutsama sonrasında Oyung olduğu görülür. Oyung yani halay ile kutsama resmî hâle getirilir. Halayın tören oyunu olması, ortaya çıktığı yıllarda da törenlerde oynanıyor olmasına dayanır.

MÖ 7.000'lere ait olan çizimlerden biri de Doğu Anadolu Tiri Şin yaylasındadır. Çizimlerde davuluna bayrağını takmış bir davulcu görülür. Oyung'u yöneten kişi baştadır ve elinde de bir mendili vardır. Ayrıca çizimdeki yan yatmış "V" simgesi ve altı nokta da Tanrı Altı yani Tanrı temsilcisi anlamını taşır. Günümüzdeki halay ile halaybaşının mendilinin olması, davul ile çalınan müziklerle oynanması benzerlik gösterir.

2.1.4.1. Kımıl Oyununun Hikâyesi

Kımıl oyunu, Şanlıurfa köylülerinin haşere ile mücadelesinden ortaya çıkmıştır. Kımıl, buğday ve başak tanelerine dadanan haşeredir. Başlangıç tarihi bilinmese de kımılın Şanlıurfa topraklarını istila ettiği ve bu nedenle köy halkına zor günler yaşattığı dile getirilir. Başaklar henüz süt hâlindeyken başaklardaki sütleri emen kımıllardan ilaçla da kurtulamayan köy halkı kımılları toplamaya karar verir. Kalburla buğday saplarına vurup başaklardaki kımılların kalbura dökülmesini sağlar ve sonrasında da bu kımılları torbaya doldururlar.

Kımıla karşı yapılan bu mücadele köylüleri çok etkilediği için kımılla mücadeleyi sembolize eden oyun sergilenmiştir. Bu oyun, tarlada verilen mücadeleyi köy meydanlarına yansıtacak şekilde çok sayıda kadın ve erkek tarafından birlikte oynanır. Kımıl, hasadı yok ettiği için köylünün hasat üzerine kurduğu hayaller, evlilikler, başlık paraları, cep harçlıkları, bayramlıklar da kımılla birlikte yok olur. Bu durumdaki köylünün hâlini tasvir ederek oynanan kımıl oyununu hem oynayanı hem seyredenini açıklar.



Kımıl oyunu oynanırken davul zurna eşliğinde şu türkü söylenir:

Urfalılar hep ağlar
Buğdasına bel bağlar
Şu kımıl yürek dağlar
Havar kımıl lo kımıl

Ekinimiz kavruldu
Gökyüzüne savruldu
İslam değil gâvurdu
Havar kımıl lo kımıl

Ekinimiz ekmişiz
Boşuna beklemişiz
Kımıldan çok çekmişiz
Havar kımıl lo kımıl



2.1.4.2. Kımıl Oyununun Temel Hareketleri ve Oynanışı

Başlangıç Duruşu: Oyuncular genellikle bir halka veya yarı daire şeklinde dizilir. Eller, bedeninin yanında veya birbirine kenetlenmiş olarak durabilir.

Ritmik adımlar: Kımıl oyununda adımlar ritmik bir şekilde tekrarlanır. Adımlar genellikle hızlı ve enerjik olup müzikle senkronize edilir. Oyuncular, ayağa kalkarak adımlarını gerçekleştirir.

Yürüyüş: Oyuncular, yürüyüş adımlarıyla ritmi takip eder. Bu adımlar genellikle zıplayan ve hafifçe sallanan bir yürüyüş şeklinde olabilir. Oyuncular, bu yürüyüş adımlarıyla ileri geri gider veya daireler çizebilir.

Kol hareketleri: Kımıl oyununda kol hareketleri de önemlidir. Oyuncular, kol hareketlerini serbestçe kullanarak ritmi takip eder. Bu hareketler, kolları sallama, kaldırma veya diğer jestler olabilir. Kol hareketleri, oyunun enerjisini ve estetiğini artırır.

Yönlendirme: Kımıl oyunu genellikle bir lider tarafından yönlendirilir. Lider, diğer oyuncuları adımları ve hareketleri takip etmeleri için yönlendirir. Lider, oyuncuların uyum içinde hareket etmelerini ve ritmi yakalamalarını sağlar.

Müzik: Kımıl oyunu, genellikle canlı müzik eşliğinde oynanır. Geleneksel Türk enstrümanlarıyla çalınan halk müziği, oyuncuların ritmi ve hareketleriyle senkronize olur. Müzik, oyunculara enerji ve ilham verir.



Görsel 2.54: Kımıl böceği

BİLGİ KUTUSU

Kımıl zararlısının ön kısmı sivri, başı üçgen şeklinde, orta kısmı koyu, kenarları açık sarı renktedir (Görsel 2.54). Üzerinde arkaya doğru uzanan siyah çizgiler vardır. Yılda bir defa yumurtlayan bu zararlı oldukça pis bir koku salgılar. Kışı dağlarda çeşitli bitkilerin altında geçiren kımıl, ilkbaharda havalar ısınınca tarlalara göç eder. Bu tarlalardaki ürünleri yiyerek beslenir, çiftleşir ve yumurtlar. Yumurtadan çıkan yavrular da

tarladaki hububatlarla beslenip büyür ve hasattan sonra dağa çıkar. Kımıl, başta buğday olmak üzere tüm hububat tarlalarına zarar verebilir. Kardeşlenme zamanında olan buğdayı kök boğazının üstünden emerek Kurtboğazı (Göbek kuruması) denilen zararı verirler. Başaklanma döneminde başak sapı emilip Kurtboğazı olan buğday başak bağlamaz ve dane vermez.

Oyun halaybaşının “Hoppa!” narasıyla başlar ve her figür değiştiğinde halaybaşının “Hoppa!” komutu beklenir. Bazen de halaybaşının komutuna gerek kalmadan davulcunun verdiği komutla oynanır. Bu oyun on yedi hareketten oluşur ve oyununun figürlerindeki adımlar şu şekildedir:

1. Hareket

- Sağ ayak yerinde iken sol diz, kırılarak havaya doğru kaldırılır (Görsel 2.55).
- Sol ayak yerine getirilirken sağ ayak hafifçe yerden kesilir ve tekrar yerine getirilir (Görsel 2.56).
- Daha sonra hafifçe yere oturulur gibi yapılarak diz kırılır.
- Doğrulduktan sonra tekrar aynı hareket yapılarak diz kırılır ve doğrulunur.
- Hareket genellikle üç defa veya halaybaşının komutu gelene kadar devam eder.



Görsel 2.55: 1. hareket 1

Görsel 2.56: 1. hareket 2

2. Hareket

- 1. hareketin son figürü biter bitmez 2. harekete geçilir.
- Sağ ayak hafifçe sağa olmak üzere ileriye bir adım atılır ve vücut hafifçe sağa döndürülerek yere doğru eğilir ve üç defa sağ ayak üzerinde yaylanılır (Görsel 2.57).
- Üçüncü yaylanma biterken vücut geriye doğru çekilir ve eller bırakılır (Sağ ayak ileride durur.).



Görsel 2.57: 2. hareket



3. Hareket

- Sol el, göbek üzerine avuç yarım açık vaziyete getirilir. dört defa buğday sapına vurma hareketi yapılır (Görsel 2.58).
- Dördüncü vurmada el biraz ileride bekletilir, sol elin yanına çekilir.

4. Hareket

- Hafif öndeki vücut ve ileriye bir adım atmış sağ ayak sola doğru döndürülür.
- Sol el göbekte iken sağ elle dört defa buğday sapına vurma hareketi yapılır (Görsel 2.59).

5. Hareket

- Dördüncü hareket bozulmadan vücut hafif öne eğilir, iki avuç birleştirilir (Görsel 2.60).
- İki avuç birleşik olarak sağdan sola buğdaya vurma hareketi yapılır. Vurma hareketi sağa, bir ortaya, bir sola şeklinde yapılır.
- Sola vurma hareketinin sonunda biraz duraklanıp eller göbeğe çekilir.

6. Hareket

- Sol ayak ileriye doğru sağ ayağın yanına getirilir ve iki elle yüzer gibi hareket yaparak yere çömelinir (Görsel 2.61).
- Çömelirken aynı hizadaki oyuncular birbirinden ayrılır.



Görsel 2.58: 3. hareket



Görsel 2.59: 4. hareket



Görsel 2.60: 5. hareket



Görsel 2.61: 6. hareket

7. Hareket

- Yere çömelmiş ayaklar bitişik vaziyette, kollar ayakların dışında kalacak şekilde topraktan kımıl seçme hareketi yapılır.
- Eller, iki elin işaret parmağı ileride olacak şekilde yumruk yapılır (Görsel 2.62).
- Önce önde, sonra 5 cm kadar ileride, sonra 5 cm daha ileride, en son ilk yerinde kımıl topluyor gibi hareket yapılır.
- Bu hareket üç defa tekrarlanır.

8. Hareket

- Çömelmiş pozisyonda sol avuç içinde şişe varmış gibi yumruk yapılarak sol dizin yanına konur (Görsel 2.63).
- Sağ elle bir önceki harekette toplanan kımıllar yerden alınarak şişeye doldurma hareketi yapılır.
- Sağ elle sağa doğru bir, önden iki, soldan da bir kımıl alma hareketi yapılır.
- Son alışıta eldeki kımıla bakılır ve kımılları şişeye koyma hareketi yapılır.
- Bu hareket üç defa tekrarlanır.

9. Hareket

- Sekizinci hareket figürleriyle aynıdır. Tek fark sekizinci harekette sol taraftan alınan kımıl dokuzuncu harekette havada yakalanır (Görsel 2.64). Bu hareket de üç defa tekrarlanır.

10. Hareket

- Sol elde tutulan şişedeki kımılların sağ elle boşaltılması canlandırılır.
- Sağ el diz yanına avuç açık şekilde konur (Görsel 2.65).
- Sol el yumruk vaziyette sağ elin avcuna oturtulur ve dışarıdan içeriye doğru dört defa döndürme hareketi yapılır.
- Bu hareket üç defa tekrarlanır.



Görsel 2.62: 7. hareket



Görsel 2.63: 8. hareket



Görsel 2.64: 9. hareket



Görsel 2.65: 10. hareket



11. Hareket

- Sağ avuç içine boşaltılan kımılların sol avuç içinde ezilme hareketi yapılır (Görsel 2.66).
- Sol el, sol diz yanına getirilir.
- Vücut hafifçe sağa döndürülerek sağ elle sol avuç içindeki kımıllar ezilir. Ezme hareketi üç defa yapılır.



Görsel 2.66: 11. hareket

12. Hareket

- Bu kısımda ter silme hareketi yapılır (Görsel 2.67). Bir önceki kısmın son figüründe çömelmiş ve sola bitiş hareketi bu kısmın başlangıcıdır.
- Sağ elle ter silinir ve hafifçe sağa dönülür.
- Sol elle ter silinir ve istikamet öne doğru olur.
- Bu hareket bir defa yapılır.



Görsel 2.67: 12. hareket

13. Hareket

- Ter, silindikten sonra el çırpılarak doğrulma figürü yapılır.
- Sağ el yukarıda, sol el aşağıda avuçtaki tozları silkeler şekilde vurulur (Görsel 2.68).
- Dört defa vurma hareketi yapılır, dördüncü vuruşta sağ el yukarıda sol el aşağıda kalmıştır. Vurma hareketi sırasında avuç içlerine üflenir ve yavaş yavaş doğrulunur.
- Ayağa kalkınca aynı figürler bir kez daha tekrarlanır.



Görsel 2.68: 13. hareket

14. Hareket

- Allah'a yalvarma figürüdür. Vücut düz bir vaziyette, avuçlar açık, kollar havaya doğru kaldırılır (Görsel 2.69).
- Kollar aşağı yukarı hafifçe oynatılarak Allah'a yalvarma hareketi yapılır.
- Bu hareket yapılırken baş sağ tarafa doğru yaslanır.

15. Hareket

- Ağlama figürü yapılır. Eller yumruk şekline getirilip başparmağın kıvrım yeriyle gözler ovuşturularak ağlanır (Görsel 2.70).
- Eller yumruk şekline getirilerek ellerle içeriden dışarıya doğru dört defa gözü ovma hareketi yapılır. Bu hareket yapılırken baş hafif öne eğilmiş vaziyettedir.

16. Hareket

- Yaka silkme figürüdür. Sağ elle sağ yakanın ucu, sol elle sol yakanın ucu tutulur (Görsel 2.71).
- 4 defa yaka silkme hareketi yapılır. Baş sola yatık vaziyettedir.

17. Hareket

- Oyuna başlama figürüyle aynıdır. Sol ayak diz kırılarak yukarı çekilir (Görsel 2.72).
- Sol ayak yerine inerken sağ ayak yerden kesilir ve yere indirilir.
- İki ayak bitişik vaziyette diz kırılır, doğrulduktan sonra tekrar diz kırılır.



Görsel 2.69: 14. hareket



Görsel 2.70: 15. hareket



Görsel 2.71: 16. hareket



Görsel 2.72: 17. hareket



Kimil oyununun videosunu internet ortamında bularak inceleyiniz.



2.1.5. Silifke'nin Yoğurdu Oyunu

Halk ezgi ve türküleri yaşanan olaylara, olayların geçtiği coğrafi bölgenin özelliklerine ve konularına göre değişiklikler gösterebilmektedir. Bu değişiklikler bölgeler arasında görüldüğü gibi iller ve ilçeler arasında da görülmektedir. Örneğin Mersin'in Silifke ilçesinin kendine özgü çalma ve söyleme biçimleri bulunmaktadır. Akdeniz Bölgesi'nin iklim koşullarından dolayı yöre insanı çoğunlukla kışın sahillerde, yaz aylarında ise yaylalarda yaşamaktadır. Sahil ve yayla arasındaki bu göçler sırasında karşılaşılan olaylar, üretilen ürünler, hayvan hareketleri, üzüntü, sevinç, coşku, sevda vb. yörenin türkü ve oyunlarında geniş bir şekilde işlenerek günümüze kadar gelmiştir.

Silifke, kaşık oyunlarının yoğun olarak oynandığı ilçelerdendir. Mersin yöresinin müzik yönünden merkezi durumundadır. Yöredeki halk ezgilerinin ve oyunlarının eşlik çalgısı genellikle keman, bağlama, cümbüş, kaşık ve koltuk davuludur. Geçmiş zamanlarda kabak kemane ve zurna yöre ezgilerine eşlik ederken bu sazların yerini zamanla keman ve klarnet almıştır. Kabak kemane'nin yerini alan keman, omuz yerine dize konularak da çalınmaktadır. Silifke yöresinde yapılan oturak âlemlerinde ve düğünlerde çalınıp söylenen ezgiler çoğunlukla sözlü olduğu gibi sözsüz de olabilmektedir. Silifke oyunlarının en önemli özelliği, türkü eşliğinde oynanmasıdır. Silifke'nin yoğurdu (Görsel 2.73), Portakal zeybeği, Silifke sallaması, Silifke zeybeği, Yayla yolları, Keklik, Gerali, Türkmen kızı, Çaya vardım, Tımbıllı ve Mandilli adı ile bilinen oyun havaları aynı zamanda yörenin en yaygın türküleridir.



Görsel 2.73: Silifke'nin yoğurdu oyunu

Keklik: Türkülü, tek veya toplu oynanabilen bir oyundur. Bir av ve doğa oyunudur. Avcıdan kaçan keklığın taklididir. Oyunda keklığın sekişi, kanat çırpışı, ötüşü, gerdan kırışı, zıplayışı anlatılır. Kekliğin taklidi yapılır. Keklik, insan olur; bir çalının dibinden çıkar. Kaşıklar, kanat olur; ayaklar seker.

Kıbrıs Zeybeği: Coğrafi, ekonomik ve iktisadi koşullarla bağlantılı olarak Kıbrıs'ta bilinen bu dans Silifke'ye taşınmış ve sevilmiştir. Çok hareketli bir zeybek oyunudur.

Portakal Zeybeği: Silifke narenciye yöresi olduğundan portakal, oyunlara ilham kaynağı olmuştur. Portakal toplanırken karşılıklı türküler söylenir ve portakalın toplanması, yere düşüp yuvarlanması anlatılır.

Yayla Yolları: Kışın bitimi ilkbaharın gelişiyle sahilin sıcağından, rutubetinden kaçıp yaylaya çıkan Türkmenleri anlatır. Toroslar'da yaşayan Türkmenlerin Orta Asya kökenli danslarından biridir. Obaların, bir yaylaya göç hazırlığının nasıl yapıldığını hareketlerle ayrıntılı bir şekilde anlatan oyundur.

Türkmen Kızı: Eski Türklerin kıtlıktan bolluğa kavuşma törenlerini canlandıran bir oyundur. Oyunda Türkmen kızının inek sağmak, yayık yaymak, hamur yoğurmak gibi günlük işlerin yapımı gözlenir.

Diğer Oyunlar: Çaya vardım zeybeği, Silifke zeybeği, tek zeybek, tımbıllı, gerali (ham çökelek), her yanı elmas, zeytin dalları, Silifke'nin koşması, Silifke sallaması, Mandilli, Şerif Hanım, Köroğlu, Kerem vb.'dir. Ayrıca eski mengi, yeni mengi, keklik mengisi dinsel içerikli olarak Tahtacı Türkmenler arasında yapılan oyunlar arasında yer almaktadır.

2.1.5.1. Silifke'nin Yoğurdu Oyununun Hikâyesi

Klarnet, keman ve davul eşliğinde oynanan Silifke'nin yoğurdu, kız ve erkek karışık oynanır. Oyuncuların her iki elinde tahta kaşık olur. Ritim tutmak amacıyla her bir elde iki kaşık bulunur. Oyun oynanırken iki kol da açılır ve dirseklerden hafifçe kırılarak, kaşıklar birbirine vurularak ritim tutulur. Silifke'nin yoğurdu oyunları hareketli, canlı ve neşelidir.

Silifke'nin yoğurdu Mersin ili Silifke ilçesine ait eski bir Türkmen oyunudur. Anadolu'nun Akdeniz'e açılan kesimlerinde oynanan oyunlarda Anadolu insanının günlük yaşamı çeşitli safhalarıyla anlatılmaktadır. Bu, özellikle Silifke'nin yoğurdu oyununda net olarak görülmektedir. Oyunun başından sonuna kadar yoğurdun üretim aşamalarını gözlemek mümkündür. Silifke yoğurdunu özel kılan sadece Toroslar'da yer alan otlaklarda beslenen keçilerden elde edilen sütün kullanılması, kıvamının koyu olması ve kendine has lezzetinin olmasıdır. Silifke yoğurdunu özel kılmaktadır. Silifke ekonomisinde hayvancılığın önemi büyüktür. Yoğurt, Türkmen yaşantısında çok önemli bir yere sahip yiyeceklerden biridir. Türkmenler, eski dönemlerde yoğurt yapar, bunu satarak geçimlerini sağlardı. Böylece günlük yaşama girerek baş yiyecek olan yoğurt, türkü ve oyunlarla da günümüze ulaşır. Türkmenler için geçim kaynağı olması nedeniyle yoğurt büyük bir saygınlığa sahiptir. Bu saygınlık da Türkmenleri, yoğurdun bereketi için oyun oynamaya yöneltmiştir.

Silifke'nin yoğurdu oyununun sözleri şöyledir:

Silifke'nin yoğurdu, ah seni kimler doğurdu.

Bağa girdim üzüme, ah çıbık battı dizime.

Seni doğuran ana, bal ilen mi yoğurdu.

Çıbık seni keserim, yar göründü gözüme.

Beşiği çamdan, ah yuvarlandı damdan.

Beşiği çamdan, ah yuvarlandı damdan.

Anası pilav pişirir, oğlu durmaz aşırır.

Anası pilav pişirir, oğlu durmaz aşırır.

Kale kaleye bakar, ah kaleden sular akar.

Delikanlı dururken, ihtiyara kim bakar.

Beşiği çamdan, ah yuvarlandı damdan.

Keşke sevmez olaydım, usanırdım bu candan.

Derleyen: Cavit ERDEN



OKUMA METNİ



CAVİT ERDEN

1930 yılında Silifke'de doğdu. Ankara Ziraat Fakültesinden mezun olduktan sonra serbest ziraat ve ticaretle uğraştı. Boş kalan zamanlarının büyük bir kısmını amatörcüce uğraştığı müzik ve folklor çalışmalarıyla değerlendirmeye çalıştı. 1950 yıllarından itibaren Silifke ve yöresine ait yozlaşmaya ve unutulmaya yüz tutan Silifke türkü ve oyunlarını ele alarak çalışmalarını sürdürmüştür, derlediği türkülerini Muzaffer SARISÖZEN zamanında radyo repertuarlarına kazandırmıştır. 1951 yılında kurduğu Silifke Müzik ve Folklor Derneğinde yıllar boyu müzik ve folklor çalışmalarını sürdürmüştür, yüzlerce talebe yetiştirmiştir.

Silifke oyunlarını ilk olarak ekip oyunu hâline getirmiş ve bizzat yetiştirdiği halk oyunları ekibiyle katıldığı yurt içi ve yurt dışı festivallerde büyük başarılar sağlamış, birincilikler almış ve yıllar boyu süren bu faaliyetlerle Silifke'nin oyunları ve türkülerinin bugünkü şöhretine ulaşmasında büyük çaba sarf etmiştir.

Derlediği otuzdan fazla Silifke türküsünü iki cilt hâlinde bugünkü çalınış ve söylenişleriyle doğru bir biçimde sunmayı tarihî bir görev saymıştır.

2.1.5.2. Silifke'nin Yoğurdu Oyununun Temel Hareketleri ve Oynanışı

Silifke'nin yoğurdu oyunu 5 temel hareketten oluşmaktadır.

1. Hareket

- Sağ ayak tabanı yere basarken sol ayak sağ ayağın yanına basıp çöke çöke gelir.
- Yerinde ileri geri bu basıp çökme hareketi yapılır.
- Bu hareket esnasında kollar da yukarıda sağa ve sola sallanır (Görsel 2.74).
- Her diz kırmada kollar diğer tarafa atılır.



Görsel 2.74: 1. hareket

2. Hareket

- Sağdan veya soldan bas çök hareketleriyle on iki hamlede 360° dönüş yapılır.
- Sol kol alında, sağ kol ise aşağıda ve yanda ileri geri sallanır (Görsel 2.75).

3. Hareket

- Sağ ayak öne basarken dizlerden esneme yapılır.
- Sol ayak kaldırılıp tabandan geri yere basılır.
- Sağ ayak geriye alınırken sol ayak hafif kaldırılıp yere basılır.
- Sağ ayak parmak uçlarında sol ayağın ilerisinde yere vurulur (Görsel 2.76).
- Sol ayak üzerinde sekilir ve ileriye doğru atılır.
- Sağ ve sol ayakla makas yapılır.

4. Hareket

- Dörtlü vuruş hareketi yerinde sağa sola ve geriye doğru yapılır.
- Sağdan dönerken sağ el, soldan dönerken sol el alın hizasına alınır.
- Diğer el bele alınır (Görsel 2.77).

5. Hareket

- Sağ ayakla başlayan ayak dıştan içe doğru taban basarak sekiz sayılı zik zak figürü yapar.
- Dokuzuncu sayıda dörtlü vuruşa geçilir.
- Kollar omuz hizasında yere paraleldir (Görsel 2.78).



Görsel 2.75: 2. hareket



Görsel 2.76: 3. hareket



Görsel 2.77: 4. hareket



Görsel 2.78: 5. hareket



Silifke'nin yağurdu oyununun videosunu internet ortamında bularak inceleyiniz.



Sınıfınızda gruplar oluşturarak öğrendiğiniz oyunlardan birini seçip uygulayınız.

2.2. HALK OYUNU SAHNELEMESİ

Halk oyunları, insanların geçmişinin zengin ürünlerindedir. Toplumsal ilişkiler, insanların yaşantılarını belirlemektedir. İnsanlar yaşadıkları olayları, duygu, düşünce, özlem ve sevinçlerini oyunlarıyla anlatmıştır. Halk oyunları gösterisini izlerken gösterinin hareket biçimlerine, oyun formlarına, kostümlerine, jest, mimik ve ifadelerine, duygusal anlatımına bakılarak yörenin kültürel özellikleri hakkında bilgi edinilebilir.

Halk oyunları başlangıçta kişilerin kendisi için oynadığı ve kendini beğendirmeye kaygısı taşımadığı bir oyundu. Günümüzde ise kişilerin oyunu öğrenmek istemesi ve öğrendikleri oyunları seyirciye sunması seyirci için oynamayı önemli hâle getirmiştir. Sahnede icra edilen oyun, izleyiciye kendisini beğendirmeye kaygısı taşımaktadır (Görsel 2.79). Artık hem oynayan hem de izleyen açısından araç olmaktan çıkarak amaç hâline gelmiştir.



Görsel 2.79: Halk oyunlarının sahnelenmesi

Bu oyunlar düğünlerde, asker uğurlamalarında, çeşitli özel gün ve törenlerde oynanmıştır. Cumhuriyet'in kurulmasından sonra ilk zamanlar halkevleri çalışmalarında, sonraları tüm eğitim kurumlarında, özel kuruluşlarda, derneklerde, belediyelerde, halk eğitim merkezleri gibi kurum ve kuruluşlarda sahnelenmeye başlanmıştır.

BİLGİ KUTUSU

Türkiye’de ilk kez 1917 yılında Selim Sırrı Tarcan tarafından toplu halk oyunları gösterisi İstanbul Kadıköy’de seyircilere sunuldu.

2.2.1. Sahne

Sahne, izleyicilerin kolayca görebilmeleri için genellikle yerden belli bir ölçüde yüksek yapılan, oyun, müzik vb. gösteri yapmaya uygun yer olarak ifade edilmektedir (Görsel 2.80). Sahne; her türlü sanatsal faaliyetlerin düzenlendiği, teknik unsurlarca desteklenen, seyircinin görüşüne açık olan mekânlar olarak da tanımlanmaktadır.



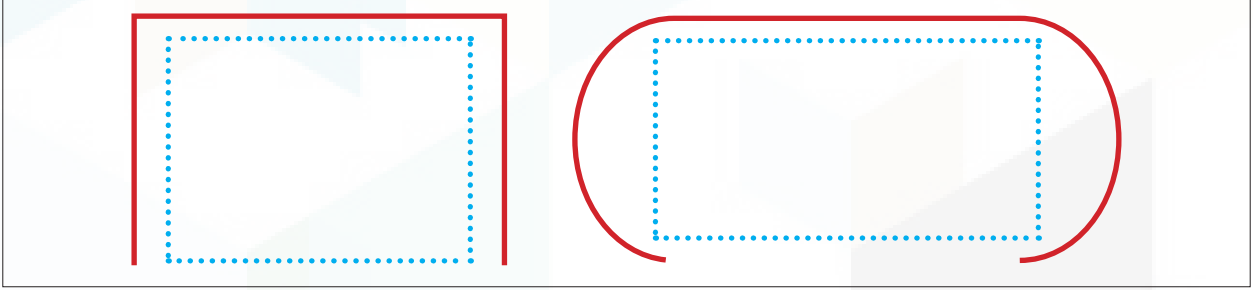
Görsel 2.80: Sahne

Sahneler; geçmişte sadece tiyatro, opera vb. etkinliklere ait olarak inşa edilirken günümüzde bale, opera, dans, müzik, halk oyunları gibi daha geniş bir yelpazeye hizmet vermektedir. Sahnelerde birçok teknik imkânların kullanılması sahne sanatlarının da gelişmesini ve sanatçıların daha çok üretmesini sağlamıştır.

Halk oyunlarının sergilendiği sahnelerin boyutları ve biçimleri çok farklıdır. Bu sahnelerde izleyicilerin oturdukları bölümlerde de farklılıklar olabilir. Ne tür farklılıklar olursa olsun seyirci, sahneye belirli bir yönde bakarak oyunu izler. Seyircinin görüş açısına göre sahneler tek yönlü, üç yönlü ve çok yönlü sahneler olarak üçe ayrılır.

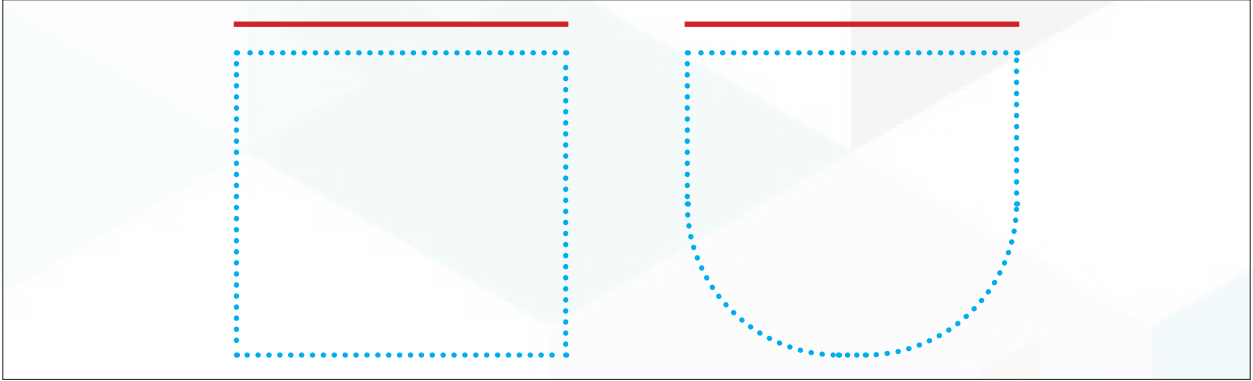


- Bir tarafı seyircinin görüşüne açık, diğer tarafları seyircinin görüşüne kapalı olan sahne modeline **tek yönlü sahne** denir (Şekil 2.1).



Şekil 2.1: Tek yönlü sahne

- Bir tarafı seyircinin görüşüne kapalı, diğer tarafları seyircinin görüşüne açık olan sahne modeline **üç yönlü sahne** denir (Şekil 2.2).



Şekil 2.2: Üç yönlü sahne

- Sahne alanı seyircilerin her taraftan görüşüne açık olan sahne modeline **çok yönlü sahne** denir (Şekil 2.3).



Şekil 2.3: Çok yönlü sahne

2.2.2. Yardımcı Teknik Unsurlar

Halk oyunları göze, kulağa ve duygulara hitap etmektedir. Halk oyunlarının zengin adımlar, canlı müzik ve renkli giysiler gibi güzelliklerinin tam olarak sergilenebilmesi için sahne tekniklerinden yararlanması gerekir. Işık, dekor, seslendirme, perde, makyaj gibi unsurlar sahnelemede göze ve duygulara hitap eden önemli parçalardır. Bu unsurlar; oyun, oyuncu, müzik ve seyirci ile bir bütünlük oluşturmaktadır. Ortaya çıkan eserin beğenilmesi için sahneleme çalışmalarında önemli yer tutan yardımcı teknik unsurların doğru yer ve zamanda kullanılması gerekir.

2.2.2.1. Işık

Yaşamın sürdürülebilmesi için gerekli ihtiyaçlardan biri de ışıktır. İnsanlar, gün ışığının yetmediği zamanlarda farklı yollarla aydınlatma ihtiyacını gidermiştir.

Teknolojinin gelişmesine paralel olarak sahneleme çalışmalarında da ışık önem kazanmıştır. İzleyici, sahnede olup biten her şeyi mümkün olduğu kadar net görmek ister. Işık gerek dekor açısından gerekse tüm oyun açısından önemlidir. Sadece ışık kullanılarak dekor oluşturulabilir. Işığın iyi ayarlanması ve gerektiği kadar olması önemlidir. Işığın gereğinden az ya da çok olması olumsuz sonuçlar doğurabilir. Dekor, kostüm ve oyun çok iyi olabilir ama ışıklandırmada yapılacak yanlışlıklar bütün emekleri boşa çıkartabilir.

Işık, izleyicinin gözünü yormamalıdır. Dekor üzerine fazla verilen ışık göz yorabilir. Oyuncuların giysilerindeki renkler ve sergiledikleri figürleri gösterecek bir ışık düzeyi olmalıdır. Genel aydınlatma lambaları sahnenin genelini aydınlatırken sahnenin iki tarafına yerleştirilen ışıklar özellikle renkleri vurgulamak ve figürlerdeki değişikliklere dikkat çekmek için kullanılır (Görsel 2.81). Seyircilerin olduğu yöne yerleştirilen hareketli projektörler ise oyuncuların hareketlerini takip eder.



Görsel 2.81: Sahne ışıkları

Işık, sahnedeki oyunu tamamlayıcı bir unsurdur. İzleyicinin dikkatini sahneye ve oyunculara çeker. Sahnelenen eserin ruhunu ve heyecanını yansıtır.

Çağdaş sahne ışıklandırmasının beş temel görevi şunlardır:

- Aydınlatma
- Gerçeklik duygusunu getirme
- Plastik görünüm sağlama
- Duygusal ölçüyü verme
- Tasarım

Başarılı bir sahneleme için ışıkçıya büyük görevler düşmektedir. **Işıkçı**; tiyatro, stüdyo ve çekim platolarındaki ışık sistemlerini kurma, sistemlerin kontrol ve onarımı ile ışık sistemlerini kullanarak ışıklandırma yapma bilgi ve becerisine sahip nitelikli kişidir. Işıkçının başlıca görevleri şunlardır:

- Çalışma alanını incelemek ve kullanılacak teçhizatı belirlemek
- Işık donanımının çalışma alanına getirilmesini sağlamak



- Kabloları, elektrik fiş ve prizlerini, enerji dağıtım panosunun bağlantılarını, sigortaları ve projektörleri kontrol etmek ve varsa arızaları gidermek
- Dekorun ışıklandırılmaya hazır hâle getirilmesini sağlamak
- Işık sistemi elemanlarının yerlerini belirlemek, sisteminin çalışıp çalışmadığını kontrol etmek ve varsa arızalarını gidermek
- Işık efekti yapmak
- Projektörleri objelere yönlendirmek ve projektör filtrelerini takmak

2.2.2.2. Dekor

Tiyatro, sinema ve televizyonda sahneye konulan eserin yazıldığı yerin ve geçtiği çağın özelliklerini belirleyen perde, aksesuar gibi öğelerin bütününe **dekor** denir. İzleyici ile oyun arasındaki ilk etkileşimi sağlayan unsurdur. Dekor; ışık, giysi gibi unsurlardan farklı olarak ele alınamaz. Dekorda kullanılan renklerle giysilerin renk uyumu, ışığın renkleri, ışığın verilmiş açısı vb. hep birlikte değerlendirilmelidir. Hazırlanan dekorların herhangi bir kazaya sebebiyet vermemesi için gerekli güvenlik tedbirleri alınmalıdır.

Dekor hazırlanırken dikkat edilmesi gereken ilk özellik; sahnenin büyüklüğü, şekli, izleyiciler tarafından nasıl görüldüğü gibi niteliklerdir. Sahne dekorunun amacı; gerçeği birebir yansıtmak değil aksine gerçeğin bir görüntüsünü yansıtmaktır. Halk oyunlarında dekor, oyunun önüne geçmemelidir. Dekor, anlatılmak istenen olaya ve zamana uygun olarak düzenlenmelidir. Renk ve ışığıyla oyunun ana fikrini öne çıkararak gerekli etkiyi uyandırmalıdır (Görsel 2.82). Dekor, sahnenin kullanım alanını daraltmayacak şekilde tasarlanmalıdır. Dekor, tasarımcının yaratıcılığını gösterir.



Görsel 2.82: Dekoru yapılmış bir sahnede halk oyunları gösterisi

2.2.2.3. Seslendirme

Halk oyunlarında müzik en az oyun kadar önemli bir unsurdur. Seslendirmede önemli olan nokta, çıkan her melodinin enstrümandan çıktığı doğallıkta izleyiciye ulaşmasıdır. İzleyici, sesin esas kaynağından geldiğini düşünmelidir.

Her sahnenin kendine özgü seslendirme sistemi vardır. Sahne hangi amaçla kullanılıyorsa seslendirmenin de ona uygun olarak döşenip döşenmediğinin bilinmesi gerekir.

Seslendirmenin teknik olarak kusursuz olması yapılacak denemelerle ortaya çıkar. En iyiyi yakalayana kadar teknik olarak denemeler yapılması gerekir (Görsel 2.83). Ses tesisatları kontrollerin kolayca yapılacağı yerlerde olmalıdır.

Seslendirilecek ezgilerin oyunun yöresine uygun enstrümanlarla icra edilmesi gerekir. Çalışmada kullanılacak enstrümanların teknik kapasiteleri çok iyi bilinmelidir.

Kullanılacak sazlar birbiriyle uyumlu olmalıdır. Ses sistemi kullanılırken de sazların ses yoğunluklarına dikkat edilmelidir.

Sazları çalacak kişiler; ezgileri çok iyi bilmeli, oyun hakkında bilgi sahibi olmalı ve oyunu sürekli takip etmelidir. Müzisyenler arasında uyum sağlanması ve müziğin başarılı icra edilmesi oyunun sahnelenmesindeki etkiyi artıracaktır.



Görsel 2.83: Seslendirme sistemi

ÖZLÜ SÖZ

“Müzik, bir ritim ve ezgi gelişmesidir.”

Edman



2.2.2.4. Perde

Sahne olmayan alanlarda oyun oynamak için sahne yapılmak istenen alan perdeler ile kapatılabilir. Bu sayede izleyicilerin dikkati oyuna toplanır.

Oyun süresince izleyicinin görmemesi gereken değişiklikler yapılırken ön perde açılıp kapatılabilir. **Ön perde**, sahneyi seyircinin görüşüne açan ya da kapatan perdedir. Genelde koyu kırmızı ya da bordo renktedir (Görsel 2.84).

Sahnenin gerisinde bulunan, çeşitli ışık gösterilerinin üzerinde yapıldığı perdeye ise **gök perdesi** denilir. Sahne derinliği bu perdeyle verilir. Küçük sahnelerde ise perdeye **fon perdesi** denir.



Görsel 2.84: Sahne perdeleri

2.2.2.5. Makyaj

Türk Dil Kurumuna göre **makyaj**; iyi görüntü sağlamak, belli bir tip yaratmak veya yalnızca bazı düzeltmeler yapmak için oyuncunun yüzünde ve vücudunda yapılan boyama ve değişimlerdir.

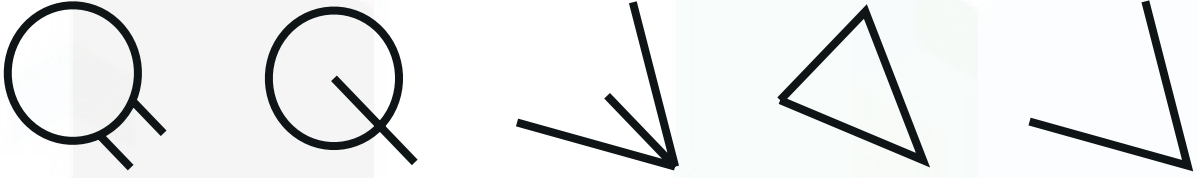
Makyajdaki temel amaç, oyuncunun temsil edeceği kişinin kimliğine bürünmesidir. Makyaj yapılacak kişinin yüzü çok temiz olmalı, yüz yapısı iyi bilinmeli ve makyaj yapılacak kişiye hangi renk ışıkta hangi boyanın kullanılacağı önceden tespit edilmelidir (Görsel 2.85).



Görsel 2.85: Makyaj malzemeleri

2.2.3. Sahne Düzenlemesi Çizilirken Kullanılacak İşaretler

Halk oyunlarında yan yana, art arda, sırt sırta duruşlardan oluşan çizgi ve daire biçimleri ile oyuncuların sahne üzerinde dağılırarak oluşturdukları şekil veya düzene **paten** denir. Halk oyunlarında sahne düzenlemesi tasarlanırken kullanılacak patenler önce kâğıt üzerine çizilmektedir. Bu çizimlerde sahne üzerindeki oyuncuları temsilen işaretlerin kullanılması gerekmektedir. Bu işaretler, oyuncuların hem sahne üzerindeki pozisyonlarını hem de oyuncuların sahne üzerindeki yönlerini gösterir nitelikte olmalıdır (Şekil 2.4).



Şekil 2.4: Oyuncu işaretlerine örnekler

İşaretler, pozisyon ve yön belirtme dışında farklı renklerin kullanımı ve çizim şekilleri ile farklı özellikleri de belirtebilir. Örneğin oyuncuların cinsiyetlerine göre veya kostüm çeşitlerine göre farklı renklerde şekillerle belirtilebilir.

Şekil 2.5'teki örnekte ikizkenar üçgen şekli kullanılmıştır. İkizkenar üçgenin tepe noktası oyuncunun dönük olduğu yönü belirtmektedir. Mavi renkli işaretler erkek oyuncuları, kırmızı renkli işaretler de kadın oyuncuları simgelemektedir. Kesik çizgi ile çizilen işaretler oyuncunun çöker ya da oturur pozisyonda olduğunu belirtmektedir.



Şekil 2.5: a) Erkek b) Kadın c) Çöken erkek ç) Çöken kadın

2.2.4. Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Kullanılan Temel Formlar

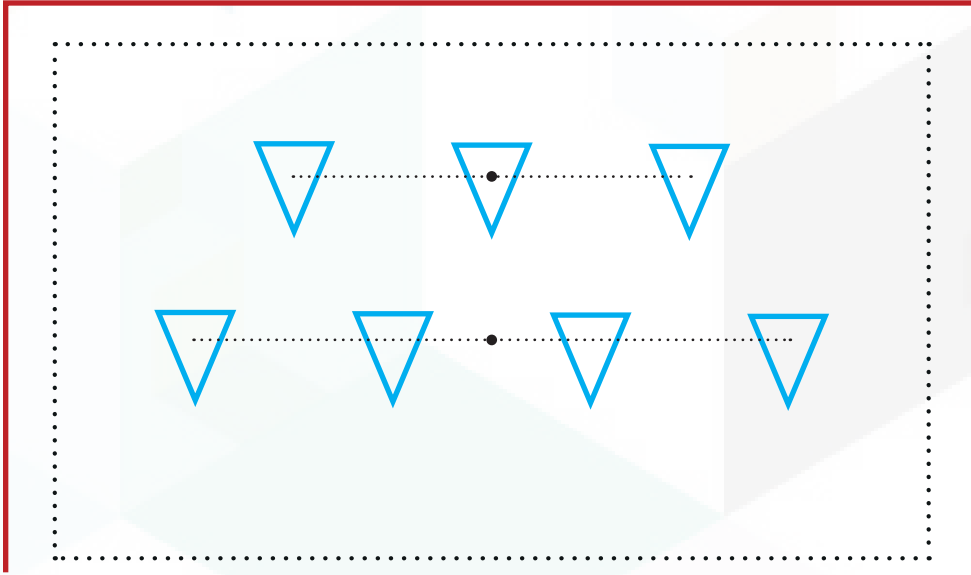
Halk oyunlarında kullanılan sahne teknikleri diğer dans çeşitlerine göre ilerleme kaydetmiştir. Sahneleme çalışmalarında birçok yöntem ve teknik kullanılmaktadır. Bu teknikler kaynağını oyunların geleneksel oynanış biçimlerinden almaktadır. Halk oyunlarının sahnelenmesinde en çok kullanılan temel formlar; düz, diyagonal, dairesel, yay ve serbest formdur. Serbest form bu formlara dahil değildir.

2.2.4.1. Düz Form

Düz formda oyuncular, sahnenin dikey ya da yatay eksenine paralel olduğu varsayılan bir düz çizgi üzerinde aralıkları eşit olacak şekilde yerleşir. Çizgiler; sahnenin büyüklüğüne, oyuncu sayısına ve koreografinin özelliklerine göre ikişerli, üçerli, dörderli veya daha fazla şekilde yapılabilir.



Form üzerindeki oyuncu sayısı tek sayı ise formun ağırlık merkezi ortadaki oyuncunun bulunduğu noktadır. Form üzerindeki oyuncu sayısı çift sayı olarak görülüyorsa bu formun ağırlık merkezi en ortadaki iki oyuncunun tam ortasıdır (Şekil 2.6).

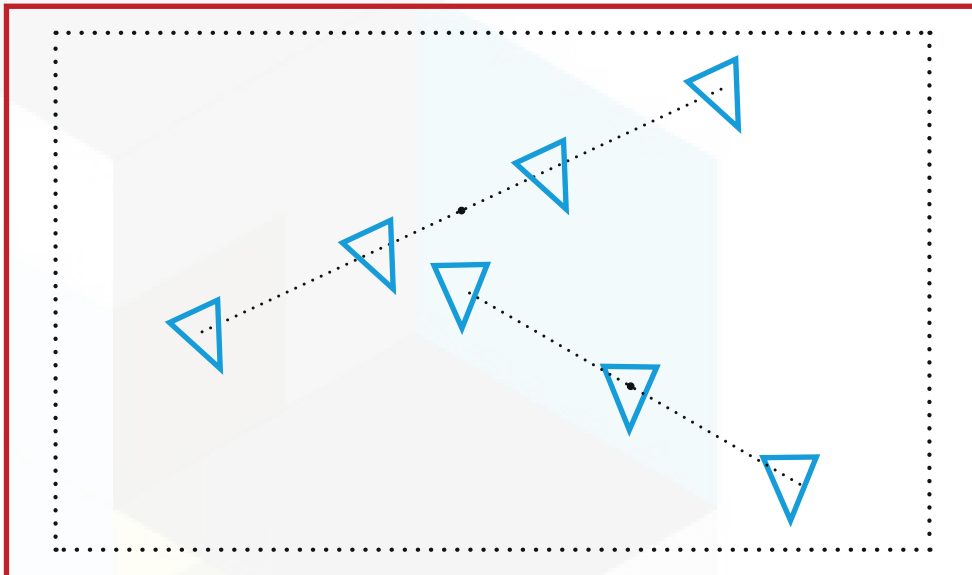


Şekil 2.6: Düz forma yerleşmiş oyuncular ve ağırlık merkezleri

2.2.4.2. Diyagonal Form

Verev form da denilen diyagonal form esas olarak düz formdan ortaya çıkmıştır. Düz formun sahnenin dikey ve yatay eksenlerine açı yapacak şekilde yerleştirilmesiyle oluşur. Bu çizgiler ikili veya tekli diyagonal çizgiler olarak yapılabilir. Tekli diyagonal çizgiler sahneye 45° lik bir açı ile yerleştirilir.

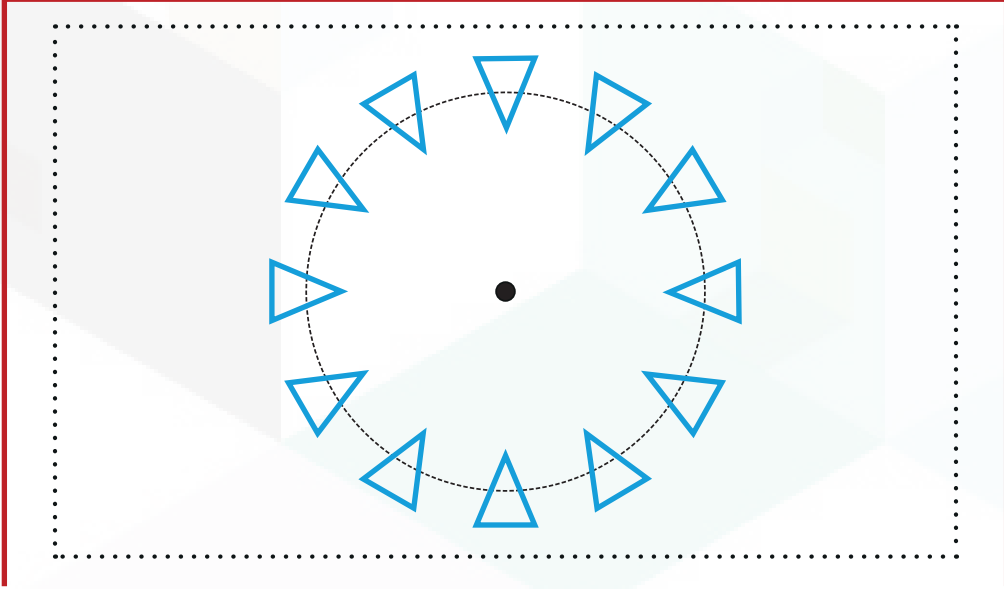
Düz formda olduğu gibi form üzerindeki oyuncu sayısı tek sayı ise formun ağırlık merkezi ortadaki oyuncunun bulunduğu noktadır. Form üzerindeki oyuncu sayısı çift sayı olarak görülüyorsa bu formun ağırlık merkezi en ortadaki iki oyuncunun tam ortasıdır (Şekil 2.7).



Şekil 2.7: Diyagonal formda yerleşmiş oyuncular ve ağırlık merkezleri

2.2.4.3. Dairesel Form

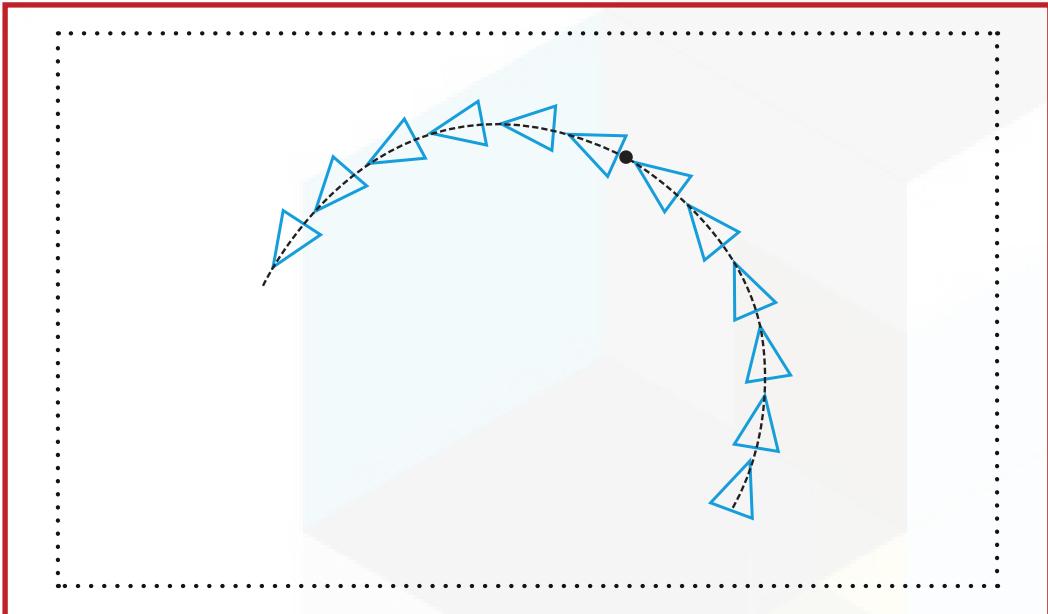
Oyuncular, dairesel formda parmak tutuşu veya kol tutuşu yaparak düzgün bir çember ya da elips şekli üzerine eşit aralıklarla yerleştirilir. Oyuncular, bazı oyunlarda birbirlerine bağlanmadan da bu formu kullanabilir. Formun ağırlık merkezi, oyuncu sayısından bağımsız olarak çember ya da elipsin tam orta noktasıdır (Şekil 2.8).



Şekil 2.8: Dairesel formda yerleşmiş oyuncular ve ağırlık merkezi

2.2.4.4. Yay Formu

Oyuncular, yay formunda düzgün bir çember ya da elipsin herhangi bir açıdan kesilmesiyle elde edilen yay şekli üzerine yerleştirilir. Düz formda olduğu gibi form üzerindeki oyuncu sayısı tek sayı ise formun ağırlık merkezi ortadaki oyuncunun bulunduğu noktadır. Form üzerindeki oyuncu sayısı çift sayı olarak görülüyorsa bu formun ağırlık merkezi en ortadaki iki oyuncunun tam ortasıdır (Şekil 2.9).



Şekil 2.9: Yay formda yerleşmiş oyuncular ve ağırlık merkezi



2.2.4.5. Serbest Form

Bu formlardan hiçbirine dahil olmayan formlar ise serbest form olarak adlandırılmaktadır.

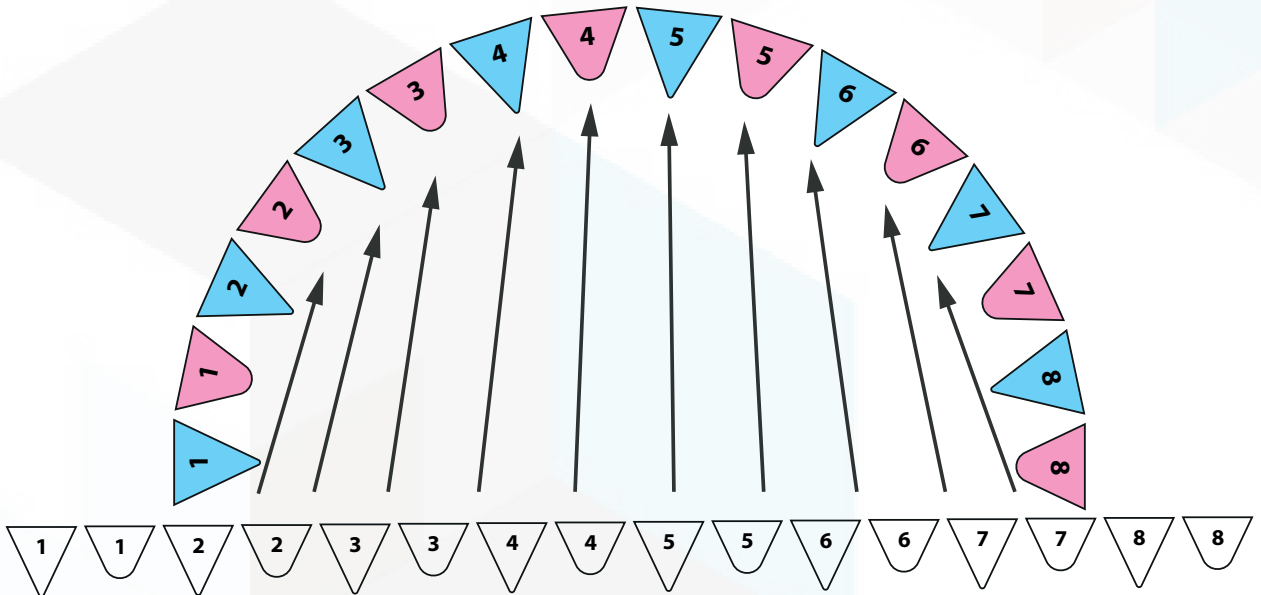
2.2.5. Halk Oyunlarında Kullanılan Simetrik Sahne Koreografi Tabloları

Halk oyunlarında kullanılan simetrik sahne koreografi tabloları şunlardır:

- Düz çizgiden yarım daireye geçiş
- Düz çizgiden merkezden kırılarak iki diyagonale geçiş
- Düz çizgiden daireye geçiş
- Düz çizgiden dört düz çizgiye geçiş
- İki kısa diyagonalden dört düz çizgiye geçiş
- Tek diyagonal çizgiden dört düz çizgiye geçiş
- Daireden dört düz çizgiye geçiş
- Tek daireden iki yatay veya dikey çizgiye geçiş
- Yarım daireden iki daireye geçiş

2.2.5.1. Düz Çizgiden Yarım Daireye Geçiş

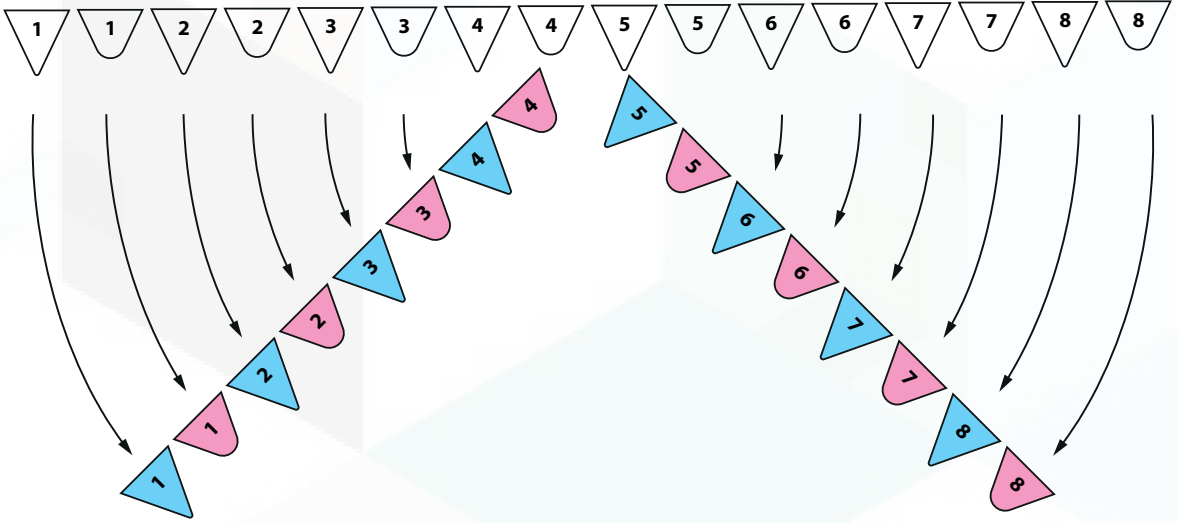
Oyuncular, düz çizgide iken ekibin orta bölümü içe doğru hareket eder. Ekipbaşı ile ekip sonu, sağa ve sola karşılıklı gelecek şekilde simetrik olarak çizgiye geçer. Orta oyuncular, geriye doğru giderken oyuncuların cepheleri merkeze dönük, adımları ise arkaya doğrudur. Düz çizgiden yarım daireye hareket ederken her bir oyuncu aynı anda ve birbirlerine olan mesafelerini koruyacak şekilde hareketlerini ayarlamalıdır (Şekil 2.10).



Şekil 2.10: Düz çizgiden yarım daireye geçiş

2.2.5.2. Düz Çizgiden Merkezden Kırılarak İki Diyagonale Geçiş

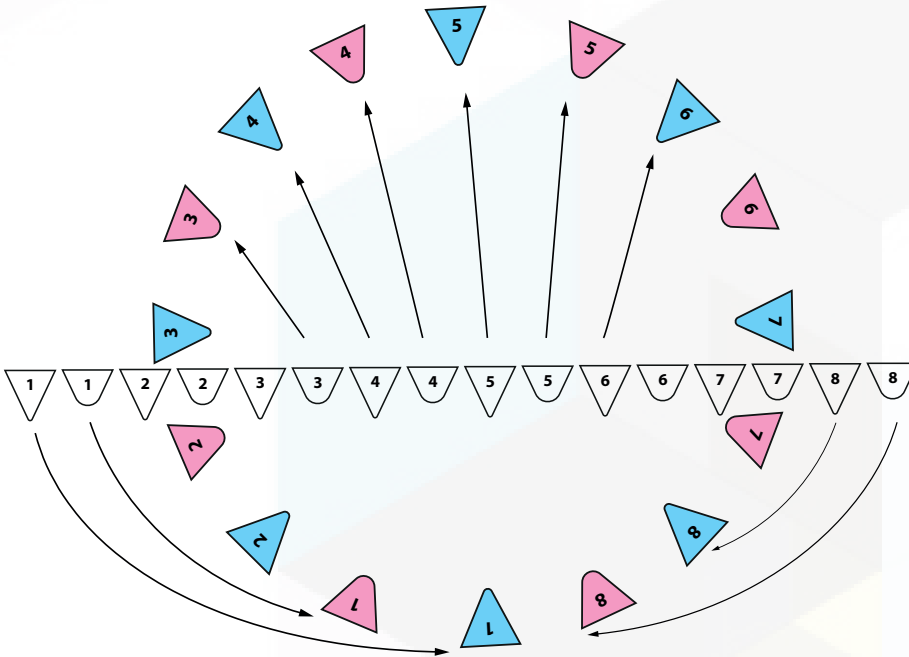
Ekibin merkezi sabit iken ekipbaşı ve ekip sonu daire merkezine doğru hareket eder. Merkeze yakın oyuncular daha az mesafe alırken merkezden uzak olan oyuncular daha fazla adım alır. Geçiş esnasında oyuncular arasında mesafe farklılığı olsa dahi iki kısa diyagonal çizgi aynı anda hareket etmektedir (Şekil 2.11).



Şekil 2.11: Düz çizgiden merkezden kırılarak iki diyagonale geçiş

2.2.5.3. Düz Çizgiden Daireye Geçiş

Oyuncular düz çizgide iken ekibin orta bölümündeki oyuncular geriye doğru adım atar. Merkeze yakın olan oyuncuların daireyi oluşturabilmek için daha fazla mesafe alması gereklidir. Ekipbaşı ve ekip sonunda olan oyuncular öne doğru hareket ederek dairenin kalan yarısını tamamlar. Ekipbaşında ve ekip sonunda olan oyuncuların daha fazla mesafe alması gerekmektedir. Düz çizgiden daireye geçerken tüm oyuncuların aynı anda mesafe almaları, daire merkezine dikkat etmeleri ve birbirleri arasındaki mesafeleri doğru ayarlamaları gerekmektedir (Şekil 2.12).

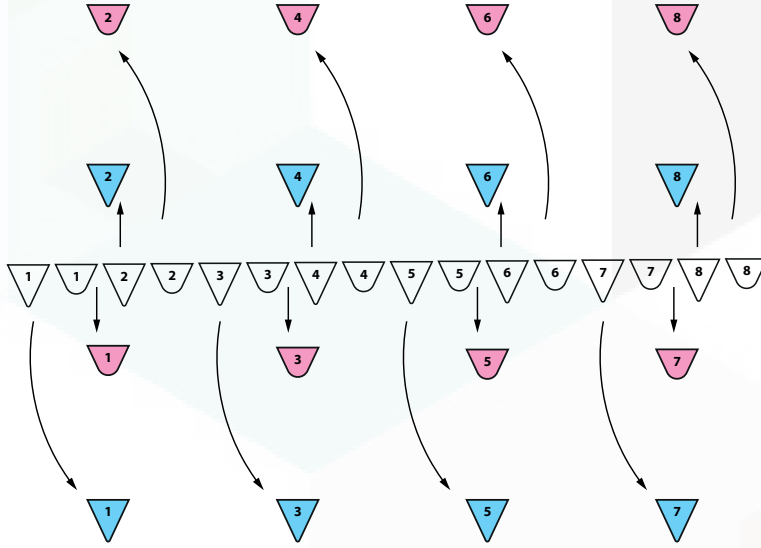


Şekil 2.12: Düz çizgiden daireye geçiş



2.2.5.4. Düz Çizgiden Dört Düz Çizgiye Geçiş

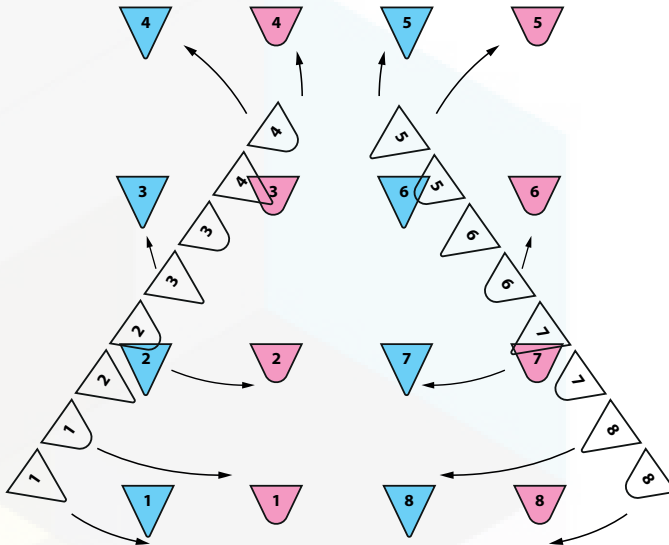
Oyuncuların cepheleri seyirci yönünde iken sahneye dikey sıralı çizgiler oluşturulur. Bu çizgiler, oyuncu sayısına ve koreografinin düzenine göre tekli, ikili, üçlü, dördü şeklinde yapılabilir veya bu sayı artırılabilir. Çizgiler oluşturulurken her oyuncu, önündeki ve yanındaki oyuncularla olan mesafesine dikkat etmelidir. Oyuncular, aralarındaki mesafenin eşit olmasına özen göstermelidir. Oyuncular, dikey çizgilere geçerken düz çizgideki sıralama numarasına göre oyuncuların cepheleri sahneyi gösterecek şekilde öne ve geriye doğru mesafe alır. Bütün oyuncular dizilerin en başındaki oyuncuya göre hiza alır. Dikey çizgilere geçişte tüm oyuncular aynı anda hareket ederek çizgi oluşumunu aynı zamanda bitirir (Şekil 2.13).



Şekil 2.13: Düz çizgiden dört düz çizgiye geçiş

2.2.5.5. İki Kısa Diyagonalden Dört Düz Çizgiye Geçiş

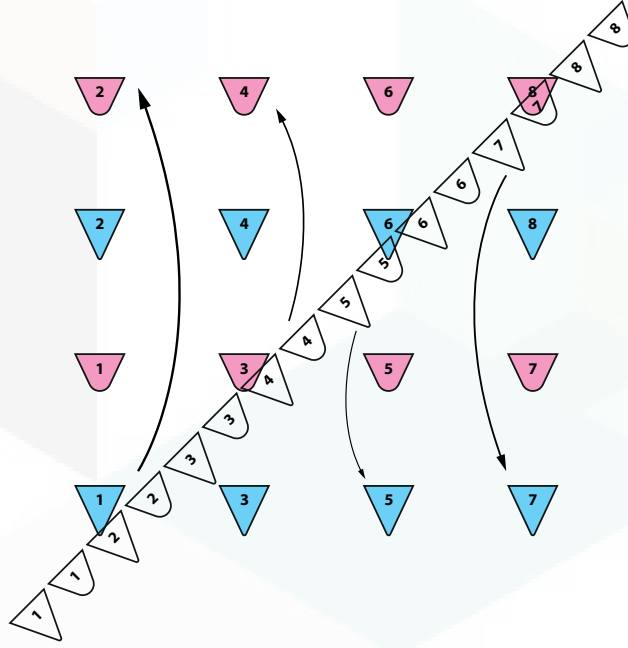
Oyuncular iki diyagonal çizgiden dört dikey düz çizgiye geçer. Oyuncular, bu geçişler esnasında geçecekleri düz çizgi grubuna göre öne, geriye, sağa ve sola doğru aynı anda hareket eder. Bu çizgilerde oyuncular, aralarındaki mesafeleri doğru bir şekilde ayarlamalıdır (Şekil 2.14).



Şekil 2.14: İki kısa diyagonalden dört düz çizgiye geçiş

2.2.5.6. Tek Diyagonal Çizgiden Dört Düz Çizgiye Geçiş

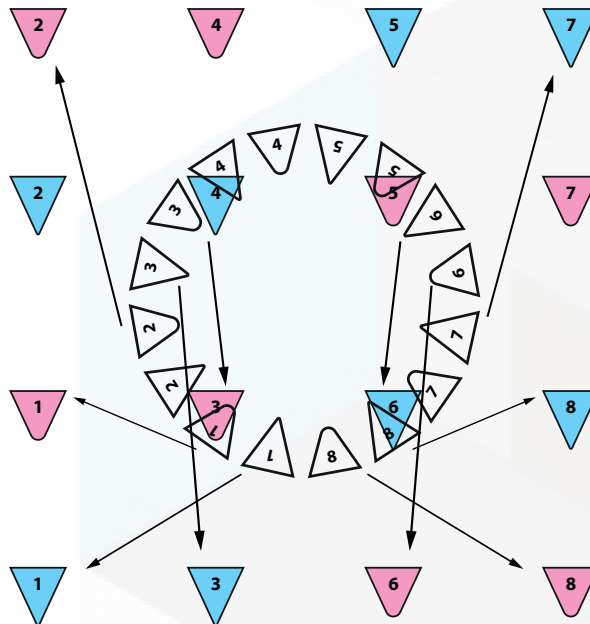
Oyuncular, tek diyagonal çizgi formundan sahneyi dikey gören dört dikey çizgiye geçer. Her oyuncu, oluşturulacak dikey çizgilerde hangi grup ve sırada yer alacağını bilir. Oyuncular, diyagonal çizgide bulunduğu yere göre aynı anda mesafe alarak aynı anda dikey çizgi gruplarını oluşturur (Şekil 2.15).



Şekil 2.15: Tek diyagonal çizgiden dört düz çizgiye geçiş

2.2.5.7. Daireden Dört Düz Çizgiye Geçiş

Oyuncular, daire formundan dikey olarak sıralanmış dört sıralı çizgiye geçer. Oyuncular daireden dağılırken sağa, sola, öne veya arkaya aynı anda hareket eder. Bu formda da oyuncuların aralarındaki mesafeler eşittir ve oyuncular, dikey çizgileri aynı anda oluşturur (Şekil 2.16).

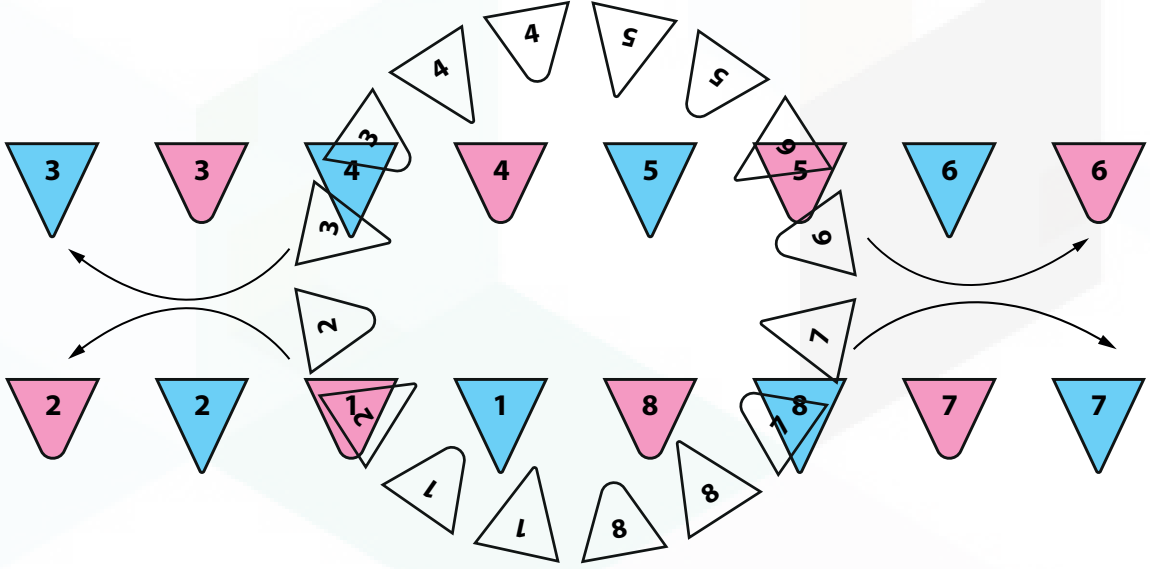


Şekil 2.16: Daireden dört düz çizgiye geçiş

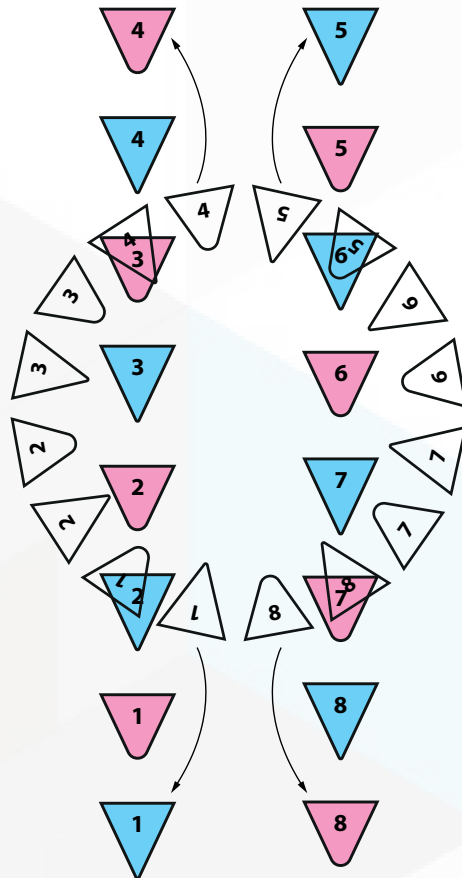


2.2.5.8. Tek Daireden İki Yatay veya Dikey Çizgiye Geçiş

Oyuncular, tek daire formunda iken sahneye paralel iki dikey veya yatay çizgiye geçer. Yatay çizgiye geçişte oyuncular sağa ve sola doğru daha fazla mesafe alır (Şekil 2.17). Dikey çizgide ise oyuncular öne ve arkaya daha fazla mesafe alır (Şekil 2.18). Oyuncuların yan yana veya arka arkaya sıralanmalarında mesafeleri birbirlerine eşittir.



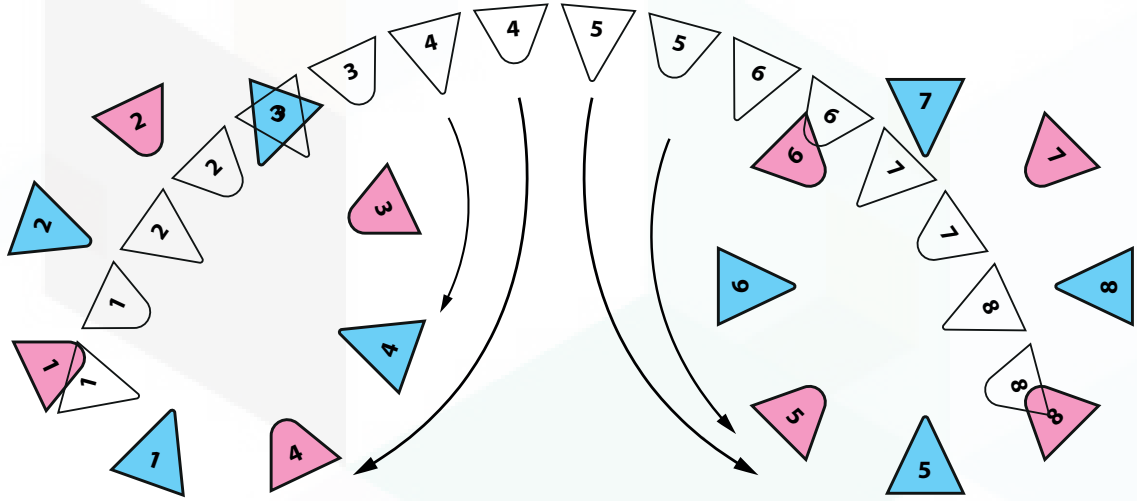
Şekil 2.17: Tek daireden iki yatay çizgiye geçiş



Şekil 2.18: Tek daireden iki dikey çizgiye geçiş

2.2.5.9. Yarım Daireden İki Daireye Geçiş

Oyuncular, yarım daire formunda iken bölünerek iki daire formuna geçer. Burada yarım daire formunda iken tek merkez, iki daire formunda iken iki merkez hesaplanarak daireler oluşturulur. Oyuncular, ikinci daire oluşturulurken genellikle merkezden koparak ekipbaşı ve ekip sonu ile birleşir ve iki daireyi oluşturur (Şekil 2.19).



Şekil 2.19: Yarım daireden iki daireye geçiş

2.2.6. Halk Oyunlarında Sahne Kullanımı

Görsellik açısından en önemli ihtiyaçlardan biri denge duygusudur. Göze hitap eden halk oyunlarının sahnelenmesinde de denge önemlidir. İzleyici, dengesiz bir görüntüyü hemen yakalayacak ve bundan rahatsız olacaktır. İzleyicinin dikkatini gösteride tutmak için sahne dengesinin iyi yapılması gerekir.

Sahnenin konumuna ve büyüklüğüne göre oyunları estetik bir görünümde sergileme tekniği ile seyircinin görüş açısının bilinçli bir şekilde kullanımına **sahne dengesi** denir. Oyuncular sahneye yerleştirilirken izleyicinin oyunun çizgi formlarını en güzel açıdan görebileceği ve izleyicide etki uyandıracak bir görsel denge sağlanmalıdır (Görsel 2.86).



Görsel 2.86: Sahne kullanımı



Oyunlar sahnelenirken oyuncular seyirciye mümkün olduğu kadar arkalarını dönmemelidir. Oynanacak oyunun seçiminde sahnenin konumu ve seyircilerin dizilişi dikkate alınmalıdır. Oyunlar, canlı müzik eşliğinde oynanacaksa müzisyenler uygun yerde konumlandırılmalıdır.

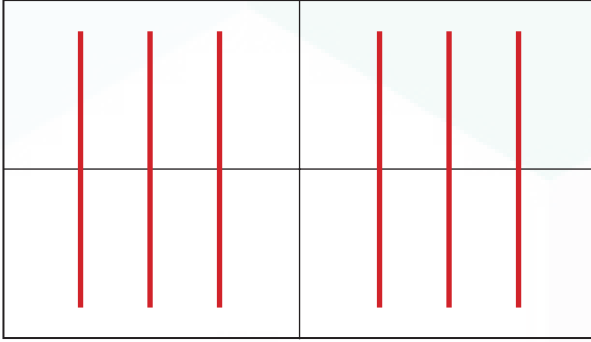
Sahne kullanımında denge; fiziksel ve estetik denge olarak ikiye ayrılmaktadır.

2.2.6.1. Fiziksel Denge

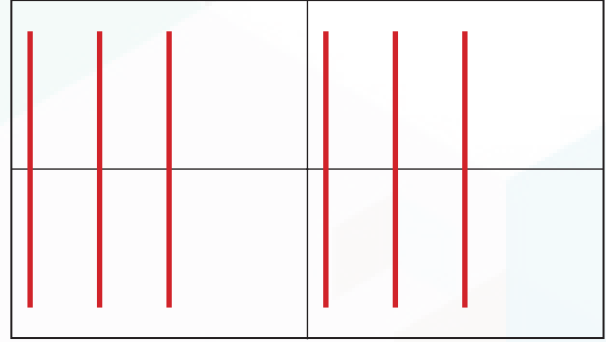
Sahnenin iki yarısı arasında görsel açıdan eşit ağırlık sağlamaya **fiziksel denge** denir. Fiziksel denge de kendi içinde simetrik ve asimetrik denge olarak ikiye ayrılmaktadır.

Simetrik Denge: Ortadan dik olarak iki eşit parçaya bölünen sahnenin her iki yarısına ve aynı yerlere eşit sayıda oyuncu yerleştirilerek sağlanan dengedir (Şekil 2.20).

Asimetrik Denge: Ortadan dik olarak iki eşit parçaya bölünen sahnenin her iki yarısına, değişik yerlere değişik sayılarda oyuncu yerleştirilerek sağlanan dengedir (Şekil 2.21). Asimetrik denge, farklı şekillerde de olabilir. Bunlardan biri, eşit uzaklığın bir ortadan bir de yandan alınması ile elde edilir. Burada yine denge vardır. Ancak odak noktası tam ortada değil yana doğrudur.



Şekil 2.20: Simetrik denge



Şekil 2.21: Asimetrik denge

2.2.6.2. Estetik Denge

Kalabalık sahnelerde fiziksel denge- nin her iki biçimi de yetersiz kalabilir. Estetik denge, fiziksel denge- nin yetersiz kaldığı yerde tasarıma renk katan bir biçim çalışmasıdır. **Estetik denge**, oyun hareketlerinin ve oyuncuların estetik görünümünün sanatsal ifadesidir. Çeşitli odak noktalarının veya alanlarının dengelenmesidir. Örneğin sahnelenen oyunda ekibin boy ortalaması çok önemlidir (Görsel 2.87). Oyuncular ya uzundan kısaya ya kıstadan uzuna ya da kısalar kenarda, uzunlar ortada (çatı) şeklinde yerleştirilmelidir. Boy farkının çok olduğu durumlarda ise ayakkabı topuklarıyla, başlıklarla ve kadın oyuncuların etek boyları ile denge sağlanabilir.



Görsel 2.87: Estetik denge

2.2.7. Halk Oyunlarında Sahneleme Sistemleri

Halk oyunları, belli bir yöre insanının duygu ve düşüncelerini kendine özgü bir biçimde yansıtır. O yörenin tavır ve estetik beğenisine göre oynanır. O yörenin dışına çıkıldığı ve geniş kitlelerin beğenisine sunulduğu zaman oyunda onların beğenisine uygun değişiklikler yapılabilmektedir.

Halk oyunlarında da sahne düzenlemesi yapılması çağın gereğidir. Halk oyunları aynı anda göze, kulağa ve duygulara hitap etmektedir. Oyunların geleneksel form, müzik, öz ve giysilerinin orijinaliği bozulmadan sahne düzenlemesi yapılmalıdır.

Düzenlenişi itibarıyla birbirine çok yakın özellikler gösterdikleri için sahne düzenlemesi ve koreografi konusunda kavram karmaşası yaşanmaktadır. **Koreografi**, kişinin yeni müziklerle, yeni adımlarla, kendi teknik bilgisi ve yaratıcı gücüyle yeni bir dans yaratmasıdır. Derlenen oyunu sahneye koyarken yapılan düzenleme ve değişiklikler olarak da ifade edilebilir (Görsel 2.88).

Halk oyunlarının seyirlik hâle gelmesi için seyircinin konumuna göre sahneye giriş, diziliş, yerleşme, sahnede oyun sergileme ve sahneden çıkış kurallarına **sahne düzenlemesi** denir. Başka bir deyişle oyunların sergileneceği sahneye, sahnenin konum ve tekniklerine göre aslının bozulmadan kurallara uygun bir biçimde düzenlenmesidir.

Günümüzde bilim ve teknoloji alanındaki gelişmeler, iletişim araçlarının yaygınlaşması gibi etkenler halk oyunlarını etkilemektedir. Bu gelişmeler, seyircilerin daha çarpıcı ve güzel sunum beklentisini artırmaktadır.



Görsel 2.88: Koreografi

Halk oyunlarının sahnede icrası için yapılan çalışmalar otantik ve sahne düzenlemeli icra olmak üzere iki çeşittir. Otantik icra ve sahne düzenlemeli icradır.



2.2.7.1. Otantik İcra

Fransızca kökenli bir kelime olan **otantik**, eskiden beri mevcut olan özelliklerini taşıyan orijinal anlamına gelmektedir. **Otantik icra** ise oyunların ait oldukları sınırlar içerisinde özlerini koruyarak bozulmaması, kendi öz değerlerini ve karakterlerini günümüze kadar taşıyabilmiş olması anlamına gelmektedir. Oyunun ilk hâline **otantik düzen** denir. Oyunun ilk hâlini o yörenin insanı bilir.

Türk halk oyunlarındaki karşılığı aslına uygunluk olarak da ifade edilebilir. Halk oyunları, halkın kendisi için yaptığı eğlenceler sırasında oynanan oyunlar iken araştırmacılar tarafından toplanmış, öğrenilmiş, arşivlenerek belirli düzen ve kalıplara dökülmüştür.

Bu kalıplar doğrultusunda dernek, üniversite, belediye, okul gibi kuruluşlarda halk oyunları ekipleri oluşturulmuştur. Bu ekipler, bu oyunları yöresi dışında sahnelemeye başlamıştır. Yöresinde, oynayan kişinin istekleri ve hareketleri doğrultusunda şekillenen halk oyunları yöre dışına çıktıkça değişime uğramıştır. Otantiklik, kimilerine göre sadece yöre insanı tarafından oynanan oyun kimilerine göre ise oyunun en eski şekli olarak tarif edilmektedir.

Dış baskı ve etkilerden uzak, yöre insanının kendi bölgesinde tespit edilen en eski şekli ile ortaya koyduğu icra tarzına otantik denilebilir (Görsel 2.89). Bu sahnelemede orijinal kostüm ve çalgıların da kullanılması gerekir.



Görsel 2.89: Otantik icra



Yörenizdeki otantik oyunlardan birini seçiniz ve oyunun bir bölümünü sınıfta arkadaşlarınıza oynayınız.

2.2.7.2. Sahne Düzenlemeli İcra

Sahne düzenlemeli icra; var olan oyun, müzik ve giysinin özünden uzaklaşmadan, günün teknik ve sanatsal olanaklarından da yararlanarak belli bir kompozisyon anlayışı ile estetik ve uyum içerisinde sergilemeye hazırlamak üzere yapılan çalışmalardır. Bu icrada; oyuncu ve müzisyenlerin oyuna ve yöreye uygun kostüm giymesi, müzisyenlerin uygun müzik aletlerini kullanması, sahnede doğru yerde durması ve sesçinin ses düzenini iyi ayarlaması akla gelmektedir.

Sahne düzenlemeli icrada; oyunlar yöresi dışında da oynanabilmekte, birtakım kurallar çerçevesinde çalıştırıcının kendi yaratıcılığını katmasıyla izleyicinin zevkine hitap edecek şekilde gerçekleştirilmektedir. Bu kurallar oyunların seçimi, müzik düzenlemeleri; oyuncuların dizilişi, yerleşmesi, yönleri, giriş ve çıkışlarını kapsamaktadır. Günümüzde halk oyunlarında yapılan koreografi değil sahne düzenlemesidir.

Çeşitli yarışmalar ve gösteriler nedeniyle sahne düzenlemeli icra yaygınlık kazanmıştır. Bu tarz icrada imkânların en iyi şekilde analiz edilmesi, sahne ve teknik imkânların en başarılı şekilde kullanılması hedeflenmektedir. İzleyici tarafından rahat bir görüş açısı ile oyunların izlenebilmesine, oyunların yöresel orijinalliğinin korunmasına dikkat edilmelidir (Görsel 2.90).



Görsel 2.90: Sahne düzenlemeli icra

a) Otantik Düzenlemeli İcra

Otantik düzenlemede oyunun aslına sadık kalınarak oyun, kostüm ve müzikte değişiklikler yapılabılır. Halk oyunları sahnelenirken otantik düzenleme yapılacaksa birtakım özellikleri dikkate almak gerekir. Otantik düzenlemede dikkat edilecek unsurlar şunlardır:

- Ekip olmaya uygun asgari oyuncu sayısı belirlenmelidir.
- Oyun; orijinal adım ve figürlerine sadık kalınarak uygun bir tarzda sergilenmelidir.
- Adım ve figürlerin cinsiyete göre ağırlık taşıyan formları karşı cinse uygulanmamalıdır.
- Hareket veya figürün geleneksel kuruluş formunda olan özellikleri korunmalıdır.



- Karakteristik yapısını göstermesi açısından oyunun otantik şeklinde varsa geleneksel oynanış formu ve tekrar sayısı aynen uygulanmalıdır.
- Aslına uygun ezgi ve enstrüman kullanılmalıdır.
- Kostümün yöresel olma özelliklerinin bire bir korunmasına dikkat edilmelidir (Görsel 2.91).
- Oyun oynanırken mendil, sopa, kılıç, kaşık, orak, kabak vb. bir araç kullanılacaksa bu araçların geleneksel olmasına dikkat edilmelidir.



Görsel 2.91: Yöresel kostüm

Düzenleme yapacak kişilerin oyunun yöre kültürüne, karakteristik özellikleri ile ilgili bilgilere tam olarak hâkim olmaları gerekmektedir. Otantik düzenlemeli icra, oldukça hassas bir sahneleme tarzıdır. Sergilenecek oyunu daha etkileyici yapmak kaygısıyla kuruluş, biçim ve müzik formlarında yapılacak aşırı düzenlemeler oyunda bozulmaya yol açabilir. Aşırılıklardan kaçınmak gerekir.

Oyun sahnelenirken oyunun yöresel formunun dışındaki tekrar sayıları kaldırılmalı, oyun seyircinin dikkatini dağıtmayacak, ilgisini artıracak bir tempoda hazırlanmalıdır.

ÖZLÜ SÖZ

“Dünya bir oyun sahnesidir.”

William Shakespeare

OKUMA METNİ



LEZGİNKA

Kafkas oyunlarının içerisinde oynanan en eski oyunlardan biridir (Görsel 2.92). Tek kişi, iki kişi, toplu ve karışık dizi, karşılama, toplu karşılama biçiminde oynanır. Oynanış biçimlerine göre adı da değişikliğe uğrar. Bu oyunun iki bin yıllık geçmişi olduğu söylenmektedir. Tek olarak oynandığında **lezgi**, kadın ve erkek karşılama şeklinde oynandığında **lezginka** adını alır. Bu oyuna **Şeyh Şamil** de denir. Oyunda erkek, kartalı; kadın, kuğuyu simgelemektedir.



Görsel 2.92: Lezginka

b) Stilize Düzenlemeli İcra

Halk oyunlarında birlik ve estetiği sağlamak üzere oyun ve kostümün orijinaline zarar vermeden yapılan küçük çaplı uygulamalara **stilize etmek** denir. Stilize düzenlemeli icrada görselliğe ve işitselliğe daha fazla yer verilmektedir. Bu tarz icralarda yerine getirilmesi gereken özellikler şunlardır:

- Oyuncuların boy, beden gibi fiziksel özellikleri dikkate alınmalıdır.
- Görselliği artırmak için adım ve figürlerin bazıları devre dışı bırakılmalıdır.
- Aynı karakter ve form yapısına sahip oyunlar bir arada oynatılmalıdır.
- Oyunların karakteristik yapıları her iki cinse de uyum sağlayabiliyorsa oyunlar karma olarak oynatılabilir.
- İzleyicinin beğenisini sağlamak için oyunun karakteristik yapısına uygun jest ve mimiklere mutlaka yer verilmelidir. Bunlar; oyuna estetik ve görsel zenginlik katacaktır.



- Kostümde göz estetiğini vermesi açısından renklere özen gösterilmelidir (Görsel 2.93). Yörenin karakterinin doğru bir şekilde yansımaları için kostümün orijinalliği korunmalıdır.
- Yöre sazlarını kullanmak şartı ile yöresel müzik formunu bozmadan diğer sazlara da düzenleme içerisinde yer verilmelidir.



Görsel 2.93: Stilize düzenlemeli icra



Teknolojinin gelişmesiyle birlikte sahne gösterilerinde kullanılan teknikler de artmaktadır. Size göre halk oyunlarının sahnelenmesinde hangi farklı teknikler kullanılabilir? Düşüncelerinizi nedenleriyle birlikte aşağıdaki boşluğa yazarak arkadaşlarınızla sınıfta paylaşınız.

.....

.....

.....

.....

.....

2.2.8. Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Müzik ve Giysi

Oyun, giysi ve müzik faktörlerindeki bütünlük oyunun başarılı bir şekilde yürütülmesini sağlar. Herhangi birinde meydana gelebilecek bir aksaklık oyunun sahnelenmesindeki başarıyı etkileyecektir.

Folklorun iki ayrı dalı olan halk müziği ve halk oyunlarının kullanım alanları birbirlerine çok yakındır. Halk oyunlarının seyirlik hâle getirilmesinde müzik önemli bir yer tutar. Halk oyunlarında müzik; sözlü ve sözsüz olmak üzere iki şekilde kullanılmaktadır. Türküler, sözlü müziği oluştururken halk oyunları ezgileri ise sözsüz müziği oluşturmaktadır.

Müziksiz halk oyunu olmamakla birlikte kılıçkalkan oyunu gibi istisnalar da bulunmaktadır (Görsel 2.94). Halk oyunlarının güzel oynanmasında doğru çalgılarla müziğin doğru yorumlanmasının önemi büyüktür.



Görsel 2.94: Müziksiz oyun, kılıçkalkan

Halk oyunlarının oynandığı yörelerde giyilen en eski geleneksel halk giysileri, günümüzde halk oyunları ekiplerinin özel kıyafetleridir. Halk oyunları sahnelenirken giyilen kıyafetlerin o yöre kültürüne ait olmasına dikkat edilmelidir. Gerekirse kıyafetlerin benzerleri yapılmalıdır. Orijinal kıyafetler aşırı ağır basit kopyaları yapılabilir.

ARAŞTIRINIZ



Bölgenizde oynanan halk oyunlarında kullanılan müzik ve giysileri araştırınız. Araştırma sonucunda elde ettiğiniz bilgileri sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

2.2.9. Halk Oyunlarının Sahnelenme Aşamaları

Başarılı bir halk oyunu sahnelenmesi; sahnedeki şekil ve çizgi düzenlemeleri, giriş ve çıkışlardaki uyum, müzik, ışık, dekor gibi yardımcı teknik unsurların kullanımı, kostüm ve aksesuarlardaki bütünlük, oyunun sergileneceği sahne ve çeşitli çalışmalar neticesinde gerçekleşir.

Halk oyunlarının sahnelenme çalışmaları şu beş aşamada ele alınmaktadır:

- Tasarım
- Hazırlık aşaması
- Sunuşa hazırlık
- Tasarımın uygulanması
- Sunuş



2.2.9.1. Tasarım

Bir sanat eserinin, yapının veya teknik bir ürünün ilk taslağına **tasarım** denir. Halk oyunları açısından ise tasarım, sahnelenecek oyunun uyumlu ve anlamlı bir biçimde izleyiciye aktarılması için izlenen yoldur. Oyunun hangi amaçla nerede sahneleneceğı, görev alacak oyuncuların bilgileri, çalışmanın ne kadar sürede ortaya çıkacağı ve ilgili yöre hakkındaki bilgilerin derlenip toplandığını ifade eden bir çalışmadır.

Tasarım aşaması tamamen teorik ve masa başında yapılacak faaliyetleri kapsar. Bu aşama, teknik açıdan sahnedeki olayların kavranmasıdır. Tüm teknik ve bilimsel çalışmalar, alanında bilgili ve tecrübeli kişilerce yapılmaktadır.

Tasarım aşamasında yapılacak çalışmalar şu şekilde sıralanabilir:

- **Amaç:** Öncelikle yapılacak çalışmanın amacı belirlenmelidir. Halk oyunları çalışmaları eğlence, yarışma, tören, tanıtma, özel günler vb. amaçlı sahnelenmektedir (Görsel 2.95). Yarışma amaçlı sahneleme ile tanıtma amaçlı sahneleme birbirinden farklı özelliklere sahiptir.



Görsel 2.95: Özel gün amaçlı gösteri

- **Sahnenin Tespiti:** Halk oyununun sergileneceğı sahne hakkında bilgi sahibi olunması gerekir. Sahnenin boyutu, şekli, perdesi, ışık ve ses sistemleri ile seyirci konumu, oyuncu geçişleri; kulisler, giyinme soyunma odaları hakkında teknik bilgi sahibi olunmalıdır. Ortaya çıkabilecek olası aksaklıklar açısından bu bilgiler önemlidir.
- **Topluluk Hakkında Bilgi:** Oyunun sahnelenmesinde görev alacak oyuncu topluluğunun yetenek, cinsiyet, yaş ve fiziki durumları hakkında sahne düzenlemesini yapacak kişinin bilgisi olmalıdır. Oyunun hedef kitle açısından oyuncuların yaşı, göze hoş görünmesi açısından farklı boydaki kişilerin yan yana gelmemesi, oyunun yapısı açısından cinsiyet farklılıkları önemlidir.

- **Zamanlama:** Oyunun tasarımından gösterinin başlayıp bittiği zamana kadar geçecek süre önceden belirlenmelidir. Yapılacak her bir çalışmanın süresi de ayrı ayrı planlanmalıdır. Bu planlamaların yanı sıra gösterinin süresi de tespit edilmelidir. Bu tespit yapılırken standart oyun süresi, oyuncuların performansı, izleyicinin memnuniyeti, oyunun mesajı gibi unsurlar dikkate alınmalıdır.
- **Yöre Hakkında Bilgi:** Sahnelenecek oyunun yöresindeki gelenek, görenek, örf, adet, inanç gibi karakteristik özellikler düzenlemeci tarafından bilinmelidir. Oyunlar doğal ortamındaki atmosferi sahneye yansıtmalıdır. Yörelere arasında farklılıklar vardır. Bar ile halay, zeybek ile horon arasında açık farklılıklar bulunmaktadır. Aynı yöreye ait oyunların oynanış biçiminde, figürlerinde ve oynandığı formda da farklılıklar olabilir (Görsel 2.96). Oyunlarla ilgili temel özellikleri içeren bilgilerin önceden araştırılıp incelenmesi gerekmektedir.
- **Bilgilerin Değerlendirilmesi:** Tasarım aşamasında elde edilen bilgiler, alanında uzman kişilerce incelenmeli, hazırlık aşamasında kullanıma hazır hâle getirilmelidir. İnce ayrıntılar bile gözden kaçırılmamalıdır.



Görsel 2.96: Horon / Kadirga Festivali

2.2.9.2. Hazırlık Aşaması

Çalışmaların teknik açıdan kavranması tasarım aşamasında gerçekleştirilir. **Hazırlık aşaması**, tasarım aşamasında elde edilen bilgilerin değerlendirilip tasniflendiği aşamadır. Bilgiler arasında bağlantılar kurulur ve birleştirme çalışmaları yapılır.

Genel hazırlık aşamasında şu çalışmaların yapılması gerekir:

- **Oyunların Seçimi ve Analizi:** İlgili yörenin oyunları amaca yönelik olarak seçilmelidir. Oyunun kaç bölüm olduğu, hızlı, yavaş, yerinde veya mesafe kat edilerek mi oynandığına dair bilgiler tüm bölümler açısından analiz edilmelidir.



- **Oyun Cümlelerinin Tespiti:** Halk oyunlarındaki hareketlerden bir tanesi oyunun tamamını oluştururken bazılarında ise birden çok hareket oyunları meydana getirir. Örneğin Kırklareli’nde oynanan kampana oyunu tek cümleli bir oyun iken yine aynı yöreye ait Ali Paşa oyunu birden fazla cümleli bir oyundur. Oyunun bütününi sağlayan bu bölümlere **oyun cümlesi** denir. Yavaş bölümler bir cümle; dönüşler, hızlı dönüşler ve hızlı bölümlerdeki dönüşler ayrı ayrı birer oyun cümlesidir. Bu bölümlerin sayısı oyunun oynanış biçimi ile ortaya çıkar. Oyunun bütünlüğü, anlamı ve genel karakteristik özelliklerini değiştirmeyecek şekilde oyun cümlelerinin tespitinin yapılması gerekir. Hareketlerin tekrar sayıları belirlenirken izleyicilerin ve oyuncuların tatmini dikkate alınmalıdır. Oyun cümlelerinin tespiti yapılırken oyun-müzik bütünlüğü konusu da göz ardı edilmemelidir.
- **Karakteristik Özelliklerin Tespiti:** Oyunların karakteristik özellikleri; içinden çıktığı toplumun yaşam kurallarını, duygu ve düşüncelerini gösterir. Bu karakteristik özellikler yöreden yöreye değiştiği gibi oyundan oyuna da farklılaşabilir. Halk oyunlarında, aynı oyun değişik zaman ve mekânlarda farklı kişiler tarafından birbirine asla benzemeyecek şekilde oynanabilmektedir. Bu nedenle oyunların karakteristik yapılarına ait hareket veya figürler belirlenirken oyunların geleneksel formlarının incelenmeleri önemlidir. Oyunların oynanış biçimi, oyuncuların hareketleri, mendil çevirme biçimleri vb. oyunun karakteristik özelliklerini gösterir. Örneğin Trakya’da oynanan bir oyunun oynanış tarzı ile Güneydoğu’da oynanan bir oyunun oynanış tarzı farklıdır. Bazı yörelerde hem aynı hem de ayrı karakterde oyunlar bulunmaktadır. Örneğin Artvin’de ata barı bar karakterinde, deli horon oyunu ise horon karakterinde bir oyundur (Görsel 2.97).



Görsel 2.97: Ata barı / Artvin

- **Oyun Formlarının Tespiti:** Oyunlar düz çizgi, daire, yarım daire, karşılıklı çizgiler gibi değişik biçimsel formlarda oynanmaktadır. Sahne düzenlemesi yapılırken öncelikle oynanacak oyunun mevcut geleneksel formları tespit edilmelidir. Daha sonra oyunun karakteristik özelliklerini yok etmeyecek şekilde uygulanabilecek yeni formlar kullanılabilir. Yeni uygulanacak formlar var olan formlarla uyumlu olmalı ve bu formların geçiş bağlantıları dikkatli kurulmalıdır. Düzenlemeler yapılırken oyunun daha iyi izlenmesi ve daha güzel şekilde oynanması hedeflenmelidir.

- **Müzik Analizi:** Halk oyunlarının en önemli unsurlarından biri de müziktir. Müziksiz halk oyunları düşünülemez. Halk oyunları için icra edilen müzik diğerlerinden farklı, özgün bir yapıdadır. İnsanları hareket ettirecek melodileri içerisinde barındırır. Bu müzikler incelenerek oyun analiz edilmelidir. Birbirinden farklı tonlara sahip oyun müziklerinin bağlantılarının kurulabilmesi için melodik yapılarının iyi analiz edilmesi gerekir. İstenen seslerin elde edilememesi oyuncularında ve izleyicilerde rahatsızlık yaratabilir. Müzik düzenlemesini yapan kişinin alanında yeterli bilgiye sahip olması gerekir. Halk oyunu oynanırken kullanılacak çalgıların yörenin çalgıları olmasına öncelik verilmelidir (Görsel 2.98).



Görsel 2.98: Yerel bir çalgı, tulum

- **Ritim Analizi:** Melodi dışında ritim de oyun müziği için önemlidir. Melodilerin seslendirme aralıklarını ritim belirler. Oyunlardaki hareketlerin hangi zaman aralığında yapılacağı ritim ile ifade edilir. Her oyunun kendine ait ritmik bir yapısı vardır. Düzenleyicinin bu ritmik yapıya hakim olması gerekir.
- **Oyun Müzik Bütünlüğünün İncelenmesi:** Oyun ile müzik bütünlük oluşturmalıdır. Oyunun bittiği yerde müziğin de bitmesi bütünlüğün sağlanıp sağlanmadığını gösterir. Sahnedeki bu bütünlük hem oyuncu hem de izleyici tarafından aranırken doğal yöresinde oynandığında izleyici tarafından aranmayabilir. Oyuncu oyun esnasında neyi nasıl yapacağını, geçiş zamanlarını müzik ve ritimdeki zamanlamalara göre yapmaktadır. Sahne düzenlemesinde sahnedeki geçişler, şekiller ve vurgular da müzik ve ritme dayalı olarak yapılır. Oyun seçerken geçişlerde birbirleriyle müzik bağlantısı kurulabilecek oyunlar seçilmelidir. Yöresel oyun figürlerinin yöresel müziklerle uyumlu olmasına dikkat edilmelidir. Oyunda kullanılması düşünülen çizgi ve şekillere geçilirken müzik ve ritmin başlama ve bitiş noktaları doğru tespit edilmelidir.
- **Oyunun Süresi:** Bir oyunun genel süresi ayrı ayrı oyunların birleşimi ile oluşur. Oyunların sayıları, bölümleri, oynanış biçimleri, oyuncuların performansları gibi unsurlar oyunun süresini etkiler. Oyunun süresi belirlenirken oyun ile müzik bütünlüğü dikkate alınmalıdır. Bir oyunu sahnelerken süre, izleyici açısından da önemlidir ve izleyicide doyumunu sağlayacak şekilde belirlenmelidir.



- **Sahnenin Yapısının Tespiti:** Oyunun hangi sahnelerde sergilenebileceği ve sahenin özellikleri bilinmelidir. Sahnenin modeli oyunun sahnelenmesini etkiler. Örneğin tek yönlü sahneye göre yapılan bir düzenleme izleyiciler tarafından yalnızca bir yönden izlenebilir. Yine dikdörtgen bir sahnede, daire formunu kullanmak pek uygun olmayacaktır. Ayrıca sahenin ışık düzeni, ses tesisatının gücü, mikrofon gibi olanakları bilinmeli ve ihtiyaca göre düzenlenmelidir. Oyun düzeni açısından sahenin şekli ve büyüklüğü, sahne giriş çıkışları, geçiş koridorları, giyim ve makyaj odalarının uzaklığı vb. bilgiler dikkate alınarak düzenleme yapılmalıdır.
- **Oyuncuların Tespiti:** Sahnede görevlendirilecek oyuncuların yeteneklerine ve kapasitelerine göre görevlendirme yapılmaktadır. Bundan dolayı oyuncuların yaş, cinsiyet, fiziksel özellikleri, uyum, algılama gibi nitelikleri bilinmeli ve ona göre değerlendirme yapılmalıdır. Oyuncular arasında daha yetenekli olanlar olacaktır. Solo veya az oyuncu gerektiren önemli görevler bu oyunculara verilmelidir. Oyuncu sayısı belirlenirken sahenin konumuna ve görsel görünümüne dikkat edilmelidir.
- **Giyim Kuşam ve Süslenme Malzemelerinin Tespiti:** Bir yörede giyilen en eski geleneksel kıyafetler o yörenin halk oyunu giysileri olarak kullanılmaktadır (Görsel 2.99). Giysiler, yöresel karakteristik özellikleri bozulmadan ve sahnede kullanılmaya uygun olarak tasarlanmalıdır. Giysi ihtiyacı belirlenirken oyuncuların fiziksel özellikleri dikkate alınmalıdır.



Görsel 2.99: Zeybek kıyafetinden bir kesit

2.2.9.3. Sunuşa Hazırlık

Sahnelenecek eserin bütün ayrıntıları ile yazılı metin hâline dönüştürüldüğü aşamasına **sunuşa hazırlık** denir. Tasarım ve hazırlık aşamalarında yürütülen çalışmalar bu bölümde birleştirilir. Bu aşamada oyuncuların sahneye girişleri, oynayış biçimleri, sahnedeki duruşları, hareketleri, sahenin çıkışları ayrıntılı olarak belirtilmelidir.

Bu aşamada yapılacaklar şunlardır:

- Yönetmen, oyunla ilgili genel açıklamaları yaparak yapılmak istenenleri oyuncuların kafalarında canlandırmaya çalışır. Figürlerin kaçar defa tekrar edileceği, bir sonraki oyunun figürleri ile bağlantıların kurulması bu aşamada yapılır. Bu çalışmalar müzik eşliğinde, oyun ve müzik birlikteliği sağlanacak şekilde yapılır. Parçadan başlanarak bütüne gidilen uygulama çalışmaları, tavrın ve estetik değerlerin de eklenmesi ile bu aşamada gerçekleştirilir.
- Oyunun akışına göre sahneler sahne 1, sahne 2, sahne 3... şeklinde kodlanır. Oyuncular da belirlenen sahnelere göre oyuncu 1, oyuncu 2, oyuncu 3... şeklinde kodlanır. Oyuncuların özelliklerine göre görevleri belirlenir (Görsel 2.100). Sahnenin neresinde, ne zaman ve ne yapacakları kararlaştırılır.



Görsel 2.100: Oyuncuların hazırlığı

- Oyunların birbirleriyle bağlantıları belirlenirken heyecan artırıcı oyunların yerleşimine dikkat edilmelidir. Doruk noktası da denilen bu oyunlar seyirciyi coşturur. Bu nedenle bu oyunlar final kısmına yerleştirilmelidir.
- Sahnede kullanılan çizgi ve şekiller oyuncuların birbirlerini görmelerini engelleyecek şekilde olmamalıdır. Oyuncular birbirlerinin görüntülerini engellemeyecek şekilde dizilmelidir.
- Halk oyunlarında simetri önemlidir. Oyunun geleneksel formları bozulmadan simetri yapılmalıdır.
- Hazırlık aşamasında tespit edilen giyim kuşam ve süslemelerin hangi sahnede, nasıl kullanılacağı belirlenmelidir. Kıyafetlerin oyuncuların oyun oynamalarına engel olmayacak şekilde fiziki özelliklerine uygun olarak belirlenmesi gerekir. Örneğin kıyafetler dar veya bol, uzun veya kısa olmamalıdır.
- Yapılacak makyajlar oyunun ana temasına, oyuncuların rollerine ve fiziksel özelliklerine uygun olarak yapılmalıdır. Makyajdan sorumlu kişinin önceden belirlenmesi gerekir.
- Oyuna eşlik eden çalgıların ve müziklerin belirlenmesi, ses ve ışıklandırmanın kullanımı vb. bütün sahne imkânlarının bu aşamada belirlenmesi gerekir. Ses, ışık, perde gibi teknik unsurlar oyuna değer katmaktadır. Oyunla ilgili tüm ayrıntılar, teknik unsurları kullanacak kişilere de verilmelidir.



2.2.9.4. Tasarımın Uygulanması

Yazılı hâle getirilen ve sahne üzerinde yapılacak tüm çalışmaların uygulandığı aşamadır. Bu aşamada oyuncular devreye girmektedir. Uygulama çalışmaları gösterinin gerçekleşeceği salonda yapılmalıdır. Çalışmalar oyuncuların sahneye alışmasını sağlayacaktır. Uygulama çalışmaları kolaydan zora doğru yapılmalıdır. Gün gün, saat saat yapılacakları gösteren bir program hazırlanmalıdır. Tasarımın uygulanması aşamasında şu çalışmalara yer verilir:

- **Açıklama ve Görevlendirme:** Oyunculara yazı tahtası üzerinde görevleri anlatılır. Oyuncular, aynı zamanda diğer oyuncuların görevlerini de öğrenecekleri için sahnede daha rahat davranacaklardır. Yazı tahtası üzerinde her sahne çizilerek anlatılmalıdır. Açıklamalar anlaşılır ve net olmalıdır. Oyuncular, yapacakları işleri öğrendikten sonra sahneye gelerek uygulamaya başlamalıdır.
- **Oyun ve Hareketlerin Öğretilmesi:** Oyunun formunda yer alan hareketlerin öğretilmesinin yanı sıra varsa yeni hareketler de oyunculara öğretilir. Bu bölüm daha önce halk oyunu oynamış oyuncularla gerçekleştirilirse daha az zaman alır. Daha önce oynamamış olan gruba öncelikle geleneksel formlarla öğretim yapılmalıdır.
- **Ritim ve Müzik Eşliğinde Uygulama:** Çalgılar eşliğinde yapılacak çalışma oyunun başarısını artıracaktır. Müzik ve ritim bölümlerinde geçişlerin oyunculara kavratılması gerekir. Oyun içerisinde şekil ve çizgilere geçişlerde müziği kavrayan oyuncu tavır ve estetik olarak daha iyi oynayacaktır. Müzik ve ritim eşliğindeki çalışmaların gösteriye yakın yapılması daha iyi bir oyun sahnelenmesini sağlayacaktır (Görsel 2.101). Bu çalışmalarda ses düzeni de kullanılmalıdır. Oyuncular, oynayacağı bölümde hangi müzik aletinin sesini duyacağını bilmelidir.



Görsel 2.101: Müzik eşliğinde prova

- **Pasif Uygulama:** Oyun başlamadan oyuncuların sahnede belirlenen yerlere geçmesidir. Önce sahne sahne sonra tamamı yaptırılmalıdır. Bu çalışmada sahneler önce durarak, sonra yürüyerek, sona doğru ise daha hızlı yaptırılmalıdır. Bu çalışma oyunun akış düzeninin kavranması için yapılmaktadır.

- **Aktif Uygulama:** Oyunların oyuncular tarafından oynandığı çalışmadır. İlk önce sahneler ayrı ayrı çalıştırılmalı, sonra birleştirilmelidir. Oyuncular yöresel tavır ve hareketleri yapamazlarsa yapılabilir çizgi, şekiller ve geçişler uygulanmalıdır.
- **Bireysel ve Grup Uygulama:** Oyunların daha iyi öğrenilmesi için bireylerle ve küçük gruplarla çalışmalar yapılmalıdır. Bu sayede toplu oynamalarda gözden kaçan bireysel hatalar tespit edilerek giderilir. Oyuncuların motivasyonu bu çalışmalarla daha da artmaktadır.
- **Teknik, Estetik ve Tavır Çalışması:** Oyunla ilgili düzenleme çalışması bittikten sonra oyunun daha iyi sahnelenmesi için oyuncuların tavır, estetik ve teknik çalışmaları yapılmalıdır. Bu çalışmalar tek tek, küçük gruplar hâlinde ya da oyuncuların tamamıyla yapılabilir. Oyunların en küçük ayrıntısına kadar bütün hareketleri çalışılmalıdır.
- **Giyim Kuşam ve Süslenme İle Çalışma:** Uygulama çalışmalarının başlarında rahat giysiler ile çalışmalar yapılır. Bu çalışmalar öğrenmeyi kolaylaştırır. Günlük giysi ile oynamakla gösteri giysileriyle oynamak arasında figür farklılıkları vardır. Gösteri giysileri ile mutlaka çok sayıda prova yapılmalıdır. Kullanılacak aksesuar ve takılar da bu provalarda kullanılmalıdır (Görsel 2.102).
- **Teknik Unsurlarla Uygulama:** Gösterinin daha iyi bir şekilde izleyiciye sunulması için ışık, perde, kulis, seslendirme gibi teknik unsurlar provalarda kullanılmalıdır.
- **Gösteriye Yönelik Prova Çalışmaları:** Düzenlenen eserin gösteri yapılmış gibi oyuncusuyla, müziğiyle, giyimiyle, teknik unsurlarıyla yapıldığı tekrar çalışmasıdır. Bütün çalışmalar bu tekrarlarla eksiksiz olarak uygulanmalıdır. Ne kadar çok tekrar yapılırsa oyun o kadar iyi sergilenecektir. Motivasyon artırılmalı, ekipte gerginlik yaratacak davranışlardan kaçınılmalıdır. Genel provalar videoya alınmalı, oyunculara izletilmeli varsa hataların kimden kaynaklandığı tespit edilmeli ve hatalar düzeltilmelidir.



Görsel 2.102: Takı ve aksesuar

2.2.9.5. Sunuş

Bütün hazırlık çalışmaları bittikten sonra oyunun izleyiciye gösterildiği aşamadır. Oyunun en iyi şekilde sunulması gerekir.

Oyuncuların dinlenmiş, gösteriden en az iki üç saat önce yemeğini yemiş ve motivasyon sağlamış olması gerekir. Giysiler son kez kontrol edilmeli, makyajlar yapılmalı ve başlangıç yerine geçilmelidir. Müzisyenler, çalgıların son kontrollerini yapmalı ve yerlerini almalıdır. Teknik görevliler kullandıkları aletlerle ilgili son kontrolü yaptıktan sonra yönetmenin işareti ile gösteri başlatılabilir.



Yönetmen, gösteri başladıktan sonra izleyicilere gözükmeyecek şekilde sahneye hâkim bir yerde yerini alır. Gösterinin akışını takip ederek koordinasyonu sağlar. Ekibin moral ve motivasyonunu yüksek tutmalıdır. Olası aksilikler için yönetmenin önceden çözümlerinin olması gerekir.

Gösteri bittikten sonra kullanılan malzemeler toplanmalıdır. Daha sonra bir araya gelerek oyunun kayıtları incelenmeli ve oyunla ilgili değerlendirmeler yapılmalıdır. Varsa hataların nereden kaynaklandığı tespit edilmeli ve bu hatalara çözüm bulunmalıdır. Bir sonraki gösteride hataların tekrarlanmaması sağlanmalıdır.

2.2.10. Örnek Sahneleme Çalışması

Oynanacak Oyun: Delilo (Delile)

Yöresi: Diyarbakır

1.Tasarım

Gösterinin Amacı: XYZ otelinde konaklayan turistlere yönelik düzenlenen “Türk Gecesi” kapsamında gösteri yapmak.

Gösteri Salonu: XYZ oteli gösteri salonu. Salon tek yönlüdür. Sahnede perde bulunmamaktadır. Salonun dahili ses sistemi ve ışıklandırması bulunmaktadır.

Topluluk: Gösteride dört kadın, dört erkek toplam sekiz oyuncu görev alacaktır. Oyuncular, tecrübeli ve oyunlar hakkında bilgi sahibi olan kişilerden oluşacaktır. Oyuncular ile ilgili bilgiler Tablo 2.2’de yer almaktadır.

Tablo 2.2: Oyuncular ve Özellikleri

OYUNCU KODU	OYUNCU	BOY	KİLO	CİNSİYET	YETENEK
1.	Yurdağül	1,75	70	Kadın	Çok iyi
2.	Eylem	1,69	68	Kadın	İyi
3.	Ayşe	1,71	72	Kadın	İyi
4.	Gülizar	1,68	65	Kadın	İyi
1.	Sebahattin	1,84	85	Erkek	Çok iyi
2.	Kerem	1,75	75	Erkek	İyi
3.	Oktay	1,69	73	Erkek	İyi
4.	Bahattin	1,79	81	Erkek	İyi

Zamanlama: Bu gösteriye hazırlık, her gün 3 saat olmak üzere on iki çalışma günü sürecektir. Gösteri süresi 5-6 dakikadır.

Yöresel Bilgiler: Diyarbakır yöresinde oynanan halk oyunları halay türündeki oyunlardır. Oyunların kökeni çok eski zamanlara dayanmaktadır. Yöre insanının yaşayış biçimini, sosyal ve kültürel ilişkilerini yansıtan oyunlar coşku, sevgi, hüznün, yiğitlik, mertlik ve günlük doğa olaylarını içermektedir. Kına gecelerinde, düğün, bayram ve özel zamanlarda oynanmaktadır.

Yöre oyunlarında işler adım sağa doğrudur. Yörede oyunlar genellikle ağırdan başlayıp hızlanarak devam etmektedir. Diyarbakır yöresi oyunları genellikle; düz çizgi, karşılıklı iki düz, yarım daire ve daire formundadır. Oyunlar serçe parmaklar, kollar, omuz ve avuç içlerinin birleşmesiyle oynanmaktadır. Yöredeki oyunlarda teşi, bakraç, sofa, tüfek, sopa, tırpan gibi araçlar da kullanılmaktadır. Oyunlar davul zurna eşliğinde oynanır.

Bilgi Değerlendirme: Oyun eğitmeni, sahne düzenlemesi yapan kişi, müzik düzenlemesi yapan kişi, kostümlerle ilgilenen kişi, ışık ve ses ile ilgilenen teknik donanımdan sorumlu kişiler eldeki bilgileri birlikte değerlendirir.

2. Hazırlık Aşaması

Oyunun Seçimi ve Analizi: Oyunun yörede farklı içerikte oynanan türleri vardır. Oyun sözlü veya sözsüz oynanabilmektedir. Burada sözsüz olanı tercih edilecektir. Oyun sağ ayağın sağ ön vereve atılmasıyla başlar. Öne giderken sağ, sol, sağ ve sol ayağın topuğunun yere vurulup atılması; geriye dönüş sol, sağ, sol ve sağ ayağın taban vurulmasıyla devam eder. Oyun esnasında ekipbaşındaki oyuncu soloya çıkarak kendi yeteneğini sergiler. Soloya çıkan oyuncu hem müzik hem de ritimle uyumlu olmalıdır.

Karakteristik Özelliklerinin Tespiti: Bu oyun kimine göre tarlada bereketli bir dönem sonunda oynanan sevinç oyunudur. Kimine göre ise düğün, kına ve bayramlarda karşılıklı maniler şeklinde eğlenmek için oynanmaktadır. Oyunda sevgi, saygı, hoşgörü, coşku ve birlik beraberlik duyguları yer almalıdır.

Müzik Analizi: Davul zurna eşliğinde oynanır.

Oyun Süresi: 5-6 dakika sürmektedir.

Oyun Formları: Düz, diyagonal ve yarım daire formları uygulanacaktır.

Sahne Özellikleri: XYZ otelinin çok amaçlı kullandığı gösteri salonudur. 300 kişi seyirci kapasiteli ve tek yönlüdür. Oyun alanının derinliği 7 metre, eni 11 metredir. Sahnenin her iki yanından ulaşılabilen iki adet soyunma odası mevcuttur. Ses ve ışık sistemleri sahnenin dışındaki tek merkezden yönetilmektedir.

Oyuncuların Tespiti: Oyuncular, daha önce oyun oynamış ve sahne tecrübesi olan kişilerden oluşmaktadır. dört kadın dört erkek oyuncu bulunmaktadır. Erkek oyuncuların boyu 1,69 cm ile 1,83 cm arasında, kadın oyuncuların boyu 1,68 cm ile 1,74 cm arasındadır. Fiziki görünüm açısından oyun oynamaya uygundur.

Giyim Kuşam ve Süslenme Malzemelerinin Tespiti: Kadınlar; kofi, şeer, tülbent, puşi, şirik, fistan, kotik, üçetek, peştamal, agabani, derpi, çorap, yemeni kullanırken erkekler ise cemedan, şalvar, yelek, gömlek kuşak, yemeni, çorap, pazubent, hamayli, köstek, mendil kullanacaktır.



3. Sahneleme



: Sahne merkezini belirtir.



: Sahne yönü



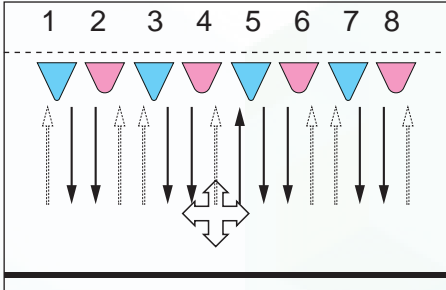
: Erkek oyuncuyu simgeler.

Rakamlar : Oyuncuların sıralamasını belirtir.

..... : Kol tutuşu olduğunu ifade eder.

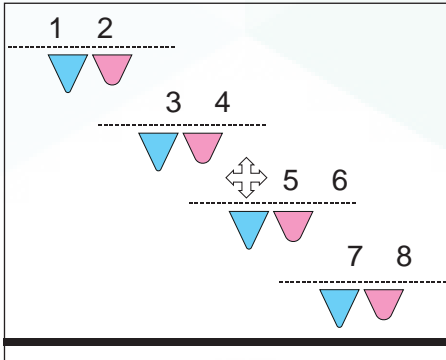


: Kadın oyuncuyu simgeler.



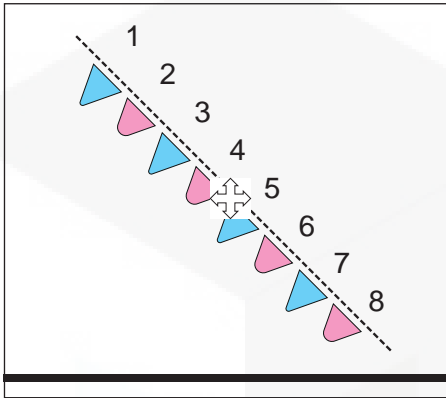
Şekil 2.22: 1. sahne

1. SAHNE: 8 sayıda 1 figür. Oklar yönünde sahne ortalanır ve geri gelinir (Şekil 2.22).



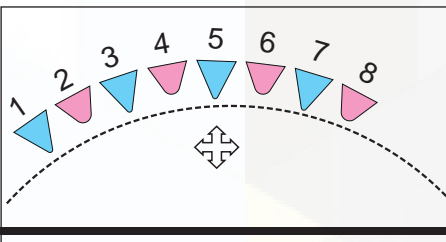
Şekil 2.23: 2. sahne

2. SAHNE: 12 sayıda oyuncular şekildeki gibi öne doğru yerleşir (Şekil 2.23).



Şekil 2.24: 3. sahne

3. SAHNE: 8 sayıda oyuncular sahneye paralel olarak yerleşir (Şekil 2.24).



Şekil 2.25: 4. sahne

4. SAHNE: Final 8 sayıda yarım daire şeklinde bitirilir (Şekil 2.25).

4. Uygulama Çalışma Planı

1. **Çalışma:** XYZ otelinin gösteri salonunda tüm oyuncularla birlikte toplanılacak. Yazılı hâle getirilmiş oyun hakkında oyunculara bilgi verilecek. Sahnenin kullanımı ile ilgili düzenleme çalışmaları yapılacak.
2. **Çalışma:** Figür çalışması
3. **Çalışma:** Bireysel ve küçük gruplarla çalışma
4. **Çalışma:** Toplu çalışma
5. **Çalışma:** Toplu çalışma
6. **Çalışma:** Müzik eşliğinde çalışma
7. **Çalışma:** Teknik tavır ve estetik çalışma
8. **Çalışma:** Kostümlerle çalışma
9. **Çalışma:** Teknik unsurların katılımı ile çalışma
10. **Çalışma:** Genel prova
11. **Çalışma:** Genel prova ve video çekimi
12. **Çalışma:** Genel prova

5. Sunuş

Her türlü hazırlığı yapılan çalışmanın sunumu gerçekleştirilir. Gösteri sonrası ekiple değerlendirme yapılmalıdır.

SIRA
SİZDE

Delilo oyununun videosunu internet ortamında bularak inceleyiniz.

SIRA
SİZDE

ÖRNEK SAHNELEME ÇALIŞMASI PLANI

Aşağıdaki yönergeler doğrultusunda “turizm haftasında okulda sergilemek” üzere örnek bir sahneleme çalışması planı hazırlayınız.

- Sınıfınızın mevcuduna göre gruplar oluşturunuz.
- Grubunuzla bir yöre ve o yöreye ait sahnelenecek bir oyun belirleyiniz.
- Çalışmanızı sınıf ortamında gerçekleştiriniz.
- Hazırlık süresi 4 ders saatidir.
- Sahneleme çalışması planını yukarıda yer alan örnek çalışma planına göre aşağıdaki başlıkları doldurarak hazırlayınız.
- Hazırladığınız planı sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.





Oyunun Adı ve Yöresi:

Oyunun Oynanma Süresi:

Topluluk Özellikleri:

OYUNCU KODU	OYUNCU	BOY	KİLO	CİNSİYET	YETENEK

Zamanlama:

Oyun Hakkında Yöresel Bilgiler:

Oyunun Müzik Analizi:



Sahne Özellikleri:

Giyim Kuşam ve Süsleme Malzemelerinin Tespiti:

Oyunun Sahnelenme Şekli:





ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerde (...) ile boş bırakılan parantezlere cümlelerde verilen bilgiler doğru ise “D”, yanlış ise “Y” yazınız.

1. (...) Halk oyunları, insanların geçmişinin zengin ürünlerindedir.
2. (...) Sahnede icra edilen oyun izleyiciye kendisini beğendirme kaygısı taşır.
3. (...) Halk oyunları; özelliği gereği göze, kulağa ve duygulara hitap etmektedir.
4. (...) Dairesel formda, oyuncular sahnede bir düz çizgi üzerinde aralıkları eşit olacak şekilde yerleşir.
5. (...) Sahnenin iki yarısı arasında görsel açıdan eşit ağırlık sağlamaya fiziksel denge denir.
6. (...) Koreografi, kişinin yeni müziklerle, yeni adımlarla, kendi teknik bilgisi ve yaratıcı gücü ile yeni bir dans yaratmasıdır.
7. (...) Otantik düzenlemede görselliği artırmak için adım ve figürlerin bazılarını devre dışı bırakmak gerekir.
8. (...) Oyuncuya halk oyunlarını sevdirecek, oyuncuda ilgi ve merak uyandıracak, oyuncunun kendine ve çevresine güvenini sağlayacak çalışmalar yapılır.
9. (...) Halk oyunlarının uygulama aşamasında becerinin kazanılabilmesi için oyuncuya zaman ve tekrar etme şansı tanınır.
10. (...) Halk oyunlarının dönüt / düzeltme aşamasında oyun ile ilgili görsel tanıtlar yapılır.
11. (...) Bas çek hareketi, bir ayağın basılırken diğer ayağın dize kadar çekilip öne doğru uzatılmasıdır.
12. (...) Özellikle bahar aylarında bahçe, havuz başı ve su kenarlarında oynanan çaydaçıra Balıkesir yöresine ait bir oyundur.
13. (...) Halay, Türk ve Altay halk kültüründe törenlerde oynanan geleneksel bir oyundur.
14. (...) Halayın tarihçesi milattan önce 8.000'lere dayanır ve Orta Asya'dan günümüze gelmiştir.
15. (...) Silifke'nin yağurdu savaşları anlatan eski bir Azeri oyunudur.

B) Aşağıdaki cümlelerdeki boşlukları doğru sözcüklerle doldurunuz.

16. İzleyicilerin kolayca görebilmeleri için genellikle yerden belli bir ölçüde yüksek yapılan, oyun, müzik vb. gösteri yapmaya uygun yere denir.
17. Bir tarafı seyircinin görüşüne açık, diğer tarafları seyircinin görüşüne kapalı olan sahne modeline denir.
18. Tiyatro, sinema ve televizyonda sahneye konulan eserin yazıldığı yerin özelliklerini belirleyen perde, aksesuar vb. öğelerin bütününe denir.
19. Ses sistemi kullanırken de ses yoğunluklarına dikkat edilmelidir.
20. Oyuncuların sahne üzerinde dağılarak oluşturdukları şekil veya düzene denir.

21. Düz formun sahnenin dikey ve yatay eksenlerine açı yapacak şekilde yerleştirilmesiyle oluşan forma denir.
22. Ortadan dik olarak iki eşit parçaya bölünen sahnenin her iki yarısına ve aynı yerlere oyuncu yerleştirilerek sağlanan dengeye simetrik denge denir.
23. Fiziksel denge kendi içinde simetrik ve denge olarak ikiye ayrılmaktadır.
24. Halk oyunlarının seyirlik hâle gelmesi için seyircinin konumuna göre sahneye giriş, diziliş yerleşme, sahnede oyun sergileme ve sahneden çıkış kurallarına düzenlemesi denir.
25. Sahne düzenlemeli icra, kendi içinde otantik düzenlemeli ve düzenlemeli icra olarak ikiye ayrılmaktadır.
26. Zeybeğe yeni katılan acemilere denir.
27. Kımıl oyununda oyuncular genellikle bir halka veya yarı daire şeklinde dizilirler ve oyun hareketten oluşur.
28. Elâzığ yöresine ait düğünlerin ve kına gecelerinin sembolik oyunu olan halk oyununa denir.
29. Narenciye bölgesi Silifke'de oynanan meyvenin toplanması, yere düşüp yuvarlanmasını anlatan oyuna zeybeği denir.
30. Kımıl oyunu, Şanlıurfa köylülerinin ile mücadelesinden ortaya çıkmıştır.

C) Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak doğru cevabı işaretleyiniz.

31. **Aşağıdakilerden hangisi bir tarafı seyircinin görüşüne kapalı, diğer tarafları seyircinin görüşüne açık olan sahne modelidir?**
- A) Çok yönlü sahne B) Dört yönlü sahne C) İki yönlü sahne
D) Tek yönlü sahne E) Üç yönlü sahne
32. **Aşağıdakilerden hangisi halk oyunlarının asli unsurudur?**
- A) Dekor B) Işık C) Müzik
D) Perde E) Ses düzeni
33. **Aşağıdakilerden hangisi çağdaş sahne ışıklandırmasının temel görevlerinden değildir?**
- A) Aydınlatma B) Gerçeklik duygusunu getirme C) Plastik görünüm sağlama
D) Sunum E) Tasarım
34. **Aşağıdakilerden hangisi düz formun sahnenin dikey ve yatay eksenlerine açı yapacak şekilde yerleştirilmesiyle oluşan formun adıdır?**
- A) Diyagonal form B) Çerçeve form C) Dairesel form
D) Kare form E) Yay form



35. Aşağıdakilerden hangisi halk oyunlarında kullanılan simetrik sahne koreografi tablolarından değildir?
- A) Daireden dört düz çizgiye geçiş
B) Kareden daireye geçiş
C) Düz çizgiden dört düz çizgiye geçiş
D) Düz çizgiden yarım daireye geçiş
E) Düz çizgiden daireye geçiş
36. Aşağıdakilerden hangisi tasarım aşamasında yapılacak çalışmalardan biridir?
- A) Müzik analizi
B) Oyun cümlelerinin tespiti
C) Oyun formlarının tespiti
D) Ritim analizi
E) Sahnenin tespiti
37. Aşağıdakilerden hangisi sahneleme çalışmalarının aşamalarından biri değildir?
- A) Değerlendirme
B) Sunuş
C) Sunuşa hazırlık
D) Tasarım
E) Tasarımın uygulanması
38. Aşağıdakilerden hangisi hazırlık aşamasında yapılacak çalışmalardan biridir?
- A) Oyun amacının tespiti
B) Oyunun yöresi hakkında bilgi
C) Ritim analizi
D) Sahnenin tespiti
E) Zamanlama
39. Aşağıdaki sahneleme aşamalarının hangisinde oyunun karakteristik özelliklerinin tespiti yapılmaktadır?
- A) Tasarım
B) Sunuş
C) Sunuşa hazırlık
D) Hazırlık aşaması
E) Tasarımın uygulanması
40. Aşağıdakilerden hangisi tasarımın uygulanma aşamasında yapılan işlemlerden biri değildir?
- A) Bireysel ve grup uygulama
B) Oyun cümlelerinin tespiti
C) Oyun ve hareketlerin öğretilmesi
D) Pasif uygulama
E) Teknik, estetik ve tavır çalışması

41. Halk oyunlarının öğretiminde kullanılan üç yöntem aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Bilimsel - Geleneksel - Klasik
- B) Bilimsel - Geleneksel - Toplumsal
- C) Bilimsel - Klasik - Toplumsal
- D) Geleneksel - Klasik - Modern
- E) Klasik - Modern - Yenilikçi

42. Ege Bölgesi'ne özgü en yaygın ve en çok oynanan zeybek türü aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Bengi
- B) Çökertme
- C) Harmandalı
- D) Kostak Ali
- E) Yörük Ali

43. Şanlıurfa köylülerinin haşere ile mücadelesinden ortaya çıkmış olan oyun aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Bar
- B) Karşılama
- C) Kaşık
- D) Kımıl
- E) Sarı zeybek

44. Aşağıdakilerden hangisi Kıbrıs'tan Silifke'ye taşınan bir avcıdan kaçan avı konu almaktadır?

- A) Kımıl halayı
- B) Keklik
- C) Kuğu Gölü
- D) Teke zortlatması
- E) Yeşil ördek

45. Eski Türklerin kıtlıktan bolluğa kavuşma törenlerini canlandıran, inek sağmak, yayık yaymak, hamur yoğurmak gibi işleri anlatan oyun aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Harmandalı
- B) Köroğlu
- C) Sarı zeybek
- D) Silifke koşması
- E) Türkmen kızı

TERİMLER SÖZLÜĞÜ

A

- abani** : İpekten, sarıya çalar bir renkte dallı nakışlarla işlenmiş bir tür beyaz kumaş, bele sarılan kuşak, ağabani.
- arakcin** : Kenarlarının ve içinin tel ile bağlanıp kirlenmemesi için külah ve kavuğun altına giyilen takke.

B

- bekırbegi** : Yörenin beyleri için dokunduğu söylenen mavi ve beyaz iplerden dokunan dikey şapık desenli, çizgili şal. Yenilmezliği ifade eder.
- bervang** : Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde kullanılan bir çeşit önlük.
- bindallı** : Genellikle kırmızı, mor, bordo kadife üzerine sim sarma tekniğiyle işleme yapılan bir fistan çeşididir.
- boncuklu fes** : Huni biçiminde bir takkenin etrafına boncuk işlenerek yapılan bir başlık. Etrafına dolak sarılarak kullanılır.
- börk** : Keçeden yapılan beyaz renkli başlık.
- bursa çekmesi** : Bir çizgi ipek bir çizgi iplik veya yollu dokunan bir kumaş.
- bürümcük** : Pek az miktarda keten ipliği katılarak dokunan ipek kumaş. Ten üstüne giyilen iç gömleği.

C

- camadan** : Kısa, kolsuz ve ön tarafı çapraz kavuşur bir yelek. Camedon da denilir.
- cepken / cebken** : Çuhadan yapılmış, gömlek üstüne giyilen, üzeri işlemeli, kolları uzun ve yırtmaçlı, yakasız ve boyu belden yukarda kalan üst giysisi.

Ç

- çaksır** : İç giysisidir. İki çeşittir. Belden uçkur ile bağlanır. Diz kapağından aşağı birden daralır. Baldırı ayak bileğine kadar tozluk gibi sarar. İkinci çeşidi ise diz çakşırıdır. Yeniçeriler tarafından kullanılmıştır. Paçası ise diz kapağının üstünde kalır. Çuhadan yapılır. Mevlevilerin giydiği bir tür şalvar.
- çalma** : Ötesinde berisinde birtakım işleme çiçekler olan sarıklık bez yani tülbent.
- çapraz** : Göğsü çapraz kavuşan kısa yelek.
- çapula** : Karadeniz halkının giydiği erkeklere mahsus bir çeşit ayakkabı. Karadeniz halkının çizmenin yanında giydiği tek tip ayakkabıdır.
- çarık** : Eskiden köylerde tuzla terbiye edilmiş sığır derisinden yapılmış, kenarlarına açılan deliklerden deri şeritler geçirilip ayak üzerinde bağlanarak giyilen pabuç.
- çatma** : Sağlam dokunmuş kabartma çiçekli ipek kadife kumaş.
- çedik** : Kadın ve erkeklerin giydikleri sarı sahtiyandan yapılan kısa ve bol konçlu ayakkabı.

- çekme** : Kadın ve erkekler tarafından iş başında giyilen uzun, geniş ve bol bir şalvara benzeyen iç giysi.
- çember** : Boyun ve alına bağlanan yemeni.
- çentiyan** : Cintiyan da denir. Erkek esbabına benzeyen kadın şalvarı.
- çetik** : Yünden örülmüş veya keçeden yapılmış terlik.
- çevre** : Kıvrılmış oya ile kenarları süslenmiş yağlık, mendil.
- çinçinin** : Ankara'da başörtüsüne verilen ad.
- çizme** : Koncu baldıra hatta diz kapağına kadar çıkan, ayağı bacak ile örten, koruyan uzun konçlu ayakkabı.
- çuha** : Yünlü kalın kumaş.

D

- dalfes** : Üzerine tülbent ve çember sarılmış fes.
- derpi** : Paçaları manşetli ve düğmeli şalvar çeşidi.
- dolama** : Çuhadan yapılan, entari gibi önü açık olan, ilik veya düğme ile kapanmayan, kavuşturularak üstüne kuşak bağlanan bir esvap.
- don** : Vücudu belden aşağı topuklara kadar örten, ten üstüne giyilen iç çamaşır yani iç giyim. Tuman da denilir.
- dövme** : Dilimizdeki eski adı "veşim" olan, çıkmaz boya ile vücuda yapılan şekiller.

E

- edik** : Köylülerin giydiği yemeni, ayakkabı ya da kısa konçlu çizme.
- entari** : Basma, patiska gibi kumaşlardan yapılan düz ve süssüz kadın esvabı.
- eteklik** : Belden aşağı giyilen fistan.
- esvap** : Elbise, giyecek, asbap.

F

- ferace** : Kadınların giydiği arkası bol, yakasız, siyah kumaştan yapılmış üstlük.
- fotin** : Önden bağlanan, plastik ve kalın bezlerden yapılan ayakkabı.
- futa** : Bir nakış işlerken, hamamda vb. yerlerde bele bağlanan ipek peştamal.

G

- gargar** : Çingiraklı tahta ve köseleden yapılan bir çeşit ayakkabı.

gömlek : Vücutun üst kısmına giyilen kollu veya yarım kollu, yakalı giysi.

H

halhal : Kadınların ayak bileklerine takılan bilezik. Arap kadınlar halhalı günlük süslemlerinde kullanır.

hamaylı : Omuzdan çapraz asılan bağ. Aynı şekilde asılan muskalara da aynı ad verilir.

hançer : Ucu sivri, iki tarafı keskin kamaya verilen ad.

hırka : Halk tarafından cübbenin altına veya gecelik entarisi üstüne giyilen dize kadar ya da daha kısa pamuklu üstlük. Dervişlerin de giydiği üstlüktür.

hırkrek : Mahmudiyeden (altın çeşidi) yapılan bir sıra altın diziden oluşmuş kolye.

hızma : Burna takılan gümüş vb. küpe.

i

ibade : Pamuklu kumaştan yapılan kolsuz ve uzun hırka

içlik : Kışın esvap altına giyilen pamuklu yelek, zıbın.

K

kaba : Cübbe, en üstte giyilen geniş kaftan.

kalcın : Koncu diz kapağına kadar çıkan kışlık kalın çorap.

kalpak : Ters döndürülmüş kesik koni şeklinde genellikle kürk, kumaş veya deriden imal edilen bir başlık türü.

karadon : Soğuk kış aylarında çakşır menevreğin altına giyilen bir giysi. Dar kesimdir ama zeybeğin hareketine engel olmayacak kadar rahattır. Paça kısmında ayak tabanından geçen lastik, üst kısmında bele bağlanmak üzere uçkur vardır.

kemer : Kuşağın üzerine ya da elbisenin üzerine takılır. Gümüş, altın, dokuma ve deriden yapılanı vardır.

kofi : Evli köy kadınlarının başlarına giydikleri üstü sargılı ve altınlı fes, bir çeşit başlık.

kuşak : Beli sıkı tutmak için sarılan uzun ve dar kumaş.

kutik : Kolları dirsekten yukarı olan, boyu bele kadar inen bir çeşit yelek.

külot : Dar ve ayakları düğmeli bir tür pantolon.

F

- fermene** : Üzeri nakış işlemeli, önü kavuşmayan, yuvarlak yanlı yelege benzer giysi.
- fes** : Kırmızı renkli baş kisvesi. Fas'ta icat edilmiştir.
- fistan** : Güneydoğu Anadolu ve Doğu Anadolu Bölgesi'nde kullanılır. Kadife kumaştan yapılan, boyu ayak bileklerine kadar uzanan yakası daire kesimli ve yaka arkası düğmeli olan, üzerinde işlemler bulunan kadın giysisi.

L

- lapçın** : Tabanı meşin (kuzu derisi) olan uzun konçlu mest.
- laz kıyafeti** : Ünye'den Hopa'ya kadar uzanan Karadeniz Bölgesi'nde yüzyıllar boyunca gemicilik ile geçinen ve dağlık bölgede yaşayanların giydiği bir kıyafet.
- libade** : Dikeşli (kapitone), pamuklu kısa hırka.

M

- mercan terliği** : Topuksuz, yanları ve arkası açık ayak terliği.
- mintani** : İç gömleği üzerine giyilen uzun kollu, düz yakalı önü düğmeli bir gömlek çeşidi.

N

- nalın** : Tahtadan yontularak yapılan, ayağı tutması için köseleden bağcığı bulunan özellikle hamamda giyilen takunya.
- nazarlık** : Nazar değmemesi için üste takılan boncuk vb. süsler

P

- pazubend** : İçinde muska, kimlik nişanı, altın veya mücevher bulunan bir muhafaza. Kolun pazı denilen kısmına bağlanarak taşınır, bazubent.
- papak** : Koyun ve keçi postundan yapılan bir çeşit kaba kalpağın adı.
- peştamal** : Bele bağlanan ve vücudun belden aşağısını örten bez.
- peştamal** : Bele bağlanan ve vücudun belden aşağısını örten bez.
- postal** : Burnu üst üste kıvrık, fotin gibi önden bağlı ayakkabı.
- poşu** : Başa sarılan ya da boyun atkısı olarak kullanılan çevresi saçaklı, genellikle ipek örtü.
- potin:** : Erkeklerin giydiği kısa konçlu Avrupa biçimi bir ayakkabı.
- potur** : iz kapağına kadar geniş, diz kapağından aşağıya dar inen, arka yanında büzgüleri çok olan bir tür pantolon.

R

- raçkın** : Süslü ve işlemeli takke.
reşik : Van'da yöresel keçi kılından üretilen ayakkabı.

S

- sako** : Paltoya benzer bir tür üstlük.
salta : Mavi ya da mor kaşmirden yapılan, yağmurlu ve soğuk havalarda giyilen, pelerine benzeyen, ayak bileklerine kadar uzanan sade bir kıyafet.
sapuk : Kısa çizme, konçlu ayakkabı, mest.

T

- takke** : İnce bir kumaştan ve genellikle yarım küre biçiminde yapılmış başlık.
tosya kuşağı : Tiftiğin elde bükülmesi ile meydana getirilen ipliğin el tezgâhlarında dokunması sonucu oluşan, eni 25-30 santimetre olan kuşak.
tozluk : Ayakkabının üstünden bacağın alt bölümüne değin sarılan, kumaş ya da köseleden yapılan bir tür paçalık.
tülbent : Beyaz pamuk dokuma kumaştan yapılan, kofiyle de kullanılabilen başlık. Merheme ve leçek de denir.

Ü

- üçetek** : Üç ayrı parçadan yapılmış kadın entarisi.
üstlük : Elbisenin üstüne giyilen palto, kaput, kepenek gibi giyim eşyalarına verilen ad.

V

- vala** : İpekli başörtüsü.

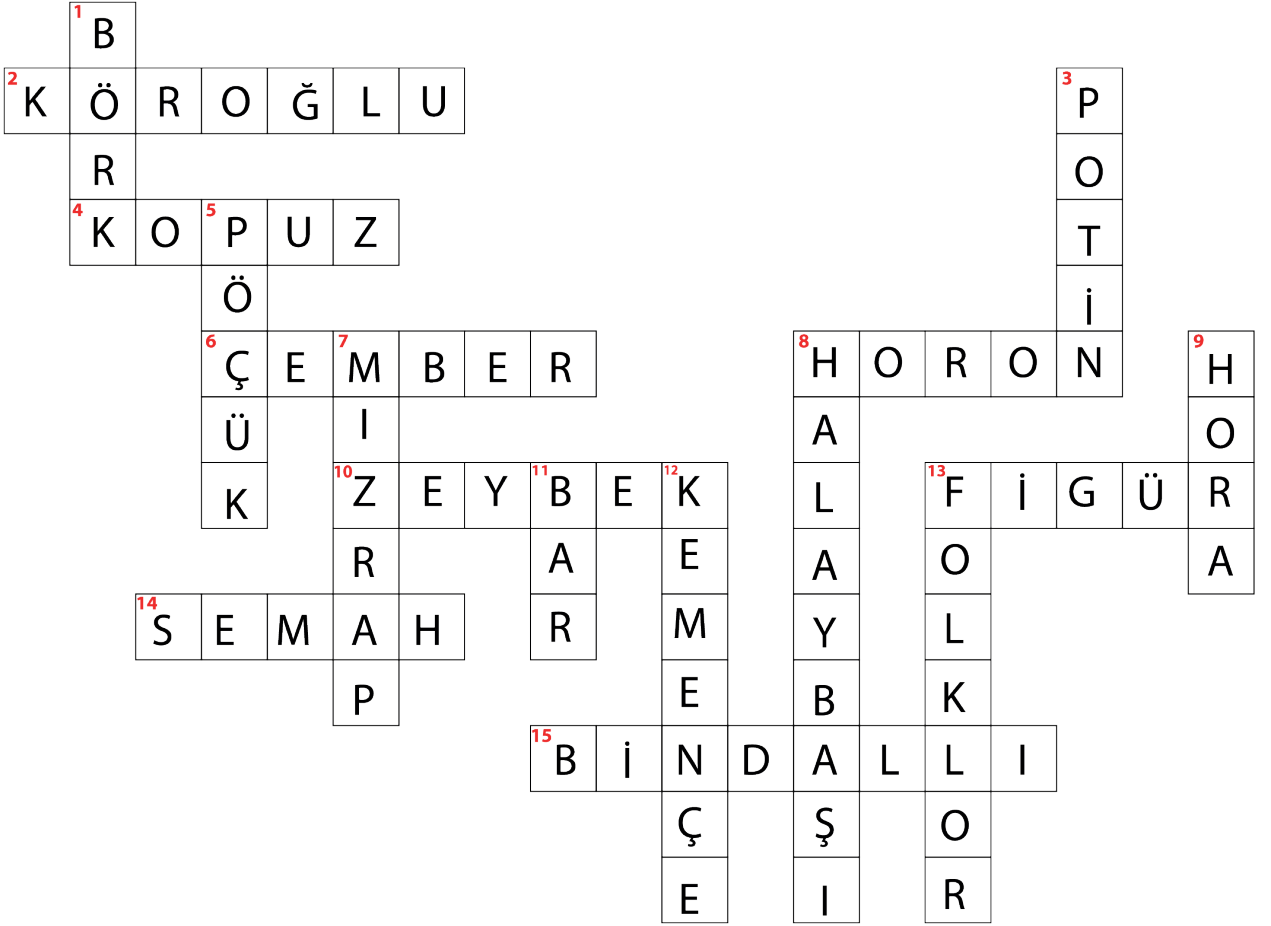
Y

- yağlık** : Mendile, çevreye verilen isim.
yeldirme : Kadınların çarşaf yerine kullandıkları, başörtüsü ile birlikte giyilen hafif üstlük. Ferace de denir.
yelek : Kolsuz bir çeşit üst giysi. Önü açık ya da düğmelenerek kullanılır.
yemeni : Kısa kenarlı, kırmızı vb. renklerde sahtiyandan yapılan ayakkabı çeşidi.

Z

- zıbın** : Genellikle kadınların giydiği kolsuz giysi.
zıpka : Karadeniz kıyısında yaşayan halkın giydiği dar paçalı potur.
zıvga : Ağı geniş, paçaları dar bir çeşit şalvar.

2. ETKİNLİK ÇENGEL BULMACA CEVAPLARI



CEVAP ANAHTARI

1. ÖĞRENME BİRİMİ			
1.	D	16.	kaşık oyunu
2.	D	17.	mızrap
3.	Y	18.	rebap
4.	Y	19.	davul
5.	D	20.	fistan
6.	D	21.	C
7.	D	22.	B
8.	D	23.	E
9.	Y	24.	D
10.	D	25.	A
11.	folklor	26.	B
12.	sinsin	27.	A
13.	sema	28.	C
14.	figür	29.	E
15.	eşe	30.	D

2. ÖĞRENME BİRİMİ

1.	D	16.	sahne	31.	E
2.	D	17.	tek yönlü sahne	32.	C
3.	D	18.	dekor	33.	D
4.	Y	19.	sazların	34.	A
5.	D	20.	paten	35.	B
6.	D	21.	diyagonal	36.	E
7.	Y	22.	eşit sayıda	37.	A
8.	D	23.	asimetrik	38.	C
9.	D	24.	sahne	39.	D
10.	Y	25.	stilize	40.	B
11.	D	26.	kızan	41.	A
12.	Y	27.	on yedi	42.	C
13.	D	28.	çaydaçıra	43.	D
14.	D	29.	portakal	44.	B
15.	Y	30.	haşere	45.	E

KAYNAKÇA

- Akbıyık, A. (1989). Her yönüyle Şanlıurfa halk oyunları. Şanlıurfa: Şurhoy Yayınları-2 http://www.abuzerakbiyik.com.tr/kitap/e-kitap/sanlıurfa_halkoyunlari.pdf (Erişim tarihi: 03.07.2023 / 20.20).
- Aksoy, H. (2011). Türk halk inanışları ve halk danslarında kartal motifi. Ceylan, Ö. (Ed.), İstanbul Kültür Üniversitesi TUDOK 2010 Bildiriler Cilt 1 içinde (s. 621). İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları.
- Akyıldız, N. (2000). Türk halk oyunları. İstanbul: Ya-Pa.
- Akyıldız, N. (1981). Türk halk oyunları. İstanbul: YA-PA Yayınları.
- And, M. (2012). Oyun ve Bügü. İstanbul: YKY.
- Ay, G. (1990). Folklor giriş. Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Mezunları Yayınları. İstanbul s. 102.
- Aydın, C. (1978). Okullarda halk oyunları. İzmir: Karıca Matbaası.
- Aydın, C. (2002). Liselerde halk oyunları. Ankara MEB Yayınları.
- Aymaz, V. (1998). Halayların yapısal özellikleri ve yörelere göre dağılımı. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://polen.itu.edu.tr:8443/server/api/core/bitstreams/2057349b-8133-4bdc-9f29-b8cec81724b6/content> (Erişim tarihi: 27.01.2023 / 17.29).
- Burhan, S. ve Ayışit, N. (2019). Alevi-Bektaşî müzik kültürü ve semahlar. İstanbul: MSA Matbaacılık. <https://www.elfed.org.tr/images/book/SEMAHLAR%20Cilt-1.pdf> (Erişim tarihi: 19.02.2023 / 16.29).
- Çakır, A. (1992). Türk halk oyunları temel figürleri. IV. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Bildirileri, III. Cilt Halk müziği, oyun, tiyatro, eğlence. Repromat Matbaası, Ankara. https://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/ahmet_cakir_turk_halk_oyunlari_temel_figurler.pdf (Erişim tarihi: 24.01.2023 / 12:10).
- Çakır, A. (2009). Tozlu adımlar (Türk Halk Oyunları - Makaleler - İncelemeler).
- Çelebi, A. (1991). Türk halk oyunları eğitici ve öğrencilerinin Türk halk oyunlarını nasıl algıladıklarına ilişkin bir araştırma (İzmir ili örneği). Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- ÇETİN, N. (2022). Geçmişten günümüze süregelen bir geleneksel oyun: Zeybek. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 9(1), 87–102. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6399155> (Erişim tarihi: 25.07.2023 / 16.18).
- Demirsipahi, C. (1975). Türk halk oyunları. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Ekmekçioğlu, İ., Bekar, C. ve Kaplan, M. (2001). Türk halk oyunları, İstanbul: Esin Yayınevi. 1. Basım.
- Eravcı, A. (2015). Türk halk oyunlarının sahnelenmesi: aşamalar ve teknikler. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erden, C. (1984). Silifke Türküleri. 1. Cilt. 15 Türkü Notası. Mersin: Avni Anıl Yayınevi.

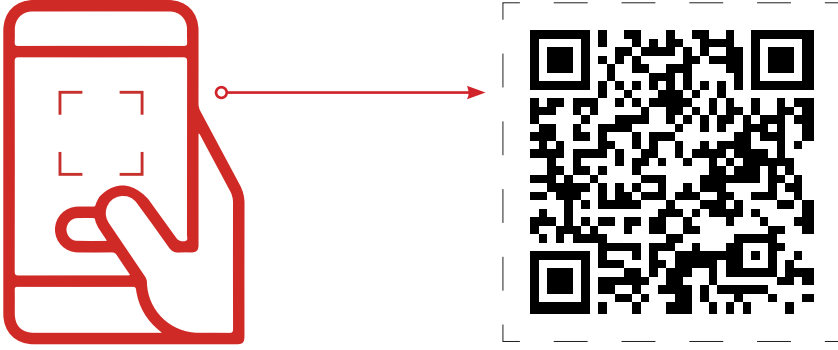
- Erođlu, T. (2017). Türkiye'deki halk oyunlarının temel özellikler, tür ve dağılım bakımından incelenmesi. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 5 (42), 67-78. https://www.researchgate.net/publication/315343182_TURKIYE'DEKI_HALK_OYUNLARININ_TEMEL_OZELLIKLER_TUR_ve_DAGILIM_BAKIMINDAN_INCELENMESI (Erişim tarihi: 27.01.2023 / 13.48).
- Eser, Z. K. (1981). Halk oyunlarında giyilen giysiler ve Balıkesir'de folklor. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi. <http://nek.istanbul.edu.tr:4444/ekos/TEZ/59136.pdf> (Erişim tarihi: 26.01.2023 / 13.48).
- Gerek, Z. (1997). Türk halk oyunlarının tarihsel gelişimi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://polen.itu.edu.tr:8443/server/api/core/bitstreams/1f49e065-791b-4b88-9cf9-dbd65bc2b5d0/content> (Erişim tarihi: 27.01.2023 / 13.48).
- Gürler, E. Ş. (1997). Türk halk oyunları oyun müziklerinin çokseslilik açısından değerlendirilmesi. Sanatta Yeterlilik Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://polen.itu.edu.tr:8443/server/api/core/bitstreams/87447646-ced0-44c2-99e4-517a97f07384/content> (Erişim tarihi: 27.01.2023 / 17.20).
- Kaya, M. (2014). Halk dansçılarının görsel algılama ve uzaysal beklenti düzeylerinin incelenmesi. Doktora Tezi. Kayseri: Erciyes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Koraltan, A. (2020). Halk oyunlarının karakteristik yapısının incelenmesi (Diyarbakır örneği). Yüksek Lisans Tezi. Bartın: Bartın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kurtişođlu, B. (2019). Halk oyunlarında sahneleme sanatı. Edirne: Ceren Yayıncılık.
- Murtezaođlu, S. (1992). Türk halk oyunlarının açıklamalı terminolojisi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://polen.itu.edu.tr:8443/server/api/core/bitstreams/081e013b-7c98-4808-b3da-3cba541715f4/content> (Erişim tarihi: 17.02.2023 / 15.29).
- Örnek, S. V. (1977). Türk halk bilimi. Ankara. İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öncel, M. (2022). Türk halk müziği formlar-çalgılar ve yedi bölgeden hikâyeli türküler. İstanbul: Evrensel Deđerler Derneđi.
- Özdiñer, F. (2010). Türk halk oyunlarının geleceđe aktan imasında öğretimin önemi ve dört aşamalı öğretim süreci. Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 3 (5), 120-132. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mahder/issue/36213/409887> (Erişim tarihi: 30.07.2023 / 19.58).
- Sivrikaya, S. (1998). Elazığ yöresi dramatik-seyirlik ve temsili oyunlarının incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://polen.itu.edu.tr/bitstreams/468a18d1-e270-4ced-b6b6-55393a5c4118/download>(Erişim tarihi: 18.02.2023 / 12.29).
- Sümbül, M. (1997). Türk halk oyunlarının yapısal dinamikleri üzerine düşünceler: iç yapı dinamikleri. V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi. Halk Müziđi, Oyun, Tiyatro, Eğ-lence Seksiyon Bildirileri. Kültür Bakanlığı Yayınları: 1872 Seminer Kongre Bildiriler Dizisi: 55. Ankara, https://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/muzaffer_sumbul_turk_halk_oyunlari_ic_yapi_dinamikleri.pdf (Erişim tarihi: 22.01.2023 / 15.38).
- T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Anadolu Meslek ve Anadolu Teknik Programı Konaklama ve Seyahat Hizmetleri Alanı Çerçeve Öğretim Programı. Ankara, (2020).

- T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Protokol Kapsamındaki Okullar İçin Anadolu Meslek Programı Konaklama ve Seyahat Hizmetleri Alanı Çerçeve Öğretim Programı. Ankara, (2020).
- Yamaner, N. H. (2006). Türk halk oyunlarında terminoloji sorunu. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yatman, E. (2005). Türk Halk Oyunlarının Kökeni. Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://acikerisim.sakarya.edu.tr/bitstream/handle/20.500.12619/93916/T02467.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Erişim tarihi: 25.01.2023 / 15.40).
- Yüksel, H., Deligöz, S. ve Deligöz, B. (2004). Kayseri halk oyunları, köy seyirlik oyunları, giyim kuşam. Kayseri: Laçın Yayınları. https://www.academia.edu/39341081/Kayseri_Halk_Oyunlar%C4%B1_Kitab%C4%B1 (Erişim tarihi: 28.01.2023 / 17.29).

Kaynakça APA 6.0 yazım kurallarına göre oluşturulmuştur.

Ders materyalinin genel ağ kaynakçası ve görsel kaynakçasına qr kod veya link aracılığıyla ulaşabilirsiniz.

<http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=2911>



A series of horizontal dotted lines for writing notes.