


Geliş Tarihi : 11.11.2024
Kabul Tarihi : 06.01.2025

 <https://doi.org/10.20304/humanitas.1583095>

Gün, F. (2025). Geleneksel Türk oyunları: İran Şahseven Türkleri örneği. *HUMANITAS - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(25), 200-214. <https://doi.org/10.20304/humanitas.1583095>

GELENEKSEL TÜRK OYUNLARI: İRAN ŞAHSEVEN TÜRKLERİ ÖRNEĞİ

Faruk GÜN¹


ÖZ

Muhtevasında kültürel öğeleri barındıran, sözlü kültür geleneğinin yaşatıldığı alanlardan biri oyunlardır. Geçmişten günümüze aktararak Türk kültür ve tarihini yansıtan geleneksel oyunlar, Türk coğrafyalarında muhtelif değişim ve dönüşümlerle yaşamını sürdürmektedir. Geleneksel oyunların oynandığı Türk topluluklarından biri de İran'daki Şahseven Türkleridir. İran'ın farklı illerinde dağınık hâlde yaşayan Şahsevenlerde hatırı sayılır sayıda çocuk ve yetişkin oyunu bulunmaktadır. Yetişkinler arasında oynanan oyunların bir kısmı Şahsevenlerin yakın zamana kadar göçebe anlayışı benimsemelerinden dolayı bir nevi savaş talimi anlayışıyla oynanmaktadır. Dolayısıyla Şahsevenlerin oyunlarında sosyal hayatın izlerinin bulunması, işlev olarak hoşça vakit geçirmek, eğlenmek gibi hususların yanı sıra her an savaşa hazır bir toplum yapısının varlığıyla oyun ve kültür ilişkisinin iç içe geçtiğini göstermektedir. Şahsevenlerde Türk dünyasının ortak oyunlarından aşık oyununun muhafaza edilmesi, yaylak ve kışlak anlayışına uygun oyun araçlarının tercih edilmesi ve oyunların özel günlerde icra edilmesi bölge Türklerinin oyunlarının incelenmesini zorunlu hâle getirmiştir. Bu zorunluluğun diğer sebebi de Şahsevenlerin halk bilimiyle ilgili nicelik olarak yeterli çalışmanın olmamasıdır. Bu noktada Şahseven oyunlarının ele alındığı çalışmada, oyunların kültür ve yaşam tarzıyla olan ilişkisi irdelenmeye çalışılmıştır. Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden etnografik desen modelinden ve veri toplama yöntemlerinden gözlemle görüşme tekniğinden istifade edilmiştir. Çalışmada incelenen oyunların Şahsevenlerin sosyal hayatına ışık tutmakla birlikte oyun muhtevasında bulunan şiir, tekerleme, müzik, dans ve savaş talimi öğeleriyle onların tarihî köklerini yansıttığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İran, Türk, Şahseven Türkleri, Gelenek, Oyun

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi, Sosyal ve Beşerî Bilimler Fakültesi, faruk.gun@asbu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-5755-5777>

Date Received : 11.11.2024
Date Accepted : 06.01.2025

 <https://doi.org/10.20304/humanitas.1583095>

Gün, F. (2025). Traditional Turkic games: The example of Iranian Shahseven Turks. *HUMANITAS - Journal of Social Sciences*, 13(25), 200-214. <https://doi.org/10.20304/humanitas.1583095>

TRADITIONAL TURKIC GAMES: THE EXAMPLE OF IRANIAN SHAHSEVEN TURKS

Faruk GÜN²

ABSTRACT

An important area that preserves the oral cultural tradition, which contains cultural elements in its content, is games. Traditional games, which reflect Turkish culture and history by being transferred from the past to the present, continue to live with various changes and transformations in Turkish geographies. One of the Turkic communities where traditional games are played is the Shahseven Turks in Iran. There are a considerable number of children's and adult games among the Shahseven living in different provinces of Iran. Due to the Shahseven's nomadic lifestyle until recently, several adult games are practiced with a sort of war training mentality. Thus, the presence of social life traces in Shahseven games indicates that the relationship between games and culture is entwined with issues like having fun and having a good time, as well as the existence of a social structure that is prepared for war at any time. The preservation of the game of the minstrels (aşık), one of the common games of the Turkic world, the preference of game tools suitable for the understanding of plateau and wintering, and the performance of the games on special days have made it necessary to examine the games of the Turks of the region. The other reason for this necessity is that there aren't enough studies about the folklore of Shahseven. In the study where the games of the Shahseven were discussed, the relationship between the games and the culture and lifestyle was examined. The study was conducted using the ethnographic design model from qualitative research methods and the observation and interview technique from data collection methods. The games analyzed in the study both enlighten the social life and reflect the historical roots of the Shahseven Turks through poetry, nursery rhyme, music, dance and military training elements in their content.

Keywords: Iran, Turkic, Shahseven Turks, Tradition, Game

² Assist. Prof., Social Sciences University of Ankara, Faculty of Social Sciences and Humanities, faruk.gun@asbu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-5755-5777>

Giriş

Oyun, vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, şaşkınlık uyandırıcı hüner, rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket (Türkçe Sözlük, 1998, s. 1711-1712) gibi anlamlara gelmektedir. Başka bir deyişle bireyin özgür iradesiyle kabul ettiği ama kendi içinde emredici kurallara uygun olarak belirli bir zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, gerilim, sevinç ve rekabet duygusunu barındıran bir faaliyet (Huizinga, 2006, s. 50) olarak da tanımlanabilir.

Bünyesinde beceri, gerilim, sevinç, zayıflık, güçlülük, hızlılık, yavaşlık, zekâ gibi farklı unsurları barındırmaları hasebiyle yaş gruplarına göre muhtelif temalara sahip oyunlar oynanabilmektedir. Bilhassa gönüllülük esasına dayalı olarak oynanan oyunlar, oyuncuların hemen hemen her yaşta kendilerine uygun bir içerikle gerek motor becerilerini gerekse zihinsel becerilerini geliştirmeleri yönüyle önemli özelliklere sahiptir. Oyunlar, zihinsel ve motor becerilerin dışında oyuncuların psikolojik yönden gelişmelerine imkân tanımakla birlikte içinde yetiştikleri sosyal hayatı ve kültürü de öğrenmesini sağlamaktadır.

Oyun, bireyler arasında sosyalleşmek, ortak paydada buluşmak, birlikte hareket etmek, çözüm veya strateji geliştirmek, iletişimi güçlendirmek, baskının üstesinden gelebilmeyi öğrenmek, rekabet duygusu kazanmak, kurallara uymak, kazanma veya kaybetme duygusunu pekiştirmek gibi pek çok işleve sahiptir. Oyunların söz konusu işlevlerinin yanı sıra kültürel yönleri de bulunmaktadır.

Kültürel öğeler içinde en önemli halk eğlencelerinden biri olan oyunlar, millî kültürün yaşatıldığı belli başlı uygulamalardandır. Bu bağlamda oyunlar aracılığıyla kültürel kimliğin oluşturulması, benimsenmesi, geliştirilmesi, aktarılması, korunması son derece önemlidir (Özdemir, 2005, s. 340). Gerek sahip olduğu olumlu işlevleri gerekse kültürel değerleri bünyelerinde taşımaları sebebiyle oyunlar, toplum içinde nesilden nesile aktarılarak kültürel öğelerin taşınmasına vesile olmaktadır.

Farklı yaş grupları tarafından oynanan oyunlar, araştırmacılarca *yaş, oyun düzenleri, cemiyet seviyesi, oyuncunun davranışları ve başardığı baskın işler, anlatım biçimleri, oyunun amaçları ve işlevleri, oyunun yararlandığı maddeler, oyunun yeri, zamanı ve oyunun kişileri, oyunun baskın işlevi-niteliği, oyun aracı, oyun eylemi, ezgi ve oyuncunun cinsiyeti* (Cengiz, 1998, s. 287-298; Özdemir, 2006, s. 92-97) olmak üzere muhtelif konularla sınıflandırılmıştır.

Yukarıdaki tasniflerin dışında Özdemir, bütüncül bir bakış açısıyla oyunları, a. Oyunun işlevi, b. Oyundaki hareket, c. Oyunun niteliği, d. Oyun aracı, e. Oyuncular, f. Oyun tekerlemesi, g. Oyun yeri, h. Cemiyet seviyeleri ve yerleşim birimleri, 1. Ezgi, i. Oyun zamanı, j. Oyun çizimi, k. Oyuncuların düzeni (2006, s. 97-98) şeklinde tasnif etmiştir.

Kültürel, sosyolojik, psikolojik ve bireysel olmak üzere birçok yönden değerlendirilebilen oyunlar, geçmişten günümüze Türk dünyasının ortak sesinin yansıtıldığı alanlardan biri olmuştur. Türk dünyası içinde dil, kültür ve edebiyat gibi alanlarda müstesna bir konuma sahip olan coğrafyalardan biri de İran'dır. İran'da Türklerin nüfus oranı net bir sayıyla ifade edilememekle birlikte ülkenin farklı bölgelerine, farklı boylarla dağıldıkları bilinmektedir. Farklı bölgelere dağılan Türk oymaklar birliğinden biri de Şahseven Türkleridir. Çalışmada, Şahseven Türklerine ait bilhassa yetişkinler tarafından oynanan oyunlar ele alınmıştır.

Araştırma, modern dönemin yıkıcı etkisini göz önünde bulundurarak Şahseven Türklerinin oyunlarını yok olmadan kayıt altına almak, bu oyunların neler olduğu ve nasıl oynandığını izah ederek literatürdeki boşluğu doldurma maksadı taşımaktadır. Ayrıca konu edilen oyunlar, içerik bakımından bölgedeki Şahseven Türklerinin sosyal yaşam tarzlarını ve kültürel yapılarını yansıtması hasebiyle inceleme yapılmasını ehemmiyetli bir hâle getirmiştir.

Yöntem

Bu çalışmada, İran'ın farklı bölgelerinde yaşayan Şahseven Türklerinin özelde ise Bağdat Şahsevenlerinin yetişkinler tarafından oynanan oyunlarını ortaya koymak maksadıyla nitel araştırma yöntemlerinden etnografik desenden istifade edilmiştir. Akturan'ın ifade ettiği gibi etnografik desen, insan topluluklarının ilişkilerini ve davranışlarını kendi ortamlarında gözleme, belgeleme ve yorumlamaya (2007, s. 239) dayalıdır. Araştırmada sunulan oyunlar, 2018 yılında Şahseven Türklerinin arasında geçirilen süre içinde katılımcı gözlemlerle doğal ortamında ve 2024 yılında bölgedeki bazı Şahseven Türkleri tarafından tarafımıza sosyal medya üzerinden gönderilen videolar yoluyla derlenmiştir. Söz konusu derlemelerde aynı zamanda oyunların tam olarak anlaşılması için nitel veri toplama yöntemlerinden mülakat tekniğinden de istifade edilmiştir.

İran Şahseven Türkleri ve Oyunları

Türk dünyasında önemli bir Türk nüfusu ihtiva eden ülkelerden biri İran'dır. İran coğrafyasında Türkler, Ali Rıza Sarrafi'nin yapmış olduğu tasnife göre üç bölgede yerleşmiştir. Tasnifteki ilk bölge *Güney Azerbaycan veya Kuzeybatı Türk Yurtları* şeklinde adlandırılmakta ve bu bölgede ekseriyetle Azerbaycan Türkleri ikamet etmektedir. Tasnifin ikinci bölgesini *Kuzeydoğu Türk Yurtları* oluşturmakta olup bu bölgede Horasan Türkleri ile Türkmenler yaşamaktadır. Tasnifin üçüncü bölgesi ise *Güney ve Merkezi Türk Yurtları* olarak adlandırılmaktadır (2002, s. 641-643) ki söz konusu bölgede Kaşkaylar ile Hamse, Sungur (Kafkasyalı, 2011, s. 75), Ebiverdi (Tuna, 1987, s. 216), Bayat, İğdü, Begdili, Çarılı, Kaçar, Şamlı, Ağaçeri, Halaç ve Musullu (Sümer, 1972, s. 1239) gibi Türk boyları yaşamaktadır.

Şahseven veya İran İslam Devrimi'nden sonraki adıyla *Elseven/İlseven*, İran coğrafyasındaki pek çok bölgede dağınık olarak yerleşmiş Türk oymaklar birliğidir. Çam'ın ifade ettiği gibi Şahseven Türkleri, Tahran, Fars, Doğu Azerbaycan, Elburz, Hemedan, Merkezi, Kazvin, Kum, Erdebil ve Zencan gibi birçok bölgede ikamet etmiştir.³ Söz konusu bölgelerde yerleşen Şahseven Türklerinin İran'da *Mugan Şahsevenleri* ve *Bağdat Şahsevenleri*⁴ olmak üzere iki ana kolu bulunmaktadır (2021, s. 45). Mugan Şahsevenleri yerine bazen *Erdebil Şahsevenleri*, Bağdat Şahsevenleri yerine ise bazen *Save Şahsevenleri* ifadeleri kullanılmaktadır. Mugan Şahsevenleri ekseriyetle Erdebil ve Doğu Azerbaycan illerinde, Bağdat Şahsevenleri ise çoğunlukla Merkezi ve Kum, çok az da olsa Şiraz ve Kirmanşah illerinde yaşamaktadır. Bu bağlamda Ali Rıza Sarrafi'nin yukarıda belirtilen tasnifine göre Şahseven

³ Şahseven Türklerinin İran coğrafyasında dağılmış olduğu illerin nüfusları şu şekildedir: Tahran 13.267.637, Fars 4.851.274, Doğu Azerbaycan 3.909.652, Elburz 2.712.400, Hemedan 1.738.234, Merkezi 1.429.475, Kazvin 1.273.761, Kum 1.292.283, Erdebil 1.270.420, Zencan 1.057.461 (URL-1).

⁴ Bağdat Şahsevenleri hakkında ayrıntılı bilgi için bk. (Hasani, 1381/2002, s. 1-138).

Türkleri de ekseriyetle *Güney Azerbaycan veya Kuzeybatı Türk Yurtları* kısmına dâhil edilmektedir.

Sözcük olarak *şahi seven*, *şahın dostları* anlamlarına gelmekte olan Şahseven⁵, ilk Safevî şahlarından beri hanedana karşı sadakat ve dinî bağlarla bağlananlar için kullanılmış bir ifadedir. Şahsevenlerin, köken olarak 11. yüzyılda Güneybatı Asya'ya göç etmiş olan Oğuzlara dayandığı düşünülmektedir. Ancak Şahsevenlerin aşiret ve konfederasyonunun kökleriyle ilgili üç görüş bulunmaktadır. İlk görüşe göre Şah I. Abbas, atası Şah İsmail'in Safevî hanedanını kurmasına yardımcı olan asi Kızılbaşların başlattığı ayaklanmaları bastırmak için Şahseven adında bir aşiret birliği oluşturmuştur. İkinci görüşe göre Şahsevenler, Osmanlı'ya isyan eden Yünsür Paşa liderliğinde Anadolu'dan gelmişlerdir. 16. yüzyılın sonlarına doğru gerçekleştiği düşünülen bu olayda Yünsür Paşa ve akrabaları Şah I. Abbas'a sığınmıştır. Şah I. Abbas, Anadolu'dan gelen bu gruba Şahseven adının yanında, ülkenin çeşitli yerlerinden toprak da vermiştir. Son görüşe göre ise bugünkü Şahseven aşiretlerinin bir kısmı, 16-17. yüzyıllarda Kızılbaş konfederasyonu içinde yer almıştır. Şahsevenler eşit statüde ve her biri kendi içinde bağımsız liderlere sahip otuz iki tayfanın 18. yüzyılda Nadir Şah tarafından bir araya getirilmesiyle ortaya çıkmıştır (Tapper, 2010, s. 295-296; Çam, 2022, s. 231-232).

Kökeni hakkında yukarıda izah edilen görüşler bulunan Şahseven Türklerinin, kesin olmamakla birlikte 200 bin civarında bir nüfusa sahip oldukları düşünülmektedir. Ayrıca dil olarak Azerbaycan Türkçesine yakın bir ağız kullanan Şahseven Türkleri (Özkan, 2017, s. 94), dinî mezhep olarak Şiiliği benimsemektedir. 20. asrın başlarına kadar göçebe hayatı devam ettiren Şahseven Türkleri, bu asrın sonlarında çoğunlukla yerleşik hayata geçmeyi başarmıştır. Ancak hâlâ göçebe yaşam tarzını yani yaylak ve kışlak anlayışını sürdüren belli bir Şahseven topluluğu da bulunmaktadır (Tapper, 2004, s. 55; Tapper, 2010, s. 295-297).

Bir kısmı yerleşik, bir kısmı ise göçebe bir hayatı benimseyen Şahseven Türklerinde gelenek ve görenek sıkı bir şekilde korunmakla birlikte halk hikâyeleri, masallar, efsaneler, tapmacalar/tapbacalar/bilmeceler, bayatılar/maniler gibi sözlü kültür ürünleri de halk arasında canlı bir şekilde anlatılmakta ve âşıklık geleneği de yine faal bir biçimde icra edilmektedir. Şahseven Türklerinin sözlü kültür ürünlerinin yanında gerek yetişkinler gerekse de alt yaş grupları tarafından oynanan oyunlar, yaylak ve kışlak kültür geleneğinden dolayı arkaik dönemin izlerini yansıtmaktadır.

Şahseven Türklerinin yaşam tarzlarının oyunlara yansımaları, antropologların oyunların kültürel ve tarihsel olarak eskiliğini ve yaygınlığını vurgulamalarına, kültürü ve onun etkileşimlerini incelemede oyunun ipuçlarını verdiğini keşfederek oyunlar vasıtasıyla kültür biçimlerini sınıflayıp niteliklerini ortaya koymalarına vesile olmuştur (And, 2012, s. 46-47). Oyun ve kültürel ilişkiye değinen Huizinga da (2006, s. 183) kafiye, cümleler, koşutluklar, soru-cevaplar, bilmeceler ve çözüm gibi unsurların oyun içinde anlam kazandığını, oyunun muhtevasında şarkı, müzik ve dans gibi unsurların varlığından yola çıkarak oyunların tarihsel olarak arkaik dönemlere dayandığını ve şiirin içinde yavaş yavaş bilinçli bir nitelik olarak kabul edilen her şeyin başlangıçta oyunun temel nitelikleri arasında yer aldığını ifade etmiştir.

⁵ Şahseven Türkleri hakkında ayrıntılı bilgi için bk. (Caferoğlu, 1988, s. 68-69; Tapper, 2010, s. 295-297).

Şahseven Türklerinin *Ağac Ağac* adlı oyununda müzik ve dansın iç içe olması, aynı şekilde *Tommaqqa* adlı oyunun şiirle birlikte icra edilmesi Huizinga'nın yukarıda izah ettiği arkaik dönem izlerini gösteren örneklerden bazılarıdır.

Şahseven Türklerindeki *Ağac Ağac* adlı oyunda iki kişinin ellerindeki sopalarla dövüşmesi yani bir tarafın diğerine saldırırken diğer tarafın ise kendini savunması; *Huydu Huydu Göydə Vurde* adlı oyunda iki oyuncudan birinin elindeki sopayı yukarıya ve olabildiğince uzağa atması, rakibin ise yine elindeki sopayla nişan alıp onu havada vurmaya çalışması; *Sapan* oyununun yine nişan almaya dayalı olması; *Qaçı Qaçı Göz Bağlamaq* oyununda oyuncunun gözü kapalı iken bile kendisine dokunan veya vuran oyuncuyu yakalamaya çalışması ve kendisini savunması; *Tommaqqa* oyununda dairenin dışındaki oyuncuların ellerindeki örme halatlarla daire içinde kalan oyuncuları vurmaya çalışmaları ve daire içindeki oyuncuların da bir yandan darbelerden korunurken diğer yandan stratejik olarak birlikte hareket etmeyi öğrenmeleri; *Kürəmlik* oyununda oyuncuların kendilerinden belli bir mesafe uzaklığa dikilen sopaya asılı kırmızı bayrağı sopalarıyla vurmaya çalışırken nişan alma talimi gerçekleştirmeleri; *Nənə Məni Qurda Vermə* oyununda oyuncuların bir yandan saldırırken diğer yandan saldırılar karşısında kendilerini savunmaları, bu oyunların Şahseven Türklerinin yaylak ve kışlak durumundan dolayı her daim harekete hazırlıklı olmaları gerektiği ve birer savaş talimi gibi kullanıldıklarını göstermektedir. Oyunlar esasında saldırı, savunma, nişan alma, birlikte hareket etme, strateji uygulama gibi unsurlar bu talimin ön plana çıkan en önemli göstergeleridir.

Söz konusu oyunlardan bilhassa *Sapan* oyununun tarihsel bir arka planı olduğu Şahseven Türkleri arasında anlatılmaktadır. Bölge Türkleri, Nasreddin Şah tahta geçmeden evvel yaşanan savaşta Şahseven Türklerinin sapanları ile savaşa katılıp kazandıklarını ve Nasreddin Şah'ı da bu sapanlar sayesinde tahta çıkardıklarını ifade etmektedirler. Başka bir anlatıda ise İran'daki meşrutiyet döneminde mücadele etmek için Şahseven Türklerine tüfek verildiği ancak kendilerinin tüfek yerine ağaç istedikleri bu sebeple *Ağac Ağac* oyununun meşrutiyet dönemiyle ilintili olduğu anlatılmaktadır (KK-1).

Beri taraftan yukarıda adları ifade edilen ekseriyet oyunun kökeninde savaş talimi öğelerinin bulunması, bu oyunları oynayan oyuncuların belli bir fiziki güce ve tecrübeye sahip olmasını gerekli kılmasının yanında temelde fiziki gücü gerektirmesi çocuklar arasında değil de yetişkinler tarafından oynanmasını zorunlu kılmıştır.

Yukarıda ifade edilen ve daha çok savaş talimine dayalı oyunların dışında Türkler içinde kadim bir geleneğe sahip oyunlardan biri de aşık oyunudur. Türkler içinde aşık oyunu hakkındaki bilgiler Kaşgarlı Mahmut'un *Dîvânu Lugâti't-Türk* adlı eserinde (1985, s. 334) ve *Dede Korkut Hikâyelerindeki* Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu'nda (Gökay, 2007, s. 28) geçmektedir. Bölgedeki Şahseven Türkleri arasında oynanan *Şah Vəzir* ve *Üçüm Gəl* gibi oyunlar da oyun terimleri, oyun aracı, oynanma biçimi, aşık türü gibi durumlar göz önüne alındığında Türk dünyasının farklı coğrafyalarında yaşayan Türklerle ortaklıklar taşımaktadır.⁶

⁶ İran Türkleri arasında oynanan aşık oyunları için bk. (Gün, 2023, s. 181-193).

Ayrıca günümüzde Şahseven Türklerinin yaşamış olduğu coğrafyalardan biri olan Mugan bölgesindeki bazı mezarlarda ve tarlalarda toplu hâlde bulunan aşıklar, aşık oyununun Şahseven Türkleri arasında kadim dönemlere dayandığını göstermektedir (Zengir, 1392/2013, s. 175).

Şahseven Türkleri arasında oynanan oyunların bazıları özel vakitler gerektirmektedir. Muhtelif oyunların Nevruz Bayramı, düğün törenleri, yağmur yağdırma ritüelleri, dost meclisleri, sünnet törenleri ve belirli vakitlerde tertip edilen sosyal etkinlik zamanlarında oynanması oyunun toplumsal alanda yayıldığını ve dolayısıyla kültür ve oyun ilişkisinin geliştiğini göstermektedir. Bu bağlamda Şahseven Türkleri arasında oynanan oyunlardan *Bayram Ocağə*, Nevruz Bayramı'nda; *Qır Yengi*, yağmur yağdırma ritüellerinde; *Döş Qapma* ve *Güləşmək* oyunu ise düğün törenlerinde oynanmaktadır. Ancak *Atırlı Qalde*, *Top Mərrə Top Ağace*, *Tommaqqa*, *Börk Aparde*, *Üçüm Gəl* ve *Şah Vəzir* gibi bazı oyunlar ise herhangi özel bir zaman dilimi ve özel bir mekân olmadan açık alanda oynanabilmektedir.

Şahseven Türklerinin sosyal hayatında önemli rolleri olan oyunlar, sadece sözlü kültür geleneğinde yaşatılmakla kalmayıp elektronik kültür ortamına da aktarılmıştır. Bölge âşıklarından olan Şahseven Türkü Âşık Hüseyin Ali Hüseyini sayesinde bazı oyunların, yerel televizyon kanalları için belli bir grup tarafından oynatılarak kayıt altına alınması sağlanmıştır. Bölgedeki yerel televizyon kanalları bilhassa yukarıda ifade edilen özel günlerde bu oyunları yayımlamaktadır. Bu bağlamda Şahseven Türkleri arasında tespit edilen ve gerek çocuk gerekse yetişkinler tarafından oynanan oyunlar şu şekilde sıralanabilir:

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| 1. Huydu Huydu Göydə Vurde | 25. At Oynamaq |
| 2. Bayram Ocağə | 26. Yoldaş Aparde |
| 3. Atırlı Qalde | 27. Hüm Hüm |
| 4. Gizlən Paca | 28. İğnə İğnə |
| 5. Börk Aparde | 29. Xildirə Xob |
| 6. İnəgim Doğde | 30. Üçüm Gəl |
| 7. Donquz Təpmə | 31. Qır Yengi |
| 8. Əşşəge Minne | 32. Qara Qazan |
| 9. Hellov Çillov | 33. Divəm Doğde |
| 10. Top Mərrə Top Ağace | 34. Dingili Dişov |
| 11. Güləşmək | 35. Ding Dingillədmək |
| 12. Palçıq Üstünə Atılmaq | 36. Şah Vəzir |
| 13. Sapan | 37. Cüt Təpmə/Tək Təpmə |
| 14. Nənə Məni Qurda Vermə | 38. Şaldan Atılmaq |
| 15. Sül Gedde/Sür Gedde/Sür Sümük | 39. Lök Davase |
| 16. Dəmir Daş | 40. Ocaqdan Atılmaq |
| 17. Ağac Ağac | 41. Kürəməlik |
| 18. Daş Gedde | 42. Ağac Qırma |
| 19. Gül Oynamaq | 43. Qaçmaq/Döş Qapma |
| 20. Uçde Uçde | 44. Dul Aldım Qız Aldım |
| 21. Ağac Alte | 45. Tavlan Bace Yağ Tökməce |
| 22. Daş Oyune | 46. İstikan Götürmə |
| 23. Tommaqqa | 47. Ağac Ağac At Üstə |
| 24. Xildir Xirtmə | 48. Qaçı Qaçı Göz Bağlamaq |

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| 49. Çöpləmə | 53. Börk Alte/Börk Aste |
| 50. Əl Qol Körləmə | 54. Ayda ya Kölgədə |
| 51. Qoz Oyunu/Qoz Oynamağə | 55. Duz Oyune |
| 52. Ağacdan Atılmaq | 56. Sümək |

Şahseven Türklerinde Oyun Gruplarının Belirlenmesi

Şahseven Türklerinde bireysel oyunlardan ziyade grupta oynanan oyunların gruplara bölünmesinde üç temel yol benimsenmektedir. Birinci yolda oyunlardaki başarısıyla ön plana çıkan iki oyuncu öne çıkar. Bu iki oyuncudan biri *ağalar ağası*, diğeri ise *beyler ağası* olur. Takımların lideri yani bölgedeki ifadesiyle *ağa* ya da *bey* seçildikten sonra grup lideri kendi grubu için *çöl* veya *yer* adını tercih ederek oyuncularını güçlerine göre sırayla ve birer birer seçer.

Grupların belirlenmesindeki ikinci yol *tekerleme söyleme* geleneğidir. Tekerlemeler, oyunlarda ebe seçimi, ebe çıkarma veya taraf olacakların tespiti için kullanılmaktadır. Oyunlardan önce söylenen tekerlemeler, kafiyeli ve ahenkli sözlerden oluşan nazım parçalarıdır. Tekerlemelerin her söyleyişinde son hece veya kelimeye rastlayan çocuk gruba dâhil edilir (Duymaz, 2002, s. 103). Şahseven Türklerindeki oyunlarda grupların bölünmesi aşamasında şu tekerleme okunur:

Əl əl əpələ,
Əldən çıxtə kəpələ,
Sağım sağım yağ olsun,
Kəklik otu çəkülə.⁷

Grupların belirlenmesindeki üçüncü yol ise *yaş qurre* yani *yazı tura* atılması şeklindedir. Bunun için oyunlarda ön plana çıkan iki oyuncudan biri *yaş* olarak ifade edilen ve bir yüzü çizilen kısmı, diğeri oyuncu da herhangi bir çizimin olmadığı yani *qurre* olarak ifade edilen kısmı seçer. Taş, havaya atıldıktan sonra hangi kısım yere düşerse o kazanmış olur ve kazanan oyuncu, takımı için bir oyuncu tercih eder. Böylece tüm oyuncular tamamlanana kadar yazı tura atışları yapılamaya devam eder.

Şahseven Türklerinde Oyuna Başlangıç Formeli

Şahseven Türklerinde oyun başlamadan evvel oyuncular bir daire şeklinde dizilir ve oyun başlangıç formelini icra ederler. Grubun önde gelen oyuncularından biri “Uşaqlar gəlin oynayax.” der. Diğeri oyuncular ise hep bir ağızdan “Nə oynayax?” diye sorarlar. Önde gelen oyuncu “Men diyirəm sür sümük oynayax.” şeklinde cevap verdikten sonra diğeri oyuncuların da “Çox da yaxçe.” demesiyle oyuna başlanmaktadır.

Şahseven Türklerinde Oyun Örnekleri

Huydu Huydu Göyde Vurdu

Oyun, iki kişi arasında oynanabileceği gibi iki grupta da oynanabilmektedir. Eğer iki grup oynayacaksa ekseriyetle beş kişiden müteşekkil gruplar oluşturulur.

⁷ Söz konusu tekerleme Anadolu sahasında farklı varyantlarla söylenmektedir (Kalaycı, 2019, s. 133).

Oyunda herhangi bir sıralama olmadan iki kişi ellerindeki sopayla yan yana dizilir. Oyunculardan biri sopasını yukarı ve olabildiğince uzağa atmaya çalışarak *huydu huydu* demektedir. Diğer oyuncu ise elindeki sopayla havaya ve uzağa atılan sopayı vurmaya çalışır. Eğer sopayı havada vurursa *göydə vurde* ifadesini kullanmaktadır. Eğer vuramazsa oyunu kaybeder ve herhangi bir şey söylemeden çekilir (KK-1). *Huydu Huydu Göydə Vurde* oyunu, nişan almanın ve kas gücünün ön planda olduğu bir oyundur.

Palçiq Üstünə Atılmaq

Daha önceleri *Qıyıq Üstünə Atılmaq* adıyla ifade edilen oyun, günümüzde *Palçiq Üstünə Atılmaq* olarak değiştirilmiştir. Bireysel olarak oynanabileceği gibi grup hâlinde de oynanabilen oyunda oyuncu sayısı iki ila yirmi arasında değişebilmektedir.

Oyunda balçık, yuvarlak bilye şekline ve büyüklüğüne getirilir. Bu balçıkların sayısı ekseriyetle yirmidir. Bu yuvarlak balçıklardan bir tanesi önce yere koyulur, oyun oynayan kişiler ayak baş parmaklarını tutarak bu balçığın üstünden atlar. Bu oyundaki ana mantık balçığın üstünden atladıktan sonra da ayak baş parmağının tutulmasının devam etmesidir. Eğer balçığın üzerinden atlayan oyuncu atlayışı sırasında balçığı ezerse veya ayak baş parmağını tutmayı bırakırsa elenmiş olur. Balçığın üzerinden başarıyla atlayan oyuncu ise oyuna devam eder. Başarıyla atlayan oyuncular için yerdeki yuvarlak balçık sayısı birer birer artırılır. Her bir balçığın eklenmesi oyuncuların daha uzak mesafeye atlamasına sebep olur. Yukarıda belirtilen balçık sayısına ulaşana kadar başarıyla balçıkların üzerinden atlayan oyuncu oyunu kazanmış olur (KK-2).

Sül Gedde/Sür Gedde/Sür Sümük

Oyunda oyuncu sayısı üç ila yirmi arasında değişmektedir. Oyunculardan biri *ağa* olur, diğer oyuncular ise yan yana dizilip gözlerini kapatırlar. Gözlerini kapatan her bir oyuncuyu temsilen önlerine uzun bir sopa koyulur. Sopaların konulduğu yer aynı zamanda bir sınırı da işaret etmektedir. Ağa olan kişi, elindeki hayvan sümüğünü yani kemiğini gözlerini kapatan diğer oyuncuların arkasına geçerek uzak bir yere atar. Sonra gözlerini kapatan oyunculardan gözlerini açmalarını ve kemiği bulmalarını ister. Oyuncular açık alanda etrafa yayılıp kemiği bulmaya çalışır. Bu arada bazı oyuncular *mən görürəm, kör görməyib* gibi tekerlemeler de söylerler. Kemiği bulan oyuncu *sür gedde* diyerek sopalarla belirlenen sınıra doğru koşmaya başlar. Ancak bazen *sür gedde* ifadesini oyuncular kemiği bulamadığı hâlde diğer oyuncuların kafasını karıştırmak için de söyleyebilmektedir. Diğer oyuncular kemiği bulduktan sonra kaçan oyuncuyu yakalamaya çalışır. Bu oyuncu kimseye yakalanmadan sınır olarak belirlenen sopalara bulunduğu kemiği değdirmek zorundadır. Bunu başarabilen oyuncu oyunu kazanmış olur ve ağalık sırası ona geçer (KK-3).

Qaçı Qaçı Göz Bağlamaq

Oyunda oyuncu sayısı üç ila yirmi arasında değişebilmektedir. Üç bölümden oluşan oyunun birinci bölümünde oyundaki oyuncuların sıralaması belirlenir. Bu bölümde öncelikle oyuna katılan oyuncuların kendilerine ait olan birer sopası ağaya verilir. Ağa bütün sopalari eline alarak kafasının üstünden arkaya doğru atar. Atılan sopalara ağaya en yakın olandan en uzağa doğru sıralanır. Bu sıralama aynı zamanda oyuncuların sıralamasını belirler.

Oyunun ikinci bölümünde oyuncuların sopaları birbirine paralel olacak şekilde ve tahminen yirmi beş, otuz santimetre mesafeyle yere dizilir. Belirlenen sıralamaya göre oyuncular sopalara değmeden sopalardan üstünden tek ayak üstünde sekmeye çalışır. Ayağı sopaya ilk değen oyuncunun gözleri bağlanır.

Böylece ilk oyuncunun gözlerinin bağlanmasıyla asıl oyuna geçilir. Burada gözü bağlanan oyuncu kendisine dokunup bazen de vuran oyuncuları yakalamaya çalışır. Oyuncunun gözü bağlı olduğu esnada bu oyuncuya dokunmaya veya vurmaya çalışan diğer oyuncular gözü kapalı olan oyuncuyu yanıltmak için *pişti pişti* gibi ifadeler kullanır. Gözü kapalı olan oyuncu diğer oyuncularından birini yakaladığı veya birine dokunduğu anda göz bağlama sırası dokunulan oyuncuya geçer. Bu oyun böylece tüm oyuncuların gözünün bağlanmasına kadar devam eder (KK-1, KK-4).

Ağac Ağac

Oyunda oyuncu sayısı en az iki olmak zorundadır. Bu oyunun en önemli özelliği davul ve zurna eşliğinde oynanmasıdır. Davulcu ve zurnacı oyun boyunca Köroğlu havası çalmakla yükümlüdür. Bu oyun aynı zamanda görselliği sebebiyle bir saldırı ve savunma sporu hatta savaş talimi gibidir.

Bu oyun kendi içinde iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde oyuna katılan oyuncular daire şeklinde dizilmektedir. Her bir oyuncunun kendisine ait olduğu belli olan bir sopası bulunur. Oyuncular sopalalarını aynı anda yere atar ve yere atılan sopalardan ikisi oyuncular tarafından alınır.

Anadolu sahasındaki *Kılıç Kalkan* oyunun bir varyantı olan bu oyunda oyuncular ellerindeki sopalalarıyla birbirine vurmaya veya sopasını karşı tarafa temas ettirmeye çalışır. Sopasıyla karşı tarafa vuran veya temas ettiren oyuncu kazanmış, diğer oyuncu kaybetmiş olur. Hem kaybeden hem de kazanan oyuncu oyundan çıkarken diğer iki oyuncu yerdeki sopalalarını alır ve saldırı savunma kuralına göre mücadele etmeye devam eder (KK-5). Tüm oyuncular tamamlanana kadar bu oyun sürer.

Tommaqqa

Tommaqqa oyunu iki grup hâlinde oynanmaktadır. Gruplardaki oyuncu sayısı üç ila altı arasında değişmektedir. Ağa, gruplardaki oyuncu bölüşümünü güç dengesine dikkat ederek oluşturmaktadır. Gruplardaki oyuncular belirlendikten sonra ağa, oyunun hangi grup tarafından başlatılacağını belirlemek için herhangi bir taş vasıtasıyla yaş qurre atar. Taşın bir tarafı çizilir ve o taraf yaş olarak kabul edilir, diğer tarafı qurre olarak isimlendirilir. Gruplar taşın bu taraflarından birini seçer. Taş havaya atılır, taşın hangi tarafı üstte kalırsa öncelik sırası kurayı kazanan gruba geçer.

Oyuna kimin başlayacağı belirlendikten sonra oyunun oynanacağı alan belirlenir. Oyun alanı için yaklaşık bir buçuk metre genişliğinde bir daire çizilir. Bu daire çizilirken bir sopa pergel gibi kullanılmaktadır. Ardından belirlenen noktaların üstüne oyuncular yerleştirilir ve ağa oyuncuların ayak uçlarından itibaren belirlenen yeri çizmeye başlar. Yerin çizilmesi noktasında bazen rengi fark edilebilecek kum kullanırken bazen de beyaz kireçten yararlanılır.

Daire çizme işinin tamamlanmasının ardından kurada kaybeden grubun oyuncuları dairenin orta noktasına geçerken kurayı kazanan grubun oyuncuları çizginin dışına geçerler. Çizginin dışında kalan oyuncular, yaklaşık bir metrelik tommaqqa ile yani örme halatlarla dairenin içinde kalan oyuncuların ayak ve bacaklarına vurmaya çalışır. Dairenin içinde kalan oyuncular ise örme halatın darbelerinden kurtulmak için birlikte hareket etmek zorunda kalır. Dairenin dışındaki oyuncular dairenin son santimetresine kadar yaklaşır örme halatla daire içindekileri vurmaya çalışır. Oyun, dairenin dışında kalan oyuncuların yere çizilen çizgiye basmalarına ve grupların yer değiştirmesine kadar devam eder.

Şahseven Türkleri arasında *Tommaqqa* oyununun icra edilmesi esnasında şöyle bir şiir söylenmektedir (KK-1):

Tommaqane hördülər
Yoldaşlare döydülər
ÇİZİX çəkдилər yerə
Birbirine döydülər
Hay hay burada burada
Hay hay boyuna bir bax

Kürəmlik

Oyuncu sayısı en az iki olmakla birlikte karşılıklı iki grupla da oynanabilmektedir. Grup şeklinde oynanan oyunda, oyuncu sayısı iki ile beş arasında değişebilmektedir.

Oyunda oyuncuların bulunduğu yerden yaklaşık on metre ilerisine bir sopa dikilir. Sopanın görküne yani ucuna kırmızı bir mendil bağlanır. Oyuncuların duracağı yer, bir çizgi ile işaretlenebileceği gibi yanlara konulan taşlarla da sınır belirlenebilmektedir. Oyuncular herhangi bir sıralama olmadan ellerindeki sopalarla karşıda dikili duran sopayı ve mendili vurmaya çalışır. Vurabilen oyuncular bir üst tura çıkıp rakiplerini beklemektedir. Oyunun sonunda en son yarışa kadar sopayı vurabilen oyuncu oyunu kazanmış olur (KK-6).

Nənə Məni Qurda Vermə

Oyun, dört ila on beş oyuncuyla oynanır. Oyuncular açık bir alanda arka arkaya dizilir. Tam karşıda ise iki oyuncu bulunur. Bu oyunculardan biri elinde sopayla dururken diğer oyuncu da *qurd* yani *kurt* adıyla adlandırılır. Kurt olarak adlandırılan oyuncu, arka arkaya dizilen oyunculardan birini yakalamaya/kapmaya çalışır. Elindeki sopayla yine karşıda duran oyuncu ise kurda çok fazla zarar vermeden onu uzaklaştırmaya çalışır. Ancak uzaklaştıramaması hâlinde kurt tarafından yakalanan oyuncu şu tekerlemeyi söyler:

Nənə məni qurda vermə
Kəpənəğim⁸ kürkə⁹ vermə

Bu tekerleme söylendikten sonra yakalanan oyuncu oyundan çıkar. Bu oyun, son oyuncunun tutulmasına kadar devam eder (KK-7).

⁸ Koyun veya keçi derisinin işlenmiş yani dövülmüş hâlidir. Bir tür tabakalanmış deridir. Bu derinin soğuktan koruması, kurşun geçirmez ve mukavemet gücünün fazla olması sebebiyle giyim sektöründe kullanılmasını sağlamıştır.

⁹ Koyun veya keçi yününden yapılan yumuşak bir materyaldir.

Anadolu sahasında *Ebe Beni Kurda Verme* ya da *Anne Beni Kurda Verme* şeklinde karşımıza çıkan oyun (Örnek, 2015, s. 267), Şahseven Türkleri ile Türkiye Türkleri arasında ortakdır.

Şah Vəzir

Oyunda oyuncu sayısı dört ila on arasında değişebilmektedir. Bu oyunda her bir oyuncunun koyun veya keçiden alınmış bir aşığı olması gerekir. Oyuncular düz bir çizginin üzerinde durup sırayla aşıklarını atarlar. Atılan aşığın at gelmesi hâlinde oyuncu şah, eşek gelmesi hâlinde oyuncu vezir, bik gelmesi hâlinde oyuncu cellat, cik gelmesi hâlinde ise oyuncu oğru yani hırsız olur. Şah, vezir, cellat ve hırsızın belirlenmesinden sonra şah vezire, vezir cellada uygulanacak cezanın talimatını verir. Cellat da hırsıza üstlerinin verdiği talimatı yani cezayı keser. Hırsız, kendisine hangi ceza verildiyse onu yapmak zorunda kalır. Eğer verilen ceza etraftaki otları temizlemesiyle ilgiliyse gerekli yerleri temizler veya cellat tarafından hırsıza tokat atılması ya da vurulması isteniyorsa cellat bu görevi yerine getirmek zorundadır (KK-8).

Üçüm Gəl

Oyun, en az iki oyuncu tarafından oynanır. Oyuncular belirli bir mesafeden ellerindeki üç aşığı ayaklarının arasından önlerine doğru belli bir mesafeye atarlar. Aşıklardan üçünün at veya eşek; ikisinin at birinin eşek veya ikisinin eşek birinin at gelmesi durumunda oyuncu oyunu kazanır. Ayrıca İran'da bu oyun bir kumar türü olarak da oynanabilmektedir (KK-9).

Sonuç

Bu çalışmada Türk dünyasının ortak değerlerinden biri olan geleneksel oyunlar, İran'daki Şahseven Türkleri özelinde ele alınmıştır. İran coğrafyasında Şahseven Türkleri arasında oynanan elli altı çocuk ve yetişkin oyunu tespit edilmiştir. Tespit edilen oyunların birçoğunda tekerleme, şiir, müzik, dans gibi unsurlar bulunmakla birlikte grupların belirlenmesinde bir yöntem ve oyuna başlangıç formelleri de yer almaktadır.

Şahseven Türkleri arasında hem göçebe hem yerleşik toplulukların bulunması oyun, kültür ve yaşam tarzı unsurlarının iç içe geçmesine sebebiyet vermiştir. Bu duruma örnek olarak *Ağac Ağac*, *Huydu Huydu Göydə Vurde*, *Sapan*, *Qaçı Qaçı Göz Bağlamaq*, *Tommaqqa*, *Kürəməlik* ve *Nənə Məni Qurda Vermə* gibi oyunlar verilebilir. Söz konusu oyunlarda hem göçebe yaşam tarzına devam eden hem de yakın zamanlarda yerleşik hayata geçmiş olan Şahseven Türklerinin yaşam tarzına uygun ve savaş talimi öğelerini merkeze alan oyunlar bulunmaktadır. Oyunların bünyesinde harekete geçirme ve savaşa hazırlama işlevinin bulunması Şahseven Türklerinin göçebe yaşam şartlarının oyunlara aktarıldığını göstermektedir.

Yukarıdaki oyunların yanı sıra bölgede tespit edilen *Şah Vəzir* ve *Üçüm Gəl* gibi Türklerin geleneksel oyunlarından olan aşık oyunu gerek oyun aracı gerekse oyun biçimi gibi unsurlar hasebiyle Şahseven Türkleri ile farklı coğrafyalarda yaşayan Türk topluluklarıyla ortaklıklar taşımaktadır. Ayrıca Şahseven Türkleri arasındaki *Bayram Ocağə*, *Qır Yengi*, *Döş Qapma* ve *Güləşmək* gibi oyunların özel icra mekânı ve zaman gerektirmesi ve bu oyunların kültür hayatının geçiş ritüellerinde, Nevruz Bayramı'nda, yağmur yağdırma ritüelleri ve sosyal

etkinlikler esnasında oynanması bu oyunların nesiller arasında tanınması/bilinmesini ve gelecek nesillere aktarılmasını sağlamaktadır.

Şahseven Türkleri arasında oynanan oyunların sadece sözlü kültür ile sınırlı kalmayıp kayıt altına alınarak elektronik kültür ortamına aktarılması ve yerel televizyon kanalları vasıtasıyla seyirciye sunulması bu oyunların geçmişten günümüze, günümüzden de geleceğe aktarımı noktasında önemlidir. Bu sebeple Şahseven Türklerinin sadece oyunları özelinde değil, sözlü kültürün diğer ürünleri açısından da ele alınarak araştırılması, onların daha iyi tanınması ve kurulacak ortaklıklar hususunda Türk dünyasına katkılar sunacaktır.

Kaynakça

- Akturan, U. (2007). Tüketici davranışına yönelik araştırmalarda alternatif bir teknik: Etnografik araştırma. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11, 237-252.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü, Türk kültüründe oyun kavramı*. Yapı Kredi Yayınları.
- Caferoğlu, A. (1988). *Türk kavimleri*. Enderun Kitabevi.
- Cengiz, S. (1998). Çocuk oyunlarının sınıflandırılması. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 38(1-2), 287-300.
- Çam, A. (2021). *Şahseven Türkçesi* [Doktora tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi]. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Çam, A. (2022). Şahseven Türklerinden atasözü ve deyim örnekleri. *Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi*, 53, 229-262. <https://doi.org/10.24155/tdk.2022.203>
- Duymaz, A. (2002). *İrfanı arzulayan sözler tekerlemeler*. Akçağ Yayınları.
- Gökyay, O. Ş. (2007). *İrfanı arzulayan sözler tekerlemeler*. Akçağ Yayınları.
- Gün, F. (2023). Türkoloji armağanları 1 Cumhuriyetin 100. yıl dönümünde Türk dünyasına armağan (dil, folklor ve edebiyat). H. Taş (Ed.), *Geleneksel Türk oyunlarından aşık oyununun İran Türklerindeki örneği* içinde (s. 181-197). Bengü Yayınları.
- Hasani, A. (1381/2002). *Tarih-e ferhengi-ye il-e Şahseven-i Bağdadi*. Entişarat-e İl-i Şahseven-e Bağdadi.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (Çev. M. Ali Kılıçbay). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma 1995 yılında yayımlandı.)
- Kafkasyalı, A. (2011). *İran coğrafyasında Türkler*. Bilgeoğuz Yayınları.
- Kaşgarlı Mahmut. (1985). *Divanü Lûgat-it Türk* Cilt I (Çev. B. Atalay). Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Kalaycı, Ü. (2019). Kahramanmaraş tekerlemelerinde anlamsız görünen kelimeler. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*, 44, 128-144. <https://doi.org/10.17498/kdeniz.608469>
- Örnek, S. V. (2015). *Geleneksel kültürümüzde çocuk oyunları*. Bilgesu Yayıncılık.
- Özdemir, N. (2005). *Cumhuriyet dönemi eğlence kültürü*. Akçağ Yayınları.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları* I. cilt. Akçağ Yayınları.
- Özkan, N. (2017). *Türk dilinin yurtları* (4. baskı). Akçağ Yayınları.
- Sarrafi, A. R. (2002). (2000, Mayıs 26-28). *İran Türklerinin etnografyası ve Türk folklorunun araştırılmasındaki sorunlar* [Sözlü bildiri]. Uluslararası Türk Dünyası Halk Edebiyatı Kurultayı Bildirileri, Türkiye.
- Sümer, F. (1972). İran'da yaşayan Türk oymakları: Kaşkaylar. *Türk Kültürü*, 120, 1238-1241.
- Tapper, R. (2004). *İran'ın sınır boylarında göçebeler Şahsevenlerin toplumsal ve politik tarihi* (Çev. F. D. Özdemir). İmge Kitabevi.
- Tapper, R. L. (2010). Şahseven. *TDV İslam Ansiklopedisi*, 38, 295-297.
- Tuna, O. N. (1987). Ebi Verdi: İranda, bir Türk diyalekti. *Belleten*, 32, 215-245.
- Türkçe Sözlük 2 (K-Z). (1998). Türk Dil Kurumu Yayınları.
- URL-1: <https://www.amar.org.ir/> [Erişim Tarihi: 10.10.2022].
- Zengir, A. H. (1392/2013). *Mugan folkloru*. Entişarat-e Endişe-ye Nev.

Kaynak Kişiler

- KK-1: Aşık Hüseyin Ali Hüseyini, Merkezi, 1971, Lisans mezunu, Müzisyen.
- KK-2: Şems Ali Rüstemi, Merkezi, 1959, 9. sınıfa kadar, Emekli.
- KK-3: İbrahim Sefa, Merkezi, 1962, 9. sınıfa kadar, Şoför.

- KK-4: Aynullah Azizi, Merkezi, 1962, 5. sınıfa kadar, Çiftçi.
KK-5: Hüseyin Azizi, Merkezi, 1959, 9. sınıfa kadar, Şoför.
KK-6: Muhsin Karabeglü, Kum, 1984, 5. sınıfa kadar, Berber.
KK-7: Askar Hakverdi, Kum, 1971, 6. sınıfa kadar, Şoför.
KK-8: Mehdi Karabeglü, Kum, 1982, 5. sınıfa kadar, Telefon tamircisi.
KK-9: Seyid Emir Akili Sabir, Hemedan, 1966, 5. sınıfa kadar, Müzisyen.