T.C.
TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

Tez Yöneticisi
Yrd. Doç. Dr. İlhan TOKSÖZ

TRAKYA YÖRESİ (EDİRNE, KIRKLARELİ, TEKİRDAĞ) HALK OYUNLARINDA KULLANILAN VÜCUT HAREKETLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

(Yüksek Lisans Tezi)

Nilay ARDA

EDİRNE – 2008

T.C.
TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

Tez Yöneticisi
Yrd. Doç. Dr. İlhan TOKSÖZ

TRAKYA YÖRESİ (EDİRNE, KIRKLARELİ, TEKİRDAĞ) HALK OYUNLARINDA KULLANILAN VÜCUT HAREKETLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

(Yüksek Lisans Tezi)

Nilay ARDA

Destekleyen Kurum :

Tez No :

EDİRNE – 2008

T.C.
TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitü Müdürlüğü

O N A Y

Trakya Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı yüksek lisans programı çerçevesinde ve Yrd. Doç. Dr. İlhan TOKSÖZ danışmanlığında yüksek lisans öğrencisi Nilay ARDA tarafından tez başlığı "Trakya Yöresi (Edirne, Kırklareli, Tekirdağ) Halk oyunlarında kullanılan Vücut hareketlerinin Karşılaştırılması" olarak teslim edilen bu tezin tez savunma sınavı ..../..../2008 tarihinde yapılarak aşağıdaki jüri üyeleri tarafından **"Yüksek Lisans Tezi"** olarak kabul edilmiştir.

İmza
Unvanı Adı Soyadı
JÜRİ BAŞKANI

İmza
Unvanı Adı Soyadı
ÜYE

İmza
Unvanı Adı Soyadı
ÜYE

İmza
Unvanı Adı Soyadı
ÜYE

İmza
Unvanı Adı Soyadı
ÜYE

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. İsmet DÖKMECİ
Enstitü Müdürü

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans öğrenimime başlamama ve bu çalışma konusunu belirlememe yardımcı olan, ayrıca çalışma süresince bilgi ve önerilerini esirgemeyen danışman hocam Yrd. Doç. Dr. İlhan TOKSÖZ'e ve II. Tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Bülent KURTİŞOĞLU'na; Öğr. Gör. Yavuz AYDEMİR'e; Tekirdağ oyunlarıyla ilgili yardımlarını esirgemeyen Tekirdağ Halk Eğitim Merkezi Halk Oyunları Öğretmeni Halil YORUÇ'a; Kırklareli oyunlarıyla ilgili yardımlarını esirgemeyen Atatürk İlköğretim Okulu ve G.S.K. antrenörü Kemal GİDEROĞLU'na; Edirne Folklor Eğitim Merkezi ve G.S.K. Bşk. Bahattin ZAZA'ya; İ.T.Ü. T.M.D.K Halk Oyunları Bölümü mezunu arkadaşım Güney YALGIN'a; Müzik Öğretmeni Hasan ADLI'ya; çalışmanın İngilizce özetini çevirmemde yardımcı olan Burcu ÖĞÜT'e; çalışma boyunca hiçbir yardımını esirgemeyen İlker AKÇAKAYA'ya ve çalışmamın oluşmasında katkıları bulunan öğrencilerin tümüne teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No:
BÖLÜM I: GİRİŞ VE AMAÇ	**1**
BÖLÜM II:GENEL BİLGİLER	**3**
HALK OYUNLARINA İLİŞKİN TEMEL KAVRAMLAR	**3**
OYUN	**3**
HALK OYUNLARI	**4**
TÜRK HALK OYUNLARI	**6**
TÜRK HALK OYUNLARINDA TÜRLER	**7**
TÜRK HALK OYUNLARINDA MÜZİK VE RİTİM	**10**
TÜRK HALK OYUNLARINDA KULLANILAN TEMEL HAREKETLER	**14**
BÖLÜM III:GEREÇ VE YÖNTEMLER	**18**
BÖLÜM IV: BULGULAR	**20**
EDİRNE	**20**
TEKİRDAĞ	**35**
KIRKLARELİ	**49**
BÖLÜM V:TARTIŞMA	**75**
BÖLÜM VI: SONUÇ	**79**
TÜRKÇE ÖZET	**81**
İNGİLİZCE ÖZET	**82**
KAYNAKLAR	**83**
RESİMLEMELER LİSTESİ	**86**
ÖZGEÇMİŞ	**92**
EKLER	**93**

SİMGE VE KISALTMALAR

vb. (ve bunun gibi)

bkz (bakınız)

GİRİŞ VE AMAÇ

Folklor, Halk Bilgisi demektir*.

Bir değerin, bir ürünün Folklor olabilmesi için; zamanda derinliği, mekanda yaygınlığı gerekir. Yani çok uzun yıllardan beri süre gelmesi, birçok kişi tarafından katkı görmesi, yaygın olarak birçok kişi tarafından bilinmesi ve benimsenmesi gerekmektedir.

Bir toplumun ortak davranış kalıplarını, yaşam biçimini, olaylar ve durumlar karşısındaki tavrını, çevresini ve dünyayı açıklamada; geleneksel ve törensel yaşamı düzenleyen, zenginleştiren, renklendiren bir dizi beceri, yaratı, töre ve kurumu göz önüne sermede; geçmişten bugüne gelenekler, görenekler ve adetler zincirini belirlemede; halk kültürünün özünü yakalayarak özgün ve çağdaş yaratmalar çıkarmada halk bilimi önemli rol oynar(1).

Milli kültürün özünü teşkil eden Halk Bilimi'nin;

Halka ait olması, sözlerinin ve ezgisinin anonim olması ya da varyantlarının olması, sözlü geleneğe dayalı olması, nesilden nesile, toplumdan topluma sözlü aktarımlarla geçerek yayılması gerekmektedir(1, 2).

Folklorun içinde bulunan birçok unsurdan biri olan halk oyunları bir toplumun kültürel birikimleriyle oluşan o topluma ait tüm karakteristik özellikleri bünyesinde barındıran, ait olduğu yörenin tarihini, coğrafya ve iklim yapısını, giysi müzik geleneğini kısacası yöre insanının yaşam biçimini yansıtan kültür ürünleridir(3).

* Folk = Halk , Lore = Bilgi'dir.

Ezgi, ritim ve hareket halk oyunlarını oluşturan temel unsurlardır. Bu temel unsurların çeşitli etkileşimler sebebiyle değişik varyasyonlarla kullanılma biçimleri farklı oyun türlerinin oluşmasını sağlamışlardır.

Trakya yöresinde kullanılan temel vücut hareketlerinin karşılaştırılması isimli bu tez çalışmasında Edirne, Tekirdağ ve Kırklareli illerinde oynanan oyunların temel hareketler bakımından benzerlikleri ve farklılıkları ortaya konmaya çalışılmıştır.

Türk halk oyunları türlerinden biri olan karşılamaların (Trakya yöresi) incelenmesi, farklılıkların ve benzerliklerin ortaya konması gelecekte yapılacak diğer çalışmalara destek olması amacıyla seçilmiştir.

GENEL BİLGİLER

HALK OYUNLARINA İLİŞKİN TEMEL KAVRAMLAR

OYUN

Terimin çağrıştırdığı bütün kapsam ve anlamıyla oyun, belirli kurallara bağlı ya da serbest olarak eğlenme ve dinlenme amacıyla yapılan bedensel ya da zihinsel faaliyet olarak tanımlanır. Bu anlamıyla oyun hem çocuklara hem de büyüklere hitap eden bir olgudur(4).

Tarih öncesi çağlardan beri insanlar, ses ve hareket aracılığıyla hem duygularını dışa vurmuş, hem de enerjilerini harekete dönüştürmüşlerdir. Özellikle öfke, tutku, sevinç ve endişe gibi yoğun duygular insanları hemen hareket etmeye yöneltir(5).

Oyun; duygu ve düşüncenin hareketle anlatımıdır. Bu anlatım şeklinin yaşanılan toplumla sıkı bir ilişkisi vardır. İlkel kavimlerde insanların, ateşin etrafında toplanıp, hikayeler anlattıkları, anlattıklarını ses ve hareketlerle canlandırdıkları ve oyunlar oynadıkları bilinmektedir(6).

Günümüzde dünyanın hemen her yerinde süregelen oyunun, ilkel insanın yaşamında nerede ise bir gereklilik olduğu birçok kaynak tarafından kanıtlanmıştır. İnsanlığın ideallerinin ve duygularının her dönemde geçirdiği değişimler, oyunun gelişimini sağlamıştır. Var olduğu günden bugüne kadar insanlar bütün çağları bir çeşit hareketle sembolleştirmiştir(6).

Oyun; enerji fazlasını atmak, benzetme içgüdüsünü doyurmak ve boşalma gereksinimi ile ortaya çıkmıştır. Oyunda doğuştan bir yeteneği geliştirme isteği ya da üstün gelme ve yarışma isteği, kaybolan enerjiyi tek yönlü canlılıkla, hareketle onarma vb. gibi istekler

vardır. Oyunun niteliklerinden biri, günlük yaşamda yer ve süre bakımından ayrılmasıdır. Kendine özgü yerle ve süreyle sınırlıdır. Bir noktada başlar ve biter, bir sonuca yöneliktir, gelenek gibi süreklidir, tekrarlanır(6).

Oyun isteğe bağlı, gönüllü bir harekettir. Günlük hayattan farklıdır. Oyun kavramı, içerisinde çeşitli biçimleri barındırır. Çocuk oyunları, şans oyunları, beceri ve güç oyunları, zeka oyunları, seyirlik oyunlar (tiyatro) ve bunların içerisinde ayrı bir yere sahip olan halk oyunları gibi (4).

HALK OYUNLARI

Halk Oyunları; gözle görülebilen, duyulabilinen, beden ve ruhla hissedilebilen, insanları kaynaştıran ve birleştiren ortak bir dil özelliği taşıyan kültür ürünleridir(7).

Halk oyunları toplum üyelerince kabul görerek, insan davranışının öğrenilen ve kuşaktan kuşağa aktarılan kültür ürünüdür. Zira davranış boyutu olarak kişilik, toplum üyelerince kabul görmesi ve devamıyla, yerleşerek halk oyunlarında yansımaktadır. Kişilik, insanın içinde yaşadığı ve bir rol oynadığı toplumda sosyal ve ahlaki ilişkilerinin oluşturduğu yararlı ve insani bir yöne sahiptir. İnsanın kişilik kazanması, hayatı boyunca içinde bulunduğu ortamdan, fiziki yapısından, içgüdülerinden, karşılaştığı olaylardan elde ettiği değerlerle davranışlarına yansımaktadır. Bu da bir insanı başkalarından ayıran fiziki, zihni ve ruhi özelliklerin bütünüdür(3).

“Halk oyunları bir müzik aleti eşliğinde veya olmaksızın el veya ayak gibi organlar ya da bıçak, kılıç, kalkan gibi araçlarla tempo tutarak, yahut şarkı ve türkü söylemek suretiyle yaptıkları müzikten tempo alarak tek kişi veya topluluklar halinde icra edilen, ait olduğu toplumun kültür değerlerini yansıtan, bir olayı, bir sevinci, bir üzüntüyü ifade eden, kökeni din ve büyü ile ilgili (majik ve kültik) olan; ölçülü ve düzenli hareketlerdir. Halk oyunları fertten ferde aktarma yoluyla toplum tarafından fertlere, toplum üyelerine öğretilmekte, bu oyunlar kültürel yayılma yoluyla aktarılmaktadır(1,4,6).

Halk oyunlarının doğuş nedenleri araştırıldığında bu oyunların konularını inanç ve taklide dayalı önemli iki kültürel öğeden aldıkları görülür. İnanca dayalı danslar soyut konulu olup; dinsel, büyüsel ve törensel nedenlerle oynanırken; taklide dayalı danslar, somut konulu olarak hayvanları, doğayı, insanları ve onların meydana koyduğu işleri taklit etmek amacı ile oynanırlar(8).

Kavram olarak halk oyunu; göze ve kulağa hoş gelecek tarzda düzenlenmiş, ölçülü ve dengeli hareket yoluyla, estetik bir etki ve heyecan yaratan, çoğunlukla, ses birimlerinden meydana gelen anonim halk müziğiyle desteklenmiş, hareket ve müzik bütünleşmesidir(9).

Günümüzde de halk oyunları insanların geleneksel yaşama biçimlerini, inanışlarını, tabiatla ilişkilerini, birbirleriyle olan ilişkilerini müzikle de birleşerek yaşatan ve kültür öğelerinin bu yolla nesilden nesile aktarılmasına yardım eden önemli bir sanattır(10,11).

Halk oyunları, kent kesiminde giderek yaygınlık kazanan bir sanat olmaktadır. Günümüzde halk oyunları gerek izleyenlere gerekse sunanlara;

1. Ruhsal doyum ve psikolojik rahatlamayı sağlama,
2. Zihinsel yeteneği geliştirme,
3. Algılama yeteneğini artırma,
4. Konsantre olmayı öğrenme,
5. Reaksiyon ve refleksi geliştirme,
6. Yaratıcılığı artırma,
7. Beceriyi artırma,
8. İyi koordine olma alışkanlığını sağlama,
9. Motorik özellikler kazanma,
10. Ritmik yeteneği geliştirme,
11. Hareketleri birleştirebilme, planlı hareket edebilme alışkanlığı, gibi yararlar sağlamaktadır.

Bütün bu özellikler de halk oyunlarımızın bugünkü işlevlerini ortaya çıkarmaktadır(6).

Geleneksel yaşamında kendini korumaya çalışan Halk Oyunları, toplum hayatında her zaman birleştirici, toparlayıcı ve de yaklaştırıcı bir rol oynamıştır. Hemen hemen her törende oyunun yeri ayrı bir anlam ve önem kazanmıştır. Özellikle düğün törenlerine neşe ve şenlik katan oyunlar insanlar için vazgeçilmez bir eğlence aracı olmuştur. Halen her yörenin kendine özgü bir düğün töreni bulunmaktadır. Bazı oyunlar anlam olarak düğün töreninin bir parçası olmasına karşın, bazıları ise oynanış ve var oluş nedeni ile hiçbir ilişkisi yoktur. Buna rağmen oyunların hemen hemen hepsi düğün törenlerinde oynanmaktadır. Düğün törenleri, asker uğurlamaları, kına geceleri, doğum eğlenceleri, sünnet törenleri gibi düzenlenen özel günlerin oluşturduğu, oyun icra alanına doğal ortamın adı verilmektedir. Doğal ortamında oyunun oynanışı incelendiğinde:

"- Oynayan kişi hiçbir kaygı duymaksızın daha çok kendisi için oynar

- Oyun oynamak için kişi özel bir hazırlık yapmaz

- Oyuncu kendi estetik duyusuna göre oynar

- Oyunda sınır yoktur. Başlama ve bitiş oyuncuya aittir.
- Oyuncular oyun alanını istedikleri gibi kullanırlar
- Oyuncular yan yana geldiklerinde fiziksel uyum gibi bir kaygıları yoktur
- Oyunlar izleyerek ve yaşanarak öğrenilip oynanılır."(12)

TÜRK HALK OYUNLARI

Önceki bölümlerde oyun ve halk oyunları hakkında belirttiğimiz temel esaslar Türk Halk oyunları içinde geçerlidir. Bunlara ek olarak, Türk Halk Oyunları, ortaya çıkış ve gelişim sürecinde kendine has özelliklerde göstermektedir.

Asya'da Türkleri; Birlikte yaşama önemli ölçüde değer veren, törenlerine bağlı yaratıcı insanlar olarak görüyoruz. Tarihte ilk Türk uygarlıklarından Şamanların, Hunların, Oğuzların günümüze uzanan belgelerinden, geleneklerine bağlı yapılan törenlerin en önemli yerini halk oyunlarının oluşturduğunu anlamaktayız. Orta Asya'da ki atalarımızın oyunlarıyla ilgili ilginç belge şöyledir. Davulun halay gibi sıra oyunlarında coşturulduğuna dair yazı Asya'dan Hunlular için yazılmıştır.

Çinli bir şair hanım, Hun beyine gelin gelmiş ve memleketine gönderdiği mektupta Hunların adetlerinde manzum şekilde şöyle söz etmiştir.

"Davulu her gece durmaz döverler
Ta güneşler doğana dek döverler."

Bu mektup sıra oyunlarının milattan önce iki yüz yıllarında ateş çevresinde davul eşliğinde oynandığını ve güneşin batış ve doğuşunu, çevresindeki doğal olayları öyküleyen halk oyunlarının sabahlara dek dönerek sürdürüldüğünü kanıtlayan bir belgedir(1,13,14).

Anadolu'da yaşayan Türk uygarlıklarında, Asya'dan getirdikleri geniş kültür birikimleri ile eski Anadolu uygarlıklarının kültür ürünlerinin özümsenmesini görmekteyiz. Bu birikimli kalıntının üzerine atalarımız, yaratıcı gücü, sanat anlayışı, beğeni ve becerilerinin de katkısıyla ölçü biçilmez halk oyunlarımızı oluşturmuşlardır(14).

Türklerde danslar; kılıç-Kalkanla, mumlarla, kutsal sayılan araçlarla yapılırdı. Uğur getirmesi için yapılan halk oyunlarına sıkça rastlanırdı. Günümüzde bunların kalıntıları danslarımızın birçoğunda görülür. Bu dansların kutsal amaçlarının zamanla ortadan kalkarak eğlence için yapıldığını da görüyoruz. Anadolu'da ölüm dansına rastlamaktayız. Birçok yabancı ülkede hatta günümüzde bile görülen ölüm dansı eskiden bazı Türk boylarında da görülmekteydi(14).

Anadolu'da yaşayanlar dil, din, tarih, yerleşik alan ve ekonomik ilişkiler bakımından çeşitli kültürlere bağlıydılar. Tükler Orta Asya'dan getirdiklerini Hititliler'in, Frigya, İyon, Bizans kültür birikimleri üzerinde Selçuklular ve Osmanlılarla sürdürerek yücelttiler. Bu yüceltme sonucunda ortaya çıkan paha biçilmez halk oyunlarımızı gelenekler içinde törenlerimizde yaşatarak bütün çeşitleriyle günümüze kadar getirdiler(14).

TÜRK HALK OYUNLARINDA TÜRLER

Bar

Bar; birliktelik, beraberlik, el ele tutuşarak oynanan oyun, hava basıncı birimi, bir çeşit şaman davulu birlikte oynanan sıra raksı, yük olmak, cam kapların içinde oluşan kiv anlamlarına gelmektedir(2)

Genellikle Kuzeydoğu Anadolu bölgesinin Erzurum, Kars, Erzincan, Artvin, Gümüşhane yörelerinde toplu olarak ve genellikle dizi halinde oynanan disiplinli oyunlara "bar" denir. Bir başka anlamıyla da Bar; dadaşlık, güç birliği, el ele, kol kola, omuz omuza kaynaşmak demektir. Barlar dizi biçiminde durularak en az beş oyuncunun katılmasıyla meydana gelen grup oyunlarıdır. Barlar estetik, asil ve mert oyunlardır. Genel olarak savaş kutlamaları, kahramanlık ve yiğitlik duygusuyla oynanan oyunlardır. Ağırlıklı açık alan oyunu olmasına rağmen genelde kadın barları kapalı mekanlarda oynanır. Genelde erkek oyunu olarak bilinir. Kadınlarla erkekler ayrı ayrı oynarlar(1,2,4,10,11,13).

Halay

Halay; birlik, beraberlik yardımlaşma gibi toplu hareket anlamına, alaydan gelen insan topluluğu anlamına ya da devamlılık, süreklilik anlamına gelmektedir.(2)

Doğu Anadolu, Güneydoğu Anadolu ve Orta Anadolu bölgelerimizin Van, Tokat, Bitlis, Tunceli Muş, Siirt, Hakkari, Elazığ, Ş.Urfa, Malatya Adana, Gaziantep, Diyarbakır, Adıyaman, K.Maraş bölgelerimizde davul-zurna ile toplu ve düz dizi halinde oynanan oyunların tümüne birden "halay" denir. Toplu halde yapılan eğlencelerde oynanır. (1,4,10,11,13)

Davul zurna eşliğinde toplu olarak oynanan en az üç kişiden başlayıp genişleyebilen, toplu düz dizi halinde ve disiplinli bir şekilde oynanan, kadın ve erkek karışık el ele tutuşarak, halka teşkil ederek ve muntazam ritimlerle ayak vurarak oynanan oyundur(2).

Horon

Horon; tahıl ürünlerinin mısır koçanlarının hasattan sonra kurutulması ve desteler halinde dik tutulmasına, siyah anlamına, ilk çağlardaki dini ayin niteliğindeki oyunlara, Karadeniz bölgesinde kemençe ve zil zurna ile oynanan oyunlara verilen addır.bazı yerlerde horum, horun, horan denmektedir(2).

Daha çok Karadeniz sahilimizin doğusundaki Ordu, Rize, Trabzon, Artvin yörelerinde toplu dizi halinde ve disiplinli olarak oynanan oyun çeşidine verilmiş bir addır. Horonun denizcilik yaşamından etkilenmeyle oluştuğu kuvvetli rivayettir. Örneğin; horon oynarken dansçıların bedenlerini titretmelerinin, balıkçı ağına takılan balıkların çırpınışlarından doğan bir etkilenme olabileceği söylenir. Tüm beden durmaksızın titreyerek oynanan bu oyunlarda metronom çok yüksektir. Başlıca figürler; omuz titremeleri, öne eğilmeler, kolların aşağı-yukarı-ileri hareketleri, atlamalar, toplanıp açılmalar, diz kırmalar ve çömelmelerdir (1,2,4,8,10,11,13).

Zeybek

Zeybek; Efenin buyruğu altındaki gence, hafif silahlı eski bir sınıf askere, hafif tüfekçi askerine, Özbekçe'de silahlı kişiye, çok eski bir Türk kabilesinden olan halka zeybek denmektedir.(2).

Batı Anadolu'da yaygın olarak tek ya da grup halinde ve tutunmadan oynanan bir türdür. Bu oyunlara ayrıca "Efe Oyunları" da denmektedir. Efelik bir müessesedir ve kendine göre kademeleri vardır. Ağırlıklı olarak Ege bölgesinin İzmir, Aydın, Denizli, Afyon Karahisar, Balıkesir, Muğla yörelerinde zeybeklerin tek ya da toplu olarak oynadıkları bir oyun çeşididir. Zeybek oyunları tek olarak oynandığı gibi, teklerden meydana gelen bir topluluk halinde de oynanmaktadır. Teklerin meydana getirdiği topluluk, çoğu zaman bir daire halinde düzenlenir. Bu bölge yiğitlerin başkanlarına "efe", yiğitlerine "zeybek", daha gençlerine "kızan" denir. Zeybek oyunları aynı zamanda kadınlar tarafından da oynanmaktadır. (1,4,8,13).

Kaşık Oyunları

Kaşık; öztürkçe bir kelimedir. Orta Asya'da Hakanlar huzurunda oynanan ve adına "Hakan Oyunu" denilen oyunda iki tabak, iki kaşık kullanıldığı bilinmektedir(2).

Adından da anlaşılacağı gibi kaşıkların tartımı eşliğinde yapılan oyunlardır.. Kaşıklar oyuna ritim tutmak için oyuncular tarafından oynadıkları oyun boyunca kullanılmaktadır. Orta Anadolu ve Güney Anadolu'da; Konya, İçel ve Antalya dolaylarında yaygın olarak oynanan bir türdür. Kaşık oyunları da karşılamalarda olduğu gibi tutunmadan oynanır. Oyun aracı olarak kaşık kullanıldığından bu adı almıştır. Genelde dairede oynanmakta olup karşılıklı olarak ta oynanır. Ellerden tutuşmadan, ferdi olarak oynanır. (1,4,8,13).

Teke Oyunları

Anadolu'nun güney kesimlerinde (İçel, Isparta, Burdur, Antalya) Teke Türkmenlerince oynanan oyunlara "Teke oyunları", bu oyunların müziklerine de "Teke havası" denilmektedir. Teke oyunları bölgesinin en tanınmış oyunlarındandır. Bu oyunda tekenin davranışları ortaya konmaktadır. Genelde Yörüklerin yaylalarda oynadıkları eğlence amaçlı oyunlardır. Açık alanlarda ve kapalı mekânlarda oynandığı görülmüştür. Karma oynanan oyunlardır. Özellikle zortlatmalarda 'Teke'den etkilenip öykünmelerin onun hareketlerini anlattığı düşünülmektedir. Bedenin tümü tamamen hareketlidir. Bu tür danslarda, belirgin olarak, göze çarpan tavır özelliği, çok kıvrak oluşudur. Bu kıvraklık yöre ezgilerinin çok coşkulu ve aynı kıvraklıkta olmasından kaynaklanır. (8,13).

Karşılama

Karşılama; karşılıklı olmak bir olaya karşı olumlu yada olumsuz duydu göstermek, gelenin hatırını hoş etmek gibi anlamlara gelmektedir(2).

Karşılamalar incelendiğinde, Türk Halk Müziği ve Türk Halk Oyunlarında görülmektedir. İsminden de anlaşılacağı gibi uzun zamandan beri görüşmeyen kişilerin birbirlerini örf ve adetlerine bağlı kalarak sevinçli bir duyguda karşılamalarıdır. Bu karşılamalar bazen müzik bazen de müziğe bağlı olarak oynanan oyun eşliğinde yapılır. Karşılama, bir genel isim olduğu gibi aynı zamanda bir oyun adıdır. Bunun diğer adı "Düz Hava"dır. Anadolu'nun bazı bölgelerinde bu oyuna "karşı beri", "var-gel" ya da "yarma-gelme" denilmektedir. Marmara ve Trakya Bölgesinde; Edirne, Kırklareli, Tekirdağ, Silivri

(İstanbul), İzmit, Sakarya, Çanakkale, Bilecik, Bolu dolaylarında yaygın olarak oynanan bu tür, iki kişinin veya çiftlerin karşılıklı olarak oynamaları şeklinde gerçekleşmektedir. Yani tutunmadan oynanan bir türdür. (1,4,13,15).

Hora (Horo)

Trakya bölgesinde el ele, kol kola, omuz omuza toplu olarak oynanan oyunlara "Hora" denmektedir. Bölgede erkeklere "kabadayı" denmektedir. Özellikle Kırklareli, Tekirdağ, Edirne ve çevresinde oynanan Halk Oyunlarının başlıcalarındandır. Daha çok bir erkek oyunu olan horaya çift davul, zurna eşlik eder. Genellikle en az beş kişiyle ve bağlı dizi oluşturarak oynanan disiplinli bir oyundur. En ayırıcı özelliğini sık yinelenen ve belli bir ritim oluşturan yere ayak vurma figürleri oluşturur. Hora tepmek deyimi de bu ayak vuruşlarından kaynaklanmaktadır. (1,2,10,11,13).

Güvende (Kaşıklı Karşılama)

Oyuna kalkan kişinin, güvendiği bir kişiyi oyuna kaldırması ile "Güvende" adını almıştır.(2)

Marmara bölgesinde toplu olarak oynanan halk oyunlarının genel adıdır. Genellikle Bursa, Bilecik, Bolu, yörelerimizde oynanan iki, dört kişinin ya da iki sıranın karşılıklı geçerek oynadığı bir oyun türüdür. Tavır olarak zeybek ve kıvrak zeybeği andırmakla beraber ritim yapıları bakımından zeybekten ayrılırlar. (4,16).

HALK OYUNLARINDA MÜZİK VE RİTİM

Müzik

İnsanın kendisini seslerle ifade etmesine olanak sağlayan sanat dalıdır. Melodi ritim ve armoni bakımından ele alınan sesler bilimidir(17).

Müzikte dans gibi Şamanizm'e dayanmaktadır. Şaman inancına göre müzik bir müjdecidir. Varoluşun belirtisi, sembolüdür. Müzik kainatın dönüşünün sesle ifadesidir. Halk müziğimiz ve halk oyunlarımız, çıkışı aynı köken ve amaca yönelik olduğu için, iç içe bir yapıdadır. Bu nedenle halk oyunları ve müziklerini birlikte düşünmek gerekir. Halk oyunları ve müzikleri doğal ortamından alınıp sahnelenmeye başladığından itibaren bir dizi

eklemeyi, değişikliği ve estetik kaygılarla yeni katmaları getirir. Seyirlik amacıyla sahneye gelen oyunlarda, yönetenlerin tersine, bilinçli olarak sürekli bir değişim söz konusudur(1).

Ritim

Ritim bir müzik cümlesinde, kuvvetli zamanlarla zayıf zamanların düzenli aralıklarla yinelenmesi ve süre değerlerinin belirli bir düzen içinde birbirlerini izlemesi ile oluşur(18).

Zamanın duyguya düşünceye ve bir anlatıma uymasıyla varoluşudur. Müziğin zaman içerisinde belirtilmesi vurgulanmasıdır. Ritim; kuvvetli hafif, uzun, kısa zamanların birbirinden ayrılmasına dayanır. Zamanın düzenli eşit ayrılması ses uzunluklarının düzenlenmesidir(19)

Ölçü

Bir müzik yapıtında ritim birimi olan vuruşların eşit zamanlara bölünmesi(18). Bir ölçü içinde yer alan nota değerlerinin temel ölçülerine "zaman" veya "birim" denir(20).

Vuruş

Herhangi bir eserin bir takım hareketlerle birim zamanı ölçme işlemidir. Usulleri oluşturan düzümler, vuruşlardan meydana gelmişlerdir. Vuruş ana hatlarıyla kuvvetli ve zayıf olmak üzere iki tanedir. Müzikte, ölçülü ve düzenli bir ritmin ilk vuruşu daima kuvvetlidir(20)

Tempo

"Bir müzik parçasının bölümlerinin hızlarını belirtmek için kullanılan kelimedir"(20).

Usul

Belli düzümlerden yapılarak kalıp halinde saptanmış ölçülere usul denir. Eşit sayıda çeşitli vuruşlardan oluşan kalıplara denir(21).

Düzüm zamanın oranlı sürelerinden oluşturularak düzenlenmiş kümeleridir. Türk Halk Müziğinde düzümler ait oldukları yörenin müzikal özelliklerine göre şekillenirler. Usuller üç gruba ayrılır(20).

Ana usuller

Birleşik usuller

Karma usuller

Ana Usuller

Türk Halk Müziği usullerinin temelini teşkil eden ana usuller iki, üç ve dört vuruşlarla, bunların üçerli şekillerinden oluşmuştur(20).

Birleşik Usuller

Ana usullerin belirli kurallar dahilinde bir araya gelmesiyle oluşan usullerdir. Beş, altı, yedi, sekiz ve dokuz zamanlı olmak üzere toplam beş çeşittir(20).

Beş Zamanlı Usuller;

İki ve üçlü ana usullerin birleşmesiyle oluşan birleşik usullerdir. İki şekilde karşımıza çıkmaktadır(20).

A tipi 2+3=5

B tipi 3+2=5

Altı Zamanlı Usuller**;**

Dört ve iki vuruşlu ana usullerin ya da üç vuruşlu iki ana usulün birleşmesiyle meydana gelen usullerdir(20)

A tipi 3+3=6

B tipi 2+4=6

C tipi 4+2=6

Yedi Zamanlı Usuller;

İki tane ikili ve bir tane üçlü düzümün çeşitli sıralarda bir araya gelmesiyle meydana gelmiş usuldür (21).

A tipi 3+2+2=7

B tipi 2+3+2=7

C tipi 2+2+3=7

Sekiz Zamanlı Usuller;

İki tane üçlü düzüm ve bir tane ikili düzümün bir araya gelmesiyle oluşmaktadır (21).

A tipi 3+3+2=8

B tipi 3+2+3=8

C tipi 2+3+3=8

Dokuz Zamanlı Usuller;

Bir tane üçlü düzüme karşılık üç tane ikili düzüm yer almaktadır. Dokuz birim zaman periyodunun çeşitli vurgularla sıralanışı ve düzüm kalıplarının sistemli olarak yer değiştirmesi sonucunda karşımıza çıkmaktadır(21).

A tipi 3+2+2+2=9

B tipi 2+3+2+2=9

C tipi 2+2+3+2=9

D tipi 2+2+2+3=9

E tipi 3+3+3=9

Karma Usuller

Karma usuller, birleşik usullerin kendi aralarında ya da ana usullerle bir araya gelmesiyle oluşmuşlardır. Ana ve birleşik usullere oranla karma usuller daha az yoğunluk gösterirler. Bu usuller, on, on bir, on iki, on üç, on dört, on beş, on altı, on yedi, on sekiz, on dokuz, yirmi, yirmi bir diye sonsuza kadar devam eder(20).

On Zamanlı Usuller**;**

Karma usullerin en zengin kolunu oluşturan on zamanlı usuller altı değişik şekilde sınıflandırılmıştır(20).

A tipi 3+2+2+3=10

B tipi 2+3+3+2=10

C tipi 2+2+3+3=10

D tipi 2+3+2+3=10

E tipi 3+3+2+2=10
F tipi 3+2+3+2=10

On bir Zamanlı Usuller;

On bir zamanlı karma usuller, yedili birleşiklerle dörtlü ana usullerin ya da beş ve altı vuruşlu birleşik usullerin bir araya gelmesiyle oluşmuşlardır(20).

A tipi 7+4=11
B tipi 5+6=11

On beş Zamanlı Usuller;

Yedi ve sekiz vuruşlu iki birleşik usulün ya da birleşik yedi ile dört vuruşlu iki ana usulün bir araya gelmesiyle oluşan karma on beş zamanlı usuller üç şekilde sınıflandırılmıştır(20).

A tipi 7+8=15 (iki birleşik)
B tipi 7+8=15 (bir birleşik, iki ana usul)
C tipi 8+7=15 (iki birleşik)

TÜRK HALK OYUNLARINDA KULLANILAN TEMEL HAREKETLER

Basma

"Ayak tabanını, vücudun ağırlığını vererek, bir yere veya bir şeyin üzerine koymak"(22).

Türk Halk Oyunlarında vücut ağırlığının ayak veya ayaklar üzerinde olduğu her pozisyon basmadır. Sekme, koşma hareketlerinin başlangıç ve bitiş noktaları yürüyüş hareketinin her anı basmaya örnek sayılabilir. Ayrıca bir sandalyede otururken, bir güç harcayarak ayaklarla yapılan baskı da basma sayılabilir(23).

Yürüme

İnsanın refleks hareketlerinden olup, nöromüsküler koordinasyonu'nu (sinir-kas koordinasyonu) gösterir(23).

"Yürüme ard arda atılan adımlarla yapılır. Adım; ayağın yerden ayrılıp, kalça eklemi etrafında bir salınım yaptıktan sonra yeniden yere değdiği zaman arasında bacağın yaptığı hareketlerin tümüne denir. Bu salınım sırasında öteki bacak gerilim halinde yere değer ve vücudun bütün ağırlığını çeker. Hareket halindeki bacak, sabit duran bacağı geçer geçmez vücut öne doğru düşme eğilimi gösterir. Hareket halinde iken önceden hafifçe kıvrılan bacak, öne doğru gerilir ve topuğu ile yere değerek bu düşmeyi engeller. Adım tamamlanmıştır. Bundan sonra öteki bacak harekete geçer ve devre tamamlanmış olur"(24).

Vücut ağırlığının bir ayaktan diğer ayağa aktarılırken mesafe kat edilmesiyle yürüme gerçekleşir(23).

"Yürüme rotasyonel bir hareket olup sıfır noktasında başlar, en yüksek yere erişir ve yine sıfır noktasına döner"(23).

Sekme

"Bir ayak üzerinde yükselip aynı ayak üzerine düşerken öteki ayağı öne, geriye ve yana doğru kaydırarak yapılan sıçrama"(25).

Türk Halk Oyunlarında ise vücut ağırlığını taşıyan ayağın üzerinde zıplayıp yerden yükselerek tekrar aynı ayak üzerine düşülmesidir. Sekme hareketini yaparken yerle temas etmeyen ayağın durumu sekme hareketini etkilemez(23).

Koşma

"Koşma ile yürüme arasındaki fark, insanda ayakların yerle temas etme şeklinden meydana gelir. Yürümede vücut ya çift ya da tek bacağa dayanmak suretiyle daima yerle temas halinde kalır. Koşmada veya koşar adımda ise çift bacağa dayanmaya vakit yoktur, aksine bir askıda kalma zamanı vardır. Bu zaman içerisinde vücudun yerle teması kesilir. Bu zaman atlamada olduğu gibi vücudu havaya fırlatır gibi görünen aktif bacağın ani itişinden ileri gelir"(25).

Sıçrama

"Ayakları yeri kuvvetle ve ansızın iterek (teperek) yukarı doğru atılma"(24).

Türk Halk Oyunlarında sıçrama zıplamanın hazırlık safhasının ve yerden yüksekliğinin çok az olanıdır. Yani hareketin başlangıcı ve bitişi çok kısa sürede gerçekleşir.

Hareketi gerçekleştirmek için sarf edilen gücün bir bölümü ayağın yere çarpmasıyla sağlanır. Sıçramada en önemli nokta hareketin başlangıç noktasında vücudun yerde kalış süresidir (23).

Atlama, zıplama, sıçrama başlangıç ve bitiş durumlarına göre sekme, koşma ve çift hareketlerini meydana getirirler. Örneğin; hareketin başlangıç noktasında vücut ağırlığı sağ ayak üzerinde ve bitişinde yine sağ ayak üzerinde ise sekme, hareketin başlangıç noktasında vücut ağırlığı sağ ayak üzerinde ve bitişinde sol ayak üzerine geçmiş ise koşma hareketleri meydana gelir (23).

Esneme

"Bir dış kuvvetin etkisiyle şekli bozulan bir cismin, kuvvet kalkar kalkmaz yeniden ilk şeklini alması özelliğidir"(26).

Türk halk oyunlarında esneme, vücudun belli bölümlerini zorlayarak uzatmak, açmaktır. Örneğin vücudu ayak bilekleri vasıtasıyla yukarıya doğru uzatmak, iki bacağı yanlara doğru zorlayarak açısını genişletmektir. Esnemede en önemli nokta tek bir harekettir ve geri dönüşü yoktur. Türk Halk Oyunlarındaki esnemeler genellikle yaylanmanın içinde görülen birer pozdurlar(23).

Zıplama

Bir yere doğru çarparak yukarıya doğru fırlamak. Halk Oyunlarında zıplama öncesinde hazırlık yaparak dizler ve ayak yardımıyla vücudu yukarı doğru atıp ayakların yerle ilişkisini kesmek ve yine aynı noktaya düşmektir(23).

Atlama

Ayakları bir an tamamen yerden keserek sıçramak, üstünden geçerek aşmak. Türk Halk Oyunlarında atlama, zıplamanın mesafe kat edilerek yapılan şeklidir(23).

Yaylanma

"Bacakları dizden esneterek yay üzerindeymiş gibi hareket etmek" (24).

Türk Halk Oyunlarında dizden yaylanma yapıldığı gibi ayak bileklerini kullanarak da yaylanma yapılabilir (23).

Dokunma

"Vücut ağırlığını taşımayan ayağın yerle teması"(23).

Türk Halk Oyunlarında dokunma, vücut ağırlığını taşımayan ayağın bir güç harcayarak yukarı doğru çekilirken yerle temasının kesilmeksizin uygulanabileceği gibi, aynı ayağın sadece bacak ağırlığını taşıyarak yerle temas ettirilmesi şeklinde de uygulanabilir(23).

Sürtme

"Bir şeyi bastırarak başka bir şey üzerinden geçirmek"(23).

Türk Halk Oyunlarında sürtme, ayağın yerle temas ettiği ilk pozisyonu bozmadan ve yerle temasını kesmeden ayağı başka bir alana götürmektir(23).

Çökme ve Çömelme

"Çökmek; bulunduğu seviyeden aşağı inmek"(27).

"Çömelmek; topukların üzerine oturmak"(27).

Ayaklar tamamen yerden kesilmeden, tam taban üzerine veya topuklar yerden kalkık pençeler üzerine dizleri kırarak oturmak (23).

GEREÇ VE YÖNTEMLER

Bu çalışmada Trakya Yöresi'nde (Edirne, Tekirdağ ve Kırklareli illerinde) oynanan ve sergilenen oyunların temel hareketleri (basma, koşma, atlama, sıçrama, v.b) belirlenmeye çalışılmıştır. Ayrıca usul yapıları(9 zamanlı, 7 zamanlı v.b), düzüm şekilleri (2+2+2+3 v.b), oyun formları (yarım daire, düz sıra v.b) arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları saptanmaya çalışılmış, farklılıklar varsa bu farklılıkların neden kaynaklandığı ortaya konmaya çalışılmıştır. ÖTKEN'nin yapmış olduğu çalışmada tespit ettiği Trakya Yöresi'ne ait oyun formları ve usul yapıları çalışmamıza destek niteliktedir(28).

EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırmanın evrenini Edirne, Tekirdağ, Kırklareli illerinde en çok faaliyet gösteren gruplar oluşturmuştur. Örneklemini ise; Edirne Folklor Eğitim Merkezi Ve Gençlik Spor Kulübü ve Trakya Üniversitesi Kırkpınar Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Kırklareli Atatürk İlköğretim Okulu ve Gençlik Spor Kulübü ve Tekirdağ Halk Eğitim Merkezi sporcularından (n=17) seçilerek oluşturulmuştur.

VERİLERİN ELDE EDİLMESİ (VERİ TOPLAMA) AŞAMASI

Oyuncuların Oynatılıp Kaydedilmesi;

Çalışma yapılan yerlerde oyunlar araştırılıp, içlerinden yarışmalarda ve kültürel faaliyetlerde en çok sergilenen oyunlar tespit edilmiş ve çalışma bu oyunlar üzerinde

yürütülmüştür. Çalışmaya katılan sporculara bulundukları illerde çalışma yaptıkları spor salonlarında belirlenen oyunlar tek tek oynatılarak kamera görüntüsü ile kayıta alınmış ve fotoğraf makinesi ile desteklenmiştir. Sporculara çalışmaya katılmadan önce çalışma hakkında bilgiler verilmiş ve Trakya Üniversitesi Tıp Fakültesi Etik Kurulundan onay alınmış "Bilgilendirilmiş Olur Formları" imzalatılmıştır (EK-I).

Yapılan ayrıntılı incelemede kamera görüntülerinden sergilenen oyunlar tek tek incelenip, oyunların temel hareketleri (atlama, sıçrama v.b) tespit edilmiş ve fotoğraflarla desteklenmiştir. Ayrıca oyunların müzikleri ve usul yapıları (9 zamanlı, 7 zamanlı vb.) incelenerek düzüm şekilleri (2+2+2+3 vb.) tespit edilmiş ve bilgisayar programı ile grafiklenmiş, yüzdelik hesapları çıkarılmış ve literatürle desteklenmiştir.

BULGULAR

TRAKYA YÖRESİNDE OYNANAN OYUNLAR

EDİRNE

Sülüman Aga (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 9 zamanlı olup düzüm şekli 2+2+2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Karşılıklı düz sıra şeklinde oynanır.

Sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak önde dizden bükülerek sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-1: Sülüman Aga 1).



Resim-1: Sülüman Aga 1 ayağın önde diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi

Sağ ayak, sol ayak, sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-2: Sülüman Aga 2, Resim-3: Sülüman Aga 3).



Resim-2: Sülüman Ağa 2 koşma hareketinde ayağın pozisyonu



Resim-3: Sülüman Ağa 3 koşma hareketinde ayağın pozisyonu

Karşılama (Kız)

Usul Yapısı : Oyun 9 zamanlı olup düzüm şekli 2+2+2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Karşılıklı düz sıra şeklinde oynanır.

Sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayakla parmak ucu öne basma hareketi yapılır. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-4 Karşılama 1).



Resim-4: Karşılama 1 parmak ucu hareketinde basma ve sıçrama hareketi



Resim-5: Karşılama 2 koşma ayağın pozisyonu



Resim-6: Karşılama 3 koşma hareketi ayağın pozisyonu



Resim-7: Karşılama 4 parmak ucu ayağın basma ve sıçrama hareketi

Sağ ayak ve sol ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-5: Karşılama 2, Resim-6: Karşılama 3). Sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayakla parmak ucu öne basma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-7: Karşılama 4).

Arzu İle Kamber (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 7 zamanlı olup düzüm şekli 3+2+2 şeklindedir. Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Oyun Formu : Düz sıra ve ya yarım daire formundadır.

Oyunun yavaş bölümünde; Sağ ayak sağa doğru adım alarak basma hareketi yapar. Sol ayak sağ ayağın arkasından gelerek yürüme hareketi yapar ve sağ ayak sol ayağın yanına basma hareketi yapar (Bkz. Resim-8: Arzu ile Kamber 1, Resim-9: Arzu ile Kamber 2).



Resim-8: Arzu ile Kamber (yavaş)1 sağ adım alarak basma hareketi



Resim-9: Arzu ile Kamber (yavaş) 2 sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi

Sol ayak dizden bükülerek, sol ayak topuğu sağ bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sağ ayak üzerindedir. Aynı hareket diğer ayakla tekrar edilir (Bkz. Resim-10: Arzu ile Kamber 3, Resim-11: Arzu ile Kamber 4).



Resim-10: Arzu ile Kamber(yavaş) 3
sol ayağın diz altına çekilişi



Resim-11: Arzu ile Kamber(yavaş) 4
sağ ayağın diz altına çekilişi

Sağ ayak sol ayağın yanına getirilerek basma hareketi yapılır. Böylece figür tamamlanır (Bkz. Resim-12: Arzu ile Kamber 5).



Resim-12: Arzu ile Kamber(yavaş) 5
sağ ayağın, sol ayağın yanına getirilerek bitirilişi

Oyunun hızlı bölümünde; bacaklar sıçrama hareketi ile omuz genişliğinde açılır. Ağırlık iki taban üzerinde eşittir. (Bkz. Resim-13: Arzu ile Kamber 6). Daha sonra sıçrama hareketi ile sağ ayak sol ayağın önüne çapraz kapatılır (Bkz. Resim-14: Arzu ile Kamber 7).



Resim-13: Arzu ile Kamber (hızlı) 6 ayakların omuz hizasında sıçrayarak açılışı



Resim-14: Arzu ile Kamber (hızlı) 7 ayakların önde kapatılışı

Sol ayak sağ ayağın önünde sekme hareketi yapar ve ya sağ ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken sol ayak dizden bükülerek sol ayak topuğu sağ bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Aynı hareket diğer ayakla tekrarlanır. (Bkz. Resim-15: Arzu ile Kamber 8, Resim-16: Arzu ile Kamber 9).Sağ ayak sol ayağın yanına getirilerek basma hareketi yapılır. Böylece figür tamamlanmış olur (Bkz. Resim-17: Arzu ile Kamber 10).



Resim-15: Arzu ile Kamber(hızlı) 8 sol ayak sekme hareketi



Resim-16: Arzu ile Kamber(hızlı) 9 sağ ayak sekme hareketi



Resim-17: Arzu ile Kamber (hızlı)10 sağ ayağın, sol ayağın yanına getirilerek bitirilişi

Beylerbeyi Karşılaması (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 9 zamanlı olup düzüm şekli 2+2+2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Karşılıklı düz çizgi şeklindedir.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilerek oyuna başlanır. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-18: Beylerbeyi Karşılaması 1). Sağa doğru sağ ayak ve sol ayak adım alarak yürüme hareketi yapılır. (Bkz. Resim-19: Beylerbeyi Karşılaması 2).



Resim-18: Beylerbeyi Karşılaması (yavaş)1 sağ ayağın diz altına çekilişi



Resim-19: Beylerbeyi Karşılaması (yavaş)2 yürüme hareketi ayağın pozisyonu

Sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Böylece oyunun bir figürü tamamlanmış olur. Aynı hareketler sol ayakla tekrar edilir (Bkz. Resim-20: Beylerbeyi Karşılaması 3).



Resim-20: Beylerbeyi Karşılaması (yavaş)3 sağ ayağın diz altına çekilişi

Oyunun 2. figüründe; Sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilerek oyuna başlanır. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-18: Beylerbeyi Karşılaması 1). Sağa doğru sağ ayak ve sol ayak adım alarak yürüme hareketi yapılır (Bkz. Resim-19: Beylerbeyi Karşılaması 2). Sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir (Bkz. Resim-20: Beylerbeyi Karşılaması 3).

Sağ ayak yere basma hareketi yaparken sol ayak sağ ayağın yanına gelerek parmak ucu ile yere basma hareketi yapar (Bkz. Resim-21: Beylerbeyi Karşılaması 4). Ve ya sol ayak basma hareketini öne doğru yapar ve sol diz üzerinde çökme hareketini yapar. (Bkz. Resim-22: Beylerbeyi Karşılaması 5). Aynı hareketler diğer yönlere doğru çökme, parmak ucu yere basma hareketi yapar. Oyunun son figüründe gidilen yöne göre sağ veya sol diz üzerinde çökme hareketi yapılır.



Resim-21: Beylerbeyi Karşılaması (yavaş) 4 parmak ucu basma hareketi



Resim-22: Beylerbeyi Karşılaması(yavaş) 5 çökme hareketinde ayakların pozisyonu

Oyunun hızlı bölümünde; sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken. sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-23: Beylerbeyi Karşılaması 6). Sağ ayak ve sol ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-24: Beylerbeyi Karşılaması 7). Sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilerek figür tamamlanmış olur (Bkz. Resim-26: Beylerbeyi Karşılaması 9).



Resim-23: Beylerbeyi Karşılaması(hızlı) 6 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-24: Beylerbeyi Karşılaması(hızlı)7 koşma hareketi ayağın pozisyonu



Resim-25: Beylerbeyi Karşılaması (hızlı)8 koşma hareketi ayağın pozisyonu



Resim-26: Beylerbeyi Karşılaması (hızlı)9 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi

Oyunun üçüncü sayısında; sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-26: Beylerbeyi Karşılaması 9). Sağ ayak ve sol ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-24: Beylerbeyi Karşılaması 7). Sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir ve iki ayak üzerinde çökme hareketi yapılır (Bkz. Resim-27: Beylerbeyi Karşılaması 10).

Çökme hareketinden sonra sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilerek figür tamamlanmış olur (Bkz. Resim-28: Beylerbeyi Karşılaması 11).



Resim-27: Beylerbeyi Karşılaması(hızlı) 10 çökme hareketi



Resim-28: Beylerbeyi Karşılaması(hızlı) 11 çökme hareketinden sonra ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi

Kabadayı (Erkek)

Usul yapısı : Oyun 5 zamanlı olup düzüm şekli 2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Yarım daire ve düz çizgi şeklindedir.

Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ ayak yere basma hareketi yaparken sol ayak dizden yukarıya çekilir. Sağ diz üzerinde yaylanma hareketi yapılır. Ağırlık sağ ayak üzerindedir (Bkz. Resim-29: Kabadayı 1). Aynı hareket sol ayak ve sağ ayak olmak üzere tekrar edilir. Sol ve sağ ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılır (Bkz. Resim-30: Kabadayı 2).



Resim-29: Kabadayı (yavaş) 1 sağ ayak basıp sol ayağın yukarıya kaldırılışı



Resim-30: Kabadayı (yavaş) 2 yürüme hareketi ayağın pozisyonu

Sol ayak basma hareketi yaparken sağ ayak dizden yukarıya çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-29: Kabadayı 1). Sağ ayak ve sol ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılarak figür tamamlanmış olur (Bkz. Resim-30: Kabadayı 2).

Oyunun hızlı bölümünde; sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-31: Kabadayı 3). Aynı hareket sol ayak ve sağ ayak olmak üzere tekrar edilir.



Resim-31:Kabadayı(hızlı) 3 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-32: Kabadayı (hızlı) 4sağ sol ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi

Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-33 Kabadayı 5, Resim-34: Kabadayı 6).



Resim-33: Kabadayı (hızlı)5 koşma hareketiyle sol ayağın pozisyonu



Resim-34: Kabadayı (hızlı)6 koşma hareketiyle sağ ayağın pozisyonu

Sağ ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sol ayak dizden bükülerek, sol ayak topuğu sağ bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sağ ayak üzerindedir (Bkz. Resim-35: Kabadayı 7).



Resim-35: Kabadayı(hızlı) 7 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi

Sol ayak, sağ ayak ve sol ayak koşma hareketi yapılarak figür tamamlanmış olur (Bkz. Resim-33: Kabadayı 5, Resim-34: Kabadayı 6).

Fatoş (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 5 zamanlı olup, düzüm şekli 2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Daire, yarım daire ve düz çizgi şeklindedir.

Sağ ayak, sol ayak, sağ ayak, sol ayak, sağ ayak ve sol ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-36: Fatoş 1, Resim-37: Fatoş 2).



Resim-36: Fatoş 1
koşma hareketinin sağ ayak görünümü



Resim-37: Fatoş 2
koşma hareketinin sol ayak görünümü

Sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-38: Fatoş 3). Aynı hareket diğer ayakla da tekrar edilir (Bkz. Resim-39: Fatoş 4).



Resim–38: Fatoş 3
ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-39: Fatoş 4
ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi

Sağ ayak ve sol ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-36: Fatoş 1, Resim-37: Fatoş 2). Sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir. Aynı hareket diğer ayakla da tekrar edilerek figür tamamlanmış olur (Bkz. Resim-38: Fatoş 3, Resim-39: Fatoş 4).

Kampana (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 9 zamanlı olup düzüm şekli 2+2+2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Düz sıra, yarım daire şeklindedir.

Sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-40: Kampana 1).



Resim-40: Kampana 1
ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi

Sağ ayak, sol ayak, sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-41: Kampana 2, Bkz. Resim-42: Kampana 3).



Resim-41: Kampana 2
koşma hareketi ayağın pozisyonu



Resim-42: Kampana 3
koşma hareketi ayağın pozisyonu

Galamata (Galamatya) (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 7 zamanlı olup düzüm şekli 3+2+2 şeklindedir.

Oyun Formu : Yarım daire, daire formundadır.

Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ bacak dizden yukarıya kaldırılır. Ağırlık sol ayak üzerindedir ve sol dizde yaylanma hareketi yapılır (Bkz. Resim-43: Galamata 1).



Resim-43: Galamata(yavaş) 1
ayağın dizden yukarıya kaldırılışı

Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-44: Galamata 2, Resim-45: Galamata 3).



Resim-44: Galamata(yavaş) 2
yürüme hareketi ayağın pozisyonu



Resim-45: Galamata(yavaş) 3
yürüme hareketi ayağın pozisyonu

Oyunun hızlı bölümünde; Sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-46: Galamata 4). Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-47: Galamata 5).



Resim-46: Galamata(hızlı) 4 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-47: Galamata(hızlı) 5 koşma hareketi ayağın pozisyonu

Takuş (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 7 zamanlı olup düzüm şekli 3+2+2 şeklindedir.

Oyun formu : Yarım daire, düz çizgi şeklindedir.

Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-48: Takuş 1).



Resim-48: Takuş 1
ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi

Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-49: Takuş 2, Resim-50: Takuş 3).



Resim-49: Takuş 2
koşma hareketi ayağın pozisyonu



Resim-50: Takuş 3
koşma hareketi ayağın pozisyonu

Oyunun hızlı bölümünde; Sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir(Bkz. Resim-48: Takuş 1). Sağ ayak, sol ayak, sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-49: Takuş 2, Resim-50: Takuş 3).

Sirto (Karma)

Usul yapısı : Oyun 4 zamanlı olup 2+2 şeklindedir.

Oyun Formu : Yarım daire, daire formundadır.

Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Sağ ayak adım alarak basma hareketi yapılır, ağırlık sağ ayak üzerindedir. Sağ dizde yaylanma hareketi yapılır(Bkz. Resim-51**:** Sirto(yavaş) 1). Sol ayak dizden bükülerek yukarıya çekilir ve sağ ayağın arkasına basma hareketi yapılır.(Bkz. Resim Resim-52**:** Sirto(yavaş) 2) Sağ ayakla yürüme hareketi yapılarak figür tamamlanır.



Resim-51: Sirto(yavaş) 1
sağ ayak adım alarak yapılan basma hareketi



Resim-52: Sirto (yavaş)2
ayağın dizden yukarıya kaldırılışı

Oyunun hızlı bölümünde Galamata oyununda olduğu gibi; Sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz altına gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir.(Bkz. Resim-46: Galamata 4). Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-47: Galamata 5).

TEKİRDAĞ

Kampana (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 9 zamanlı olup, düzüm şekli 2+2+2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Düz sıra ve ya yarım daire formundadır.

Sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir. (Bkz. Resim-53: Kampana 1).



Resim-53: Kampana 1
ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi

Sağ ayak, sol ayak, sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır. (Bkz. Resim-54: Kampana 2, Resim-55: Kampana 3).



Resim-54: Kampana 2
koşma hareketi ayağın pozisyonu



Resim-55: Kampana 3
koşma hareketi ayağın pozisyonu

Ali Paşa (Karma)

Usul yapısı : Oyun 7 zamanlı olup, düzüm şekli 3+2+2 şeklindedir.

Oyun Formu : Yavaş bölümünde yarım daire, hızlı bölümünde düz sıra formundadır.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ ayak adım alarak basma hareketi yapılır, ağırlık sağ ayak üzerindedir. Sağ dizde yaylanma hareketi yapılır. (Bkz. Resim-56: Ali Paşa 1). Sol ayak dizden bükülerek yukarıya çekilir. Sağ ayak ve sol ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-57: Ali Paşa 2).

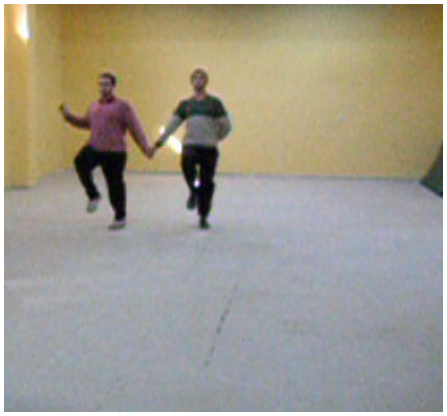


Resim-56: Alipaşa (yavaş) 1
sağ adım alarak basma hareketi



Resim-57: Alipaşa (yavaş) 2
sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi

Oyunun hızlı bölümünde; Kampana oyununda olduğu gibi, sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz.Resim-53: Kampana 1).



Resim-58: Alipaşa 3
ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-59: Alipaşa 4
koşma hareketi ayağın pozisyonu

Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-58: Ali Paşa 3, Resim-59: Ali Paşa 4).

Arzu İle Kamber (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 7 zamanlı olup düzüm şekli 3+2+2 şeklindedir. Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Oyun Formu : Düz sıra ve ya yarım daire formundadır.

Oyunun yavaş bölümünde; Sağ ayak sağa doğru adım alarak basma hareketi yapar. Sol ayak sağ ayağın arkasından gelerek yürüme hareketi yapar ve sağ ayak sol ayağın yanına basma hareketi yapar (Bkz. Resim-60: Arzu İle Kamber 1).



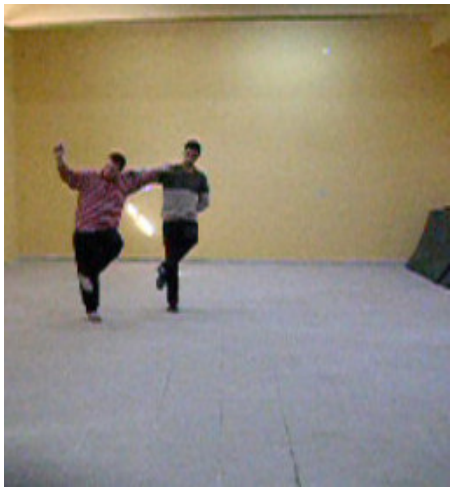
Resim-60: Arzu İle Kamber (yavaş)1
sağ adım alarak yapılan basma hareket



Resim-61: Arzu İle Kamber(yavaş)2
sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi

Sol ayak dizden bükülerek, sol ayak topuğu sağ bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sağ ayak üzerindedir. Aynı hareket diğer ayakla tekrar edilir (Bkz. Resim-62: Arzu İle Kamber 3).

Sağ ayak sol ayağın yanına getirilerek basma hareketi yapılır. Böylece figür tamamlanır.



Resim-62: Arzu İle Kamber (yavaş) 3
sol ayağın diz üzerine çekilişi

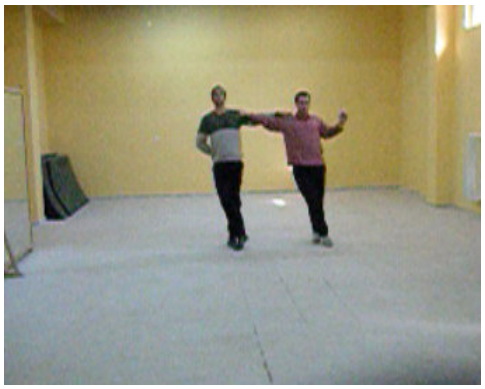


Resim-63: Arzu İle Kamber (yavaş) 4
sağ ayağın diz üzerine çekilişi

Oyunun hızlı bölümünde; bacaklar sıçrama hareketi ile omuz genişliğinde açılır. Ağırlık iki taban üzerinde eşittir (Bkz. Resim-64: Arzu İle Kamber 5). Daha sonra sıçrama hareketi ile sağ ayak sol ayağın önüne çapraz kapatılır (Bkz. Resim-65: Arzu İle Kamber 6).



Resim-64: Arzu İle Kamber (hızlı) 5
ayakların omuz hizasında sıçrayarak açılışı



Resim-65: Arzu İle Kamber (hızlı)6
ayakların önde kapatılışı

Sol ayak sağ ayağın önünde sekme hareketi yapar ve ya sağ ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sol ayak dizden bükülerek, sol ayak topuğu sağ bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir(Bkz. Resim-66: Arzu İle Kamber 7). Aynı hareket diğer ayakla

tekrarlanır. Sağ ayak sol ayağın yanına getirilerek basma hareketi yapılır. Böylece figür tamamlanmış olur.



Resim-66: Arzu İle Kamber(hızlı) 7
sol ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-67: Arzu İle Kamber(hızlı) 8
sağ ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi

Debreli (Erkek)

Usul yapısı : Oyun 5 zamanlı olup, düzüm şekli 2+3 seklindedir.

Oyun Formu : Yarım daire formundadır.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ bacak dizden bükülerek yukarıya kaldırılır. Ağırlık sol ayak üzerindedir ve sol dizde yaylanma hareketi yapılır (Bkz. Resim-68: Debreli 1). Aynı hareket sırasıyla sol bacak ve sağ bacak olmak üzere tekrar edilir.



Resim-68: Debreli (yavaş)1
sol ayağın yukarıya kaldırılışı

Sağ ayak ve sol ayakla yürüme hareketi yapılır (Bkz. Resim-69: Debreli 2). Sol ayak dizden bükülerek, sol ayak topuğu sağ dizin üzerine gelecek şekilde çekilir (Bkz. Resim-70: Debreli 3).



Resim-69: Debreli (yavaş)2 yürüme hareketi ayağın pozisyonu



Resim-70: Debreli (yavaş) 3 ayağın diz üzerine çekilişi

Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-71: Debreli 4).

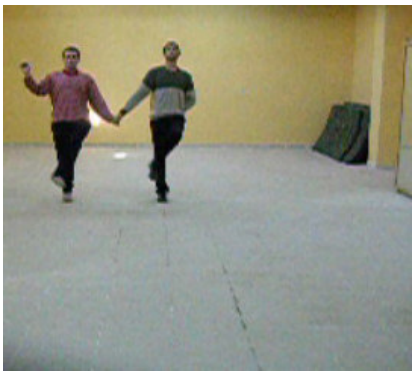


Resim-71: Debreli (yavaş)4 yürüme hareketi

Oyunun hızlı bölümünde; Sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-72: Debreli 5). Aynı hareket sol ayak ve sağ ayak olmak üzere tekrar edilir.



Resim-72: Debreli(hızlı) 5
sağ ayağın diz üzerine çekilişi ve
sıçrama hareketi



Resim-73: Debreli (hızlı) 6
sol ayağın diz üzerine çekilişi ve
sıçrama hareketi

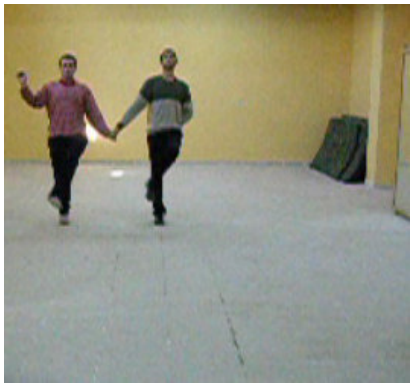
Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır. Sağ ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sol ayak dizden bükülerek, sol ayak topuğu sağ bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir (Bkz. Resim-74: Debreli 7, Resim-75: Debreli 8, Resim-76: Debreli 9).



Resim-74: Debreli (hızlı)7
koşma hareketi sol ayağın pozisyonu



Resim-75: Debreli (hızlı) 8
koşma hareketi sağ ayağın pozisyonu



Resim-76: Debreli (hızlı) 9
ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi

Sol ayak, sağ ayak ve sol ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-74: Debreli 7, Resim-75: Debreli 8).

Galamata (Galamatya) (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 7 zamanlı olup, düzüm şekli 3+2+2 şeklindedir.

Oyun Formu : Yarım daire, daire formundadır.

Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Sağ ayak adım alarak basma hareketi yapılır, ağırlık sağ ayak üzerindedir. Sağ dizde yaylanma hareketi yapılır. Sol ayak dizden bükülerek yukarıya çekilir (Bkz. Resim-77: Galamata 1, Bkz. Resim-78: Galamata 2).



Resim-77: Galamata (yavaş)1
sağ adım alarak basma hareketi



Resim-78: Galamata (yavaş)2
sol ayağın dizden yukarıya kaldırılışı

Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-80: Galamata 4).

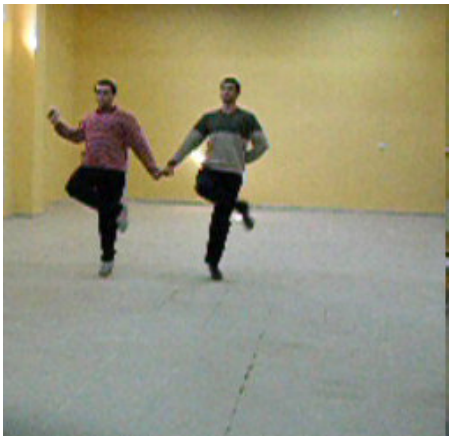


Resim-79: Galamata (yavaş) 3
ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi



Resim-80: Galamata (yavaş)4
yürüme hareketi ayağın pozisyonu

Oyunun hızlı bölümünde; Alipaşa oyununda olduğu gibi, sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. (Bkz. Resim-81: Galamata 5).



Resim-81: Galamata (hızlı)5
ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi

Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-82: Galamata 6, Resim-83: Galamata 7).



Resim-82: Galamata (hızlı) 6
koşma hareketi ayağın pozisyonu



Resim-83: Galamata (hızlı)7
koşma hareketi ayağın pozisyonu

Karşılama (Kız)

Usul Yapısı : Oyun 9 zamanlı olup düzüm şekli 2+2+2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Karşılıklı düz sıra şeklinde oynanır.

Sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak parmak ucu öne basma hareketi yapılır. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-84: Karşılama 1).



Resim-84: Karşılama 1
parmak ucu basma ve sıçrama hareketi

Sağ ayak ve sol ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-85: Karşılama 2, Resim-86: Karşılama 3).



Resim-85: Karşılama 2
koşma hareketi ayağın pozisyonu



Resim-86: Karşılama 3
koşma hareketi ayağın pozisyonu

Sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak parmak ucu öne basma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-84: Karşılama 1).

Düz Gayda

Usul Yapısı : Oyun 4 zamanlı olup 2+2 şeklindedir.

Oyun Formu : Yarım daire formundadır.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ ayakla sağa adım alınarak basma hareketi yapılır. Sol ayak parmak ucunda yere basar. Ağırlık sağ ayağın üzerindedir ve sağ dizde yaylanma hareketi yapılır (Bkz. Resim-87: Düz gayda 1). Aynı hareket diğer ayakla tekrarlanır.



Resim-87: Düz gayda (yavaş) 1
sağ adım alarak basma hareketi

Sağ ayakla adım alınarak basma hareketi yapılır. Sol ayak, sağ ayağın arkasından getirilerek basma hareketi yapılır (Bkz. Resim-88: Düz gayda 2). Sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayağın topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilerek figür tamamlanır (Bkz. Resim-89: Düz gayda 3).



Resim-88: Düz gayda(yavaş) 2
sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi



Resim-89: Düz gayda(yavaş) 3
ayağın diz üzerine çekilişi

Oyunun hızlı bölümünde; sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-90: Düz gayda 4).



Resim-90: Düz gayda (hızlı) 4 koşma hareketi ayağın pozisyonu

Sağ ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sol ayak dizden bükülerek, sol ayak topuğu sağ bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sağ ayak üzerindedir (Bkz. Resim-91: Düz gayda 5). Aynı hareket diğer ayakla da yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-92: Düz gayda 6).



Resim-91: Düz gayda (hızlı) 5 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-92: Düz gayda(hızlı) 6 ayağın diz altına üzerine ve sıçrama hareketi

Sirto (Karma)

Usul yapısı : Oyun 4 zamanlı olup 2+2 şeklindedir.

Oyun Formu : Yarım daire, daire formundadır.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ ayak adım alarak basma hareketi yapılır. Sol ayak dizden bükülerek yukarıya kaldırılırken, sağ diz üzerinde yaylanma hareketi yapılır. Ağırlık sağ ayak üzerindedir (Bkz. Resim-93: sirto 1). Sol ayak sağ ayağın arkasından getirilerek

yürüme hareketi yapılırken ardından sağ ayakla da yürüme hareketi yapılır (Bkz. Resim-94: sirto 2).



Resim-93: sirto(yavaş) 1
sağ adım alarak yapılan basma hareketi



Resim-94: sirto(yavaş) 2
sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi

Sol ayak sağa doğru adım alınarak basma hareketi yapılır (Bkz. Resim-95: sirto 3). Sağ ayak dizden bükülerek yukarıya kaldırılırken sol dizde yaylanma hareketi yapılır ve ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-96: sirto 4). Sağ ayak yere basarken sol ayak sağ ayağın önünden geçirilerek yürüme hareketi yapılır. Sol ayakla geriye basma hareketi yapılır (Bkz. Resim-96: sirto 4).

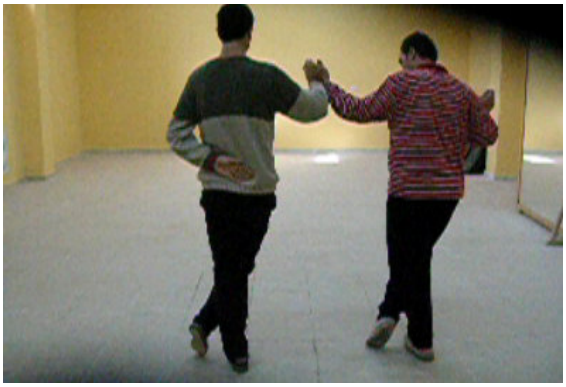


Resim-95: sirto(yavaş) 3
yürüme hareketi ayağın pozisyonu



Resim-96: sirto(yavaş) 4
sol ayağın sağ ayak arkasına basma hareketi

Sağ ayak sol ayağın çaprazına getirilerek parmak ucunda basma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-97: sirto 5).



Resim-97: sirto(yavaş) 5
sağ ayağın sol ayak önüne çapraz getirilerek yapılan
parmak ucu basma hareketi

Oyunun hızlı bölümünde; sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-98: sirto 6). Sağ ayak, sol ayak, sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-99: sirto 7, Resim-100: sirto 8).



Resim-98: sirto(hızlı) 6
ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-99: sirto (hızlı) 7
koşma hareketi ayağın pozisyonu



Resim-100: sirto (hızlı) 8
koşma hareketi ayağın pozisyonu

KIRKLARELİ

Sülüman Aga (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 9 zamanlı olup düzüm şekli 2+2+2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Karşılıklı düz çizgi.

Sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-101: Sülüman Aga 1). Sağ ayak, sol ayak, sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-102: Sülüman Aga 2).



Resim-101: Sülüman Aga 1 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-102: Sülüman Aga 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu

Karşılama (Kız)

Usul Yapısı : Oyun 9 zamanlı olup düzüm şekli 2+2+2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Karşılıklı düz sıra şeklinde oynanır.

Sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayakla parmak ucu öne basma hareketi yapılır. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-103: Karşılama 1). Sağ ayak ve sol ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-104: Karşılama 2).



Resim-103: Karşılama 1
parmak ucu basma ve sıçrama hareketi



Resim-104: Karşılama 2
koşma hareketi ayağın pozisyonu

Sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayakla parmak ucu öne basma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-105: Karşılama 3).



Resim-105: Karşılama 3
parmak ucu basma ve sıçrama hareketi

Ali Paşa (Karma)

Usul yapısı : Oyun 7 zamanlı olup, düzüm şekli 3+2+2 şeklindedir.

Oyun Formu : Yavaş bölümünde yarım daire, hızlı bölümünde düz sıra formundadır.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ ayak adım alarak basma hareketi yapılır, ağırlık sağ ayak üzerindedir. Sağ dizde yaylanma hareketi yapılır (Bkz. Resim-106: Alipaşa 1). Sol ayak dizden bükülerek yukarıya çekilir (Bkz. Resim-107: Alipaşa 2). Sağ ayak ve sol ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-108: Alipaşa 3).



Resim-106: Alipaşa(yavaş) 1
sağ adım alarak yapılan basma hareketi



Resim-107: Alipaşa(yavaş) 2
ayağın dizden yukarıya kaldırılışı



Resim-108: Alipaşa (yavaş) 3
yürüme hareketi

Oyunun hızlı bölümünde; Kampana oyununda olduğu gibi, sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-109: Alipaşa 4). Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-110: Alipaşa 5).



Resim-109: Alipaşa(hızlı) 4
ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-110: Alipaşa (hızlı)5
koşma hareketiyle ayağın pozisyonu

Takuş (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 7 zamanlı olup düzüm şekli 3+2+2 şeklindedir.

Oyun formu : Yarım daire, düz çizgi şeklindedir.

Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayağın topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-111: Takuş 1). Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-112: Takuş 2).



Resim-111: Takuş 1 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-112: Takuş 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu

Oyunun hızlı bölümünde; sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-111: Takuş 1). Sağ ayak, sol ayak, sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-112: Takuş 2).

Arzu İle Kamber (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 7 zamanlı olup düzüm şekli 3+2+2 şeklindedir.

Oyun Formu : Düz sıra ve ya yarım daire formundadır.

Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Oyunun yavaş bölümünde; Sağ ayak sağa doğru adım alarak basma hareketi yapar (Bkz. Resim-113: Arzu ile Kamber 1). Sol ayak sağ ayağın arkasından gelerek yürüme hareketi yapar ve sağ ayak sol ayağın yanına basma hareketi yapar (Bkz. Resim-114: Arzu ile Kamber 2). Sol ayak dizden bükülerek, sol ayağın topuğu sağ bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sağ ayak üzerindedir. Aynı hareket diğer ayakla tekrar edilir (Bkz. Resim-115: Arzu ile Kamber 3). Sağ ayak sol ayağın yanına getirilerek basma hareketi yapılır. Böylece figür tamamlanır.



Resim-113: Arzu ile Kamber (yavaş)1
sağ adım alarak yapılan basma hareketi



Resim-114: Arzu ile Kamber(yavaş) 2
sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi



Resim-115: Arzu ile Kamber (yavaş) 3
ayağın diz üzerine çekilişi

Oyunun hızlı bölümünde; bacaklar sıçrama hareketi ile omuz genişliğinde açılır. Ağırlık iki taban üzerinde eşittir (Bkz. Resim-116: Arzu ile Kamber 4). Daha sonra sıçrama hareketi ile sağ ayak sol ayağın önüne çapraz kapatılır (Bkz. Resim-117: Arzu ile Kamber 5). Sol ayak sağ ayağın önünde sekme hareketi yapar ve ya sağ ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sol ayak dizden bükülerek, sol ayak topuğu sağ bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir (Bkz. Resim-118: Arzu ile Kamber 6). Aynı hareket diğer ayakla tekrarlanır. Sağ ayak sol ayağın yanına getirilerek basma hareketi yapılır. Böylece figür tamamlanmış olur.



Resim-116: Arzu ile Kamber(hızlı) 4
ayakların omuz hizasında sıçrayarak açılışı



Resim-117: Arzu ile Kamber(hızlı) 5
ayakların önde kapatılışı



Resim-118: Arzu ile Kamber(hızlı) 6
ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi

Kampana (Karma)

Usul Yapısı : Oyun 9 zamanlı olup, düzüm şekli 2+2+2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Düz sıra ve ya yarım daire formundadır.

Sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayak üzerindedir (Bkz. Resim-119: Kampana 1). Sağ ayak, sol ayak, sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılarak figür tamamlanır (Bkz. Resim-120: Kampana 2).



Resim-119: Kampana 1 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-120: Kampana 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu

Zigoş (Karma)

Usul yapısı : Oyun 9 zamanlı olup düzüm şekli 2+2+2+3 şeklindedir.

Oyun formu : Karşılıklı düz sıra şeklindedir.

Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ ayakla basma hareketi yapılırken sol ayak dizden bükülerek yukarıya kaldırılır. Ağırlık sağ ayak üzerindedir ve sağ dizde yaylanma hareketi yapılır (Bkz. Resim-121: Zigoş 1). Sol ayak ve sağ ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılır (Bkz. Resim-122: Zigoş 2).



Resim-121: Zigoş(yavaş)1 ayağın dizden yukarı kaldırılışı



Resim-122: Zigoş (yavaş)2 yürüme hareketi ayakların pozisyonu

Sol ayakla basılırken sağ ayak yere parmak ucu konularak basma hareketi yapılır. Sol diz üzerinde yaylanılır (Bkz. Resim-123: Zigoş 3). Sağ ayak basılırken sol ayak dizden bükülü yukarıya kaldırılarak bir figür tamamlanır (Bkz. Resim-124: Zigoş 4).



Resim-123: Zigoş (yavaş) 3
parmak ucu basma hareketi



Resim-124: Zigoş (yavaş) 4
ayağın dizden yukarı kaldırılışı

Oyunun ikinci figüründe; sağ ayak basılarak iki ayak üzerinde çökme hareketi yapılır (Bkz. Resim-125: Zigoş 5). Kalkarken sağ ayak basılır ve sol bacak dizden bükülerek yukarıya kaldırılır. Ağırlık sağ ayak üzerindedir (Bkz. Resim-126: Zigoş 6). Sol ayak ve sağ ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılır (Bkz. Resim-127: Zigoş 2).



Resim-125: Zigoş (yavaş) 5
çökme hareketinde vücudun pozisyonu



Resim-126: Zigoş(yavaş) 6
ayağın dizden yukarı kaldırılışı

Sağ ayak öne basma hareketi yaparken sol diz üzerinde çökme hareketi yapılır ve çökme hareketi diğer ayakla tekrar edilerek figür tamamlanır (Bkz. Resim-127: Zigoş 7).



Resim-127: Zigoş(yavaş)7
çökme hareketinde ayakların pozisyonu

Oyunun hızlı bölümünde; sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sol ayaktadır(Bkz. Resim-128: Zigoş 8). Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-129: Zigoş 9). Sağ ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sol ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Sol ayak sağ bacağın diz altına çekilir. Ağırlık sağ ayak üzerindedir. Sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilirek figür tamamlanır (Bkz. Resim-131: Zigoş 11).



Resim-128: Zigoş(hızlı) 8 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-129: Zigoş (hızlı) 9 koşma hareketi ayağın pozisyonu



Resim-130: Zigoş(hızlı)10 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi



Resim-131: Zigoş(hızlı)11 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi

Kabadayı (Erkek)

Usul yapısı : Oyun 5 zamanlı olup düzüm şekli 2+3 şeklindedir.

Oyun Formu : Yarım daire ve düz çizgi şeklindedir.

Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Oyunun yavaş bölümünde; sağ ayak yere basma hareketi yaparken sol ayak dizden bükülerek yukarıya çekilir. Sağ diz üzerinde yaylanma hareketi yapılır. Ağırlık sağ ayak üzerindedir (Bkz. Resim-132: Kabadayı 1). Aynı hareket sol ayak ve sağ ayak olmak üzere tekrar edilir.



Resim-132: Kabadayı 1
sol ayağın dizden yukarıya kaldırılışı



Resim-133: Kabadayı 2
sağ ayağın dizden yukarıya kaldırılışı

Sol ve sağ ayak olmak üzere yürüme hareketi yapılır. Sol ayak dizden bükülerek, sol ayağın topuğu sağ dizin üzerine gelecek şekilde kaldırılır. Ağırlık sağ ayak üzerindedir ve sağ dizde yaylanma hareketi yapılır (Bkz. Resim-134: Kabadayı 3). Aynı hareket diğer ayakla da tekrar edilerek figür tamamlanır (Bkz. Resim-135: Kabadayı 4).



Resim-134: Kabadayı 3
sol ayağın diz üzerine çekilişi



Resim-135: Kabadayı 4
sağ ayağın diz üzerineçekilişi

Oyunun hızlı bölümünde; Edirne ilinde olduğu gibi, sol ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Aynı hareket sol ayak ve sağ ayak olmak üzere tekrar edilir (Bkz. Resim-31: Kabadayı 3). Sağ ayak, sol ayak ve sağ ayak olmak üzere koşma hareketi yapılır (Bkz. Resim-32: Kabadayı 4). Sağ ayakta sıçrama hareketi yapılırken, sol ayak dizden bükülerek, sol ayak topuğu sağ bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Ağırlık sağ ayak üzerindedir (Bkz. Resim-31: Kabadayı 3). Sol ayak, sağ ayak ve sol ayak koşma hareketi yapılarak figür tamamlanmış olur.

Ahmet Bey (Karma)

Usul yapısı : Oyun 4 zamanlı olup düzüm şekli 2+2 şeklindedir.

Oyun Formu : Yarım daire şeklindedir.

Oyun yavaş ve hızlı olmak üzere iki bölümden oluşur.

Oyunun yavaş bölümünde sağ ayak basıp sol ayak dizden bükülerek yukarıya kaldırılır. Ağırlık sağ ayak üzerindedir ve dizde yaylanma hareketi yapılır.(Bkz. Resim-136: Ahmet Bey1). Aynı hareket sağ ve sol ayak olmak üzere tekrar edilir. Sol ayak öne basma hareketi sağ ayakta geriye basma hareketi yapar (Bkz. Resim-137: Ahmet Bey 2). Sol ayak basarken sağ ayak sol bacağın diz arkasından gelerek basma hareketi yapar (Bkz. Resim-138: Ahmet Bey 3.). Sol ayak sağ ayağın yanında basma hareketi yaparak figür tamamlanır.



Resim-136: Ahmet Bey 1
sol ayağın dizden yukarıya kaldırılışı



Resim-137: Ahmet Bey 2
sol ayakla yapılan öne basma hareketi



Resim-138: Ahmet Bey 3
sağ ayağın sol ayağın arkasından gelerek
yapılan basma hareketi

Oyunun hızlı bölümünde; sol ayak üzerinde sıçrama hareketi yapılırken, sağ ayak dizden bükülerek, sağ ayak topuğu sol bacağın diz üzerine gelecek şekilde çekilir. Aynı hareket sol ayak ve sağ ayak olmak üzere tekrar edilir (Bkz. Resim-139: Ahmet Bey 4). Sol ayak öne doğru koşma hareketi yaparken sağ ayak geriye basma hareketi yapar. (Bkz. Resim-140: Ahmet Bey 5).



Resim-139: Ahmet Bey 4
sağ ayağın diz üzerine çekilişi ve
sıçrama hareketi



Resim-140: Ahmet Bey 5
sol ayak öne basma hareketi

Sol ayak basma hareketi yaparken sağ ayak sol bacağın arkasından getirilerek figür tamamlanır(Bkz. Resim-141: Ahmet Bey 6).



Resim-141: Ahmet Bey 6
sağ ayağın sol ayağın arkasından gelerek
yapılan basma hareketi

Üç ilin; Oyun formları ve usul yapıları incelendiğinde;

Edirne ilinde sergilenen oyunların oyun formlarının, düz sıra, daire, yarım daire ve karşılıklı düz sıra olduğu tespit edilmiştir. Ağırlıklı olarak 9 ve 7 zamanlı usuller tespit edilmiş, ayrıca 4 ve 5 zamanlı usuller de tespit edilmiştir.

Tablo 1: Edirne ili'nde sergilenen oyunların oyun formu, usul yapısı, düzüm şekli

Oyun Adı	Oyun Formu	Ritmik Yapısı	Düzüm şekli
Sülüman Aga	Karşılıklı Düz Sıra	9 zamanlı	2+2+2+3
Karşılama	Karşılıklı Düz Sıra	9 zamanlı	2+2+2+3
Arzu ile Kamber	Düz sıra ve yarım daire	7 zamanlı	3+2+2
Beylerbeyi Karşılaması	Karşılıklı Düz Sıra	9 zamanlı	2+2+2+3
Kabadayı	Düz sıra ve yarım daire	5 zamanlı	2+3
Fatoş	Daire, yarım daire, düz çizgi	5 zamanlı	2+3
Kampana	Düz sıra ve yarım daire	9 zamanlı	2+2+2+3
Galamata (Galamatya)	Daire, yarım daire	7 zamanlı	3+2+2
Takuş	Düz sıra, yarım daire	7 zamanlı	3+2+2
Sirto	Daire, yarım daire	4 zamanlı	2+2

Tekirdağ ilinde sergilenen oyunların oyun formlarının, düz sıra, daire, yarım daire ve karşılıklı düz sıra olduğu tespit edilmiştir. Ağırlıklı olarak 9 ve 7 zamanlı usuller tespit edilmiş, ayrıca 4 ve 5 zamanlı usuller de tespit edilmiştir.

Tablo 2: Tekirdağ ili'nde sergilenen oyunların oyun formu, usul yapısı, düzüm şekli

Oyun Adı	Oyun Formu	Usul Yapısı	Düzüm şekli
Kampana	Düz sıra ve yarım daire	9 zamanlı	2+2+2+3
Ali Paşa	Düz sıra ve yarım daire	7zamanlı	3+2+2
Arzu ile Kamber	Düz sıra ve yarım daire	7 zamanlı	3+2+2
Debreli	Yarım daire	5 zamanlı	2+3
Galamata (Galamatya)	Daire, yarım daire	7 zamanlı	3+2+2
Karşılama	Karşılıklı Düz Sıra	9 zamanlı	2+2+2+3
Düz Gayda	Yarım daire	4 zamanlı	2+2
Sirto	Yarım daire, Daire	4 zamanlı	2+2

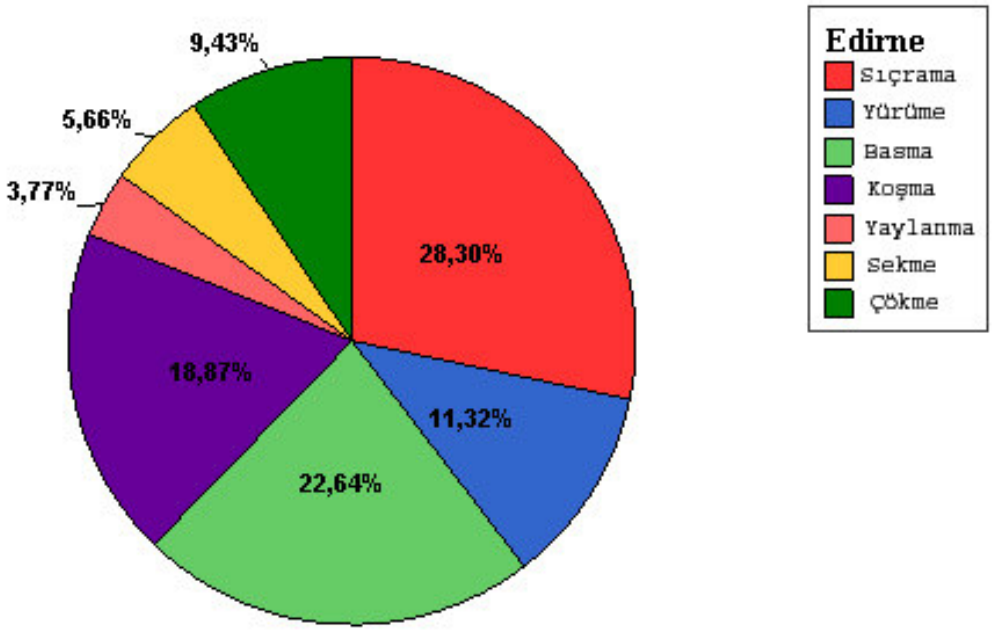
Kırklareli ilinde sergilenen oyunların oyun formlarının, düz sıra, yarım daire ve karşılıklı düz sıra olduğu tespit edilmiştir. Ağırlıklı olarak 9 ve 7 zamanlı usuller tespit edilmiş, ayrıca 4 ve 5 zamanlı usuller de tespit edilmiştir.

Tablo 3: Kırklareli ili'nde sergilenen oyunların oyun formu, usul yapısı, düzüm şekli

Oyun Adı	Oyun Formu	Usul Yapısı	Düzüm şekli
Sülüman Aga	Karşılıklı Düz Sıra	9 zamanlı	2+2+2+3
Karşılama	Karşılıklı Düz Sıra	9 zamanlı	2+2+2+3
Ali Paşa	Düz sıra ve yarım daire	7zamanlı	3+2+2
Takuş	Düz sıra, yarım daire	7 zamanlı	3+2+2
Arzu ile Kamber	Düz sıra ve yarım daire	7 zamanlı	3+2+2
Kampana	Düz sıra ve yarım daire	9 zamanlı	2+2+2+3
Zigoş	Karşılıklı Düz Sıra	9 zamanlı	2+2+2+3
Kabadayı	Düz sıra ve yarım daire	5 zamanlı	2+3
Ahmet Bey	Yarım Daire	4 zamanlı	2+2

Edirne İli'nde sergilenen oyunlar incelendiğinde;

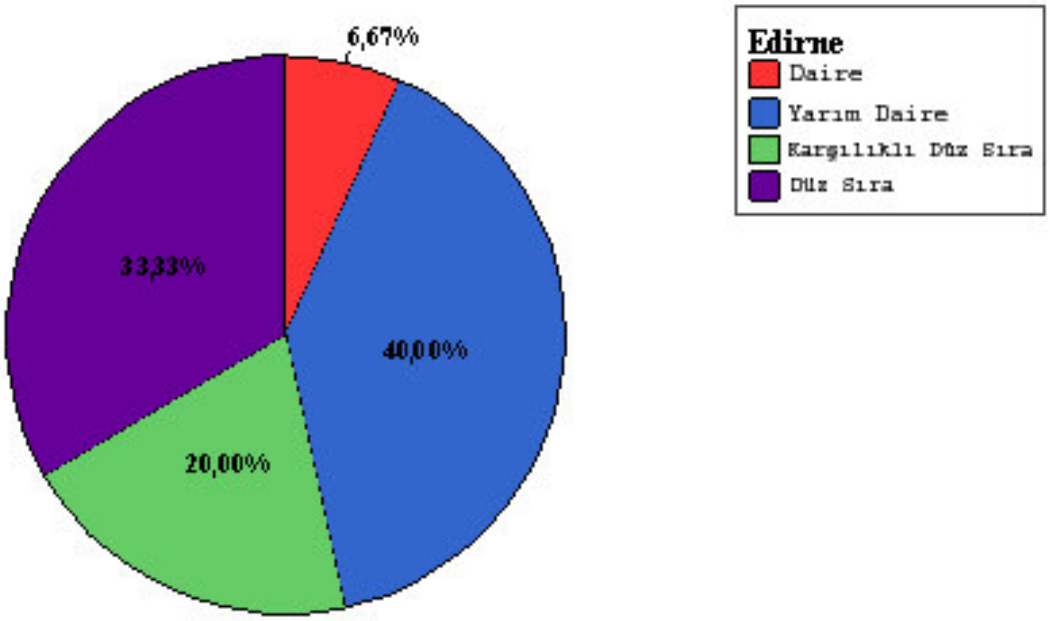
Temel Hareketler



Grafik:1 Edirne ili'nde sergilenen oyunların temel hareketlerinin dağılım yüzdeleri

Oyunların %28,30'unu sıçrama, % 22,64'ünü basma, %18,87'sini koşma, %11,32'sini yürüme, %3,77'sini yaylanma, %9,43'ünü çökme, % 5,66'sını sekme hareketleri oluşturmaktadır.

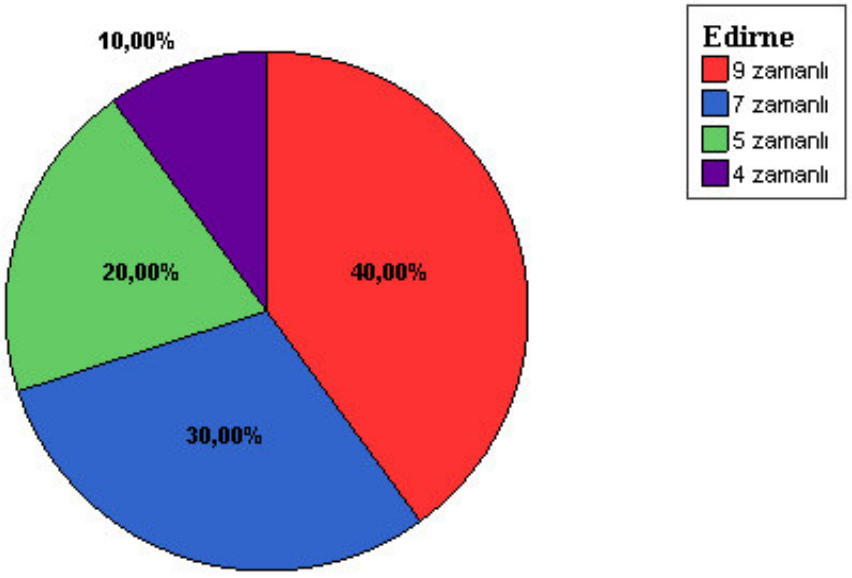
Oyun Formu



Grafik 2: Edirne ili'nde sergilenen oyunların oyun formlarının dağılım yüzdeleri

Oyun formlarına bakıldığında; %40'ını yarım daire, %33,33'ünü düz sıra, %20'sini karşılıklı düz sıra, %6,67' sini daire formu oluşturmaktadır.

Usul Yapısı



Grafik 3: Edirne İli'nde sergilenen oyunların usul yapı dağılım yüzdeleri

Usul yapılarına bakıldığında oyunların % 40'ını 9 zamanlı, %30'unu 7 zamanlı, % 20'sini 5 zamanlı, %10'unu 4 zamanlı usuller oluşturmaktadır.

Düzüm şekillerine bakıldığında ;

9 zamanlının : 2+2+2+3=9

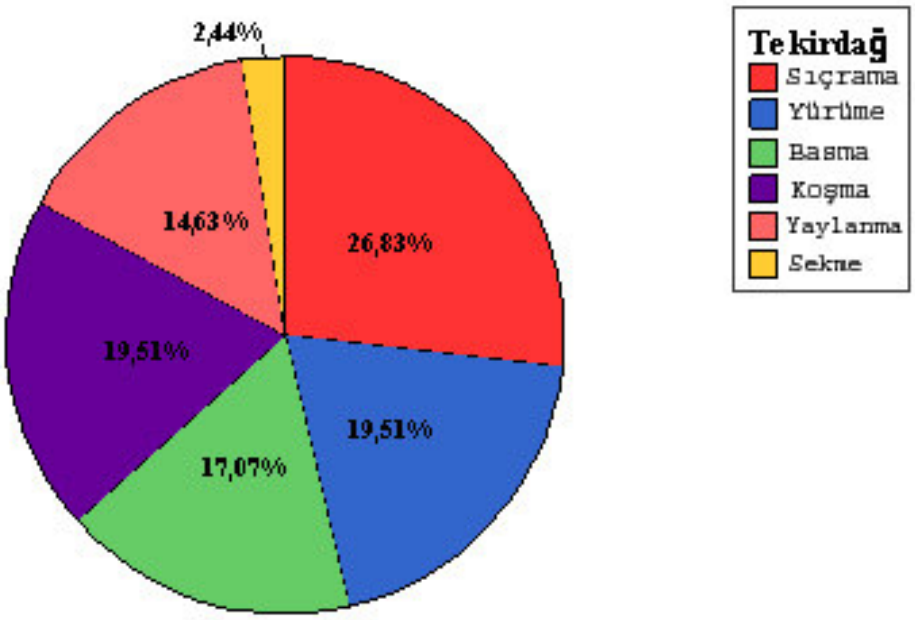
7 zamanlının : 3+2+2=7

5 zamanlının : 2+3=5

4 zamanlının : 2+2=4 şeklinin kullanıldığı görülür.

Tekirdağ İli'nde sergilenen oyunlar incelendiğinde;

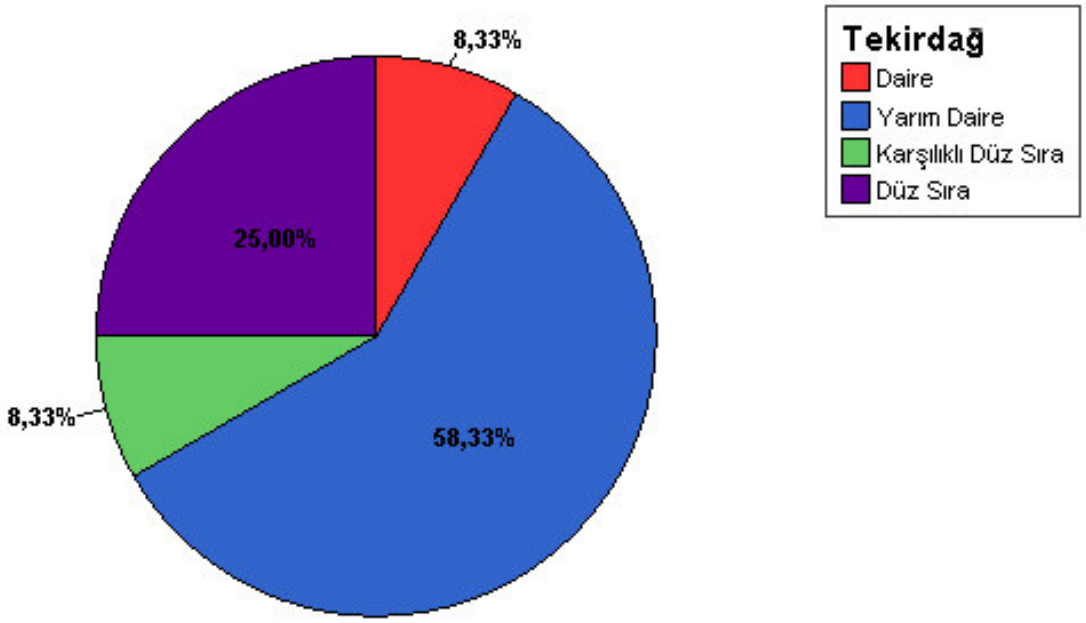
Temel Hareketler



Grafik:4 Tekirdağ ili'nde sergilenen oyunların temel hareketlerinin dağılım yüzdeleri

Oyunların %26,83'ünü sıçrama, % 17,07'sini basma, %19,51'ini koşma, %19,51'ini yürüme, %14,63'ünü yaylanma, % 2,44'ünü sekme hareketleri oluşturmaktadır.

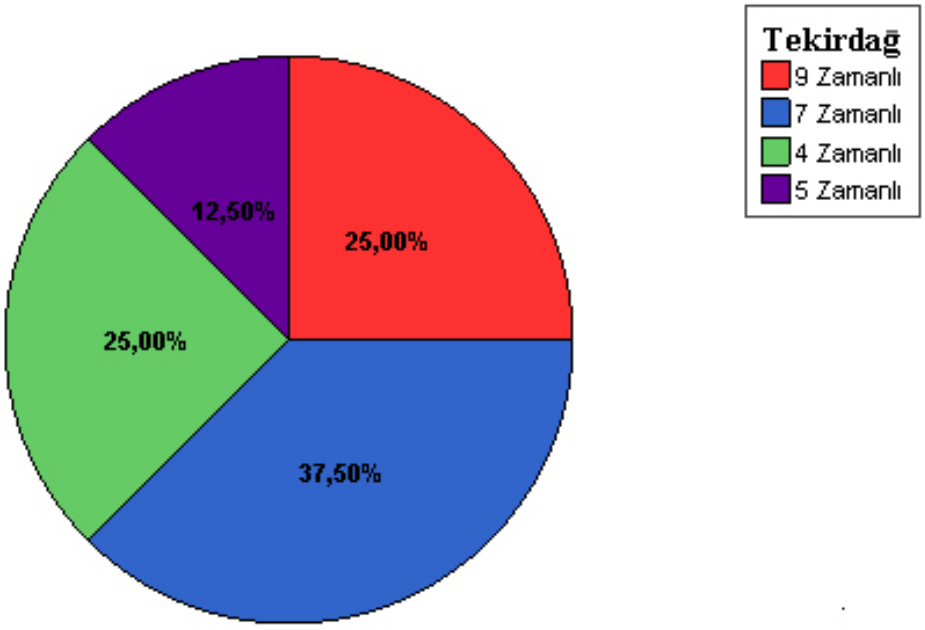
Oyun Formu



Grafik 5: Tekirdağ ili'nde sergilenen oyunların oyun formlarının dağılım yüzdeleri

Oyun formlarına bakıldığında; %58,33'ünü yarım daire, %25'ini düz sıra, %8,33'ünü karşılıklı düz sıra, %8,33'ünü daire formu oluşturmaktadır.

Usul Yapısı



Grafik 6: Tekirdağ İli'nde sergilenen oyunların usul yapı dağılım yüzdeleri

Usul yapılarına bakıldığında oyunların % 37,50'sini 7 zamanlı, %25'ini 9 zamanlı, %25'ini 4 zamanlı , %12,5'ini 5 zamanlı usuller oluşturmaktadır.

Düzüm şekillerine bakıldığında ;

9 zamanlının : 2+2+2+3=9

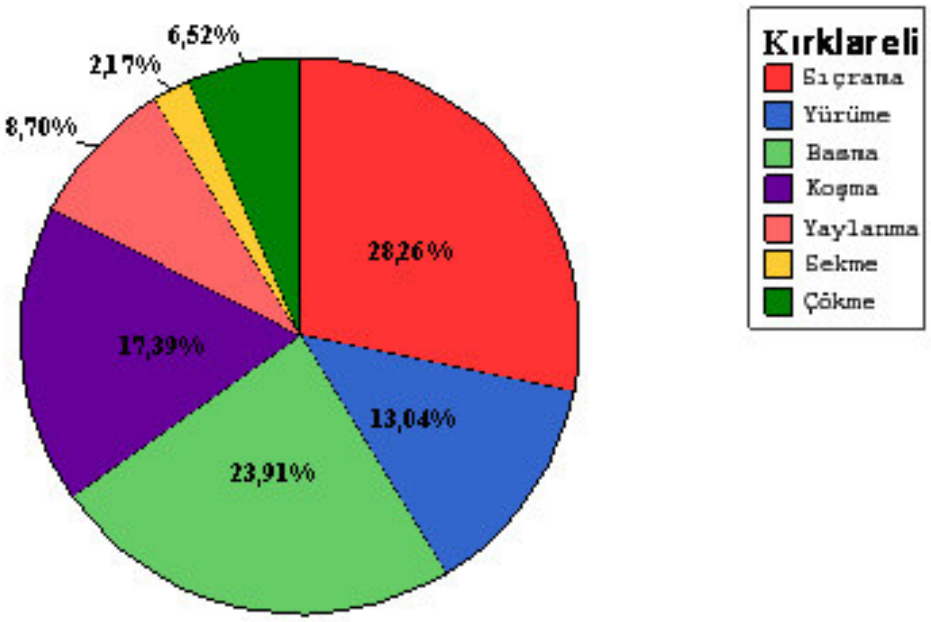
7 zamanlının : 3+2+2=7

5 zamanlının : 2+3=5

4 zamanlının : 2+2=4 şeklinin kullanıldığı görülür

Kırklareli İli'nde sergilenen oyunlar incelendiğinde;

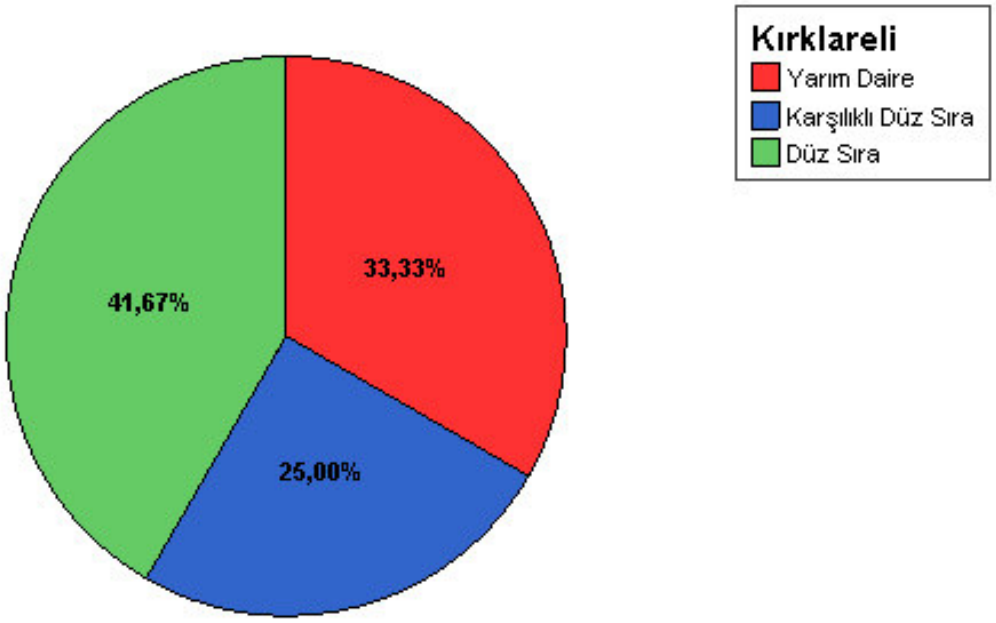
Temel Hareketler



Grafik:7 Kırklareli ili'nde sergilenen oyunların temel hareketlerinin dağılım yüzdeleri

Oyunların %28,26'sını sıçrama, % 23,91'ini basma, %17,39'unu koşma, %13,04'ünü yürüme, %8,70'ini yaylanma, % 2,17'sini sekme, % 6,52'sini çökme hareketleri oluşturmaktadır.

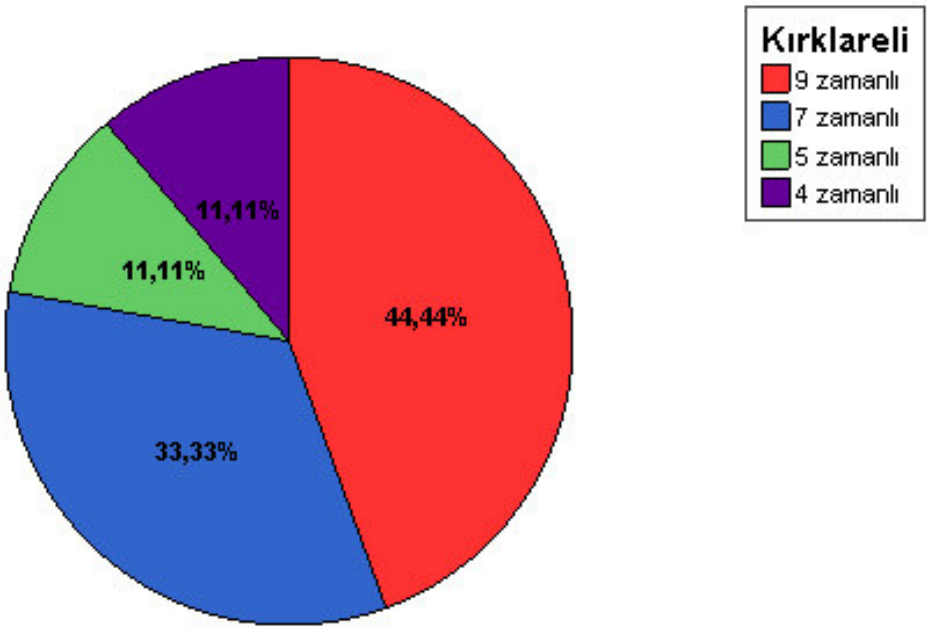
Oyun Formu



Grafik 8: Kırklareli İli'nde sergilenen oyunların oyun formlarının dağılım yüzdeleri

Oyun formlarına bakıldığında; %33,33'ünü yarım daire, %41,67'sini düz sıra, %25'ini karşılıklı düz sıra formu oluşturmaktadır.

Usul Yapısı



Grafik 9: Kırklareli İli'nde sergilenen oyunların usul yapı dağılım yüzdeleri

Usul yapılarına bakıldığında oyunların % 44,44'ünü 9 zamanlı, %33,33'ünü 7 zamanlı, %11,11'ini 5 zamanlı, %11,11'ini 4 zamanlı usuller oluşturmaktadır.

Düzüm şekillerine bakıldığında ;

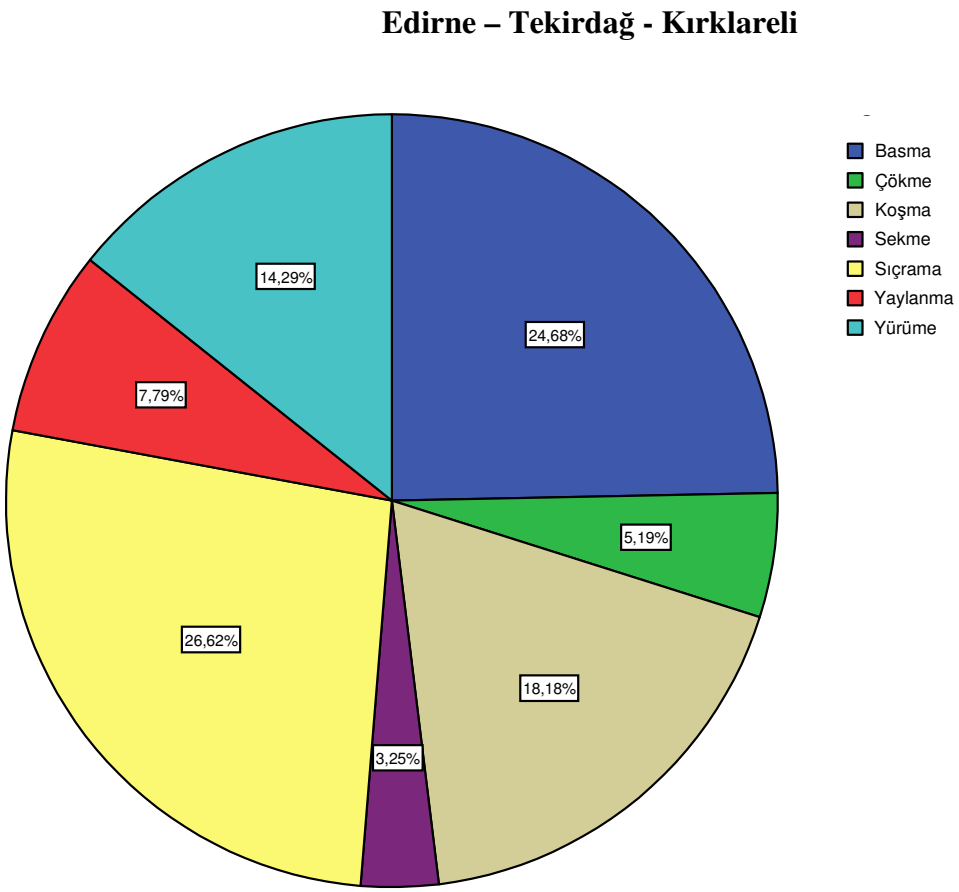
9 zamanlının : 2+2+2+3=9

7 zamanlının : 3+2+2=7

5 zamanlının : 2+3=5

4 zamanlının : 2+2 şeklinin kullanıldığı görülür.

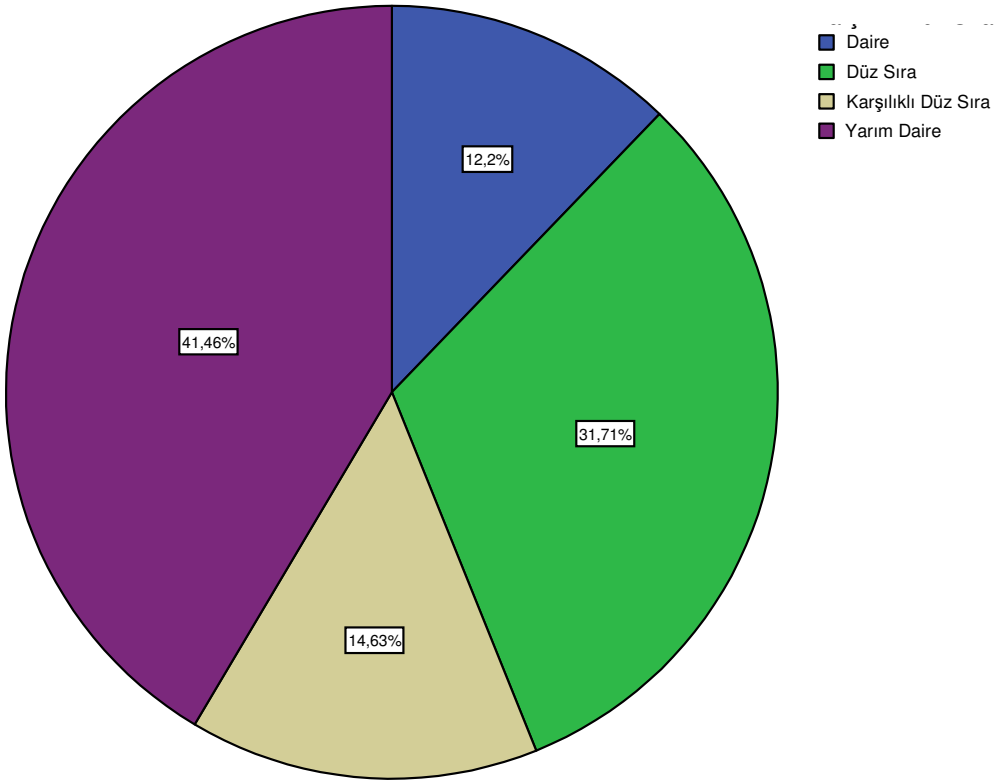
Bu üç ilin genelini incelediğimizde;



Grafik 10: Trakya yöresi'nde sergilenen oyunların temel hareketlerinin dağılım yüzdeleri

Tüm oyunların %26,62'ini sıçrama, %24,68'ini basma, %18,18'ini koşma, %14,29'unu yürüme, %7,79'unu yaylanma, %5,19'unu çökme, % 3,25'ini sekme hareketleri oluşturmaktadır.

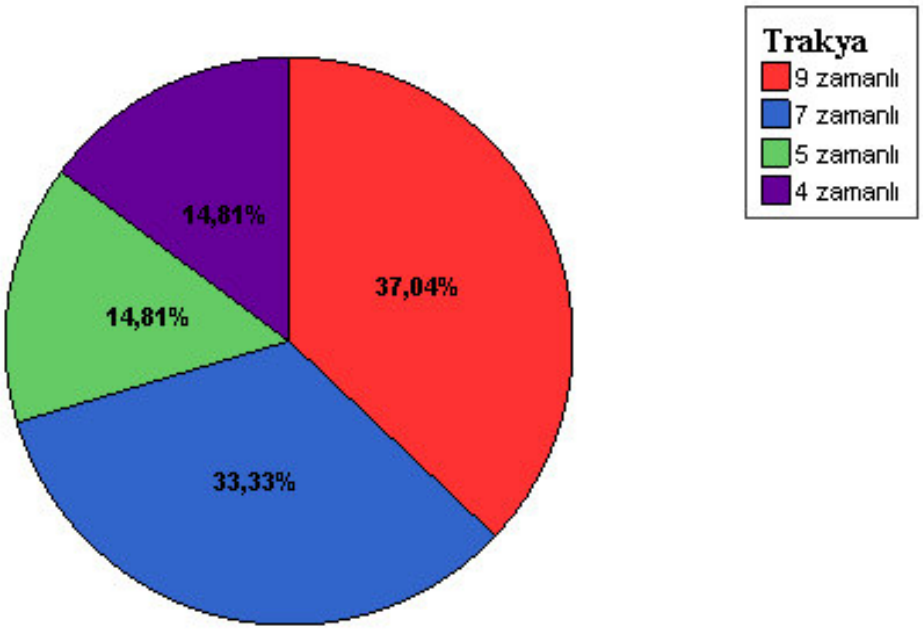
Oyun Formu



Grafik 11: Trakya yöresi'nde sergilenen oyunların oyun formlarının dağılım yüzdeleri

Oyun formlarına bakıldığında; %41,46'sını yarım daire, %31,71'ini düz sıra, %14,63'ünü karşılıklı düz sıra, %12,2' sini daire formu oluşturmaktadır.

Usul yapısı



Grafik 12: Trakya yöresi'nde sergilenen oyunların usul yapı dağılım yüzdeleri

Usul yapılarına bakıldığında; oyunların % 37,04'ünü 9 zamanlı, %33,33'ünü 7 zamanlı, % 14,81'ini 5 zamanlı, % 14,81'ini 4 zamanlı usuller oluşturmaktadır.

Düzüm şekillerine bakıldığında ;

9 zamanlının : 2+2+2+3=9

7 zamanlının : 3+2+2=7

5 zamanlının : 2+3=5

4 zamanlının : 2+2=4 şekillerinin kullanıldığı görülür.

TARTIŞMA

Çalışmanın bu bölümünde, Edirne, Tekirdağ ve Kırklareli illerinde oynanan ve sergilenen oyunların vücut hareketleri, oyun formları ve usul yapıları incelenmiştir.

Yapılan araştırmalar sonucu Edirne, Tekirdağ ve Kırklareli illerinde birçok oyun tespit edilmiştir. Ancak özellikle Halk Oyunları'nın sistematik olarak öğretildiği kulüplerin yarışmalara yönelmelerinden ve bazı oyunların öğretilip sergilenmesinin zor olmasından dolayı, kulüplerin kolay oyunlara yöneldikleri gözlenmiştir. Bu da yörede öğretilmesi ve sergilenmesi zor olan oyunların yavaş yavaş önemini yitirip, kolay öğrenilen ve sergilenen oyunların tercih edilmesine neden olmuştur.

Bu nedenden dolayı bu çalışmamızda, üç ilin çoğunlukla sergilenen oyunları tercih edilmiştir. Bu oyunlar;

Edirne ili;

- Sülüman Aga
- Karşılama
- Arzu ile Kamber
- Beylerbeyi Karşılaması
- Kabadayı
- Fatoş
- Kampana
- Galamata (Galamatya)
- Takuş
- Sirto

Tekirdağ ili;

- Kampana
- Ali Paşa
- Arzu ile Kamber
- Debreli
- Galamata (Galamatya)
- Karşılama
- Düz Gayda
- Sirto

Kırklareli ili;

- Sülüman Aga
- Karşılama
- Ali Paşa
- Takuş
- Arzu ile Kamber
- Kampana
- Zigoş
- Kabadayı
- Ahmet Bey

Yapılan araştırmada;

Edirne ve Kırklareli'de oynanan Kabadayı oyununun ilk adımı basma hareketi iken Tekirdağ ilinde oynanan Debreli oyununda ilk adımda sağ bacağın dizden yukarıya kaldırıldığı ve sol diz üzerinde yaylanma hareketi yapıldığı tespit edilmiştir.

Edirne'de oynanan Galamatya oyununun ilk adımında sağ ayak dizden yukarıya kaldırırken; Tekirdağ'da ilk ayağın basma hareketi yaptığı tespit edilmiştir.

İncelenen üç ilde, ayakları dize çekme yönünden farklılıklar olduğu gözlenmiştir. Edirne'de ayak dizin altında çekilirken; Kırklareli ve Tekirdağ illerinde ayağın dizin üzerine çekilerek oynandığı gözlemlenmiştir.

Oyun formları ve ritmik yapıları incelendiğinde;

Edirne ilinde sergilenen oyunların formlarının, düz sıra, daire, yarım daire ve karşılıklı düz sıra olduğu tespit edilmiştir. Ağırlıklı olarak 9 ve 7 zamanlı usullerden oluşmaktadır. Ayrıca 5 ve 4 zamanlı usuller de tespit edilmiştir.

Tekirdağ ilinde sergilenen oyunların formlarının, düz sıra, daire, yarım daire ve karşılıklı düz sıra olduğu tespit edilmiştir. Ağırlıklı olarak 9 ve 7 zamanlı usullerden oluşmaktadır. Ayrıca 5 ve 4 zamanlı usuller de tespit edilmiştir.

Kırklareli ilinde sergilenen oyunların formlarının, düz sıra, yarım daire ve karşılıklı düz sıra olduğu tespit edilmiştir. Ağırlıklı olarak 9 ve 7 zamanlı usullerden oluşmaktadır. Ayrıca 5 ve 4 zamanlı usuller de tespit edilmiştir.

Bu üç ilde çoğunlukla sergilenen oyunların, oyun formları ve ritmik yapıları benzerlik göstermektedir.

Edirne ilinde sergilenen oyunların temel hareketlerinin %28,30'unu sıçrama, % 22,64'ünü basma, %18,87'sini koşma, %11,32'sini yürüme, %3,77'sini yaylanma, %9,43'ünü çökme, % 5,66'sını sekme hareketleri oluşturmaktadır.

Tekirdağ ilinde sergilenen oyunların temel hareketlerinin %26,83'ünü sıçrama, % 17,07'sini, %19,51'ini koşma, %19,51'ini yürüme, %14,63'ünü yaylanma, % 2,44'ünü sekme hareketleri oluşturmaktadır.

Kırklareli ilinde sergilenen oyunların temel hareketlerinin %28,26'sını sıçrama, % 23,91'ini basma, %17,39'unu koşma, %13,04'ünü yürüme, %8,70'ini yaylanma, % 2,17'sini sekme, % 6,52'sini çökme hareketleri oluşturmaktadır.

Kullanılan temel hareketlere baktığımızda; üç ilde de kullanılan hareketler bakımından yakın bir benzerlik gözlenmiştir.

Edirne ili'nin oyun formlarına bakıldığında, %40'ını yarım daire, %33,33'ünü düz sıra, %20'sini karşılıklı düz sıra, %6,67' sini daire formu oluşturmaktadır.

Tekirdağ ilinin oyun formlarına bakıldığında; %58,33'ünü yarım daire, %25'ini düz sıra, %8,33'ünü karşılıklı düz sıra, %%8,33'ünü daire formu oluşturmaktadır.

Kırklareli ilinin oyun formlarına bakıldığında; %33,33'ünü yarım daire, %41,67'sini düz sıra, %25'ini karşılıklı düz sıra formu oluşturmaktadır.

Edirne ilinin usul yapılarına bakıldığında; oyunların % 40'ını 9 zamanlı usuller, %30'unu 7 zamanlı, % 20'sini 5 zamanlı, %10'unu 4 zamanlı usuller oluşturmaktadır.

Düzüm şekillerine bakıldığında ;

9 zamanlının : 2+2+2+3=9

7 zamanlının : 3+2+2=7

5 zamanlının : 2+3=5

4 zamanlının : 2+2=4 şeklinin kullanıldığı görülür.

Tekirdağ ilinin usul yapılarına bakıldığında; oyunların % 37,50'sini, 7 zamanlı usuller, %25'ini 9 zamanlı, %25'ini 4 zamanlı , %12,5'ini 5 zamanlı usuller oluşturmaktadır.

Düzüm şekillerine bakıldığında ;

9 zamanlının : 2+2+2+3=9

7 zamanlının : 3+2+2=7

5 zamanlının : 2+3=5

4 zamanlının : 2+2=4 şeklinin kullanıldığı görülür.

Kırklareli ilinin usul yapılarına bakıldığında; oyunların % 44,44'ünü 9 zamanlı usuller, %33,33'ünü 7 zamanlı, %11,11'ini 5 zamanlı, %11,11'ini 4 zamanlı usuller oluşturmaktadır.

Düzüm şekillerine bakıldığında ;

9 zamanlının : 2+2+2+3=9

7 zamanlının : 3+2+2=7

5 zamanlının : 2+3=5

4zamanlının : 2+2=4 şeklinin kullanıldığı görülür.

Üç ilin usul yapılarına bakıldığında ağırlıklı olarak 9 ve 7 zamanlı usullerin kullanıldığı gözlenmektedir. Ayrıca 5 ve 4 zamanlı usullere de rastlanmaktadır.

Trakya yöresi'nde sergilenen oyunların temel hareketlerinin %26,62'ini sıçrama, %24,68'ini basma, %18,18'ini koşma, %14,29'unu yürüme %7,79'unu yaylanma, %5,19'unu çökme, % 3,25'ini sekme hareketleri oluşturmaktadır.

Oyun formlarına bakıldığında; %41,46'sını yarım daire, %31,71'ini düz sıra, %14,63'ünü karşılıklı düz sıra, %12,2' sini daire formu oluşturmaktadır.

ÖTKEN 'nin(28) yapmış olduğu çalışmada; Trakya Yöresinde kullanılan oyun formlarının yarım daire, karşılıklı düz sıra ve düz sıra olarak tespit etmiştir.

Oyun formuna ait bulgularımız ÖTKEN'nin çalışmasıyla benzerlik göstermektedir.

Usul yapılarına bakıldığında oyunların % 40'ını 9 zamanlı, %36'sını 7 zamanlı, % 16'sını 5 zamanlı, %8'ini 4 zamanlı usuller oluşturmaktadır.

Düzüm şekillerine bakıldığında ;

9 zamanlının : 2+2+2+3=9

7 zamanlının : 3+2+2=7

5 zamanlının : 2+3=5

4 zamanlının : 2+2=4 şekillerinin kullanıldığı görülür.

ÖTKEN (28) yapmış olduğu çalışmada; 9, 7, 5 ve 4 zamanlı usuller tespit etmiştir.

AKPINAR (15) yapmış olduğu çalışmada; 9, 7, 5, 4 ve 6 zamanlı usuller tespit etmiştir.

Usul yapısına ait bulgularımız; ÖTKEN'in ve AKPINAR'ın yapmış oldukları çalışmalarla yakın bir benzerlik göstermektedir.

SONUÇ

Trakya yöresinde Edirne, Tekirdağ ve Kırklareli illerinde sergilenen oyunlar incelenmiştir.

Türk halk oyunlarının genel olarak bazı hareketleri vardır. Bunlar; basma, yürüme, koşma, sıçrama, atlama, zıplama, çökme gibi hareketlerdir.

1- Trakya yöresinde yedi adet temel hareket tespit edilmiştir. Bu hareketler hem erkek, hem kadın hem de karma oyunlarda kullanıldığı tespit edilmiştir.

2- Karşılama olarak da adlandırılan Trakya Yöresi Halk Oyunları'nda kullanılan temel hareketler basma, sekme, sıçrama, çökme, yaylanma, koşma ve yürüme hareketleri olarak tespit edilmiştir.

3- Ağırlıklı olarak sıçrama, basma ve koşma hareketlerinin yoğun olarak görülmesinin yanı sıra yürüme, yaylanma, sekme ve çökme hareketleri de kullanılmaktadır.

4- Kullanılan temel hareketlerde; Kırklareli, Edirne, Tekirdağ illeri arasında benzer ve farklı özellikler görülmüştür. Oyunlarda, temel hareketlerin benzer olmasına karşın; tavırsal özellikler açısından, farklılıklar olduğu tespit edilmiştir.

5- Ağırlıklı olarak yarım daire, düz sıra ve karşılıklı oynanan oyun formları kullanılmıştır. Bunun yanında daire formunun da kullanıldığı görülür.

6- Oynanan oyunların usul yapıları ağırlıklı olarak 9 ve 7 zamanlı olup, 5 ve 4 zamanlı usul yapısına sahip olan oyunlar da bulunmaktadır. Bu oyunların düzüm şekilleri incelendiğinde;

9 zamanlının : 2+2+2+3=9

7 zamanlının : 3+2+2=7

5 zamanlının : 2+3=5

4 zamanlının : 2+2=4 şekillerinin kullanıldığı tespit edilmiştir.

7- Trakya yöresinde oynanan oyunlar genelde sağ ayakla başladığı tespit edilmiştir.

8- Trakya yöresi oyunları toplu halde oynanan oyunlardır.

Trakya yöresi oyunları ritmik yapıları, oyun formları ve kullanılan temel hareketler bakımından birbirleriyle benzerlikler göstermektedir.

ÖZET

TRAKYA YÖRESİ (EDİRNE, KIRKLARELİ, TEKİRDAĞ) HALK OYUNLARINDA KULLANILAN VÜCUT HAREKETLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

Nilay ARDA

Halk oyunları halk tarafından yaratılan ve nesilden nesile aktarılan kültür ürünleridir. Bu kültür ürünleri yöreden yöreye biçim, tür ve müzik yönünden farklılıklar göstermektedir.

Trakya yöresinde (Edirne, Tekirdağ ve Kırklareli) kullanılan vücut hareketlerinin karşılaştırılması isimli bu tez çalışmasında temel hareketler tespit edilmiş ve farklılıklar ve benzerlikler ortaya konmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın birinci bölümünde halk oyunlarına ait genel bilgiler verilmiştir

Çalışmanın ikinci bölümünde Trakya yöresinde kullanılan temel hareketler hakkında bilgi verilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde üç yöre ayrı ayrı ele alınmış ve kullanılan hareketler fotoğraflarla desteklenerek anlatılmıştır*.

Sonuç bölümünde ise tez çalışması boyunca elde edilen tespitler maddeler halinde sunulmuştur.

ANAHTAR KELİMELER: Folklor, Halk Oyunları, Trakya Yöresi,

SUMMARY

THE COMPARISON OF BODY MOVEMENTS ARE USED IN FOLK DANCE IN TRAKYA LOCALE

Nilay ARDA

Folk-dances are culture products which are created by public and are handed on. These culture products are changeable from locale to locale and also as shape, type and music.

This thesis is called the comparison of body movement is used in Trakya locale which try to determine basic movement and to show distinctions and similarities.

In the first chapter of this study , basic information about folk-dances are given.

In the second chapter of the study, informations about basic movements are used in trakya locale are given.

In the third chapter of the study, 3 different locale are discussed seperately and used movements are defined by supported with photographs.

In the final chepter,determinations are gotten during the thesis study which are provided clause by clause.

KEYWORD'S: Folklore, Folk Dance, Trakya Locale

KAYNAKLAR

1. Erişik A. Türk Halk Oyunlarında Kullanılan Terim ve Tabirlerin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Sakarya: Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Halk Bilimi Dalı; 2002.

2. Ay G. Folklora Giriş. 1. Baskı. İstanbul: Ayhan Matbaası, 1990. Sayfa 20,80,84.

3. Terzioğlu E.A. Türk Folkloru İçinde Halk Oyunları Oynayanların Psiko-Sosyal Özellikleri ve Oyunların Şahsiyet Gelişimine Etkisi (Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü; 1992.

4. Aymaz V. Halayların Yapısal Özellikleri ve Yörelere Göre Dağılımı (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü; 1998.

5. Gerek Z. Türk Halk Oyunlarının Tarihsel Gelişimi (Yüksek Lisans Tezi).İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü;1997.

6. Meydan F. Türk Halk Oyunları Derneklerinin Türk Kültürüne Katkısı(Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halk Bilimi Anabilim Dalı; 1992.

7. Değerli F. "Kültürel ve Soysa Ekonomik Değişme ve gelişmede Halk Oyunları Öğretiminin Yeri". Türk Halk Oyunlarının Öğretiminde karşılaşılan Problemler Sempozyumu: 1990 Mart 6-8; Ankara-Türkiye. Ankara, Kültür Bakanlığı Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yayınları, 1991, Sayfa.88.

8. Aktaş G. Tiyatral Özellikleri Açısından Türk Halk Oyunları (Doktora Tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Anabilim Dalı; 2001.

9. Öngel H.B. Türk Halk Oyunlarının Kökeni, Oluşumundaki Etkenler ve Sınıflandırılması (Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve spor Anabilim Dalı;1992.

10. Ünal Ş.Ş. Türk Halk Oyunlarının Bireyler Üzerindeki Fizyolojik ve Psikolojik Etkileri (Doktora Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı; 1992.

11. Altınok T.C. Türk Halk Oyunu Oynayan 14-16 yaş Grubu Kız ve Erkeklerin Bazı Şahsiyet Boyutlarının İncelenmesi(Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi, sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı; 1997.

12. Kurtisoğlu B. Türk Halk Oyunlarında Sahneleme Aşamaları (Sanatta Yeterlik Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1998.

13. Özbilgin M.Ö. Türk Halk Oyunlarında Tür ve Biçim Sorunu (Yüksek Lisans Tezi). İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı; 1995.

14. Aydın C. Halk Oyunlarında Toplumsal Yapılanma. İzmir. Ege Üniversitesi Basım Evi, 1992: 32,33.

15. Akpınar H. Giresun Karşılaması İle Trakya Karşılamasının Karşılaştırılması (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü; 2001.

16. Murtezaoğlu S. Türk Halk Oyunlarını Açıklamalı Terminolojisi (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü; 1992.

17. Meydan Larousse Ansiklopedisi. c.9. Kılıçlıoğlu Sefa, Araz Nezihe, Devrim Hakkı; 1972.s.183.

18. Müzik Ansiklopedik Sözlük. 4.Basım. Vural Sözer;1996.s.529,589

19 . Yaygıngöl H.S. Müziğin Gelişimi ve Biçimleri. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Basım Evi, 1988. s.40

20. Yoruç H. Türk Halk Oyunlarının Eğitiminde Ritim Bilgisinin Önemi (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü;1999.

21. Terzi C. Türk Halk Müziği Metrik Yapısının Tespit ve Tasnifinde Karşılaşılan Problemler ve Çözüm Yolları (Sanatta Yeterlilik Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Güzel Sanatlar Ana Sanat Dalı, Musiki Sanat Dalı, Türk Halk Müziği Alanı; 1992.

22. Meydan Larousse Ansiklopedisi. c.2. Kılıçlıoğlu Sefa, Araz Nezihe, Devrim Hakkı;1969. s.186

23. Erçil Ş. Türk Halk Oyunlarında Oyun Teknikleri (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü; 1994.

24. Meydan Larousse Ansiklopedisi. c.12. Kılıçlıoğlu Sefa, Araz Nezihe, Devrim Hakkı;1973. s.755, 877.

25. Meydan Larousse Ansiklopedisi. c.11. Kılıçlıoğlu Sefa, Araz Nezihe, Devrim Hakkı;1973. s.131, 232.

26. Meydan Larousse Ansiklopedisi. c.4. Kılıçlıoğlu Sefa, Araz Nezihe, Devrim Hakkı;1969. s.378

27. Meydan Larousse Ansiklopedisi. c.3. Kılıçlıoğlu Sefa, Araz Nezihe, Devrim Hakkı; 1970. s.300, 302

28. Ötken N. Halk Oyunlarında Kullanılan Temel Hareketlerin Tespiti ve Anatomik Analizi(Sanatta Yeterlilik Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü; 2002.

RESİMLEMELER LİSTESİ

Resimler	**sayfa no**
Resim-1: Sülüman Aga 1 ayağın önde diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi	**20**
Resim-2: Sülüman Aga 2 koşma hareketinde ayağın pozisyonu	**21**
Resim-3: Sülüman Aga koşma hareketinde ayağın pozisyonu	**21**
Resim-4: Karşılama 1 parmak ucu basma ve sıçrama hareketi	**21**
Resim-5: Karşılama 2 koşma hareketinde ayağın pozisyonu	**21**
Resim-6: Karşılama 3 koşma hareketinde ayağın pozisyonu	**22**
Resim-7: Karşılama 4 parmak ucu basma ve sıçrama hareketi	**22**
Resim-8: Arzu ile Kamber (yavaş)1 sağ adım alarak basma hareketi	**22**
Resim-9: Arzu ile Kamber(yavaş) 2 sol ayağın, sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi	**22**
Resim-10: Arzu ile Kamber(yavaş) 3 sol ayağın diz altına çekilişi	**23**
Resim-11: Arzu ile Kamber (yavaş) 4 sağ ayağın diz altına çekilişi	**23**
Resim-12: Arzu ile Kamber (yavaş)5 sağ ayağın, sol ayağın yanına getirilerek bitirilişi	**23**
Resim-13: Arzu ile Kamber (hızlı) 6 ayakların omuz hizasında sıçrayarak açılışı	**24**
Resim-14: Arzu ile Kamber (hızlı) 7 ayakların önde kapatılışı	**24**
Resim-15: Arzu ile Kamber (hızlı) 8 sol ayak sekme hareketi	**24**
Resim-16: Arzu ile Kamber (hızlı) 9 sağ ayak sekme hareketi	**24**
Resim-17: Arzu ile Kamber (hızlı)10 sağ ayağın sol ayağın yanına getirilerek bitirilişi	**24**
Resim-18: Beylerbeyi Karşılaması (yavaş)1 sağ ayağın diz altına çekilişi	**25**

Resim-19: Beylerbeyi Karşılaması (yavaş) 2 yürüme hareketi ayağın pozisyonu **25**
Resim-20: Beylerbeyi Karşılaması (yavaş) 3 sağ ayağın diz altına çekilişi **25**
Resim-21: Beylerbeyi Karşılaması (yavaş) 4 parmak ucu basma hareketi **26**
Resim-22: Beylerbeyi Karşılaması (yavaş) 5 çökme hareketinde ayakların pozisyonu **26**
Resim-23: Beylerbeyi Karşılaması (hızlı) 6 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **26**
Resim-24: Beylerbeyi Karşılaması (hızlı) 7 koşma hareketi ayağın pozisyonu **26**
Resim-25: Beylerbeyi Karşılaması (hızlı) 8 koşma hareketi ayağın pozisyonu **27**
Resim-26: Beylerbeyi Karşılaması (hızlı) 9 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **27**
Resim-27: Beylerbeyi Karşılaması (hızlı)10 çökme hareketi **27**
Resim-28: Beylerbeyi Karşılaması (hızlı) çökme hareketinden sonra ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **27**
Resim-29: Kabadayı (yavaş)1 sağ ayak basıp sol ayağın yukarıya kaldırılışı **28**
Resim-30: Kabadayı (yavaş)2 yürüme hareketi ayağın pozisyonu **28**
Resim-31: Kabadayı (hızlı) 3 sağ ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **28**
Resim-32: Kabadayı (hızlı)4 sol ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **28**
Resim-33: Kabadayı (hızlı)5 koşma hareketiyle sol ayağın pozisyonu **29**
Resim-34: Kabadayı (hızlı)6 koşma hareketiyle sağ ayağın pozisyonu **29**
Resim-35: Kabadayı (hızlı)7 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **29**
Resim-36: Fatoş1 koşma hareketinin sağ ayak görünümü **30**
Resim-37: Fatoş 2 koşma hareketinin sol ayak görünümü **30**
Resim-38: Fatoş 3 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **30**
Resim-39: Fatoş 4 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **30**
Resim-40: Kampana 1 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **31**
Resim-41: Kampana 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu **31**
Resim-42: Kampana 3 koşma hareketi ayağın pozisyonu **31**
Resim-43: Galamata (yavaş)1 ayağın dizden yukarıya kaldırılışı **32**
Resim-44: Galamata (yavaş)2 yürüme hareketi ayağın pozisyonu **32**
Resim-45: Galamata(yavaş) 3 yürüme hareketi ayağın pozisyonu **32**
Resim-46: Galamata (hızlı) 4 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **33**
Rasim-47: Galamata (hızlı) 5 koşma hareketi ayağın pozisyonu **33**
Resim-48: Takuş 1 ayağın diz altına çekilişi ve sıçrama hareketi **33**
Resim-49: Takuş 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu **34**

Resim-50: Takuş koşma hareketi ayağın pozisyonu **34**
Resim -51: Sirto (yavaş) 1 sağ ayak adım alarak yapılan basma hareketi **34**
Resim -52: Sirto (yavaş) 2 ayağın dizden yukarıya kaldırılışı **34**

Tekirdağ

Resim-53: Kampana 1 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **35**
Resim-54: Kampana 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu **36**
Resim-55: Kampana 3 koşma hareketi ayağın pozisyonu **36**
Resim-56: Ali Paşa (yavaş)1 sağ adım alarak basma hareketi **36**
Resim-57: Ali Paşa (yavaş) 2 sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi **36**
Resim-58: Ali Paşa (hızlı) 3 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **37**
Resim-59: Ali Paşa (hızlı) 4 koşma hareketi ayağın pozisyonu **37**
Resim-60: Arzu ile Kamber (yavaş) 1 sağ adım alarak yapılan basma hareketi **37**
Resim-61: Arzu ile Kamber(yavaş) 2 sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi **37**
Resim-62: Arzu ile Kamber(yavaş) 3 sol ayağın diz üzerine çekilişi **38**
Resim-63: Arzu ile Kamber (yavaş) 4 sağ ayağın diz üzerine çekilişi **38**
Resim-64: Arzu ile Kamber (hızlı) 5 ayakların omuz hizasında sıçrayarak açılışı **38**
Resim-65: Arzu ile Kamber (hızlı) 6 ayakların önde kapatılışı **38**
Resim-66: Arzu ile Kamber (hızlı) 7 sol ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **39**
Resim-67: Arzu ile Kamber (hızlı) 8 sağ ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **39**
Resim-68: Debreli(yavaş)1 sol ayağın yukarıya kaldırılışı **39**
Resim-69: Debreli (yavaş) 2 yürüme hareketi ayağın pozisyonu **40**
Resim-70: Debreli (yavaş)3 ayağın diz üzerine çekilişi **40**
Resim-71: Debreli (yavaş) 4 yürüme hareketi **40**
Resim-72: Debreli (hızlı) 5 sağ ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **41**
Resim-73: Debreli (hızlı) 6 sol ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **41**
Resim-74: Debreli (hızlı) 7 koşma hareketi sol ayağın pozisyonu **41**
Resim-75: Debreli (hızlı) 8 koşma hareketiyle sağ ayağın pozisyonu **41**
Resim-76: Debreli (hızlı) 9 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **41**
Resim-77: Galamata (yavaş) 1 sağ adım alarak basma hareketi **42**
Resim-78: Galamata (yavaş) 2 sol ayağın dizden yukarıya kaldırılışı **42**

Resim-79: Galamata (yavaş) 3 sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi **42**
Resim-80: Galamata (yavaş) 4 yürüme hareketi ayağın pozisyonu **42**
Resim-81: Galamata (hızlı) 5 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **43**
Resim-82: Galamata (hızlı) 6 koşma hareketi ayağın pozisyonu **43**
Resim-83: Galamata (hızlı) 7 koşma hareketi ayağın pozisyonu **43**
Resim-84: Karşılama 1 parmak ucu basma ve sıçrama hareketi **44**
Resim-85: Karşılama 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu **44**
Resim-86: Karşılama 3 koşma hareketi ayağın pozisyonu **44**
Resim-87: Düz Gayda(yavaş) 1 sağ adım alarak basma hareketi **45**
Resim-88: Düz Gayda (yavaş) 2 sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi **45**
Resim-89: Düz Gayda(yavaş) 3 ayağın diz üzerine çekilişi **45**
Resim-90: Düz Gayda(hızlı) 4 koşma hareketi ayağın pozisyonu **46**
Resim-91: Düz Gayda(hızlı) 5 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **46**
Resim-92: Düz Gayda(hızlı) 6 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **46**
Resim-93: Sirto (yavaş)1 sağ adım alarak yapılan basma hareketi **47**
Resim-94: Sirto (yavaş) 2 sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi **47**
Resim-95: Sirto(yavaş) 3 yürüme hareketi ayağın pozisyonu **47**
Resim-96: Sirto(yavaş) 4 sol ayağın sağ ayak arkasına basma hareketi **47**
Resim-97: Sirto(yavaş) 5 sağ ayağın sol ayak önüne çapraz getirilerek yapılan parmak ucu basma hareketi **48**
Resim-98: Sirto (hızlı) 6 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **48**
Resim-99: Sirto(hızlı) 7 koşma hareketi ayağın pozisyonu **48**
Resim-100: Sirto(hızlı) 8 koşma hareketi ayağın pozisyonu **48**

Kırklareli

Resim-101: Sülüman Aga 1 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **49**
Resim-102: Sülüman Aga 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu **49**
Resim-103: Karşılama 1 parmak ucu basma ve sıçrama hareketi **50**
Resim-104: Karşılama 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu **50**
Resim-105: Karşılama 3 parmak ucu basma ve sıçrama hareketi **50**
Resim-106: Ali Paşa (yavaş)1 sağ adım alarak basma hareketi **51**

Resim-107: Ali Paşa (yavaş) 2 ayağın dizden yukarıya kaldırılışı **51**
Resim-108: Ali Paşa (yavaş) 3 yürüme hareketi **51**
Resim-109: Ali Paşa (hızlı) 4 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **51**
Resim-110: Ali Paşa (hızlı) 5 koşma hareketiyle ayağın pozisyonu **51**
Resim-111: Takuş 1 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **52**
Resim-112: Takuş 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu **52**
Resim-113: Arzu ile Kamber (yavaş)1 sağ adım alarak yapılan basma hareketi **53**
Resim-114: Arzu ile Kamber(yavaş) 2 sol ayağın sağ ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi **53**
Resim-115: Arzu ile Kamber(yavaş) 3 ayağın diz üzerine çekilişi **53**
Resim-116: Arzu ile Kamber (hızlı) 4 ayakların omuz hizasında sıçrayarak açılışı **54**
Resim-117: Arzu ile Kamber (hızlı) 5 ayakların önde kapatılışı **54**
Resim-118: Arzu ile Kamber (hızlı) 6 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **54**
Resim-119: Kampana 1 ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **55**
Resim-120: Kampana 2 koşma hareketi ayağın pozisyonu **55**
Resim-121: Zigoş (yavaş)1 ayağın dizden yukarı kaldırılışı **55**
Resim-122: Zigoş (yavaş) 2 yürüme hareketi ayakların pozisyonu **55**
Resim-123: Zigoş (yavaş) 3 parmak ucu basma hareketi **56**
Resim-124: Zigoş (yavaş) 4 ayağın dizden yukarı kaldırılışı **56**
Resim-125: Zigoş (yavaş) 5 çökme hareketinde vücudun pozisyonu **56**
Resim-126: Zigoş (yavaş) 6 ayağın dizden yukarı kaldırılışı **56**
Resim-127: Zigoş (yavaş) 7 çökme hareketinde ayakların pozisyonu **56**
Resim-128: Zigoş (hızlı) 8 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **57**
Resim-129: Zigoş (hızlı) 9 koşma hareketi ayağın pozisyonu **57**
Resim-130: Zigoş (hızlı)10 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **57**
Resim-131: Zigoş (hızlı) 11 ayağın önde diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **57**
Resim-132: Kabadayı1 sol ayağın dizden yukarıya kaldırılışı **58**
Resim-133: Kabadayı 2 sağ ayağın dizden yukarıya kaldırılışı **58**
Resim-134: Kabadayı 3 sol ayağın diz altına çekilişi **58**
Resim-135: Kabadayı 4 sağ ayağın diz altına çekilişi **58**
Resim-136: Ahmet Bey (yavaş) 1 sol ayağın dizden yukarı kaldırılışı **59**
Resim-137: Ahmet Bey (yavaş) 2 sol ayakla yapılan öne basma hareketi **59**
Resim-138: Ahmet Bey (yavaş) 3 sağ ayağın, sol ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi **60**

Resim-139: Ahmet Bey (hızlı) 4 sağ ayağın diz üzerine çekilişi ve sıçrama hareketi **60**
Resim-140: Ahmet Bey (hızlı) 5 sol ayak öne basma hareketi **60**
Resim-141: Ahmet Bey (hızlı) 6 sağ ayağın, sol ayağın arkasından gelerek yapılan basma hareketi **61**

Tablolar

Tablo-1: Edirne İli'nde sergilenen oyunların oyun formu, usul yapısı, düzüm şekli. **61**
Tablo-2: Tekirdağ İli'nde sergilenen oyunların oyun formu, usul yapısı, düzüm şekli. **62**
Tablo-3: Kırklareli İli'nde sergilenen oyunların oyun formu, usul yapısı, düzüm şekli. **62**

Grafikler

Grafik-1: Edirne İli'nde sergilenen oyunların temel hareketlerinin dağılım yüzdeleri. **63**
Grafik-2: Edirne İli'nde sergilenen oyunların oyun formlarının dağılım yüzdeleri. **64**
Grafik-3: Edirne İli'nde sergilenen oyunların usul yapı dağılım yüzdeleri. **65**
Grafik-4: Tekirdağ İli'nde sergilenen oyunların temel hareketlerinin dağılım yüzdeleri. **66**
Grafik-5: Tekirdağ İli'nde sergilenen oyunların oyun formlarının dağılım yüzdeleri. **67**
Grafik-6: Tekirdağ İli'nde sergilenen oyunların usul yapı dağılım yüzdeleri. **68**
Grafik-7: Kırklareli İli'nde sergilenen oyunların temel hareketlerinin dağılım yüzdeleri. **69**
Grafik-8: Kırklareli İli'nde sergilenen oyunların oyun formlarının dağılım yüzdeleri. **70**
Grafik-9: Kırklareli İli'nde sergilenen oyunların usul yapı dağılım yüzdeleri. **71**
Grafik-10: Trakya Yöresi'nde sergilenen oyunların temel hareketlerinin dağılım yüzdeleri. **72**
Grafik-11: Trakya Yöresi'nde sergilenen oyunların oyun formlarının dağılım yüzdeleri. **73**
Grafik-12: Trakya Yöresi'nde sergilenen oyunların usul yapı dağılım yüzdeleri. **74**

ÖZGEÇMİŞ

12.06.1979 Edirne doğumluyum. İlkokul öğrenimimi Edirne İnönü İlk Okulu'nda, ortaokul öğrenimimi Edirne Atatürk Orta Okulu'nda, lise öğrenimimi Edirne İlhami Ertem Lisesi'nde tamamladım. Üniversite öğrenimimi1999–2003 tarihleri arasında Trakya Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu'nda tamamladım.1989 yılında Köy Hizmetleri'nde halk oyunları oynamaya başladım. Daha sonra Edirne Belediyesi halk oyunları topluluğunda oyuncu ve eğitmen olarak görev aldım. 2001-2004 yılları arasında Trakya Üniversitesi Sağlık Kültür Spor Daire Başkanlığı'na bağlı Edirne ekibi, zeybek ekibi, çiftetelli ekiplerinde eğitmen ve oyuncu olarak görev aldım. 2004 yılından itibaren Edirne Folklor Eğitim Merkezi ve Gençlik Spor Kulübü'nde yönetim kurulu üyesi ve eğitmen olarak görev yapmaktayım 2005 yılında Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor A.B.D' nda yüksek lisans öğrenimime başladım. Aynı zamanda Kırkpınar Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Halk Oyunları Topluluğu'nun eğitmenliğini yapmaktayım.

EKLER

EK-I : Bilgilendirilmiş Olur Formu

EK-II : Etik Kurul Onayı

EK-I

BİLGİLENDİRİLMİŞ OLUR FORMU

Bu katıldığınız çalışma bilimsel bir araştırma olup, araştırmanın adı Trakya Yöresi (Edirne, Kırklareli, Tekirdağ) Halk Oyunlarında Kullanılan Vücut Hareketlerinin Karşılaştırılması'dır.

Bu araştırmanın amacı Trakya Yöresi (Edirne, Kırklareli, Tekirdağ) Halk Oyunlarında kullanılan vücut hareketlerinin analizinin yapılması kullanılan yürüme, koşma, sekme, sıçrama gibi hareketlerin incelenmesi ve Trakya'da oynanan oyunların karşılaştırılarak kültürel ve sportif hareket eğitimine katkı sağlanması amaçlanmaktadır. Bu araştırmada yer almanız öngörülen süre 2 (iki) saat olup, araştırmada yer alacak gönüllülerin sayısı 50 (elli) kişidir.

Bu araştırma ile ilgili olarak uygulamalarda rahat hareket edebileceğiniz kıyafetler giymek ve uygulamalar esnasında doğabilecek aksaklıklara karşı korumak sizin sorumluluklarınızdır.

Bu araştırmada sizin için hiçbir tehlikesi ve rahatsızlık veren sonuçları olmayan bazı uygulamalar yapılacaktır. Bu uygulamalar sonucunda ortaya çıkacak veriler kişisel olarak size bir yarar sağlamasa da toplu olarak ele alınacak, sonuçlar Trakya Bölgesine ait bazı verilerin elde edilmesine yardımcı olabilecektir.

Araştırmaya bağlı bir zarar söz konusu olduğunda, bu durumun tedavisi sorumlu araştırıcı tarafından yapılacak, ortaya çıkan masraflar araştırmacı Nilay ARDA tarafından karşılanacaktır. tarafından karşılanacaktır. Araştırma sırasında sizi ilgilendirebilecek herhangi bir gelişme olduğunda, bu durum size veya yasal temsilcinize derhal bildirilecektir. Araştırma hakkında ek bilgiler almak için ya da çalışma ile ilgili herhangi bir sorun, istenmeyen etki ya da diğer rahatsızlıklarınız için 0 284 236 04 36 no.lu telefondan Yrd. Doç. Dr. İlhan TOKSÖZ'e ulaşabilirsiniz.

Bu araştırmada yer almanız nedeniyle size hiçbir ödeme yapılmayacaktır

Bu araştırmada yer almak tamamen sizin isteğinize bağlıdır. Araştırmada yer almayı reddedebilirsiniz ya da herhangi bir aşamada araştırmadan ayrılabilirsiniz; bu durum herhangi bir cezaya ya da sizin yararlarınıza engel duruma yol açmayacaktır. Araştırıcı bilginiz dahilinde veya isteğiniz dışında, uygulanan tedavi şemasının gereklerini yerine getirmemeniz, çalışma programını aksatmanız veya tedavinin etkinliğini artırmak vb. nedenlerle sizi araştırmadan çıkarabilir. Araştırmanın sonuçları bilimsel amaçla kullanılacaktır; çalışmadan çekilmeniz ya da araştırıcı tarafından çıkarılmanız durumunda, sizle ilgili tıbbi veriler de gerekirse bilimsel amaçla kullanılabilecektir.

Size ait tüm tıbbi ve kimlik bilgileriniz gizli tutulacaktır ve araştırma yayınlansa bile kimlik bilgileriniz verilmeyecektir, ancak araştırmanın izleyicileri, yoklama yapanlar, etik kurullar ve resmi makamlar gerektiğinde tıbbi bilgilerinize ulaşabilir. Siz de istediğinizde kendinize ait tıbbi bilgilere ulaşabilirsiniz.

Çalışmaya Katılma Onayı:

Yukarıda yer alan ve araştırmaya başlanmadan önce gönüllüye verilmesi gereken bilgileri okudum ve sözlü olarak dinledim. Aklıma gelen tüm soruları araştırıcıya sordum, yazılı ve sözlü olarak bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Çalışmaya katılmayı isteyip istemediğime karar vermem için bana yeterli zaman tanındı. Bu koşullar altında,bana ait tıbbi bilgilerin gözden geçirilmesi, transfer edilmesi ve işlenmesi konusunda araştırma yürütücüsüne yetki veriyor ve söz konusu araştırmaya ilişkin bana yapılan katılım davetini hiçbir zorlama ve baskı olmaksızın büyük bir gönüllülük içerisinde kabul ediyorum.

Bu formun imzalı bir kopyası bana verilecektir.

Gönüllünün,
Adı-Soyadı:
Adresi:
Tel.-Faks:
Tarih ve İmza:

Velayet veya vesayet altında bulunanlar için veli veya vasinin,
Adı-Soyadı:
Adresi:
Tel.-Faks:
Tarih ve İmza:

Açıklamaları yapan araştırmacının,
Adı-Soyadı: Nilay ARDA
Görevi: Yüksek Lisans Öğrencisi
Adresi: Trakya Üniversitesi Kırkpınar Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu
Tel.-Faks: 0284 236 04 36 236 04 35
Tarih ve İmza:

T.C.
TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
TIP FAKÜLTESİ
ETİK KURUL KARARLARI

Tutum Sayısı: 01 Karar Tarihi: 23.01.06

8-Trakya Üniversitesi Tıp Fakültesi Etik Kurulu 23.01.2006 tarihinde; **"Trakya Yöresi Halk Oyunlarında Kullanılan Vücut Hareketlerinin Karşılaştırılması"** adlı TÜTFEK 2006/07 protokol no'lu Yüksek Lisans Öğrencisi Nilay ARDA'nın tez çalışmasını incelemek üzere toplandı. Doç.Dr.Betül UĞUR ALTUN, Doç.Dr.Betül BİNER ORHANER, Doç.Dr.Dilek MEMİŞ izinli olmaları nedeniyle toplantıya katılamadı ve çalışmanın incelenmesine geçildi.

Yapılan inceleme sonunda çalışmanın Üniversitemiz Kırkpınar Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulunda yapılacağı, Yrd.Doç.Dr.İlhan TOKSÖZ'ün yürütücüsü olduğu; araştırma protokolünün amaç, yaklaşım, gereç ve yöntemler dikkate alınarak incelenmesi sonucunda; Helsinki Deklerasyonu Kararlarına, Hasta Hakları Yönetmeliğine ve etik kurallara uygun olarak hazırlandığına ve yapılabileceğine mevcudun oybirliğiyle karar verildi.

Doç.Dr.Dikmen DÖKMECİ
BAŞKAN
Farmakolog

Doç. Dr. Betül BİNER ORHANER
Üye
Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Uzmanı
İzinli

Doç. Dr. Dilek MEMİŞ
Klinisyen Üye
Anesteziyoloji Uzmanı
İzinli

Doç.Dr.Betül UĞUR ALTUN
Klinisyen Üye
İç Hastalıkları Uzmanı
İzinli

Yrd.Doç.Dr.Ümit Nusret BAŞARAN
Klinisyen Üye
Çocuk Cerrahisi Uzmanı

Yrd.DoçDr.Hakan ERBAŞ
Üye
Biokimya Uzmanı

Yrd. Doç. Dr. Ufuk USTA
Üye
Patoloji Uzmanı

Emine SAKMAN
Eczacı