

OYUNLARIN ÇOCUKLARIN GELİŞİMİNE KATKILARI VE GAZİANTEP ÇOCUK OYUNLARI*

Cengiz GÖKŞEN**

Özet

Çocuklar fiziksel yönden olduğu gibi, psikolojik ve zihinsel bakımdan da yetişkinlerden farklıdır. Onların kendilerine mahsus bir dünyaları vardır. Olaylara bakışları, olayları değerlendirişleri, hayalleri kendilerine mahsustur. Bu bağlamda, çocukların en temel ihtiyaçlarından biri oyundur. Bu ihtiyaca bağlı olarak, dünyanın neresinde olursa olsun, çocuğun olduğu her yerde oyun vardır. Oyun, âdeta çocuğun hayatının gayesidir. Gaziantep ve çevresindeki çocukların da çeşitli oyunlar oynadığını görmekteyiz. Bu çalışmada, oyunların çocukların fiziksel, ruhsal, zihinsel ve sosyal gelişimlerine olan katkıları ve bu bağlamda birey ve toplum hayatındaki önemi üzerinde durulmuş; Gaziantep ve çevresinde çocuklar tarafından oynanan 35 çocuk oyununa yer verilmiştir. Böylece hızla gelişen teknoloji karşısında, her gün biraz daha kaybolmaya yüz tutan Gaziantep geleneksel çocuk oyunları kayıt altına alınmıştır. Sonuç olarak oyunların çocuklar için temel bir ihtiyaç olduğu belirtilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, oyun, Gaziantep.

CONTRIBUTIONS OF GAMES IN CHILD DEVELOPMENT AND GAZİANTEP CHILDREN'S GAMES

Abstract

Both physically and psychological as well as mentally, children are different from adults. They have their own particular world. In this world, they have their own perspectives evaluations, dreams and needs related to events. In this context one of children's needs is game. Connected to this need wherever there are children in the world there are also games. Game is, so to speak, purpose of a child's life. We see children play different games in Gaziantep and its surroundings. In this study, mental and social contributions of games in children games and in this context their importance in social life are dealt with and 35 games which are played by children are dealt with. For this purpose traditional children's games which are disappearing because of rapid technological, were became bound by restrictions. As a result it is emphasised that games are basic need for children.

Keywords: Child, game, Gaziantep.

Ø. Giriş

Çocuklar fiziksel yönden olduğu gibi, ruhsal ve zihinsel bakımdan da yetişkinlerden farklıdır. Bu farklılıktan olsa gerek ki hayatının bu döneminde olan kişilere “çocuk” diye ayrı bir isim verilmiştir. Oysa insan hayatındaki çeşitli dönemler gibi, çocuk veya çocukluk da bir

* Uluslararası Gaziantep Araştırmaları (Sözlü Kültür, Dil ve Edebiyat) Sempozyumu'nda (10-12. 04. 2008 Gaziantep) sunulan **Gaziantep Çocuk Oyunları** adlı bildirinin gözden geçirilmiş şeklidir.

** Doç. Dr., Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, goksenc33@yahoo.com

dönemdir. Türkçe Sözlük'te çocuk, *küçük yaştaki oğlan veya kız; soy bakımından oğlan veya kız evlat; bebeklik ile ergenlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız, uşak* (TDK, 2005, s. 444) olarak tanımlanmaktadır. Diğer kaynaklarda da benzer ifadeler bulunmakta olup, genel olarak 0-16 yaş arasındaki ergenlik çağına girmemiş kız ve erkeklere çocuk denmektedir (Gülyüz, 2006, s. 5; Yalçın ve Aytaş, 2003, s. 13). Çocuk denilen kişilerin, kendilerine mahsus bir dünyaları, hayalleri, olaylara bakışları, değerlendirmeleri ve anlayış biçimleri vardır. Yetişkinlerden ayrılan en belirgin özelliklerinden biri, bu yapılarıdır.

Çocuklar, kendilerini yetişkinlerden farklı kılan, fiziksel, ruhsal, sosyal ve zihinsel ihtiyaçlarının bir kısmını kendi kendilerine karşılayabilirken, bir kısmında desteğe ihtiyaç duyarlar. Bazı ihtiyaçlarını kendi başlarına karşılamalarını sağlayan en önemli vasıtalarından biri ise oyundur. Öyle ki oyun, çocuğun beslenmeden sonra en temel ihtiyaçlarının başında gelir. Bundan dolayıdır ki çocuk, hemen her hâl ve şart altında, ne yapar yapar oynayacak bir şeyler ile oynayacak bir yer ve zaman bulur. Oyun, onun hayatının tuzu biberidir. Bu ihtiyaca bağlı olarak, dünyanın neresinde olursa olsun, çocuğun olduğu her yerde oyun vardır ve âdeta hayatının gayesidir.

Sol'un da belirttiği gibi, Türk kültürü geçmişten günümüze, çocuk oyunları bakımından bölgeler bazında bile ciddi bir zenginliğe sahiptir. Bu zenginlik, oyunların temelinde yatan inanç, düşünce ve yaratıcılığın hâlâ devam ettiğini göstermektedir (http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/selma_ergin_bolvadin_oyunlar.pdf 18.04.2013; Sol, 2005, s. 141). Bu bağlamda, Gaziantep ve çevresinde de çeşitli çocuk oyunları oynanmaktadır. Bu çalışmada, oyunların çocukların gelişimine katkıları yanında, Gaziantep ve çevresinde çocuklar tarafından oynanan otuz beş oyun ele alınmıştır. Böylece oyunlar, çocukların fiziksel, ruhsal, zihinsel, sosyal ve dil gelişimleri ile birey ve toplum hayatına sağladıkları katkılar açısından değerlendirilmiş ve hızla gelişen teknoloji karşısında her gün biraz daha kaybettiğimiz kültürel değerlerimizden olan Gaziantep geleneksel çocuk oyunlarından bazıları kayıt altına alınmıştır.

Çalışmada 35 oyun ve 4 sayısmaca yer almaktadır. Şüphesiz ki Gaziantep ve çevresinde oynanan çocuk oyunlarının tamamı bunlar değildir. Özellikle kırsal kesimlerde canlılığını sürdüren veya yeni yeni ortaya çıkan birçok çocuk oyunu bulunduğu muhakkaktır.¹ Bu

¹ Gaziantep Üniversitesi Beden Eğitimi ve Yüksek Okulu Öğretim elemanlarından Ömer Tarkan Tuzcuoğulları Uluslararası Gaziantep Araştırmaları (Sözlü Kültür, Dil Ve Edebiyat) Sempozyumu (10-12 Nisan 2008 Gaziantep) "Gaziantep İlinde Barak Köylerinde Karşılıklı Oynanan Toplu Mücadele Oyunu: Höl" bildirisini sunarken Baraklar

çalışmada yer alan oyunların hemen hepsi Dr. Doğan KAYA tarafından şahsi arşivinden bize ulaştırılmıştır. Bu katkılarından dolayı kendilerine teşekkür etmeyi borç bilirim. Oyunlar, öğrencilere verilen derleme ödevleri vasıtasıyla sözlü kaynaklardan derlenmiştir². Çeşitli yazılı kaynaklarda bulunan³ (Özdemir, 2006; Oğuz ve Ersoy, 2005) Gaziantep çocuk oyunları çalışmaya dâhil edilmemiştir.

Çalışmada yer alan 35 çocuk oyunu kendi içinde, *Topla oynananlar, Taşla oynananlar, Kaçma ve yakalama şeklinde oynananlar, Kâğıt kalemlle oynananlar, Mendille oynananlar, Çeşitli eşyalarla oynananlar, Ev ve düğün oyunları, Bir şey bulmaya dayanan oyunlar ve Diğerleri* şeklinde dokuz başlık altında tasnif edilmiştir. Yukarıda belirtildiği üzere, çevrede oynanan oyunlar sadece bunlar değildir. Örneğin, daha çok kız çocuklarının oynadığı ip oyunları ile ilgili neredeyse hiç örnek yoktur. Erkek çocukların oynadığı bilye oyunları da aynı durumdadır. Çalışmada yer alan oyunların büyük çoğunluğu kız ve erkek çocukları tarafından birlikte oynanabilen oyunlardır.

Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları

Oyun, Türkçede değişik anlamlarda kullanılan bir kelimedir. TDK tarafından hazırlanan **Türkçe Sözlük**'te oyun, *vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, kumar, şaşkınlık uyandırıcı hüner, tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma* (2005, s. 1526) şeklinde açıklanmıştır.

And'a göre, oyun kelimesinin kökeni Şamanlıktan gelmektedir ve Türkçenin en eski sözcüklerinden biridir. Geçmişte oyun, şamana ve şaman töreninin tamamına verilen addır. Oyun sözcüğünün çeşitli anlamları düşünüldüğünde, bunların hemen pek çoğunun şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğelerde içerildiği görülür (And, 2003, s. 37).

arasında oynanan yüzlerce çocuk oyunu derlediklerini belirtmişti. Ayrıca bu çalışmanın hazırlanmasından sonra Gonca Tokuz tarafından Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde *Gaziantep Çocuk Oyunları Üzerine Halkbilimsel Bir İnceleme* (Gaziantep 2011) yüksek lisans tezi hazırlanmıştır. Tokuz, çalışmasında 250 çocuk oyunu metnini incelemiştir (Tokuz, 2011, s. V). Tokuz incelemesinin 36-45. sayfaları arasında bugüne kadar Gaziantep çocuk oyunları ile ilgili olarak yapılan çalışmalar hakkında bilgi vermiştir.

² 2005 yılında İslam Koç, CebraİL Ağaoğlu ve Zeynep Nur Yüncüoğlu tarafından yapılan Gaziantep çocuk oyunları ile ilgili derleme ödevleridir.

³ Özdemir'in *Türk Çocuk Oyunları* adlı iki ciltlik çalışmasının *Türk Çocuk Oyunları Kataloğu* olan ikinci cildinde çeşitli yazılı kaynaklardan alınmış Gaziantep ve çevresine ait 13 çocuk oyununa (38, 92-93, 148, 156, 166-167, 168, 174-175, 191, 212, 261, 270, 367, 421-422) yer verilmiştir. Oğuz-Ersoy tarafından hazırlanan *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları* adlı çalışmada da beş oyun (12, 22, 25-26, 77, 133) bulunmaktadır.

Oyun kelimesi zamanla şaman ve şamanın yönettiği tören yerine, şamanın yaptığı eylemin adı hâline gelmiştir. Bunun yanında, şamanın adı olmanın yanı sıra türlü anlamları da günümüze kadar getirmiştir. Kelimenin kazandığı anlamların ortak noktasını ise çeşitli akıl ve beden hünerlerine dayalı hareketler oluşturmaktadır. Yani oyun kelimesinde mutlak surette bir akıl ve beden becerisi vardır (Çolak, 2009, s. 13).

Boratav'a göre *oyun, çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin -günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında- herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir. Bunlar: cirit, güreş, horuz dövüşü, saklambaç, bilye, topaç, aşık... gibi. Oyun çocuğun yemek yemesi, uyuması, okulda ve evde ders saatleri dışında hemen hemen bütün yaşamını kapsar; arkadaşı ile itişip kakışması, tek başına bir bahçenin bir başından bir başına koşması, merdiven tırabzanlarında kayması birer oyundur* (1994, s. 232-233). Dönmez'e göre ise oyun, *belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir* (1992, s. 12-13).

Oyunların çocuklar için en önemli özelliklerinden biri, eğlendirirken eğiten ve dinlendiren yanlarının olmasıdır. Çalışmamıza konu olan oyunları, çocuğa bireysel olarak sağladıkları katkılar açısından değerlendirecek olursak, hareket ağırlıklı olduklarını, paylaşmayı öne çıkardıklarını, düşünmeyi ve çözüm üretmeyi esas aldıklarını söyleyebiliriz. Buradan hareketle, oyunların, her gün biraz daha az oynatmaya çalıştığımız çocukların gelişimlerine olan katkıları üzerinde durabiliriz.

“Oynamayan tay at olmaz” diye bir atasözümüz var. Dört kelimelik bu cümleyle çocuğun her türlü gelişimiyle oyun arasındaki ilişki kısa fakat net bir şekilde anlatılmıştır. Bir attan en çok beklenen hızlı olmasıdır. Tay iken sağa sola koşup oynamayan at, büyüyünce, yani at olunca da hızlı hareket edemez. Bir insandan beklenen de çalışkan, dürüst, çevresiyile barışık vs. olmasıdır. Tayın istenilen özelliklere sahip bir at olabilmesi için nasıl oynaması gerekiyorsa, çocuğun da istenilen özelliklere sahip bir kişi olabilmesi için oynaması gerekmektedir. Elbette çocuk tay değildir. Oyunla kişinin fiziksel, ruhsal, bilişsel, duyuşsal, sosyal kısaca hemen her türlü gelişimi arasında doğrudan bir ilişki, bir etkileşim vardır.

Yörükoğlu'na göre oyun, çocukların baş uğraşısı ve en önemli işidir. Montaigne'nin dediği gibi, çocukların oyunu oyun değil, onların en ciddi uğraşısıdır... Çocuk oynadıkça duyuları keskinleşir, yetenekleri serpilir, becerisi artar. Çünkü oyun çocuğa en doğal öğrenme ortamıdır. Duyduklarını, gördüklerini sınavı denelediği, öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney odasıdır... Oyun, çocuğun toplumsal bir varlık olarak gelişmesinde en doğal ortam olup, kendi kişiliğini tanımasına ve kendini başkalarından ayıran özelliklerin farkına varmasına yardımcı olur. Oyun çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması için sevgiden sonra gelen ikinci önemli ruhsal besindir. Sevgiden yoksun bir çocukluk gibi, oyunsuz bir çocukluk da düşünülemez. Sevgiyi insan yavrusunun bereketli toprağı olarak düşünürsek, oyun da onun ışığı ve suyudur. Çocuk ruh sağlığı, sevilme ve oynamaktır (Yörükoğlu, 2004, s. 66-72).

Cirhinlioğlu'na göre de oyun, çocuğun gelişimi için en vazgeçilmez unsurlardan olup, çocuğun fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal yönden gelişimini sağlayan önemli araçlardan biridir. Çocuğun büyümesi ve sağlıklı bir şekilde gelişmesi için beslenme ve sevgi kadar gereklidir. Çocuk, oyun aracılığı ile üzüntülerini, kaygılarını, düşmanlıklarını, sevgilerini, kıskançlıklarını, hayallerini, iç çatışmalarını, düşüncelerini ifade eder. Oyun, çocuğun kendini tanımasına ve kendini başkalarından ayıran özelliklerinin bilincine varmasına yardımcı olur. Özellikle evcilik oyunları, hayal ve taklit oyunları ve çeşitli meslekleri dramatize etme gibi oyunlar, çocuğa sosyal gelişim yönünden önemli katkılar sağlar. Çocuk, oynarken diğer insanlarla iletişim kurmayı, paylaşmayı, iş birliği ve yardımlaşmayı, birlikte problemleri çözmeyi öğrenir. Sosyal kuralları ve etik değerleri oyun yoluyla daha kolay kazanır... Diğer çocuk ya da çocuklarla birlikte olmanın zevkini tadarken, onlarla oyun oynamak istiyorsa, onlarla geçinmenin yollarını keşfetmesi gerektiğini kavrar. Ayrıca, oyun yolu ile yapılan etkinlikler hem el-parmak gibi küçük kasların, hem de bacak, kol gibi büyük kasların gelişimini destekler. Özellikle fizik gücü gerektiren oyunlar (koşma, atlama, tırmanma vb.) vücut sistemlerini çalıştırarak büyümeye yardımcı olur. Ayrıca ifade kabiliyetini ve görme, işitme, tatma koklama duyularını geliştirir (2001, s. 167-168).

Aral'a göre, çocukların eğitiminde en etkin yol olan oyun, gerçek bir eğitim aracı olup okulöncesi dönem ve okul yılları boyunca kazanılan bilgilerin kuşaktan kuşağa taşınmasını sağlar. Çocuk, yaşam için gerekli olan davranış, bilgi ve becerileri oyun içerisinde kendiliğinden öğrenir. Aynı zamanda, çocuk, oyun içinde kendi çevresi ile uzlaşmayı, sosyal yaşama uyum sağlamayı, hakkını savunmayı, başkalarının hakkına saygı göstermeyi, iş birliği yapmayı ve paylaşmayı öğrenir ve böylece sosyalleşir (Anılan vd., 2004, s. 3; Aral, 2000).

Çolak'a göre oyunlar çocukların beden, ruh, fikir ve içtimai dünyasını düzenler. Çocuğun yetişmesi, gelişmesi ve topluma kendisini kabul ettirmesinde oyunun rolü büyüktür. Onun dünyasını ören ve geleceğini şekillendiren oyunlardır. Çocuk her şeyi, hatta hiç kimsenin öğretmeyeceği bilgileri, becerileri, tecrübeleri ve davranışları oyun yoluyla öğrenir (2009, s. 16).

Yardımcı ve Tuncer'e göre de oyun, çocuğun hayatının bir parçasıdır. Evde, sokakta, bahçede, parkta, bulabildiği her yerde çocuk oyun oynar. İnanç ve çevre koşullarından kaynaklanan yasaklamalar da çocuğun oyun oynamasını engelleyemez... Oyun çocuklarda ifade edebilme, anlatma yetisinin gelişmesine büyük katkı sağlar. Oyun ortamı çocuğun en özgür ortamıdır. Bu özgür ortam ise çocuğun zekâ gelişimine etki eder (Yardımcı Tuncer, 2002, s. 150).

Oyun, çocuğun kişilik gelişimi yanında, sosyal ve kültürel gelişimine de katkı sağlayan önemli bir unsurdur. And'ın belirttiği gibi, kültüre bir geçiş ve yetişkinler dünyasına katılımı sağlayan önemli bir yoldur (And, 1979, s. 43). Sol'un Adler'den aktardığına göre, oyun, psikolojik açıdan çocuğun ruhunun, hayal gücünün ve becerilerinin gelişimine katkıda bulunarak, gelecekteki hayatı için hazırlık yapmasına olanak sağlar. Oyun oynayan bir çocuğun, çevresi ve oyun arkadaşları ile ilişkisinin nasıl olduğu ve onlara karşı takındığı tavır rahatlıkla gözlemlenebilir. Kısacası oyun, çocuğun yaşam karşısındaki tutumunu ele verir. Pedagojik yönden konuyu ele alanlar, oyun oynamaktan kaçan çocukların ruhsal gelişimlerinde her zaman bir aksaklık olduğunu ve çocuklardaki toplumsallık duygusunun kapsamını büyük bir kesinlikle belirlemeyi sağlayabilecek tek şeyin oyunlar olduğunu vurgulamaktadır (Sol, 2005, s. 140; http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/selma_ergin_bolvadin_oyunlar.pdf).

Sevinç'e göre ise oyun, çocuğun mutluluk ve heyecanını, taklit yeteneğini, hayal gücünü, olaylara aktif katılımını, inisiyatif kullanma ve karar verme yetisini, üretim ve yaratıcılığını, özgüvenini, başka kişilerle iletişimini, empati kurma ve kendini tanıma kabiliyetini; hoşgörü, paylaşma, kabullenme duygusunu, kurallara uyma, problemlerine çözüm getirme, belli bir disiplin içinde düşünme, cinsiyetiyle özdeşim kurma, çeşitli toplumsal rolleri benimseme, araştırma, uzlaşma, kendilik değerlerini oluşturma, kendini ifade etme, sorumluluk duyma, risk alma, bildiklerini organize etme, şahsi yeteneklerini geliştirme, karar verme ve bunun sonuçlarına katlanma, ritim duygusu gibi zihinsel ve fiziksel çeşitli becerilerini birçok yönden geliştirir (Sevinç, 2004, s. 28-32). Kısacası çocuk, oyun içinde hareket eder, düşünür, karşılaştığı sorunlara çözüm üretir; birçok şeyi paylaşır; birlikte hareket etmeyi, plan program

yapmayı, başkalarının haklarına saygıyı öğrenir; bir şeyleri başarmanın ve paylaşmanın verdiği hazla ruhsal tatmin yaşarken, daha büyük başarılarla ulaşmak için kendine güveni artar. Oyun oynarken hedefine ulaşamayan çocuğun duyguları kamçılanır, bir sonraki oyunu kazanmak için daha çok çalışır. Böylece başarmak için çalışmanın gerekliliğini kavrar. Bütün bu etkilerin sonucu olarak, çocukla oyun arasında samimi ve karşılıksız bir ilişki vardır. Oyun oynayan çocuk, kutsal bir ayin gerçekleştirircesine trans hâlinde ve dış etkilerden arınmış durumdadır.

Çocuğun her türlü gelişimine katkısı olmasına ve birçok kişinin bunların farkında olmasına rağmen, çocukların oyun oynamaları veya oynamak istemeleri karşısında çoğu zaman takınılan tavır pek de olumlu değildir. Çünkü yetişkinlerin gözünde oyun, çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır (Yörükoğlu, 2004, s. 66). Bu anlayışın bir sonucu olarak, isteyerek veya istemeyerek çocukların oyun alanları her gün biraz daha daraltılmaktadır.

Froebel'e göre, çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür ve olgunlaşır. İnsanların en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir (Bayrak, 1998, s. 14). Oyun, çocuğu hayata en iyi şekilde hazırlayan informal bir eğitim alanıdır.

Birçok kalıcı dostluklar çocukluktaki oyun arkadaşlığıyla, bir başka deyişle oyunların vesile olmasıyla başlamıştır. Toplum içindeki sosyal barışın en önemli dinamiklerinden biri komşuluk ve bunun vesilesiyle gerçekleşen sokak, mahalle arkadaşlığı ilişkisi değil midir? Herkesin çocukluğunda kendisinin olarak benimsediği veya kendisine ait gördüğü ilk yer, sokağı, mahallesi, köyü, kasabası değil midir? Bu aidiyet olgusunu bize veren bir sokağın, mahallenin, köyün veya kasabanın herhangi bir evinde yaşanmışlardan çok, bu yerlerin yolunda, sokağında, okulunda, bağında, bahçesinde, parkında, tarlasında paylaştıklarımız değil mi? Yıllar geçer, mekânlar, sosyal statüler, imkânlar değişir; fakat birbirimize olan ilgimiz, sevgimiz değişmez. Bu bağlılığın altında çocukken oynadığımız oyunlarda paylaştıklarımız yatmıyor mu?

Yıllardır dünyanın birçok ülkesinden gelen çocukları 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nda ülkemizde misafir ediyor, oyunun evrensel dili etrafında buluşturuyoruz. Bu çocuklar, ülkelerine ait çeşitli oyunları oynayarak gösteriler yapıyorlar. Bu vesile ile gelecekte birer barış elçisi olmasını umut ettiğimiz, farklı coğrafyalardan, kültürlerden, milletlerden gelen binlerce çocuğun, aynı duyguları paylaşmasını sağlıyoruz. İstenilirse bütün insanların aynı duyguyu, aynı mutluluğu paylaşabileceğini göstererek, bu duygu ve düşüncelerle bundan sonraki hayatlarına bakmalarını ve yön vermelerini umuyoruz. Bunların hepsini bize sağlayan da oyundur.

Son zamanlarda eğitimin en temel hedef ve amaçlarından biri, çocukların sosyalleşmesini sağlamaktır. Çünkü gittikçe yalnızlaşan, kendinden başkasını düşünmeyen, çevresinde olan bitenlere karşı son derece duyarsızlaşan bir nesil var. Bu tür olumsuzlukları düzeltmek için biraz kendimize bakmamız ve kendi çocukluğumuza dönmemiz, en azından anne babalarımız kadar, bizim de çocuklarımıza ve birbirimize güvenmemiz yeterli olacaktır. Dört duvar arasına sıkışmış, kendinden başka kimseyle bir şey paylaşmadan büyüyen çocuklar, okullarda birbirlerine karşı hiç de iyi şeyler beslemiyorlar. Son dönemde okullarımızda artan cinayetlerin, kavgaların ve gençlerin kendilerine zarar vermeye yönelik yaptıkları davranışların altında yatan en önemli sebeplerden biri bu olsa gerektir.

Günümüzün yetişkinleri zaman zaman bugünkü çocukların sahip olduğu imkânlarla kendi dönemlerini karşılaştırır, maddi ve manevi çeşitli sıkıntılar içinde geçen çocuklukları için üzülür, çocukluklarını doyasıya yaşayamadıklarından, şimdiki çocukların doyumsuz, umursamaz, duyarsız, beceriksiz, savurgan, bencil, kendine güveninin yetersiz olduğundan yakınır. Oynayarak geçirdikleri zamanı karşılaştırdıklarında ise çok daha iyi durumda olduklarını görürler. Onlar, bugünün çocukları kadar rahat değildiler, temiz ve yeni şeyler giyemiyor, para harcayamıyor, çeşitli yiyecekler yiyemiyor, teknolojiyi kullanamıyor, gezemiyorlardı. Ama çocukluklarını yaşayabiliyor, yani oyun oynayabiliyorlardı. Birçok konuda onlara güveniliyor, onlar da birçok konuda kendilerine güveniyordu. Dağlar, bayırlar her yer oyun alanları, ellerine geçen her şey oyuncakları olabilirdi. İster çeşme başında, ister sığır veya davar peşinde, ister mahalledeki boş bir tarlada, üç-beş çocuk bir araya geldiğinde mutlaka oynanacak bir oyun bulunurdu.

Yeni yetişen nesil bir taraftan öz güvenini yitirirken, bir taraftan da her gün biraz daha saldırganlaşmakta, hırçınlaşmakta ve bencilleşmektedir. Elinde olan hiçbir şeyi başkasıyla paylaşmamakta, kendinden başkasını düşünmez hâle gelmekte, kendisi dışındaki herkesi ötekileştirmekte, maddeten ve manen rahat ve huzurlu bir şekilde yaşayabilmemiz için binlerce yıllık bir süreçte teşekkül etmiş, toplumsal dinamiklerimizin temelini oluşturan değerlerimizi hiçe saymaktadır.

Çocuklarımıza çocukça yaşama alanlarını dar eden, diğer bir deyişle çocukların çocukluklarını yaşayacağı ortamları yok eden, onların çocukluğunu çalan bizler, daha çok çocuklarımızın geleceği endişesiyle, Çağlar'ın da belirttiği gibi çocukluğu tüketiyoruz. Çocuk için tasarlanan kitaplar, modern oyuncaklar, lunaparklar, apartman odaları tam bir hayal kırıklığı ve mutsuzluktur (Çağlar, 2005, s. 53). Böyle olmasaydı, çocuğumuza ne verirsek verelim birkaç

dakika içinde bir başka şey ister miydi? Mutlu olan bir insan mutluluğu bırakıp başka şeyler peşinde koşar mı? Akşama kadar aç-susuz sokakta oynayan çocuğun aklına hiç ekmek-aş geliyor mu?

Aklımıza şehir merkezlerinin çeşitli yerlerine kurulan çocuk parkları, büyük alışveriş merkezlerindeki oyun alanları, anaokulları ve kreşlerdeki oyun salonları ve bu amaçla gerçekleştirilen çeşitli etkinlikler gelebilir. Ancak buralar sınırları belli yerlerdir ve bu sınırlar çocuklar tarafından değil, bir başkası, yani bizler tarafından çizilmiştir. Bu tür yerlerde, çocuğun neyi nasıl yapacağı bellidir. Kararlar önceden verilmiştir, çocuğa sadece oynamak, istenilen davranışları sergilemek ve uyulması gereken kurallara uymak düşer. Yani çocuk, özgür ve üretken değildir. Oysa çocukların kendi kurduğu oyunlarda, kurallar çok daha esnektir. Her kararı çocuklar verir. Böyle bir faaliyette çocuk düşünen, üreten, sorumluluk alan bir bireydir. Bugünkü uygulamamızda ise sadece bir figürandır. Güya, çocuklarımızın iyiliği için onlarla ilgili oyun kararını bile biz veriyoruz. Çocuklarımızın kendisi olmalarına bir türlü izin vermiyoruz.

Oyun, çocuk olsun, yetişkin olsun, kişisel isteğe bağlı olarak gelişen ve gerçekleştirilen bir eylemdir. Yani, oyun oynarken gönüllülük esastır. Başkası istediği için gerçekleştirilen bir oynama eyleminde, yapılan sadece roldür. Kişi veya çocuk, böyle durumlarda fiziksel olarak oyuna katılsa bile, zihinsel yönden bir katkısı olmadığı gibi, ruhsal açıdan da bir haz almaz.

“Millet”in tanımı yapılırken veya milleti meydana getiren unsurların neler olduğu söylenirken, öne çıkarılan unsurlardan ikisi, “ortak bir geçmişe sahip olmak” ve “ülkü birliği”dir. Bunlar, aynı zamanda bir milleti ve devleti ayakta tutan en önemli unsurlardan ikisidir. Oyun oynayan çocuklar arasındaki ilişkiyi düşündüğümüzde, toplumun fertleri arasında ortak yaşantıların ve ülkü birliğinin ilk gerçekleştiği yerlerin oyun alanları, birliği sağlayanın da oyun olduğunu söyleyebiliriz. Oyunların fert, toplum, millet ve devlet hayatına en önemli katkısı budur, diyebiliriz.

Çocuklarımızı oyundan alıkoymamızın en önemli nedenlerinden biri, onlara iyi bir gelecek hazırlamak düşüncemize bağlı olarak, eğitimsel faaliyetlere haddinden fazla yoğunlaşmamızdır. Okul, dershane ve ev üçgenine sıkıştırdığımız çocuklarımızla yeteri kadar ilgilenemediğimiz gibi, onların, belirttiğimiz üç mekân dışına çıkıp başkalarıyla ilişki kurmasına, dış dünyayı tanımasına da imkân vermiyoruz. Oysa baştan beri çocuğa sağladıklarıyla ilgili olarak söylediklerimizi dikkate aldığımızda, oyunun, çocuğun sağlıklı bir

gelişim göstermesi açısından elzem olduğunu görmekteyiz. Eğitim insan hayatında elbette önemlidir ve vazgeçilmezdir. Ancak beden veya ruh sağlığı bozulmuş bir kişiyi ne kadar eğitebilir ve ondan ne kadar verim alabiliriz.

Huizinga, oyunun kültürün temeli (Özdemir, 2006, s. 15) olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda, çocukların oynadığı oyunlar, ister büyükler isterse küçükler tarafından ihdas edilmiş olsun, ait olduğu toplumun değer yargılarıyla çelişmediğini, bu sayede çocukların kendi sosyal ve kültürel değerlerini yaşayarak öğrendiklerini söyleyebiliriz.

Oyunun çocukların sosyokültürel gelişimlerdeki en önemli katkılarından biri de çocukların dil becerilerini geliştirmesidir. Oyunların başında eş seçimi için yapılan sayışmacalar ve bazı oyunların içindeki tekerlemeler çocukların diksiyonları açısından fevkalade önemlidir. Bunun yanında çocuk oyun içinde hakkını ararken, kendini savunurken duygu ve düşüncelerini en inandırıcı ve samimi bir şekilde karşısındakilere anlatmaya çalışır. Bu vesile ile çocukların vücut dilini kullanma ve başkaları karşısında / yanında duruma göre nasıl konuşmaları gerektiğine dair konuşma becerileri gelişir.

Çalışmamıza konu olan Gaziantep ve çevresinden derlenmiş oyunlar sadece bu bölgede oynanan oyunlar değildir. Her bölgenin kendine has oyunları olduğu gibi, birçok bölgede oynanan, fakat adları farklı olan oyunlar da vardır. Gaziantep ve çevresinde oynanan çocuk oyunlarının da birçoğu ülkemizin değişik bölgelerinde aynı veya farklı adlarla, benzer şekilde oynanmaktadır (Özdemir, 2006, s. 438-439). Örneğin, en yaygın ve bilinen adı çelik-çomak olan oyun her yerde oynanmakla birlikte oynanış biçimi ve adı her yerde aynı değildir.

Sonuç

Sonuç olarak, ruhsal, fiziksel, sosyal ve kültürel yönden sağlıklı bir birey ve buna bağlı olarak sağlıklı bir toplum oluşmasını sağlayan en önemli unsurlardan biri çocukken oynanan oyunlardır. Gaziantep ve çevresinde çocuk oyunlarının birçoğu hâlâ canlı olarak yaşamaktadır. Bu oyunların görsel teknolojiler kullanılarak en kısa sürede kayıt altına alınması gerekir. Oyun oynayarak büyüyen çocuklar, kendilerini gerçekleştirmede, hayatta başarılı ve mutlu olmada diğerlerine göre daha şanslıdır. Oyunlar eğitim - öğretim faaliyetlerinin gerçekleştirilmesinde önemli bir destekleyici unsurdur. Bu sebepten, yetişkinlerin, özellikle de eğitilmiş kişilerin, çocukların oyun oynayarak büyümeleri konusunda daha hassas olması gerekmektedir. Bu durumun farkına varan eğitimciler ve yetkililer ülkemizde çocuk oyunları ile ilgili çeşitli eğitici programlar yapmakta, toplu yaşam alanlarında çocukların oynayabileceği mekânlar artırılmaya

çalışılmakta, çocuk oyunlarının unutulmamasını sağlamak ve yaygınlaştırmak için yarışmalar düzenlenmektedir.

Gaziantep ve çevresinden derlenmiş 35 çocuk oyunun metinleri şunlardır:⁴

A. Topla Oynanan Oyunlar

1. Ölme Eşeğim Yaz Gelsin⁵

Ölme eşeğim yaz gelsin oyunu, iki grup hâlinde erkekler arasında oynanan bir oyundur. Oyuna başlamadan önce grupların seçimi yapılır. Gruplar oluştuktan sonra hangi grubun ebe olacağı belirlenir. Bir taşın üzerine tükürülür, “Yaş mısın kuru musun?” diye grubu seçenlere sorulur. İki taraftan biri tercih yapar. Taş havaya atılır. Kimin seçtiği gelmişse diğer taraf ebe olur.

Ebe grubun oyuncuları birbirlerinden 2’şer, 3’er metre aralıklarla durur. Diğer gruptakiler onların sırtına biner. Üsttekiler, “Ölme eşeğim yaz gelsin, çayır çimen tez gelsin” diyerek ellerindeki plastik topu birbirlerine atarlar. Üsttekilerden biri topu düşürürse hemen inip kaçmaya başlar. Alttaki gruptan biri topla onlardan birini vurduğu zaman üstteki grup ebe olur. Eğer vuramazsa ebe olmaya devam eder.

2. Yakar Top⁶

Oyuncuların iki eşit gruba ayrılmasıyla başlar. Kız erkek birlikte oynanabilen bir oyundur. Bu işlemi yapmak için iki kişi seçilir ve karşı karşıya geçerler. Aralarındaki mesafenin herhangi bir sınırlaması yoktur. Birbirlerine adımlarıyla, sıra ile gelirler. Adımı diğerinin ayağına basan, ilk oyuncu seçme hakkını kazanır. Bir kazanan, bir diğeri oyuncuları seçerler. Eğer bir oyuncu arada kalırsa (artarsa) o da “ara böceği” olur ve iki takımda da oynar. Adım yarışmasında kazanan grup ortaya geçer. Diğer grup ise arası 8 metreyi bulan oyun alanının iki tarafına geçerler. İki taraftakiler de top ile ortadakileri vurmaya çalışırlar. Vurulan çıkar, kenardan grubunu destekler. Ortada kalanlar ise vurulmamaya çalışarak oyuna devam ederler. Ortadaki gruptan biri kalıncaya kadar oyuna devam edilir. Bir kişi kalırsa altılığa kalır. Yani 6 kez vurulmadan oynarsa, takım arkadaşlarını kurtarmış olur ve diğerleri de oyuna girer. Altılıқта yanarsa oyun diğer takıma geçer.

⁴ Bu oyunlardan ikisi tarafımızdan, Gaziantep’li bir öğrencimizden derlenmiş, 33 tanesi yukarıda da belirtildiği üzere Dr. Kaya’nın arşivinden şahsımıza gönderdiği öğrenci ödevlerinden elde edilmiştir. Bu yüzden oyunların derlendiği sözlü kaynakların adları değil, öğrenci ödevleri kaynak olarak belirtilmiştir.

⁵ Yusuf Çelik, Gaziantep, 22, öğrenci.

⁶ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

Bir de bu oyunun içerisinde “can kapma...” diye bir şey vardır. Eğer oyuncular kendini vurmak için atılan topu tutabilirse, bir canı olur ve o canla ya istediğini oyuna sokar, ya da biriktirip kendi vurulduğunda kullanır. Oyun kısaca böyledir. Sıkılana kadar, yorulana kadar böyle devam eder.

3. Yakala Top / İstop⁷

Bu oyun topun havaya atılıp kapılmasına dayanır. 5-6 kişiyle oynanabildiği gibi 10-15 kişiyle de oynanabilir. Kızların ve erkeklerin birlikte oynayabildiği bir oyundur.

Oyuna başlamadan önce bir kişi ebe seçilir. Ebe topu eline alır. Diğer oyuncular da gelip topun üstüne ellerini koyarlar. Ebe topu yukarı atar ve bir kişinin adını söyler. O kişi top yere düşmeden topu yakalamaya çalışır. Topu yakalayan kişi hemen bir başka kişinin adını söyler. Adı söylenen kişi topu yakaladığı sürece, oyun bu şekilde devam eder.

Adı söylenen kişi topu yakalayamazsa ebe olur ve yere düşen topu tuttuğu yerde istop diye bağırır. Bu kişinin topu tutmaya çalıştığı süre içinde diğer oyuncular ebenin kendilerini vuramayacağı kadar uzağa kaçmaya çalışırlar. Ebe istop dediğinde herkes olduğu yerde kalır. Kimse yerinden kıpırdamaz.. Yerinden oynayan ebe olur. Ebe bulunması zor olan bir rengi tercih ederek, istediği bir rengi seçer ve söyler. Söylediği anda diğer oyuncular tekrar harekete geçip o rengi bulmaya çalışırlar. Ebe de bu arada onları topla vurmaya çalışır. Vurursa ebe olma sırası vurduğu kişiye geçer; kimseyi vuramazsa tekrar ebe olur.

4. Orta Sıçan⁸

Orta sıçan, topla oynanan ve ortada olanın topu kapması esasına dayanan bir oyundur. Bu oyun daha çok erkekler arasında ve 5-10 kişiyle oynanan bir oyundur.

Oyuncular önce bir ebe seçer. Ebe olan kişi ortay geçer ve diğerleri onun etrafına çevrilir. Bu oyunun mekânının genişliği oyuncu sayısına göre değişir; oyuncu sayısı arttıkça mekânda genişler. Ebe olan kişi oyuncular topu ayaklarıyla birbirlerine atarken, atılan topa ayağıyla dokunmaya veya yakalamaya çalışır. Ebe topu dokunmak veya yakalamak suretiyle bir başka oyuncuya aktardığında ebelikten kurtulur. Top en son kimin ayağından çıkmışsa, o ortaya geçerek ebe olur. Oyuncular topu ebeye yakalatmamaya çalışır, ebe yanına geldiği anda topu karşıya, bir başka oyuncuya atarlar.

⁷ İslam Koç, 2005; Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

⁸ İslam Koç, 2005.

5. Yedi Kule / Yedi Taş⁹

Yedi taş, bir takım oyunudur. Yedi tane taşın üst üste dizilmesi ve oyuncuların topu atarak bu taşları yıkması esasına dayanır. Bu oyun en az 4-5 kişiyle oynanır. Kız ve erkek çocukların birlikte oynayabildiği oyunlardandır.

Oyuna başlamadan önce belli büyüklükte (el ayası veya el kadar) 7 adet yassı taş toplanır. Bu taşlar üst üste dizilir. Taşlar dizildikten sonra veya önce oyuncular eşlerini yani takımlarını seçerler. Eş seçimi iki kişinin karşılıklı olarak oyuncuları seçmesiyle yapılır. Taşlar dizildikten sonra, 2-3 metre ilerisine başlangıç çizgisi çizilir. Bu iki takımdan biri ebe olur. Ebe olan takım, oyun alanının konumuna göre, taşların arka kısmında dururken, oyuna başlayacak takım çizginin diğer tarafına geçer.

Oyuna başlayan takımın oyuncuları, sırayla topu dizili taşları devirmek için atarlar. Top değip de taşlar yıkılınca, yıkan tarafın oyuncuları sağa sola kaçışmaya başlar. Taşların başında bekleyen takımın oyuncuları, topla kaçanları vurmaya çalışır. Bu sırada kaçan takımın oyuncuları da gelip taşları tekrar dizmeye çalışır. Vurulan oyuncu taşları dizme hakkını kaybeder. Taşlar dizilmezse herkes vurulana kadar oyun devam eder. Ebe olan grup kuleyi tamamlamadan, yani yedi taşı tekrar üst üste dizmeden kaçanların hepsini vurursa oyunu kazanır ve gruplar yer değiştirir. Eğer hepsi vurulmadan taşları dizerlerse, oyunu ebe olmayan grup kazanmış olur. Oyun bu şekilde devam eder.

6. Pas / Düşüren Eşek¹⁰

Oyuncu sayısı sınırlaması olmamakla birlikte genellikle 5-10 çocuk arasında oynanır. Erkek çocukları tarafından oynanan bir oyundur.

Oyuna başlamadan önce topu tutamayanın cezalandırılması için bir kelime seçilir. Bu kelime hoşlanılmayan bir kelime olmalıdır ki oyun daha güzel ve seri bir biçimde oynanabilsin. Mesela “eşek” en sık seçilen kelimelerden biridir. 5 harflidir.

Oyuncular daire şeklinde dizilip topu birbirlerine atarlar. Böylece oyuna başlanır. Topu tutamayan biri olduğunda bu kelimenin ilk harfini alır. Oyuncu 5 kez yanarsa (yani topa vuramaz de yere düşerse) eşek olur ve oyundan çıkar. Sadece oyundan çıkmakla da kalmaz herkes ona güler.

⁹ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

¹⁰ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

B. Taşla Oynanan Oyunlar

1. Tek Adım¹¹

Tek adım, yere çizilen birbirine bitişik dörtgen şekiller üzerinde (bir nevi iki tane üstü açık bir dikdörtgen küpün açılıp bitleştirilmiş hâli) düz küçük bir taşla sekerek oynanan bir oyundur.

Bu oyun 2-3 veya 4 kişiyle oynanabilir. Oyunun oynandığı yere göre şeklin çiziminde kullanılan malzeme değişir. Zemin topraksa çizim çöple, beton veya asfaltta kömür, tebeşir veya beyaz çizgi çizen taşlarla yapılır.

Çizimden sonra ya doğrudan ya da sayışmaca yoluyla oyuna başlama sırası tespit edilir. Sonra oyuna başlanır.

Oyuncu elindeki düz taşı baştan başlayarak her dörtgen şeklin içine atar. Taş olması gereken dörtgenin içinde durmuşsa, oyuncu çizgilere basmadan taşın olduğu yere doğru sekerek gider. Taşı alır ve tekrar döner geriye ve başa döner. Bu durum oyuncu yanmadığı sürece devam eder. Taş atılıp da kareye girmediğinde veya oynayan kişi çizgilere bastığında oyuncu değişir.

2. Taşa Çıkma / Hadi Yakala¹²

Taşa çıkma, oyuncuların ebeye vurulmadan taştan taş gezmesi esasına dayanan bir oyundur. Kız-erkek karışık ve ayrı gruplar hâlinde de oynanabilen bir oyundur.

Bu oyun 5-10 kişi arasında oynanır. Oyuncular önce bir ebe seçerler. Daha sonra ebe olan kişi ortada olmak suretiyle oyun başlar. Oyun başlayınca ebe diğer oyunculara birkaç dakika izin verir. Bu süre genellikle belli bir sayıya kadar saymak şeklinde belirlenir. Oyuncular bu süre içinde üzerine çıkacakları, yani duracakları bir taş bulmaya çalışırlar. Verilen süre bittikten sonra, ebe herhangi bir taşın üstüne çıkmamış oyunculara dokunmaya çalışır. Oyuncular bir taşta kalmazlar, genelde başka taşlara da geçerler. Oyuncular taştan indiği anda ebe onlara dokunmaya çalışır. Aksi takdirde ebe olan kişi ebelikten kurtulamaz. Oyun bu şekilde devam eder.

¹¹ İslam Koç, 2005.

¹² İslam Koç, 2005; Cebrail Ağaoğlu, 2005.

C. Kaçmak ve Yakalamaya Dayanan Oyunlar

1. Sin Sin¹³

Sin sin genellikle güzün / sonbaharda 10-15 kişi ile erkekler arasında oynanır. Bu kişilerden biri ebe diğerleri ise oyuncu olur.

Harman yerine büyük bir ateş yakılır. Sin sin oynamak isteyenler halay vaziyetinde el ele tutuşurlar. Daire şeklinde bir halka oluşturan oyuncular ateşin etrafında dönmeye başlarlar. Oyuncularla birlikte ebede ateşin etrafında döner. Oyuncular sağdan sola doğru dönerken, ebe de yüzü oyunculara dönük olarak dönmeye başlar. Ebe ateşin üzerinden atlar. Diğer oyuncular da onu oradan geçirmemek için çabalarlar. Yakalandığında ebe tekrar ebe olur, ama yakalayamazsa diğer yakalamak için uğraşan kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

2. Elim Sende / Kovalamaç¹⁴

Elim sende, ebe olan bir kişinin diğerlerini kovalaması ve onlara vurması şeklinde oynanan koşmaya dayalı bir oyundur. Oyun ikiden fazla kişiyle oynanır.

Bu oyun kızlı erkekli karışık olarak oynanabilen bir oyundur. Ayrıca kızlar ve erkekler kendi aralarında da oynayabilirler.

İlk önce oyunda ebe seçilir. Ebe seçimi ya sayısmaca yoluyla ya da adımlaşmayla seçilir. Bu oyunda kimse ebe olmak istemez. Sayısmacayla ebeyi belirlemek için oyuncular tek ellerini yuvarlak daire şeklinde ortada tutarlar ve şunu söylerler: “Anya manya kumpanya” ya da “Okoko moko kim şişko, şişkonun karısı, gombilili beyin karısı”.

Ebe seçilen kişi, belirli bir sayıya kadar sayarak oyuncuların kendinden uzaklaşmasına izin verir. Daha sonra herkesi kovalamaya başlar. Elini değdirdiği oyuncuyu ebe yapar ve bu kez de ondan kaçılır. Çok yorucu aynı zamanda zevkli bir oyundur. Oyuncular kendi isteğiyle oyunu bitirene kadar böyle devam eder. Burada amaç mümkün olduğu kadar az ebe olmaktır.

3. Tavşan Kaç Tazı Tut¹⁵

Bu oyun iki grup hâlinde oynanan bir oyundur. 8-10 kişi ile kız-erkek karışık oynanabilen, bir nevi kovalamaca oyunudur.

¹³ İslam Koç, 2005.

¹⁴ İslam Koç, 2005; Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

¹⁵ CebraİL Ağaoğlu, 2005.

Oyuna başlamadan önce gruptaki oyuncular seçilir. Sonra oyunun oynanacağı alan belirlenir. Bu belirli bir alanda oynanır. Bu alan göz kararı seçilir. Örneğin şu ağaçla şu duvar ya da ev sınır olsun denir. Bu alan yaklaşık 80-100 metrelik bir alandır.

Oyun başlamadan önce gruptan birer oyuncu seçilir. Bu oyunculardan biri kaçacak, diğeri kovalayacaktır. Bu seçim gönüllü de olabilir, sayışarak da yapılabilir. Tavşan ve tazi tespit edildikten sonra tüm oyuncular bir halka oluşturur. Oyun bu halka içerisinde başlar. Oyuncular hazır olunca halkadakiler tavşan kaç, tazi tut diye bağırlar. Tavşan halkadan dışarı çıkar ve kaçabilmesi için tazi kısa bir süre bekler. Sonra tazi tavşanın arkasından koşmaya başlar. Halkadakiler hep bir ağızdan, tavşan kaç tazi tut, diye tempo tutar. Tazi önceden belirlenen alan içinde tazi tavşanı yakalamaya çalışır. Bu arada tavşan tazidan kurtulmak için gelip dairenin içine girebilir. Bu durumda halkadakiler tavşandan yana olup, tavşanın rahatça girip çıkması için ellerini kaldırır. Tazi daireye girmek istediğinde ise kollarıyla ona engel olmaya çalışır. Tazi tavşanı yakaladığında ya roller değişir ya da diğeri iki oyuncu oynar. Oyun böyle devam eder.

4. Körebe¹⁶

Körebe, gözü bağlı olan ebenin diğeri oyuncuları yakalaması esasına dayanır ve en az 5-6 kişi arasında dar bir alanda oynanır. Bu oyun da kız-erkek karışık oynanabilir. Oyun başlamadan önce bir ebe seçilir. Ebe olan kişinin gözleri bir bez yardımı ile bağlanır ve birkaç kez döndürülerek, yönünü unutmaması sağlanır. Ebe şunu söyler:

- *Ben bir keçe satarım.*

Oyunculardan birisi,

- *Neye satarsın?*

- *İçi dolu bir keçeye satarım, der.*

Ebe gelen sesleri takip ederek oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Eğer yakalarsa ebelikten kurtulur, fakat yakalayamazsa ebeliğe devam eder.

Bir başka oynama şeklinde ise ebenin gözleri bağlandıktan sonra oyuncular sağa sola kaçırlar. Aynı zamandan seslenerek ebeyi yanıltmaya çalışır. Ebe ne tarafa gideceğini sesler

¹⁶ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005; İslam Koç, 2005.

sayesinde bulur. Bu seslenmeler ya “buradayım” denilerek ya da ebenin ismi söylenilerek yapılır. Ebe birini tutunca, o ebe olur ve oyun böyle devam eder.

5. Saklambaç¹⁷

Bütün çocukların mutlaka oynadığı bir oyundur. Yaş grubu yoktur, 20-30 yaş arası bile isterse oynayabilir.

Oyuncular geniş bir alana toplanır ve aralarından biri ebe seçilir. Ebe önünü bir ağaca veya duvara dönerek, gözlerini kapatır ve 100’e kadar ya da 10’a kadar (bu alanın saklanabilme kolaylığı ve zorluğuna; alanın genişliğine veya darlığına göre ayarlanır) sayar. “Önüm arkam, sağım solum sobe, saklanmayan ebe” deyip gözlerini açarak saklananları aramaya başlar. Gördüğü biri olduğunda, sobeleme duvarına hızla döner ve gördüğü oyuncunun adını söyleyerek onu sobeler. Meselâ “Yasemin, sobe” gibi. Eğer ebe sobeleme duvarının uzağına gitmiş ve başka bir oyuncu da bulunduğu yerden ebenin oradan ayrıldığını görmüşse, koşarak gelir ve o sobeler. Sobeleleyen kişi, bir oyunda ebe olmama hakkını kazanır. Oyun böyle devam eder. En başta sobelenen gelecek oyunun ebesi olur. Ebe, hiç birini bulamazsa gelecek oyunda yine ebe olur. Oyun başa dönerek devam eder.

6. Köşe Kapmaca¹⁸

Oyun 5 kişiyle oynanır. Biri ebe seçilir. Oyun alanında 4 tane köşe olmalıdır. Ebenin dışında herkes bir köşeyi kapar ve ebe de ortada bulunur. Oyunda köşe değiştirmek esastır, eğer iki oyuncu anlaşıp birbirlerinin köşesine geçerken, ebe önce davranır da birinin köşesini kaparsa, bu kez ortada (köşesiz) kalan oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

7. Ebe Zurna¹⁹

Bir grup arkadaş herhangi bir duvarın dibinde veya ağacın altında toplanırlar. Sayışma yöntemiyle aralarından bir ebe seçerler. Ebe yönünü ağaca ya da duvara, sırtını da diğer oyunculara dönerek “Ebe zurna, bana vurma, bir iki üç” der ve arkasını döner. Döndüğünde oyuncular kendine doğru yaklaşmakta olur ve genelde tuhaf bir hâl alırlar. O hâlde kımıldamaları yasak olan oyuncuları ebe güldürmeye çalışır. Eğer başaramazsa tekrar gider ve saymaya devam eder. Ancak o ağaca dönüp bunları söylerken oyuncular kımıldar ve ona doğru yaklaşmaya çalışırlar. Amaç ebeye dokunup kaçmaktır. Bir oyuncu ebeye vurmaya başırırsa

¹⁷ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

¹⁸ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

¹⁹ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

oyuncular kaçarlar. Yakalarsa, yakaladığı oyuncu, yakalayamazsa tekrar kendisi ebe olur ve oyun devam eder.

D. Kâğıt Kalemle Oynanan Oyunlar

1. İsim Oyunu²⁰

İsim oyunu herhangi bir yerin, eşyanın ve hayvanın ismini bulmaya yönelik bir oyundur. Oyun 2 ve daha fazla kişiyle oynanabilir.

Oyuncular oyuna başlamadan önce ellerine birer kâğıt ve kalem alırlar. Bunun yanında aldıkları puanları yazmak için, bir kâğıda da oyuncuların hepsinin adları yazılır.

Oyuncular bulacakları şehir, insan, ülke, araba, hayvan vb. adları bu başlıklar altında sınıflandırarak yazar. Sonra oyun başlar.

Yukarıda yazılan isimlerden her birine örnek bulunması istenir. Ancak önce istenilen şeyin isminin ilk harfi ve kaç harften oluştuğu söylenir. Diğer harfleri oyuncuların bulması gerekir. Örneğin, şehir isteniyorsa, bu şehrin hangi harfle başladığı ve kaç harften oluştuğu söylenir. Daha sonra oyunculardan ismi tamamlamaları istenir. Bu iş belli bir sürede yapılması gerekir. Süre bittikten sonra ismi bulup bulamadıkları oyunculara teker teker sorulur. Eğer bulamamışlarsa ikinci harf, daha olmazsa üçüncü harf söylenir. Bu şekilde herkes ismi tamamlar. Kim daha çok harf tamamlarsa yani harf söylerse puanlama sistemiyle o kişinin hanesine puan yazılır. Sonunda puanlar hesaplanır ve en çok kim almışsa o birinci olur.

Yer-İsim				
Şehir	Ad	Ülke	Araba	Televizyon
Adana	Ahmet	Yunanistan	Reno	Sony
Kayseri	Yasin	Fransa	Şahin	Vestel
Niğde	Ayşe	İtalya	Doğan	Samsung
Elazığ	Veysel	Bosna	Kartal	Saba

2. Hımbıl²¹

Kâğıtlar yardımıyla oynanan bir oyundur. Genelde 4 kişi arasında oynanır. Küçük küçük 16 tane kâğıda il isimleri veya yiyecek, içecek, sanatçı isimleri yazılarak yazısı

²⁰ İslam Koç, 2005.

²¹ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

görülmeyecek şekilde katlanır. Bu kâğıtlar iyice karıştırılıp, oyunculardan biri tarafından masanın üzerine atılır. Yerde veya masanın etrafında bulunan oyuncular, bu kâğıtlardan 4'er tanesini kapışırlar (Bu arada bu kâğıtlara yazılan isimler 4 farklı isimdir. Yani 16 kâğıtta 4 farklı isim mevcuttur). Oyun süresince, kâğıtları atan oyuncudan başlayarak, sıra ile bir yandakine bir kâğıt verilir. Amaç aynı isimli kâğıtları en önce biriktirmektir. En önce biriktiren oyuncu ortaya "hımbıl" diyerek elini koyar. Diğer oyuncular da ellerin onun elinin üzerine koymaya çalışır, böylece oyunun 1.'si hımbıl yapan olduğu gibi, oyunun 2.'si, 3.'sü ve sonuncusu seçilir. Kazananın elinin üstündeki elin sahibi 2., onun elinin üstündeki elin sahibi 3. ve diğeri de sonuncu olur.

E. Bir Şey Bulmaya Dayanan Oyunlar

1. Nesi Var²²

Nesi var, oyuncular tarafından belirlenen bir eşyanın çeşitli özelliklerinin söylenmesine ve ipuçlarından hareketle bu eşyanın ebe tarafından bulunması esasına dayanır. Bu oyun kız-erkek karışık veya ayrı ayrı gruplar hâlinde de oynanabilir.

Bu oyun 5-10 kişi arasında oynanır. Önce bir ebe seçilir. Ebe sayısmaca veya birinin gönüllü olmasıyla seçilir. Daha sonra ebe oyuncuların bulunduğu yerden, konuşulanları duyamayacağı kadar uzağa gider. Oyun kapalı bir yerde oynanıyorsa ebe dışarı çıkar. Bu sırada oyuncular neyi soracaklarını kararlaştırırlar. Bundan sonra ebe çağrılır. Ebe gelince sırayla oyunculara "Nesi var?" diye sorar. Her sorduğu oyuncu, belirlenen eşyanın özelliklerinden birini söyler. Ebe eşyayı bildiğinde en son kime soru sormuşsa o kişi ebe olur. Oyun böyle devam eder. Eğer ebe herkese soru sorduğu hâlde eşyayı bilemezse, aynı ebeliği devam eder.

2. Aklından Bir Sayı Tut²³

Bu oyun 2 ve daha fazla kişiyle oynanabilir. Bir kişi ebe olur. Ebe karşısındaki kişiye aklından bir sayı tutmasını, tuttuğu kadar da arkadaşından almasını söyler. Ebe de bir sayı verir. Örneğin ben de sana 10 verdim. Bunların hepsini topla, bunun yarısını suya at, arkadaşından aldığımı geri ver, dedikten sonra geriye ne kadar sayı, yani 5 kaldığını söyler. Grup hâlinde oynanırsa gruptan kimse belirlenen sayıyı söylememesi gerekir. Eğer biri bu sayıyı söylerse, sayının katlarını söylemesi istenilir. Eğer söyleyemezse ceza verilir.

²² Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005; İslam Koç, 2005.

²³ Yusuf Çelik, Gaziantep, 22, öğrenci.

3. Hırsız Polis²⁴

Oyuncular toplanır ve aralarında bir hırsız ve bir polis seçilir. Önce hırsız, oyunculardan birinin eşyasını saklar. Bu arada polis olay yerinden uzaklaştırılmalıdır. Hırsızın eşya saklama işi bitince, polis gelerek o eşyayı aramaya başlar. Diğerleri polisi yönlendirir. Polis eşyaya yaklaştığında sıcak, uzaklaştığında soğuk diyerek bağırlar. Polis eşyayı bulunca oyunu kazanır, bulamazsa kaybeder. Oyun tekrar oynamak istenirse, tekrar hırsız ve polis seçilir. Oyun bu şekilde devam eder.

F. Mendille Oynanan Oyunlar

1. Yağ Satarım²⁵

Yağ satarım, kız ve erkek çocuklarının birlikte oynadıkları bir oyundur. Bu oyunun tek malzemesi mendil olup 8-10 çocukla oynanır.

Oyuna başlamadan önce bir ebe seçilir. Oyuncular yüzleri birbirine dönmük halka oluşturacak biçimde yere çömelirler. Ebe bir mendilin ucunu düğümleyerek eline alır. Bunu arkasında saklayarak halkanın çevresinde dolaşmaya başlar. Bu sırada da oyuna adını veren tekerlemeyi ve eklediği başka tekerlemeleri söylemeye başlar. Ebe'nin söylediği tekerlemeleri oturan oyuncular da söyler:

Yağ satarım bal satarım

Ustam ölmüş ben satarım

Yağlıca ballıca dayak atarım

Kömürlükte kömürlük

Hanımlara ömürlük

Beş param olsa

Oda benim olsa

Sağ olsa da sağ olsa

Hanım teyze sağ olsa

²⁴ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

²⁵ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005; İslam Koç, 2005.

Ebe tekerlemeleri söylerken, oyuncuların etrafında birkaç defa dolanır. Bu sırada mendili hissettirmeden bir oyuncunun arkasına bırakır. Diğer oyuncular ebenin mendili bıraktığını görseler de seslenmezler. Ancak tekerlemelerin söylenişi hızlanır. Arkasına mendil bırakılan oyuncu, bunun farkına varırsa, mendili alıp ebeyi kovalamaya başlar. Eğer ebe yakalanmadan mendil koyduğu çocuğun yerine oturabilirse, mendili alan çocuk ebe olur. Ancak mendili alan çocuk ebeyi yakalarsa, yani ona mendille vurabilirse, oyun aynı ebeyle devam eder.

Eğer arkasına mendil bırakılan çocuk bunu fark etmezse, ebe dönüp de mendili bıraktığı çocuğun arkasına gelince, mendili yerden aldığı gibi çocuğun sırtına vurmaya başlar. Bunun üzerine çocuk kaçmaya başlar ve dolanıp kendi yerine oturur. Bu esnada onu kovalayan ebe elindeki mendille kaçanı bir güzel döver. Çocuk hızlı kaçabilirse dayaktan kurtulur fakat ebe olur.

2. Mendil Kapmaca²⁶

Oyuncular iki gruba ayrılırlar ve karşı karşıya tek sıra hâlinde dizilirler. Aralarındaki mesafe 20 metre civarındadır. Ortalarında da 1 kişi mendili tutmak üzere bekler. İki elinde iki mendil vardır. Oyunun başlamasını bildiren düdük sesi ile her iki grubun oyuncularından önde bulunanlar koşarak mendili kapar ve tekrar dönüp kendi grubunun başındakine verirler ve kendileri sıranın en sonuna geçerler. Oyun tekrar kendilerine gelince, oyun bitmiş olur. En önce bitiren grup oyunu kazanır. Bu oyunda hızlı koşmak ve hareket etmek gerekmektedir.

G. Ev ve Düğünle İlgili Oyunlar

1. Düğün Oyunu²⁷

8-15 yaşlarındaki çocukların oynadıkları bir oyundur. Çocuklar oğlan tarafı ve kız tarafı olarak ikiye ayrılır. Oğlan tarafının kızı alma ısrarına karşılık, kız tarafı nazlanır ve kız tarafını temsil eden çocuklar şöyle söyler.

Kızımız nazlıdır nurludur

Kebap yemez tuzludur

Pendir yemez kurtludur

Balcan yemez börklüdür

²⁶ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

²⁷ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

Armut yemez, saplıdur

Üzüm yemez, çöplüdür

Kızımız işte budur

Oğlan tarafı da bu olumsuzluklara karşı bile, kızı almakta kararlıdır ve cevapları şöyle olur:

Kızınız nazlı olsun

Kebabı yemez olsun

Pendir kurtlu yemesin

Balcan börklü yemesin

Armut saplı yemesin

Üzüm çöplü yemesin

Alırık alırık

Altınlara sararık.

Sonunda oğlan evi kızı alırlar, neşeyle oynarlar.

2. Evcilik²⁸

Bu oyun, her yörede oynadığı gibi Gaziantep yöresinde de çocuklar tarafından oynanan seçkin oyunlardan biridir. Genelde 3-4 kişi tarafından oynanır. Oyunculardan biri anne, biri baba; biri veya ikisi de o anne babanın çocuğu veya çocukları olur. Her çocuk evinde neyi örnek görmüşse onu söyler ve öyle davranır. Bu çocukların bilinçaltındaki “aile” nin dışı yansıması, bir nevi taklittir. Oyuncular sıkılana kadar oyun devam eder. Baba genelde işe gider ve eve para ya da yiyecek getirir, anne yemek yapar, ceza verir ve çocuklarına bakar. Çocuklar da evciliğin içinde evcilik oynar. Böyle devam eder.

²⁸ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

H. Çeşitli Eşyalarla Oynanan Oyunlar

1. Değirme / Topaç Çevirme²⁹

Değirme oyunu, yumurta büyüklüğünde, piramitsel görünümde, sivri ucunda nal çivisi çakılı topaç denilen bir ağaç parçası ile oynanır. Bu oyun erkekler arasında oynanır ve oyuncu sayısı 5-6 kişi olabilir.

Topaca sarılan ip yaklaşık bir metre uzunluğunda olup, çuval ağızları bağlanılan, halk arasında İngiliz ipi denilen, pamuktan yapılmış yumuşak iplerdir. Yani ip topaca rahat sarılacak yumuşaklıkta olacaktır.

İpin bir ucuilmek yapılarak orta parmağıımıza takılır. Diğer ucu topacın başındaki çivinin boynundan başlayarak, enlemesine topacın etrafına sarılır. İp sarıla sarıla topaç avucumuzun içine kadar gelir. İşaret, orta ve yüzük parmağı üstten, baş ve serçe parmak yanlardan kavramış olarak, topacı bir iki metre ileriye doğru atar, ipi hızlı bir şekilde kendimize doğru çekeriz. Bir oyuncu, attığı topacın diğer topaçlara değmesi, zarar vermesi dönme süresi nispetince başarılı sayılır.

Bir oyuncunun topacı dönerken, bir başka oyuncu kendi topacıyla dönen topacın tepesine hızlı bir şekilde vurarak onu yarmaya çalışır. Eğer vuramazsa, dönmekte olan topacını döner durumdayken avucunun içine alıp, dönmekte olan arkadaşının topacının tepesine bırakır. Bu vurma eylemine “değirme” denmekte oyun da adını buradan almaktadır.

Bu oyundaki en önemli özellik topacın ucunda bulunan at nalı çivisinin başının yeğlenerek iyice inceltilmiş, sivriltilmiş olmasıdır. Bu durumda topaç hem daha iyi dönecek hem de değdiği topaca daha fazla zarar / hasar verecektir

2. Cıncıklı Gülle³⁰

Cıncıklı gülle, yere çizilen bir çizgi üzerine dizilen güllelerin, belirli bir mesafeden atılan gülleyle vurulmasıyla oynanan bir oyundur. Bu oyun erkekler arasında ikiden fazla kişiyle oynanır.

Oyuna başlamadan önce çocuklar kendilerine bir baş gülle seçerler. Sonra yere bir çizgi çizilerek her oyuncu belirlenen sayıda gülleyi kendi adına bu çizginin üzerine dizer. Daha sonra dizilen güllelere paralel 2-3 metre uzağa uzunca bir çizgi daha çizilir. Oyuncuların hepsi

²⁹ İslam Koç, 2005.

³⁰ İslam Koç, 2005.

ellerinde tuttıkları baş gülleyi bu çizgiye atarlar. Çizgiye en yakın gelen ebe olur. Bu kişi baş güllesini eline alarak dizilmiş güllerin hangi tarafının vurulacağını söyler. Bu belirleme, sağ baş, benden baş, çay baş gibi bir yer tayin edilerek belirlenir.

Oyuncular çizilen çizgiye uzaklıkları sırasına göre, ebe tarafından belirlenen baş tarafı vurmak için güllerini yerden yuvarlayarak veya havadan atarlar. En son ebe atar. Burada amaç ebe tarafından belirlenen çizgide dizili baş gülleyi vurmaktır. Oyuncu bu gülle dışında hangi gülleyi vurursa, vurduğu yerden sonraki, yani vurduğu yerden itibaren baş güllenin ters istikametinde kaç gülle varsa onların hepsini alır.

Oyun istenirse tek, istenirse eşli oynanır. Oyunu kazanan kişi veya kişiler diğerlerini ütmüş olurlar. Güller bakkalarda satıldığı gibi, yenilenler eğer satarlarsa yenenlerden de gülle satın alabilir. Bu oyun gülle ile oynanan oyunlardan sadece biridir.

3. Vın Vın³¹

Vın vın bir düğmenin iki deliğinden geçirilen ipin iki elin orta parmaklarına karşılıklı olarak takılıp çekilmesine bağlı olarak oynan bir oyundur. Bu oyun iki kişi arasında oynanır. Malzemesi ip ve düğmedir.

80-100 *cm* uzunluğunda bir ip düğmenin iki deliğinden geçirildikten sonra iki ucu bir araya getirilerek düğümlenir. İki elin genellikle orta parmakları bu ipin iki yanına takılır. İki el belli bir seviyede havaya kaldırılır ve aynı zamanda birbirine yaklaştırılır. Bu sayede düğme tam ortaya gelir. Eller bir makinenin kolu gibi dirseklerden itibaren öne veya kendimize doğru hareket ettirilerek ipin dönmesi sağlanır. Bundan sonra ipin dönmesinin devamlılığını sağlamak için ellerin avuç içleri birbirine doğru yaklaştırılıp uzaklaştırılır. Böylece düğme hızlı bir şekilde bir ileri bir geri dönmeye ve vın vın diye ses çıkarmaya başlar.

Bu oyun karşılıklı oynanır ve kimin ipi koparsa o kaybetmiş olur. Bu oyunda gazoz kapağı da kullanılabilir. Gazoz kapağının ortasından yan yana iki delik delinir ve bu deliklerden ip geçirilmek suretiyle oynanır.

³¹ İslam Koç, 2005.

I. Diğer Oyunlar

1. Çömçeli Gelin³²

Bu oyun, özellikle yağmur yağmadığı zamanlarda, kızlı erkekli 10-15 çocuk tarafından oynanır. Çocuklar ev ev dolaşarak yiyecek bir şeyler toplar, sonra da topladıklarından bir şeyler yapıp yerler.

Çömçe gelin daha çok köy yerlerinde oynanan bir oyundur. Çocuklar ellerine aldıkları bir sopanın ucunu bez parçalarıyla sararak insan başı gibi yaparlar. “Başçı” denilen bir kişi, “çömçe gelin” denilen bu sopayı taşır. Başçı önde, diğer çocuklar arkada ev ev dolaşılır. Dolaşırken çocuklar topluca şu tekerlemeyi söyler:

Çömçeli gelin ne ister?

Bir kaşık su ister

Çömçeli gelin ne ister?

Bir kaşık bulgur ister

Çömçeli gelin ne ister?

Bir kaşık yağ ister

Ev sahipleri çocukların ellerinde bulunan torba veya kaplara bulgur, yağ, salça, tuz, biber gibi malzemeler koyarlar. Bazı evlerden çocukların üzerine su döküldüğü de olur.

Evlerin hepsi gezildikten sonra herkesin gelebileceği müsait bir yer belirlenir. Burası genellikle köyün harman yeri olur. Toplanan malzemelerle birlikte bütün çocuklar oraya giderler. Elde ne varsa ortaya konulur. Ya bir köfte yapılır ya da pilav pişirilip beraberce yenilir. Oyun da bitmiş olur.

2. Kutu Kutu Pense³³

Bu oyunda oyuncular el ele tutuşarak bir daire oluşturur. Daha sonra da oyuncular ezgili bir şekilde şu tekerlemeleri söyleyerek çevrelerinde dönmeye başlarlar:

³² İslam Koç, 2005; Cebraail Ağaoğlu, 2005.

³³ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

Kutu kutu pense

Elmamı yense

Arkadaşım

Arkasını dönse

Adı söylenen oyuncu arkasını döner, bu sırada arkadaşlarıyla beraber dönmeye de devam eder. Herkes arkasını dönünce oyun biter.

3. Soğan Kalktı Havuca³⁴

Genelde erkekler arasında, kalabalık bir grupla oynanır. Oyuncular odada veya geniş bir alanda daire şeklinde otururlar. Aralarında bir ebe seçerler. Her oyuncu bir meyve sebze adı alır. Sonra ebe oyunu başlatır. Mesela ebenin ismi “Soğan”, bir oyuncunun adı da “Havuç” olsun. Ebe “soğan yattı kalktı havuca...” der. Havuç adını alan oyuncu, adını duyar duymaz hemen cevap verir. O da “Havuç yattı kalktı bibere” der. Biber ismini alan oyuncu da aynı şekilde, önce kendi ismini, sonra diğer oyuncunun ismini söyleyerek nakaratı tekrarlar. Oyunda önemli olan, nakaratı çabuk ve doğru söylemektir. Söyleyemeyen veya yanlış ismi söyleyen oyuncu cezalandırılır. Ceza hemen oyun esnasında yerine getirilir.

4. Lades³⁵

Bu oyunun amacı kişiye herhangi bir eşya verip ona “lades” dedirtmektir. Lades tavuğun bir kemiğiyle olur. Kemik olmayınca bir çöp de tutulabilir. İki kişi arasında oynanan oyunda önce iddiaya girilir. Kaybeden bir hediye alacaktır. Hediye gazoz, simit, tatlı vb. şeyler olur.

İki taraftan biri “Ladesim lades olsun mu?” diye sorar. Karşı taraf “evet olsun” der ve oyun başlar. Her iki oyuncunun amacı da karşısındaki kişiye “aklımda” dedirtmeden bir şey vermektir. Bu yüzden, oyuncular birbirlerinin dalgın ve meşgul olduğu zamanları takip ederler. Lades yapanlardan biri, diğerine herhangi bir şey verdiğinde, alan kişi “aklımda” demezse, oyunu kaybetmiş olur ve önceden belirledikleri hediyeyi alır.

³⁴ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005.

³⁵ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005; Cebraail Ağaoğlu, 2005.

5. Birdirbir³⁶

Birdirbir, oyuncuların ebe seçilen bir oyuncunun üzerinden atlamasından oluşur. Genellikle erkekler arasında ve 10-15 kişi ile oynanır.

İlk önce bir kişi ebe seçilir. Ebe ellerini dizlerine koyarak yere paralel bir şekilde eğilir. Buna aynı zamanda yatma da denir. Diğer oyuncular teker teker ebenin üzerinden atlarlar. Oyuncular ilk atlamalarında birdirbir, ikincisinde ikidir iki, üçüncüsünde üçtür üç, dördüncüsünde dördtür dört... diyerek devam ederler. Atlarken ebeye ancak elleriyle dokunabilirler. Ayakları veya sırtlarıyla dokunamazlar. Kim dokunursa o ebe olur.

Beşinci sayıya gelince alttaki kişi sallanır. Altıncıda alttakinin sırtına çöp veya başka bir şey konur. Atlanırken konan şey alınmaya çalışır. Alınmazsa, alamayan yatar. İlk yatan arkaya giderek atlamaya başlar. “Yedilim yedi” yedinci sıraya kadar hiç durmadan arka arkaya atlanır. “Sekizim sekiz”de atlayarak sekerek yürünür. “Dokuzum tokmak”ta yere eğilenin sırtına vurularak atlanır. Onda, “onum orak çifte durak” denilerek atlanır. “On birim yağlı börek”te yatanın sırtı yağlanarak atlanır. “On ikim fındık kırma”da ceviz kırılarak atlanır. Ebenin sırtı yumruklanır. On dördte yatana gizlice bir ad verilir. Yanılıp da ismi söyleyen yanmış olur. 15, 16, 17 ve 18’de de benzer adlar konularak atlanır. “On dokuzum minare gölgesi”nde yere eğilen doğrulur. Boynunu hafifçe eğer. Atlayamayan yatar. Yirmide, atlayan, yatan ebenin yanına ebe gibi durur. Her atlayan onun yanına dizilir. Atlayamayan ebe olur ve oyun yeniden başlar.

6. Pamuk³⁷

Bu oyun 5-6 kişi arasında oynan bir oyundur. Önce pamuğun kolayca yapışacağı bir bez parçası ve bir miktar pamuk alınır.

Oyuncular bezin üzerine koydukları pamuğu elleriyle tutarlar ve ağız hizasına getirirler. Pamuğu ortaya bırakırlar ve üfleyerek birbirlerinin ağızına sokmaya çalışırlar. Pamuğu kim kimin ağızına sokarsa, o oyunu kazanmış olur. Oyun böyle devam eder.

7. Horuz Kavgası³⁸

Bu oyun yetişkinler arasında, genelde köy yerinde oynanır. Biz kendi köyümüzde oynardık. Gaziantep-Şahinbey-Küçükkızıllıhisar Köyü. Burada iki tane horuz belirlenir. Bunlar iyi kavga eden horuz olmalı. İki horuz karşı karşıya getirilir ve oyuncular “Arpa benden buğday

³⁶ Zeynep Nur Yüncüoğlu, 2005; İslam Koç, 2005.

³⁷ CebraİL Ağaoğlu, 2005.

³⁸ CebraİL Ağaoğlu, 2005.

benden di di di” derler ve oyun kızıştır. Tabi hayvanlar yara bere içinde kalır. Kimi zaman bir horuz diğer horozu öldürür. Kazanan oyuncu başka bir horozu kazanır yani işin içinde iddia olur.

8. Dırmak³⁹

Bu tekme oyunudur. 5-10 kişi arasında oynanır. Daha çok kaba kuvvete dayalı bir oyundur. Rast gele tekme savurma var el kullanma yok. Eğer el kullanırsan oyundan çıkarsın. Bu oyunda kendine tekme vurdurmamak amaçtır. Tekme yediğin anda yandın demektir. Bu oyun çok sert bir oyundur, daha çok güçlü olanlar arasında oynanır.

Her yerde olduğu gibi, Gaziantep’te de oyunlara eş seçimi için sayışmayla başlanır. Bu sayışmalardan da birkaç tanesi şunlardır:

1.

Çıktım erik dalına,

Baktım tren yoluna

Üç gemi geliyor.

Biri ağa biri paşa,

Ortancısı Kemal Paşa.

Kemal Paşa hasta,

Çorbası tasta,

Mendili ipek,

Nişanlısı köpek.

Köpeğime bindim,

Ablamgile gittim.

Ablam pilav pişirmiş,

İçine fare düşürmüş.

Bu fareyi ne yapmalı?

³⁹ Cebrail Ağaoğlu, 2005.

Minareden atmalı.

Minarede kuş var,

Kanadında gümüş var.

Eniştemin cebinde

Türlü türlü yemiş var.

2.

Uuuuuuu... Allah'tan başlıyorum

Şeytanı taşıyorum.

Ebelek cibekek,

Sen bu oyundan çık

Çık.... çık.... çık....

Sen dur sen çık

3.

Çık çikalım çayıra

Yem verelim ördeğe

Ördek yemi yemeden ,

Ciyak miyak demeden

Hakkulu hakkulu

Çıktım, çıkardım

4.

Oooo... portakalı soydum

Başucuna koydum,

Ben bir yalan uydurdum,

Duma duma dum,

Kırmızı mum,

Dedemin sakalına kondurdum.

Kaynaklar

- Ağaoğlu, C. (2005). *Gaziantep çocuk oyunları*. Sivas: (Türk Halk Edebiyatı Derleme Ödevi).
- And, M. (1979). Çocuk oyunlarının kültürümüzde yeri ve önemi. *Ulusal Kültür*, Nisan, S. 4, Ankara.
- And, M. (2003). *Oyun ve bugü Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Anılan, H., Girmen, P., Öztürk, A., Koçkar, M. T. (2004). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri. *Omep dünya konsey toplantısı ve konferansı bildiri kitabı* (Kuşadası 3-5 Ekim 2003) İstanbul: (haz. G. Haktanır ve T. Güler) 2-10.
- Aral, N. (2000). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çağdaş Eğitim* 25 (265), 15-17.
- Bayrak, M. (1998). *Geleneksel mahalli çocuk oyunları -Tokat ili örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Boratav, P. N. (1994). *100 soruda Türk folkloru*, İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Cirhinlioğlu, F. G. (2001). *Çocuk ruh sağlığı ve gelişimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Çağlar, Y. (2005). Hayat, Çocuk ve Edebiyat. *Hece-Çocuk edebiyatı özel sayısı*, 104-105, Ağustos-Eylül 2005, 53-54.
- Çelik, Y. Gaziantep, 22, üniversite.
- Çolak, F. (2009). *Geleneksel Kayseri çocuk oyunları ve halkbilimsel incelemesi*. Konya: Kömen Yayınları.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Gülyüz, H. (2006). *Yaratıcı çocuk edebiyatı*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- <http://tr.scribd.com/doc/59781943/GELENEKSEL-COCUK-OYUNLARININ-DE%20GELI%20SIN%20KONSEY-TOPLANTISI-VE-KONFERANSI-BILDIRI-KITABI>
- Koç, İ. (2005). *Gaziantep çocuk oyunları*, Sivas: (Türk Halk Edebiyatı Derleme Ödevi).
- Oğuz, M. Ö. ve Ersoy, P. (2005). *Türkiye'de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları*. Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 4.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. C. I-II, Ankara: Akçağ Yayınları.

- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Sol, S. (2005). Bolvadin-Büyükkarabağ çocuk oyunları. *Arayışlar-İnsan Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Yıl 7, Sayı 14, 139-144, Isparta. http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/selma_ergin_bolvadin_oyunlar.pdf (18.04.2013).
- TDK, (2005). *Türkçe sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Tokuz, G. (2011). *Gaziantep çocuk oyunları üzerine halkbilimsel bir inceleme*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yalçın, A. ve Aytaş, G. (2003). *Çocuk edebiyatı* Ankara: Akçağ Yayınları.
- Yardımcı, M. ve Tuncer, H. (2002). *Çocuk edebiyatı*. Ankara: Ürün Yayınları.
- Yörükoğlu, A. (2004). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Yüncüoğlu, Z. N. *Gaziantep çocuk oyunları*. Sivas: (Türk Halk Edebiyatı Derleme Ödevi).