

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı

SEFERİHİSAR GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI VE OYUNCAKLARI
ÜZERİNE BİR İNCELEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Aliye Selnur ŞARMAN

DANIŞMAN: Yrd. Doç. Dr. Pınar FEDAKAR

İZMİR-2015

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı

SEFERİHİSAR GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI VE OYUNCAKLARI
ÜZERİNE BİR İNCELEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Aliye Selnur ŞARMAN

DANIŞMAN: Yrd. Doç. Dr. Pınar FEDAKAR

Yrd. Doç. Dr. Rabia UÇKUN

Yrd. Doç. Dr. Dilek TÜRKYILMAZ

İZMİR-2015

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü M¼d¼rl¼g¼'ne sunduęum
"Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Bir İnceleme" adlı
yüksek lisans tezinin tarafımdan bilimsel, ahlak ve normlara uygun bir şekilde
hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları dipnotlarda ve kaynakçada
gösterdiğimi onurumla doęrularım.

Selnur Şarman





T.C.EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



YÜKSEK LİSANS

TEZ SAVUNMA TUTANAĞI

ÖĞRENCİNİN

Adı Soyadı : Aliye Selnur ŞARMAN

Numarası : 92130003420

Anabilim Dalı : Türk Halk Bilimi

Tez Başlığı (Türkçe) : Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Bir İnceleme

Tez Başlığı (İngilizce) : A Study of Seferihisar Traditional Children's Plays and Toys

Tez Savunma Tarihi : 29.06.2015

Tez Başlığı Değişikliği Varsa Yeni Başlık:

JÜRİ ÜYELERİ

Jüri Başkanı

Unvan, Adı, Soyadı : Yrd. Doç. Dr. Pınar FEDAKAR (Danışman)

Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme

İmza :

Jüri Üyesi

Unvan, Adı, Soyadı : Yrd. Doç. Dr. Rabia UÇKUN

Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme

İmza :

Jüri Üyesi

Unvan, Adı, Soyad : Yrd. Doç. Dr. Dilek TÜRKYILMAZ

Karar : ☒ Başarılı ☐ Başarısız ☐ Düzeltme

İmza :

TEZ HAKKINDA JÜRİNİN GENEL GÖRÜŞÜ

(Jüri Başkanı Tarafından Doldurulacaktır)

Tez savunması sonucunda öğrenci tarafından hazırlanan çalışma;

Oybirliğiyle ☒

Oy çokluğuyla ☐

Başarılıdır

Düzeltilmelidir

Başarısızdır

☒☐☐

- Bu tutanak üç (3) işgünü içerisinde jüri üyelerinin raporlarıyla beraber Anabilim Dalı Başkanlığı üst yazısıyla Enstitü Müdürlüğüne gönderilmelidir.
- Tezli yüksek lisans programlarında düzeltme alan öğrencinin 3 (üç) ay içerisinde yeniden savunmaya girmesi zorunludur.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	I
GİRİŞ: OYUN, ÇALIŞMALAR, ALAN VE YÖNTEM	1
G.1. Oyun ve Oyuncak Nedir?.....	1
G.2. Oyun ve Oyuncakla İlgili Türkiye’de Yapılmış Çalışmalar	6
G.3. Araştırma Alanı	13
G.4. Araştırma ve İnceleme Yöntemi	17
I. BÖLÜM: SEFERİHİSAR ÇOCUK OYUNLARININ YAPISAL ÖZELLİKLERİ VE SİNİFLANDIRILMASI	22
I.1. Seferihisar Çocuk Oyunlarının Yapısal Özellikleri	22
I.1.1. Oyunların Adlandırılması	22
I.1.2. Oyuncular	24
I.1.3. Oyun Mekanları	26
I.1.4. Oyun Zamanı ve Süresi	29
I.1.5. Oyunlarda Ödül ve Ceza	30
I.2. Oyunlarda Kullanılan Tekerlemeler	31
I.2.1. Ebe Sayışma Tekerlemeleri:.....	36
I.2.2. Tekerlemeli Oyunlar	37
I.2.3. Günlük Doğa Olaylarını içeren Tekerleme ve Sözcük Öbekleri	40
I.3. Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması ve Seferihisar Çocuk Oyunları Örneği	41
II. BÖLÜM: SEFERİHİSAR ÇOCUK OYUNLARININ BAĞLAM VE İŞLEV ÖZELLİKLERİ	48
II.1. Seferihisar Çocuk Oyunlarının Bağlamı	48
II.1.1. Fiziki Bağlamda Oyunların İncelenmesi	48
II.1.2. Tarihi, Sosyo-Kültürel Bağlamda Oyunların İncelenmesi	51
II.1.3. Teknolojik Gelişmelerin Oyunlara Etkisi	54
II.2. Seferihisar Çocuk Oyunlarının İcra ve İşlevleri Açısından Değerlendirilmesi	55
III. BÖLÜM: SEFERİHİSAR ÇOCUK OYUNLARINDA KULLANILAN OYUNCAK VE MALZEMELER	64
III.1. Oyuncaklar	64
III.1.1. Bebek	64
III.1.2. Topaç (Toka)	66
III.1.3. Gemi	66
III.1.5. Deve.....	68
III.1.6. Araba	69
III.1.7. Fırıldak	70
III. 1.8. Taş Ev	70
III.1.9. Uçurtma.....	71
III.1.10. Gergef Çemberi	71
III.1.11. Avcılık ve Ateş ile ilgili Oyuncaklar.....	71
III.1.12. Meydan Oyuncakları.....	72
III.2. Seferihisar Çocuk Oyunlarında Kullanılan Malzemeler	73
IV. BÖLÜM: SEFERİHİSAR ÇOCUK OYUNLARININ İNCELEME MODELİ	74
O.1. Sinide Çam Bebek	74
O.2. Dilsiz Oyunu	75
O.3. Kazık.....	77
O.4. Çivi Oyunu	78
O.5. Bardak Oyunu	80
O.6. Yüzük Oyunu	82

O.7. Cicoz.....	84
O.8. Çukur.....	86
O.9. Kös.....	87
O.10. Met (Çelik Çomak).....	89
O.11. Köz Üfürme (Köz Dolandırma).....	91
O.12. Lala Oyunu.....	92
O.13. Deve.....	93
O.14. Moçili (9 Kiremit).....	94
O.15. Mini Mini Yanak.....	96
O.16. Körgebçe.....	98
O.17. Uzun Eşek.....	99
O.18. Heybecik.....	101
O.19. Saklambaç (Sobe).....	102
O.20. Atmacı Kayrak (Vuramamaca).....	103
O.21. Sekmeci Kayrak.....	104
O.22. Ceviz Atma.....	105
O.23. Edik.....	106
O.24. Ebe Turna.....	108
O.25. Yağ Satarım Bal Satarım.....	109
O.26. Cim Cim Mi Dal Dal Mı?.....	111
O.27. Komşu Komşu Huu!.....	112
O.28. Hacıyatmaz.....	114
O.29. Cicili Tavuk.....	115
O.30. Köşe Kapmaca.....	117
O.31. Türkiyem.....	118
O.32. Denizde Taş Sektirme.....	119
O.33. Bilek Güreşi.....	120
O.34. Ortada Sıçan.....	121
O.35. Lades Oyunu.....	122
O.36. Dügme Fırıldağı.....	123
O.37. Kurt Kuzu.....	124
O.38. El El Epenek.....	126
O.39. Aç Kapıyı Bezirganbaşı.....	127
O.40. Evcilik.....	128
O.41. Menekşe Menekşe.....	130
O.42. İp Atlama.....	132
O.43. Balık Ağı.....	133
O.44. Şiş Mi Kuş Mu?.....	134
O.45. Yıldız Falı Oyunu.....	135
O.46. Yerden Yüksek.....	136
O.47. Arapsacı.....	137
O.48. Beş Taş.....	138
O.49. Birdir Bir.....	139
O.50. Ateş Oyunları.....	140
SONUÇ.....	142
KAYNAKLAR.....	150
KAYNAK KİŞİ LİSTESİ.....	154
DERLEME BİLGİLERİ.....	158
EK.1. RESİMLER.....	160
ÖZGEÇMİŞ.....	200
ÖZET.....	201
ABSTRACT.....	202

ÖNSÖZ

Çocuk oyunları, oyuncakları, oyun içinde kullanılan eşya-malzemeler, oyun araç-gereçleri, oyunda kullanılan tekerlemeler, şarkılar, ezgiler halk kültürünün bir parçasını oluşturur. Bir toplumun ürettiği oyun ve oyuncaklar, o toplumun kültürel değerlerini yansıtır. Çocuk oyun ve oyuncakları Halk Biliminin alt dallarından biri olan “çocuk folkloru” kapsamında incelenmektedir. Çocuk oyunları ile ilgili çalışmalarda oyunların, kültürün aktarılması, çocukların fiziksel ve zihinsel becerilerinin geliştirilmesi ve eğlence gibi pek çok işlevi olduğu belirtilmiştir. Ancak, teknolojinin gelişmesiyle birlikte geleneksel oyunlar yerlerini giderek internet oyunlarına bırakmaktadırlar. İnternet oyunları ile neredeyse bütün vaktini geçiren günümüz çocukları fiziksel kapasitelerini yeteri kadar kullanamamakta ve sosyal olma özelliklerini yitirmektedirler. Araştırmalar göstermektedir ki, tıpkı eski zamanlardaki gibi çocukların dışarı çıkarak akranlarıyla sosyalleşerek birlikte oyun oynamaları gerekmektedir.

Oyun ve oyuncaklar, içinde barındırdıkları sözlü gelenek ve anlatımlar, dramatik yapıları, toplumsal uygulamalar, doğa-evrenle ilgili uygulamalar, el sanatları unsurlarından dolayı somut olmayan kültürel mirasın her yönünü kapsar. Dolayısıyla çocuk oyun ve oyuncaklarının derlenmesi ve incelenmesiyle ilgili yapılan çalışmalar kültürel mirasın korunması kapsamında atılan bir adımdır.

Çocuk oyunu araştırmaları, Türkiye’de 1940’lı yıllarda başlamış ve 1990’lı yıllardan sonra birçok araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Türkiye genelinde yapılan oyun derlemeleri çalışmaları, literatürde kapsamlı bir yer tutmaktadır. Çocuk oyunları, kültürel unsurları en fazla muhafaza eden halk bilgisi ürünlerindendir. Halk bilgisi ürünlerinin işlevleri arasında yer alan kültürün genç kuşaklara, özelliklere çocuklara aktarılması noktasında ise çocuk oyun ve oyuncaklarının etkisi ve işlevi çok önemlidir.

Hızla gelişen ve değişen çağımızda ve küreselleşen dünyada bilişim teknolojisi ve bilgisayar oyunları ile gittikçe bireyselleşen ve yalnızlaşan günümüz kent çocuklarımızı, kendi kültürel temellerine dönerek gelişimlerini yeniden yorumlamaya, motiflerine ve davranışlarına yeni anlamlar yüklemeye başlamıştır. Oynayacak oyun alanı bulamadığı veya internet bağımlısı olma durumundaki kent çocukları, eski ile yeniyi, modern ile gelenekseli duygusal olarak yeniden keşfetme dönemindedir. Bu durum, geleneksel

çocuk oyunları ile ilgili çalışmaların yapılması gerektiğine işaret eder. Tarihi geçmişiyle, kültürel zenginliğiyle, kültürlerin kavşağında gelişmiş tarım ekonomisiyle, örnek bir İlçe olan Seferihisar'daki geleneksel çocuk oyunlarının incelenmesinin bu açılardan yararlı olacağı, bir yüksek lisans araştırma tezi olarak halkbilimi bakış açısıyla diğer bilim dallarına kaynak ve belge sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırma alanı İzmir ilinin Seferihisar ilçesi olarak belirlenmiştir. Seferihisar'ın merkezi, kuzey, güney, doğu, ve batı bölümünün sahil beldeleri kapsam alanı içindedir. **4 köy ve 7 mahallede** derleme çalışması yapılmıştır. Ön görüşme, gözlem, anket çalışması yapılan köyler; “Orhanlı, Ulaş, Turgut, Kavakdere köyleri ve Çolak İbrahimbey, Hıdırlık, Camikebir, Turabiye, Sığacık, Bengiler, Mersinalan ve Cumhuriyet mahalleleri”dir. Video ve fotoğraf makineleri ile derleme yapılan köyler ise; “Orhanlı, Ulaş, Kavakdere Köyleri ve Hıdırlık, Camikebir, Sığacık, Turgut”tur.

Sahada **16 gün** yapılan derleme Giriş Bölümü'nün 3. kısmındadır. İlk derleme 17 Temmuz 2014'te Orhanlı Köyünde başlamıştır. 3 gün bu köyde konaklanmıştır. Orhanlı İlkokulu öğrencilerinden 60 öğrenci ile anket ve gözlem çalışması yapılmıştır. Temmuz ayının sonunda Hıdırlık ve Camikebir Mahallelerinde günü birlik ziyaretler gerçekleştirilmiştir. Bu ziyaretler esnasında Şehit Öğretmen Mehmet İzdal ilkokulundan 72 öğrencinin oynadığı oyunlar gözlem yöntemi incelenmiştir. Bu öğrencilerden 25 tane öğrenci ile katılımcı gözlemci yöntemi ile oyunlar oynanarak oyun kuralları ve sözlü formelleri tespit edilmiştir. Ağustos ayının ilk haftası Çolak İbrahim Bey Mahallesi ve Turabiye mahallesinde sadece gözlem yapılmıştır. 28 Ağustos'ta Orhanlı Köyüne 2. ziyaret gerçekleştirilmiş ve 2 gün konaklanmıştır. 15 Eylül'de Ulaş Köyünde 3 aile ile derleme çalışması yapılmış, yaklaşık 20 çocuk mahalle aralarında oyun oynarken gözlenmiştir. Eylül ayının sonunda Kavakdere Köyüne gününbirlik gidilmiştir. Ekim ayının ilk Cuma günü, Seferihisar Cuma pazarına ziyaret gerçekleşmiş, İkinci hafta sonu ise Sığacık Pazarına ziyaret gerçekleştirilerek pazarda oyuncak tezgahçıları ve el yapımı oyuncak üreticileri ile derleme çalışması yapılarak oyuncak konusunda bilgi edinilmiştir. Ekim ayının sonunda Bengiler, Mersinalan ve Cumhuriyet mahallerinde 4 gün konaklama yapılmış, bu esnada gözlem ve görüşme yapılmış ancak video ile derleme çalışması yapılmamıştır. Toplamda **15 kaynak kişi** ile derleme yapılmış ve konumuz kapsamındaki **6-12 yaş arası 152 çocuk** gözlem yapılarak oynadıkları kurallı

oyunlar incelenmiştir, **0-3 yaş arası** çocuklar ve oynadıkları kurlsız oyunlar konumuz kapsamına alınmamakla birlikte grup içindeki konumları sebebiyle incelenmiştir ve **12 ve üstü yaş grubundaki** çocukların oyunları da incelemeye dahil edilerek **yaklaşık 280 çocuk oyun oynarken gözlemlenmiştir.**

Birinci Bölümde; Seferihisar çocuk oyunlarının ve oyuncaklarının özellikleri bulunmaktadır. Çocuk oyunlarının özellikleri; “oyunların adları”, “oyuncuların cinsiyet ve yaşına”, “oyun zamanı ve süresi”, “oyun mekânına” göre açıklanmıştır. Sahada derlenen çocuk oyunları isme, malzemeye ve cinsiyete göre sınıflandırılması yer almaktadır. Oyuncak ve oyunlarda kullanılan malzemeler ayrıca belirtilmektedir.

İkinci Bölümde ise, Seferihisar çocuk oyunlarının bağlam ve işlev özellikleri anlatılmıştır. Bu oyunlar, fiziki bağlam, tarihi bağlam, sosyo-kültürel bağlam ve teknolojik gelişmelerin etkisi açısından incelenmiştir. Çocuk oyunlarının icra ve işlevleri ve oyunlarının yapısal özellikleri ile oyunlarda kullanılan sözlü kültür ürünleri açıklanmıştır. Son olarak çocuk oyunlarının yaşam becerilerine katkısı açısından yeni bir sınıflandırma örneği sunulmaktadır.

Üçüncü Bölümde, Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarında kullanılan oyuncaklar, türlerine tasnif edilmekte ve incelenmektedir. Sonuç kısmında, bulgular ve yapılanan çözümlemelere göre elde edilen sonuçlar verilmektedir. İncelenen Seferihisar geleneksel çocuk oyunları ve oyuncaklarının sürdürülebilirlik konusu tartışılmakta ve çeşitli öneriler sunulmaktadır.

Bu tezin hazırlanmasında Enstitünün imkânlarından yararlanma iznini veren, bilgi birikimi ile kaynak ve kritik değerde katkı sağlayarak yol gösteren Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü Müdürü Prof. Dr. Metin Ekici’ye şükranlarımı sunarım.

Hem saha çalışmaları sırasında, hem de tez aşamasında verdiği destek için değerli danışman hocam Yrd. Doç. Dr. Pınar Fedakar’a çok teşekkür ederim.

Tez çalışmamın başlangıcındaki katkıları ve desteği için Yrd. Doç. Dr. Rabia Uçkun’a, Türk Halk Bilimi arşivinde çalışmalarım sırasında verdiği her türlü destek için Doç. Dr. Muvaffak Duranlı’ya, çalışma şevkimi artırıcı ve teşvik edici örnek kişiliği ile katkı sağlayan Doç. Dr. Mehmet Temizkan’a ve ayrıca Prof. Dr. Alimcan İnayet’e çok teşekkür ederim. Ayrıca, Ege Üniversitesi-Fikret Türkmen Kütüphanesi sorumlusu Serap Çelik’e ve sınıf arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Seferihisar Belediye Başkanı Tun Soyer'e ve belediye alıřanlarına, Seferihisar Halk Eėitim Mdrlėne, Seferihisar Doėa Okulu'na, Kavakdere Ky Muhtarlıėına ve yakın akrabalarına, Yeni Orhanlı İlkokulu Mdrlėne, ėretmen, ėrenci ve ky sakinlerine, Hıdırlık Mahallesi řehit ėretmen Mehmet İzdal ilkokulu ėrencilerine, ile jandarma teřkilatına, iledeki dernek ve esnaflara, Sıėacık ve Seferihisar Pazarında alıřan pazarcı ve tezgâhtarlara, Seferihisar halkına ve tanıřtıėım tm ocuklara teřekkr ederim.

GİRİŞ: OYUN, ÇALIŞMALAR, ALAN VE YÖNTEM

G.1. Oyun ve Oyuncak Nedir?

Bu kısımda inceleme konusu olan çocuk oyunları ve oyuncaklarıyla ilgili temel bilgiye yer verilmektedir. Öncelikle Türk lehçelerindeki anlamları itibariyle “oyun” ve “oyuncak” terimleri açıklanmış ve konuyla ilgili tanımlamalara yer verilmiştir. Daha sonra bu konuda Türkiye’deki çalışmalar değerlendirilmiş ve son olarak araştırma alanı tanıtılmıştır.

Oyun kelimesi, Türk Lehçeleri sözlüğünde şu şekilde ifade edilmiştir: Türkiye Türkçesinde ve Azerbaycan, Özbek, Kırgız Türkçesi, K.K.T.C., Türkmen, Uygur Türkçesi “oyun” sözcüğü kullanılır. Başkırt ve Tatar Türkçesinde “uyın, uynav” kullanılırken Kazak Türkçesinde “oyın, oynışık” kelimeleri kullanılır. Ayrıca, Yakutlar ve Doğu Türkistan Türkleri arasında, erkek şamana “oyun” denilmektedir. Ayrıca Azerbaycan Türkçesinde oyun için “tamaşa” kelimesi kullanılmaktadır.¹

TDK Sözlüğünde “oyun” sözcüğünün pek çok tanımı bulunmaktadır. Bu tanımlar şu şekildedir: “Oyun, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir”, “Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü tanımlama biçimi”, “Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin tümü”, “Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes”, “Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma”, “Şaşkınlık uyandırıcı hüner”, “Kumar”, “Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket”, “Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç”, “Hile, düzen, desise, entrika” olarak tanımlanmaktadır.²

Türk Dil Kurumu Sözlüğündeki “oyun” sözcüğünün ilk anlamında oyun bir eğlence olarak kabul edilmiştir. Oyunun amacının ise, iyi vakit geçirmek olduğu; oyunun belli kuralları olduğu vurgulanmıştır. Diğer anlamlarında ise oyun, drama, müzik ve dans ile ilişkilendirilmiştir. Oyun terimi pek çok şekilde ve kapsamlı biçimde kullanılmaktadır. Örneğin, “seyirlik oyunlar”; gölge oyunu- Karagöz, orta oyunu, tiyatro oyunu, kukla oyunu şeklinde adlandırılır. “Halk oyunları” terimi ise müzikli dans

¹ Türk Dil Kurumu, Türk Lehçeleri Sözlüğü http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_lehceler&arama=lehceler&guid=TDK.LHC.55337f150e4019.51631251 Erişim Tarihi: 18.04.2015.

² Türk Dil Kurumu Sözlüğü, Güncel Türkçe Sözlük, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5527dbb438ad69.63486194 Erişim Tarihi: 10.04.2015.

hareketleri için kullanılır. Örneğin zeybek oyunu, kaşık oyunu, teke oyunu vs. gibi adlandırmalar mevcuttur. Spor ve olimpiyat oyunları ise genel olarak; yaz oyunları, kış oyunları ve engelliler (paralimpik) olimpiyat oyunları şeklinde ayrılır. Ayrıca oyun kavramı içindeki gruplar; şans/ talih/ niyet/ kumar oyunları, fikir oyunları, bayramlarda dinsel oyunlar, dramatik nitelikte, büyülük, törensel oyunlar, sirk oyunları, günlük yaşam oyunları, evlilik ve aile oyunları ve çocuk oyunları şeklindedir.³

Çocuk oyunları yukarıda belirtilen genel ve geniş tablo içinde yer alır. Bir araştırmaya göre oyun; “bir veya birden fazla kişinin belli kurallar içerisinde zihni, bedeni ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketlerdir” şeklinde tanımlanmıştır.⁴ Çocuk, oyunla birlikte ahlaki değerleri ve içinde yaşadığı toplumun genel yapısını öğrenmektedir. Dolayısıyla çocuk oyunları, içlerinde barındıkları sözel ifadelerle inanç unsurlarıyla ve toplumsal olgularla ilgili önemli veriler sunmaktadır. Bunun yanı sıra oyun, çocuğun kendi kendini ifade edebildiği bir etkinlik olmanın dışında, yeteneklerini fark edeceği, yaratıcı potansiyelini kullanabileceği, sosyal, zihinsel, duygusal, dil ve motor becerilerini geliştirme aracıdır.⁵ Oyun, önceden belirlenen kurallara göre yürütülür, yarışmacıların becerisine, şansına ve gücüne bağlı olarak bir sonuca ulaşılan faaliyettir.

Çocuk oyunlarına değinen araştırmacılardan Pertev Naili Boratav benzer bir şekilde, çocuk oyunlarını eğlenme yoluyla dinlenmeyi sağlayan eylemler olarak tanımlar.⁶ Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi’nde oyun; içsel olarak güdülenen belirli bir amacı olmayan, yetişkinler tarafından değil, çocuğun koyduğu kurallara bağlı olarak kendiliğinden gelişen ve keyif unsuru taşıyan davranışlarda oluşan bir etkinlik olarak tanımlanmıştır.⁷ Türkyılmaz, kültürel ve bilimsel gelişmelere paralel olarak değişime uğrayan bilmecelerin, bir oyun ve eğlence

³ Metin And. *Oyun ve Bugü- Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, 2007, ss. 239-283.

⁴ N. Özdemir. *Türkiye’de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü (Doktora Tezi), 1997, s. 12.

⁵ N. Özdemir. *Age*. s. 11.

⁶ P. N. Boratav. *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: 1994, s. 232.

⁷ Megep. *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Oyun Etkinliği-I*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı, 2009, s. 3 http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/56/07/973760/dosyalar/2012_12/08090655_oyunetkinlikleri1.pdf Erişim Tarihi: 19.04.2015.

unsuru olarak ele alınabileceğini vurgulamaktadır.⁸ Fransız çocuk pedagogu Piaget'e göre oyun, çocukların kendi seçtikleri ya da gruptaki diğer çocukların seçtikleri ve kendilerine göre sağlam kuralları olması dolayısıyla uyumlu olma halidir.⁹ Yetişkinlik dönemlerinde karşılaşılabilecek davranış biçimleri oyunla elde edileceği için Gross'a göre oyun bir pratiktir. Klasik oyun kuramlarından Karl Groos'un sunduğu, "yaşama hazırlık kuramı" veya "alıştırma kuramına" göre, oyun gelecekteki çalışma ve yaşantıların bir ön hazırlığı olduğu için, bireylerin çalışma ve günlük hayatlarında kazanmak istedikleri becerileri, çocuklar oyunlarla elde etmeye başlar. Caillois'e göre oyun, serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir.¹⁰ Montaigne ise oyunu çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır.¹¹ İtalyan eğitimci Montessori'ye göre oyun, çocuğun işidir. Whitebread'e göre oyun, insan topluluklarında her zaman her yerde var olabilen bir faaliyettir ve çocukların en önemli işidir.¹² Lazarus ise oyunu kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite olarak tanımlamıştır.¹³ Bakırcı'ya göre oyun, beden ve ruh sağlığı gelişiminde "sevilmek ve oynamak" olarak tanımlanmıştır.¹⁴ Girmen'e göre çocuk oyunu çocukların kendilerini ifade ettikleri, iletişim ve yaşam becerilerini geliştirdikleri etkili bir öğrenme sürecidir.¹⁵ Huizinga, yavru hayvanların da oyun oynadığına dikkat çekerek, oyunu içgüdüsel bir davranış olarak nitelendirmiş ve doğumdan itibaren insan ve hayvan yavrularının oyuna olan eğilimlerinin fiziksel, sosyal, psikolojik, fizyolojik

⁸ D. Türkyılmaz. "Ortak Sır Kalıplarımız: Türk Dünyası Bilmeceleri Üzerine." Milli Folklor, S. 81, 2009, s. 46.

⁹ A. Hoşgör. *İlköğretim 1.Sınıf Öğretmenlerinin Matematik Derslerinde Oyun Etkinliklerinin Kullanımına İlişkin Görüşleri*. Adana: Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. 2010, <http://library.cu.edu.tr/tezler/8496.pdf> Erişim Tarihi: 17.07.2014.

¹⁰ A. Hoşgör. Age.

¹¹ A. Hoşgör. Age.

¹² D. Whitebread. *The Importance of Play, A Report on the Value of Children's Play, Toy Industries of Europe*. ABD: University of Cambridge, April 2012, s. 3 http://www.importanceofplay.eu/IMG/pdf/dr_david_whitebread_-_the_importance_of_play.pdf Erişim tarihi: 18.04.2015.

¹³ Megep. *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Oyun Etkinliği-I*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı, 2009, s. 3 http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/56/07/973760/dosyalar/2012_12/08090655_oyunetkinlikleri1.pdf Erişim Tarihi: 19.04.2015.

¹⁴ N. Bakırcı. "Niğde Folklorunda Çocuk Oyunları." Milli Folklor, Yıl 19, Sayı 76, 2007, s. 202.

¹⁵ P. Girmen. "Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü." Milli Folklor, Yıl 24, Sayı 95, 2012, s. 264.

yeteneklerinin gelişmesine yarar sağladığını belirtmiştir.¹⁶ Oğuz'un belirttiği gibi oyun, çocuğun işidir.¹⁷ Bu işi yapmak, çocuk için eğlenmenin dışında çevresini tanımak, çevresiyle ilişki kurmak, çevresini yeniden düzenleyip kendi dünyasını yaratmanın yoludur. *“Oyun oynama ihtiyacı, çocuk büyüdükçe biçim değiştirerek sürer. Oyun; öğrenme, yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracıdır. Oyun sırasında çocuk pek çok şeyi kendi kendine deneyerek öğrenir. Çocuğu geleceğe hazırlayan bir etkinlik olarak oyun, çocukların neşe kaynağı olma, yaratıcılığı geliştirme, başarıyı tanıma fırsatı verme gibi vasıflar kazanmasına ve sosyal hayata hazır hale gelmesine yardımcı olur.”*¹⁸ Genel tanımıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen; fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir.

Buraya kadar verdiğimiz oyun tanımlarından oyun-kültür ilişkisi ve oyunun çocuk gelişimine etkisi kısaca değinilmiştir. Oyuna, Halk Bilimi açısından yaklaşıncı kültür ilişkisi ön plana çıkar. Bu noktada oyun-kültür ilişkisinin ve oyunla kültürün aktarılıp yaşatılmasında çocuk gelişiminin işlevleri vurgulamak yerinde olacaktır. Oyun, çocuk ve kültürü birbirine bağlar. Kültür atmosferi, geleneksel aile ortamında gelişir. Bu aile ortamı halk kültürüne ilişkin pek çok öğeyi içinde barındırır. Çocuğun, kendi kendine, ailesinden ve çevresinden öğrenerek oluşturduğu yaratıcılık ruhu ile oyun ve oyuncakları, tekerlemeleri, bilmeceleri, sayısmaca, yanıltmacaları geliştirir. Türk halkbilimi alanındaki araştırmacı ve derleyicilerin çocuk oyunu tanımı ile pedagog ve psikologların oyun tanımları, çocukların sosyal, zihinsel, fiziksel ve fizyolojik açıdan gelişmesini sağlayan bir araç olduğu konusunda paralellik göstermektedir.¹⁹

Türkiye’de oyun kavramı, çocuk eğitimi ve gelişimi, çocuk ruh sağlığı ve psikolojik açılardan tanımlayan çalışmalar bulunmaktadır. Bu işlevsel açıdan yapılan tanımlarda oyun bir eğitim ve gelişim aracı olarak görülerek, oyunların büyük bölümü

¹⁶ J. Huizinga. *Homo Ludens- Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995, s. 24.

¹⁷ Ö. Oğuz. *Ankara'nın Somut Olmayan Kültürel Mirası*. Ankara: Grafiker, 2012, s. 83.

¹⁸ H. Aksoy. “Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları.” *Milli Folklor*, S. 101, s. 268.

¹⁹ N. Özdemir. *Age*. s. 12.

çocuk gelişimi ve eğitim uzmanları (pedagog) ve psikologlar tarafından değerlendirilmiştir.²⁰

Çocuk eğitim ve öğretiminde çocuk oyunlarının işlevi çok büyüktür. Çocuk oyunlarının eğitim ve öğretime katkıları bazı araştırmacılar tarafından sıralanmıştır. Oyunlar, çocuklar için önemli bir toplumsallaşma aracıdır. Oyunlar²¹, çocuklara eğlenme, eğlendirme, düşündürme, paylaşma, biyolojik, fizyolojik, sosyolojik, psikolojik gibi beceriler kazandırır. Bu beceriler çocuğun kişilik oluşumu ve gelişiminde etkilidir.

“Oyuncak” kelimesi ise, oyun sözcüğünden türetilmiştir ve Türk Dil Kurumu Sözlüğünde “oyun aracı, oynayıp eğlenmeye yarayan her şey” ve “önemsiz ve kolay iş” şeklinde tanımlanmıştır.²² Oyuncak sözcüğü; Türkmen Türkçesinde “oyuncak”, Azerbaycan Türkçesinde “oyuncag”, Başkirt Türkçesinde “uyınsık”, Kazak Türkçesinde “oyınşık”, Kırgız ve Uygur Türkçesinde “oyunçuk”, Özbek Türkçesinde “oyunçak”, Tatar Türkçesinde “uyınçık” şeklinde söylenmektedir.²³ “Oyuncaklar”,genel olarak “çeşitli maddelerden yetişkinlerce veya çocukların kendilerince yapılan, tek ya da grup olarak oynanabilen, çocuğun hayal dünyasını geliştiren, onu eğlendiren, eğiten, paylaşımcı yapan nesneler” olarak tanımlanmıştır.”²⁴

Bir toplumun ürettiği oyun ve oyuncaklar, o toplumun kültürel değerlerini yansıtır. Oyun ve oyuncaklar, içinde barındırdıkları sözlü gelenek ve anlatımlar, dramatik yapıları, toplumsal uygulamalar, doğa-evrenle ilgili uygulamalar, el sanatları unsurlarından dolayı somut olmayan kültürel mirasın her maddesini içine alır. Dolayısıyla oyun ve oyuncak külliyyatının derlenmesi üzerine yapılan her nevi çalışma kültürel mirasın korunması kapsamında atılan bir adımdır. Çocuklukta temelleri atılan halk bilgisi ürünleri bireylerde takım ruhunu ve uzlaşma kültürünü oluşturur.

²⁰ N. Özdemir. *Age*. s. 10.

²¹ Ali Abbas Çınar. *Muğla Çocuk Folkloru*. Muğla: Karaca Ofset, 2008, s. 12.

²² Türk Dil Kurumu Sözlüğü, Güncel Sözlük, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5527dbbbd5eb17.39473187 Erişim Tarihi: 10.04.2015

²³ Türk Dil Kurumu, Türk Lehçeleri Sözlüğü, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_lehceler&arama=lehceler&guid=TDK.LHC.55342773829b63.05644975 Erişim Tarihi: 20.04.2015.

²⁴ M. Özhan. “Çocuk Folkloru.” *Kebikeç*. 2005. https://kebikecdergi.files.wordpress.com/2012/07/17_ozhan.pdf Erişim tarihi: 25.04.2015.

G.2. Oyun ve Oyuncakla İlgili Türkiye’de Yapılmış Çalışmalar

Bu tezin konusu olan geleneksel çocuk oyun ve oyuncaklarıyla ilgili Türkiye’de hem akademik hem de popüler alanda pek çok araştırma yapılmış ve yayınlanmıştır. Bu kısımda bu çalışmalara yer verilecektir.

Metin And, “*Oyun ve Bügü- Türk Kültüründe Oyun Kavramı*” adlı kitabında Orta Asya, Anadolu ve İslam kültürlerinin kaynaştığı coğrafyada “oyun” kavramını geniş bir bakış açısında sunarak ritüel ve tiyatronun buluştuğu sentezlere yer vermiştir.²⁵ Yahya Araz, “*Osmanlı Toplumunda Çocuk Olmak*” adlı kitabında Osmanlı çocukluk tarihi araştırmalarına katkılar sağlamıştır.²⁶ Osmanlıların 19. yüzyıldan önce de çocuklar üzerinde düşündükleri, tartıştıkları ve yaşam döngüsünde çocukluğu yetişkinlikten tamamen ayrı, kendine özgü özellikleri olan bir dönem olarak tanımlaması dikkat çekicidir. Ayşegül Bilge dahil 5 yazarlı “*Büyüyorum- Çocuk Büyütürken Büyüklere Öneriler*” adlı kitapta, 0-6 yaş çocukları için oyunun kişilik kazanımındaki önemi psikoanalitik bir yaklaşımla incelenmiştir.²⁷ Semra Daşcı, “*Avrupa Resminde Çocuk İmgesi*” adlı kitabında, çocukluk döneminin, fiziksel ve duygusal gereksinimlerini karşıladıkları, doğal yetenekleriyle zihinsel ve bedensel gelişimlerine yardımcı oldukları bir dönem olduğunu belirterek çocukluk döneminin resim sanatındaki yansımaları tuval üzerine yağlı boya, ahşap üzerine tempera, kağıt üzerine pastel resim örnekleriyle açıklamıştır.²⁸

Dilek Maktal Canko tarafından hazırlanan “*Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar*” adlı kitapta, çeşitli yazarlara ait müzecilik, oyuncak müzeleri, tarih boyunca oyun ve oyuncaklar ve çocuk eğitimi ilgili 28 adet araştırma yazısı bulunmaktadır.²⁹ Ali Abbas Çınar’ın “*Muğla Çocuk Folkloru*” isimli kitabında, Muğla merkez ve çevresindeki, çocuk oyunları, tekerlemeler, bilmeceler, yanıltmacalar, ninniler, masallar, çocuk oyuncakları çocuk halk kültürü ürünlerinin çocuk eğitiminde kullanılmasına

²⁵ Metin And. Age. ss. 1-571.

²⁶ Yahya Araz. *Osmanlı Toplumunda Çocuk Olmak*. İstanbul: Kitap Yayınevi, 2013.

²⁷ Ayşegül Bilge vd. *Büyüyorum- Çocuk Büyütürken Büyüklere Öneriler*. İstanbul: Medikal Sağlık ve Yayıncılık, 2008.. ss. 23-107.

²⁸ Semra Daşcı. *Avrupa Resminde Çocuk İmgesi*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2008.. s. 15.

²⁹ Dilek Canko Maktal (Haz.). *Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar*. İzmir: Dokuz Eylül Üni. Yay., 2014. ss. 3-354.

yönelik derleme ve inceleme bulunmaktadır.³⁰ Saadet Erciyas'ın “*Seferihisar'ın Çınarları*” adlı kitabında, Seferihisar'ın adetleri, görenekleri, tatları, alışkanlıkları ve yaşam deneyimleri hakkında Seferihisar'ın çeşitli bölgelerinden ileri yaştaki 40 kişinin anıları, sözlü tarih çalışması şeklinde verilmiştir.³¹ Editörlüğünü Öcal Oğuz'un üstlendiği “Ankara'nın Somut Olmayan Kültürel Mirası” isimli kitapta, Ankara'daki geleneksel çocuk oyunlarının incelendiği bir bölüm yer almaktadır.³² Öcal Oğuz ve Dilek Beden'in yazdığı “*2005 Yılında Çorum'da Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*” adlı kitapta geleneksel çocuk oyunlarının derleme ve envanter çalışması bulunmaktadır.³³ Öcal Oğuz ve Petek İnci Ersoy'un hazırladığı “*Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*” adlı kitapta, 114 adet çocuk oyunu sınıflandırılarak sunulmuştur.³⁴ Bekir Onur'un “*Oyuncaklı Dünya*” adlı kitabında, çocuk, oyuncak ve oyuncak müzeciliği tarihsel ve sosyolojik boyutuyla hem Türkiye hem Dünya ölçeğinde incelenmiştir (Onur, 2002, ss.50-351).³⁵ Nebi Özdemir'in, “*Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü*” adlı kitabında, Eski Türk ve Osmanlı dönemi eğlencelerinden de yararlanılarak Cumhuriyet dönemi eğlenceleri yapısal ve işlevsel özellikleri bağlamsal yöntem kullanılarak incelenmiştir (Özdemir, 2005, s.10).³⁶ Recai Şahin'in “*Oyun ve Oyuncaklar*” adlı kitabı, Fethiye çevresindeki geleneksel çocuk ve yetişkin oyunları ve oyuncakları, halk oyunları, ayrıca daha küçük çocukların da oynadığı çocuk oyunları hakkında bir araştırma kitabıdır.³⁷ Mevlüt Özhan ve Malik Muradoğlu'nun birlikte hazırladığı “*Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*” adlı kitapta, Azerbaycan, Kazakistan, Kırgızistan, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti, Özbekistan, Türkiye, Türkmenistan'da oynanan çocuk oyunları anlatılmaktadır.³⁸ Erhan Tuna, “*Şamanlık ve Oyunculuk*” adlı kitabında, antik tiyatronun kaynağını oluşturan

³⁰ Ali Abbas Çınar. *Muğla Çocuk Folkloru*. Muğla: Karaca Ofset, 2008, s. 1.

³¹ Saadet Erciyas. *Seferihisar'ın Çınarları I-İnceleme Araştırma*. İzmir: Kırk yay., 2013, ss. 47-209.

³² Öcal Oğuz (Editör). *Ankara'nın Somut Olmayan Kültürel Mirası*. Ankara: Grafiker, 2012, s. 83.

³³ Öcal Oğuz, Dilek Beden. *2005 Yılında Çorum'da Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: Hitit Üni. Yay., 2006, s. 64.

³⁴ Öcal Oğuz, Petek İnci Ersoy. *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: THBMER Yay., 2005, ss. 1-256.

³⁵ Bekir Onur. *Oyuncaklı Dünya*. Ankara: Dost Kitabevi, 2002, ss. 50-351.

³⁶ Nebi Özdemir. *Age*. s. 10.

³⁷ R. Şahin. *Oyun ve Oyuncaklar*. Muğla: Üçüzler Ofset, 2005, ss. 5-60.

³⁸ M. Özhan, M. Muradoğlu. *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları: 1997, ss. 13-143.

ritüellerin ve inançların, tiyatro ve oyuncu öğelerinin şamanlık kökenine dayandığını tartışmaya açmaktadır.³⁹ Mevlüt Özhan'ın “*Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*” kitabında oyun kavramı, oyunun tarihi ve çocukların gelişimine etkisi üzerinde durulmaktadır.⁴⁰ Oyunun parçası olan tekerleme, bilmece ve oyuncaklar anlatılmaktadır. Yücel Dursun'un “*Oyunun Ontolojisi*” adlı kitabında, oyun düşüncesinin önemi, felsefik düşünce açısından ele alınmaktadır.⁴¹ Metin Ekici dahil 7 yazarlı “Barana” isimli yayında, Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından desteklenen “SOKÜM: Balıkesir- Dursunbey Barana Geleneği” Projesi ile yapılan alan araştırmaları tanıtılmaktadır. Kitabın 7. bölümünde yörede oynanan oyunlar bulunmaktadır.⁴²

Nebi Özdemir, “*Çocuk Oyunu Araştırmalarında Prof. Dr. Pertev Naili Boratav’ın Yeri*” adlı makalesinde, Boratav’ın çocuk oyunları araştırmalarında sadece derleme çalışmalarıyla sınırlı olmayıp ayrıca çocuk oyunlarının sınıflandırılması ve tahlil edilmesi konusunda halkbilimcilere ışık tutan çalışmalarının önemi vurgulanmaktadır. Ayrıca Özdemir, çocuk oyunu konusunda Türkiye’de ilk defa bilimsel araştırmaların Boratav tarafından yapıldığını belirtmekte ve “*100 Soruda Türk Folkloru*” adlı kitabından “oyun” ile ilgili bölümleri tanıtmaktadır.⁴³ Hüseyin Aksoy, Mersin, Karaman ve Konya sınırlarında Sarıkeçili yörüklerinden geleneksel çocuk oyunları derleme çalışması yapmış ve “*Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları*” adlı makalesinde bu oyunların işlevlerini incelemiştir.⁴⁴ Metin And “*Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi*” adlı makalesinde, oyun antropolojisi ve kültür antropolojisi arasındaki ilişkiyi inceleyerek Anadolu çocuk oyunları ile Kırgız, Kazak, Özbek oyunlarından örnekler vermiş, Batı toplumunda oynanan bazı oyunları açıklamış ve genel itibarıyla Anadolu’nun çeşitli yörelerinde oynanan oyunların kökenleri hakkında bilgi vererek çocuk oyunlarını 10 küme şeklinde tasnifini

³⁹ E. Tuna, *Şamanlık ve Oyunculuk*. İstanbul: Okyanus Yayıncılık, 2000, s.10; 276.

⁴⁰ M. Özhan, *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası, 1997, ss. 7-396.

⁴¹ Yücel Dursun, *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu- Batı Yayınları, 2014, ss. 11-184.

⁴² M. Ekici vd. (2013). *Somut Olmayan Kültürel Miras: Barana, Dursunbey- Balıkesir*. Balıkesir İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü. Lamineks Matbaacılık, Egetan Bas.Yay. Ltd. Şti. İzmir: 143

⁴³ N. Özdemir, “Çocuk Oyunu Araştırmalarında Prof. Dr. Pertev Naili Boratav’ın Yeri.” *Milli Folklor*, S. 38, 1998, ss. 5-8.

⁴⁴ H. Aksoy, “Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları.” *Milli Folklor*, S. 101, ss. 265-276.

yapmıştır.⁴⁵ Handan Asude Başal'ın “*Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları*” adlı makalesinde, Türkiye’nin her bölgesinden seçilen 3 ilde derlenen 21 çocuk oyunu tanıtılmıştır.⁴⁶ Serpil Cengiz, “*Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması*” makalesinde çocuk oyunlarının genel olarak sınıflandırılma yapılarını eleştirel bir bakış açısıyla incelemiş ve masal motif indeksinin benzeri biçiminde çocuk oyunlarının sınıflandırılması gerektiğini belirtmiştir.⁴⁷ Zuhale Çubukçu ve Pınar Girmen’in “*Beceri Gelişiminde Çocuk Oyunlarının Yeri ve Okulda Oynanan Oyunlara İlişkin Öğrenci Görüşleri*” isimli bildirisinde ilköğretim programlarında hangi tür becerilerin çocuk oyunları aracılığıyla geliştirilebileceği araştırılmış, doküman incelemesi ve yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak elde edilen bulgulara göre geliştirilen öneriler sunulmuştur.⁴⁸ Pınar Girmen’in 3 araştırmacı ile birlikte hazırladığı “*Çocuk Gözüyle Oyun ve Oyuncak*” adlı bildiride çocukların, oyun ve oyuncak kavramlarına ilişkin düşüncelerini belirlemek amacıyla yapılan araştırma anlatılmaktadır.⁴⁹ Arslan Küçükıldız, “*Satrancın Atası Olan Türk Zeka Oyunu; Mangala*” isimli bildirisinde, Türk zeka oyunları açısından çok önemli bir yer tutan Mangala oyunu hakkında yaptığı araştırma bulgularını ve Türkiye ve Türk Dünyasındaki oynanış biçimlerini sunmuştur.⁵⁰ Şevkiye Kazan Nas, “*Çocuk Oyun ve Oyuncaklarında Görülen Değişimler: Burdur Örneği*” isimli bildirisinde iki yüze yakın

⁴⁵ M. And. “Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi.” *Ulusal Kültür Dergisi*. S. 4, 1979, http://www.antropoloji.net/index.php?option=com_content&view=article&id=424:cocuk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi&catid=82&Itemid=475 Erişim Tarihi: 15.10.2014.

⁴⁶ H. A. Başal. “Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları.” *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. C. XX(2), S. 247, 2007, ss. 243-266, <http://ucmaz.home.uludag.edu.tr/PDF/egitim/htmpdf/2007-20%282%29/M2.pdf> Erişim tarihi: 09 08, 2015.

⁴⁷ S. Cengiz. “Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması.” *Ankara Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi*. S. 38. 1998, ss. 288-299.

⁴⁸ Z. Çubukçu, P. Girmen. “Beceri Gelişiminde Çocuk Oyunlarının Yeri ve Okulda Oynanan Oyunlara İlişkin Öğrenci Görüşleri.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu, Bildiriler Kitabı*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 2010, ss. 317-334.

⁴⁹ P. Girmen, vd. “Çocuk Gözüyle Oyun ve Oyuncak.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, ss. 368-383.

⁵⁰ A. Küçükıldız. “Satrancın Atası Olan Türk Zeka Oyunu; Mangala.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, ss. 99-141.

geleneksel çocuk oyununu Burdur örneğinde incelemiştir.⁵¹ Ömür Tufan, “*Osmanlı Sarayında Şehzadelerin ve Hanım Sultanların Oyuncakları*” adlı bildirisinde, Osmanlı döneminde sarayda oynanan çocuk oyunlarını ve oyuncaklarını tanıtmış ve oyunları da; akıl oyunları, at ve at ile yapılan oyunlar, eğlenceye yönelik oyunlar, görsel şölene yönelik oyunlar ve fiziksel güce dayalı oyunlar şeklinde gruplamıştır.⁵² Hatice Fırat, “*Çocuk Oyunları- Eğitim İlişkisi: Bezirganbaşı Örneği*” adlı araştırma çalışmasında oyunun çocuk eğitiminde etkili bir yol olduğunu, çocuğun, ruhsal, sosyal, bedensel, duyuşsal, dilsel, fiziksel gelişiminde önemli rolü olduğunu belirtmektedir.⁵³ Bezirganbaşı oyunundan hareketle, özellikle geleneksel oyunların çocukların temel yaşam becerilerine katkı yaptığı ve kültürel değerlerin korunması açısından oyunların çocuklara tanıtılmasının gerektiğini vurgulamıştır.⁵⁴ Pınar Girmen’in “*Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü*” adlı araştırma çalışmasında⁵⁵ Eskişehir yöresi geleneksel çocuk oyunlarının nitelikleri ve çocuklara yaşam becerileri kazandırmadaki işlevi incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla geliştirilmesi beklenen becerilerin; öz yönetim, dil-iletişim, problem çözme, karar verme, liderlik, eğlenme, işbirliği yapma ve takım olma becerileri olduğu vurgulanmıştır.⁵⁶ Cengiz Gökşen, “*Oyunların Çocuk Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları*” adlı çalışmasında, Gaziantep ve çevresinde çocuklar tarafından oynanan 35 çocuk oyununa dayanarak oyunların çocukların fiziksel, ruhsal, zihinsel ve sosyal gelişimlerine yaptığı katkılar üzerinde durmuştur.⁵⁷ Türkan Oral ve Pınar Çelebioğlu’nun “*Geçmişten*

⁵¹ K. Nas. “Çocuk Oyun ve Oyuncaklarında Görülen Değişimler: Burdur Örneği.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*, Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281 Seminer, Kongre Bildirileri Dizisi: 74. 2011:174-211.

⁵² Ö. Tufan. “Osmanlı Sarayında Şehzadelerin ve Hanım Sultanların Oyuncakları.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*, Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, ss. 75-89.

⁵³ H. Fırat. “Çocuk Oyunları- Eğitim İlişkisi: Bezirganbaşı Örneği.” *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 8/13 Fall, ss. 885-896.

⁵⁴ H. Fırat. Agm. ss. 885-896.

⁵⁵ P. Girmen. “Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü.” *Milli Folklor*, S. 95, 2012, ss. 263-273.

⁵⁶ P. Girmen. Agm. ss. 263-273.

⁵⁷ C. Gökşen. “Oyunların Çocuk Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları.” *A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED]*, S. 52, 2014, ss. 229-259. http://www.turkiyatjournal.com/Makaleler/923333675_11.pdf Erişim Tarihi: 12.12.2014.

Günümüze Çocuk Oyunları: Erzurum Örneği” isimli bildirisinde, Erzurum yöresindeki 150’ye yakın oyun ve tekerlemeler derlenerek tanıtılmıştır.⁵⁸ Rabia Uçkun’un “Gagauz Çocuk Oyunlarında Arkaik Unsurlar” adlı makalesinde Gagauz çocuk oyunları tanıtılmıştır.⁵⁹ Musa Öksüz ve Ülkü Önal’ın, “*Dünden Bugüne Artvin Yöresi Çocuk Oyunları ve Oyuncakları*” isimli bildirisinde Artvin yöresinden derlenen 309 oyun ile yazılı kaynaklardan alınan 12 oyun tanıtılmaktadır.⁶⁰ Songül Tümkaya, “*İnternet Bağımlılığı ve Çocuklar*” adlı bildirisinde, 2-12 yaş dönemi çocukların modern yaşamda internet bağımlılığının fiziksel, bilişsel, psiko-sosyal alanlarındaki olumsuz sonuçlarını sunmaktadır.⁶¹ Cihan Yamaoğlu’nun “*Türkiye’de Çocuk Oyunları*” isimli yazısında, Rize yöresinden 10 çocuk oyunu tanıtımını yaparak, Türkiye genelinde çocuk oyunlarının araç gereç ve kurallarıyla belgelenip arşivlenmesi gerektiğini vurgulamıştır.⁶² Haluk Yavuzer, “*Çocuk Oyun ve Oyuncaklarındaki Değişimlerin Psiko-Pedagojik ve Sosyal Açısından Değerlendirilmesi*” adlı yazısında, çocuk oyun ve oyuncaklarının dün ve bugününden bahsederek pedagojik ve sosyal açıdan genel değerlendirme yapmıştır.⁶³ İbrahim Özbakır, “*Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu ‘Ebe’*” isimli makalesinde, Türkiye’nin çeşitli bölgelerinden derlenmiş, yayınlanmış veya yayınlanmamış 1000’in üzerinde oyunu inceleyerek ‘ebe’nin işlevini ve genellikle lider olarak rolünü tanıtmıştır.⁶⁴ T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, Temel Eğitim Genel Müdürlüğü tarafından hazırlanan, “*Oyun ve Fiziki*

⁵⁸ T. Oral; B. Çelebioğlu. “Geçmişten Günümüze Çocuk Oyunları: Erzurum Örneği.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74. 2011: 225-243

⁵⁹ R. Uçkun, “Gagauz Çocuk Oyunlarında Arkaik Unsurlar.” VII. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi, Düzenleyen: Kültür Bakanlığı, 26-30 Haziran 2006 Gaziantep.

⁶⁰ M. Öksüz, Ü. Ünal. “Dünden Bugüne Artvin Yöresi Çocuk Oyunları ve Oyuncakları.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*, Ankara: T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281 Semineri Kongre Bildirileri Dizisi: 74. 2011, ss. 143-149.

⁶¹ S. Tümkaya. “İnternet Bağımlılığı ve Çocuklar.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu, Bildiriler Kitabı*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları. 2011, ss. 391-400.

⁶² C. Yamaoğlu. “Türkiye’de Çocuk Oyunları.” *Erdem Türk Halk Kültürü Özel Sayısı*, 13(39), 2001, ss. 543-549. http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/cihan_yamakoglu_turkiyede_cocuk_oyunlari.pdf Erişim Tarihi: 12.12.2014.

⁶³ H. Yavuzer. “Çocuk Oyun ve Oyuncaklarındaki Değişimlerin Psiko-Pedagojik ve Sosyal Açısından Değerlendirilmesi.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları:3281, Kongre Bildiriler Dizisi:74, 2011, ss. 24-27.

⁶⁴ İ. Özbakır. “Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu ‘Ebe’.” *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. Y. 2, S. 6, 2009, ss. 483-490.

Etkinlikler Dersi Öğretim Programı’nda oyunlar ve çocuk gelişimine sağladığı katkılar belirtilerek uygulamadaki öğretim programının yapısı verilmektedir.⁶⁵

Nebi Özdemir, “*Türkiye’de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimsel Açidan İncelenmesi*” adlı doktora tezinde çocuk oyunlarının yapısal unsurları ile oyun içindeki işlevlerini sunarak oyunları bağlamsal açıdan incelemiştir.⁶⁶ Ayrıca çocuk gelişimi, eğitimi ve ruh sağlığı, halkbilimi ve diğer bilim dalları açısından çocuk oyunlarının işlevlerini ortaya koymuştur. Gonca Tokuz’un “*Gaziantep Çocuk Oyunları Üzerine Halkbilimsel Bir İnceleme*” isimli yüksek lisans tezinde, Gaziantep ve çevresinden derlenen geleneksel ve modern 250 çocuk oyunu, halkbilimsel açıdan incelenmiştir.⁶⁷ Ebru Turgut, “*Elazığ Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi*” adlı tezinde Elazığ yöresinden derlediği oyunları; taş ile, değnek ile, mendil ile, top ile, ceviz/badem ile, aşık ile, kağıt/kalem ile, ip ile/ terlik/ayakkabı ile oynanan oyunlar şeklinde sınıflandırmıştır.⁶⁸ Işıl Bedirhanoglu, yüksek lisans tez çalışmasında Erzurum yöresindeki oyunların, çocuğun bedensel, psiko motor, dil, duygusal ve zihinsel gelişimine etkisini gözlemlemiş ve ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin oyun tercihlerini anket yöntemi ile değerlendirmiştir.⁶⁹ Abdullah Doğan’ın yaptığı yüksek lisans tez çalışmasında, çocukların, fiziksel, psikolojik, dil ve zekâ gelişimini etkileyen en önemli faktörlerden biri olan çocuk oyunlarını Battalgazi ilçesinde 55 yaş üstü kişilerle yaptığı sözlü tarih çalışmasıyla incelemiştir.⁷⁰ Aslı Hoşgör, “*İlköğretim 1.Sınıf Öğretmenlerinin Matematik Derslerinde Oyun Etkinliklerinin Kullanımına İlişkin Görüşleri*” adlı yüksek lisans tezinde ilköğretim 1.sınıf öğretmenlerinin matematik derslerinde oyun kullanımına ilişkin görüşleri

⁶⁵ *Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı*. Ankara: MEB Temel Eğitim Genel Müdürlüğü Yayınları, 2012. Erişim Tarihi: 17.7.2014.

⁶⁶ N. Özdemir. *Türkiye’de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimsel Açidan İncelenmesi*. C. 1, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Doktora Tezi) 1997.

⁶⁷ G. Tokuz. *Gaziantep Çocuk Oyunları Üzerine Halkbilimsel Bir İnceleme*. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), 2011.

⁶⁸ E. Turgut. *Elazığ Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi*. Elazığ: Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), 2005.

⁶⁹ I. Bedirhanoglu. *İlköğretim 1. Kademe Öğrencilerinin Serbest Zamanlarında Oynadıkları Yöresel Çocuk Oyunları (Erzurum İli Örneği)*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), 2011.

⁷⁰ A. Doğan. *Geleneksel Çocuk Oyunları Malatya İli Battalgazi İlçesi Örneği*. Niğde: Niğde Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), 2010.

araştırılmış, oyunun eğitimde önemi, eğlenceli olması, bedensel gelişime ve zihinsel gelişime katkıları açısından sonuçlara varılmıştır.⁷¹

Genel bir değerlendirmeye hem geleneksel oyun ve oyuncakların derlenmesi ve incelenmesiyle ilgili geniş bir literatür bulunmaktadır. Ancak monografik çalışmalar azdır. Belli bir bölgenin oyun ve oyuncakları üzerine yapılmış derinlemesine incelemeler ise sayıca çok azdır.

G.3. Araştırma Alanı

G.3.1. Araştırma Alanının Kapsamı

Bu kısımda araştırma alanı olan İzmir ili Seferihisar ilçesi'nin genel özellikleri kısaca belirtilmiş, daha sonra alan seçimi ve kapsamı hakkında ayrıntılı bilgi verilmiştir. Seferihisar ilçesinde gerçekleştirdiğim saha çalışması sonucunda derlediğim 50 geleneksel çocuk oyununun incelenmesi, oyunların özelliklerinin ortaya konması bakımından önem arz etmekte ve örnek teşkil etmektedir.

Bu yüksek lisans tezi kapsamında **“dağ- orman köyü”**, **“deniz mahallesi”**, **“merkeze yakın köy”**, **“merkeze uzak köy”**, bir **“bağ ve tarım köyü”** ve bir de **“merkez mahallesi”** seçilerek derleme alanı belirlenmiştir. Seferihisar ilçe merkezine yakın Hıdırlık ve Camikebir mahalleleri ziyaret edilmiştir. Bu iki mahalledeki çocuk oyunlarının aynı olduğu görüldüğünden merkeze yakın bir başka komşu mahalle olan Turabiye Mahallesindeki çocuk oyunlarının da aynı olacağı tahmin edildiği için bu mahallede örneklem kapsamına alınmamıştır. “Deniz Mahallelerinden”, denize kıyısı olan ve balıkçılık yapılan Doğanbey, Payamlı, Ürkmez'deki mahallelerinde çocuk oyunları gözlenmiş fakat Sığacık Mahallesindeki oyunlarla benzerlik taşıdığından sadece Sığacık Mahallesi çocuk oyunları kapsamı içine alınmıştır. Benzer şekilde bağcılık ve tarım köyü olan, Kavakdere köyü; dağ orman köyü olan Orhanlı Köyü, merkeze yakın bir köy olan Ulaş Köyü araştırma alanı olarak seçilmiştir. Bu nedenle çalışmada, 7 mahalle ve 4 köyde oynanan çocuk oyunları ile sınırlandırılmıştır.

Bu kriterlere uygun olarak Seferihisar İlçesinin aşağıda belirtilen köy ve mahalleleri derleme çalışması kapsamına alınmıştır:

⁷¹ A. Hoşgör. *İlköğretim 1.Sınıf Öğretmenlerinin Matematik Derslerinde Oyun Etkinliklerinin Kullanımına İlişkin Görüşleri*. Adana: Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), 2010, <http://library.cu.edu.tr/tezler/8496.pdf> Erişim Tarihi: 17.7.2014.

Köyler: Kavakdere köyü (bağcılık- tarım köyü); Orhanlı orman-dağ köyü, Ulaş köyü

Mahalleler: Camikebir mahallesi; Hıdırlık mahallesi; Sığacık mahallesi; Ulaş mahallesi (2001’de köy statüsünden çıkıp mahalle oldu); Payamlı mahallesi; Bengiler mahallesi; Mersinaları mahallesi

Bu tezin kapsamında Haziran, Temmuz, Ağustos, Eylül, Ekim, Kasım 2014’te ve Ocak, Şubat 2015’te yukarıda belirtilen köy ve mahallelerde, kandil gecesi, mevlid, asker uğurlaması, kına gecesi, kına yıkanması, evlilik düğünü, sünnet düğünlerinin yanı sıra günlük yaşam pratiklerinde aktif (etkin) ve pasif (etkilenen) katılımcı gözlemci olarak bulunulmuştur. Hem yaz aylarında sokak oyunları, hem de kışın iç mekân oyunları kapsam içine alınmıştır. Ayrıca Yeni Orhanlı İlkokulu ve Ortaokulu, Şehit Mehmet İzdal İlkokulu öğrencilerinin teneffüste okul içinde ve ders bitiminde okul dışında oynadıkları oyunlar pasif katılımcı gözlemci olarak değerlendirilmiştir. Yukarıda belirtilen köy ve mahallelerde toplamda yaklaşık olarak 280 çocuk, oyun oynarken gözlenmiştir. Farklı mahallelerde farklı grup çocukların oynadıkları oyunlardan benzer olanlar, ortalama oynanış kurallarına ve yapısına göre derlenmiştir. Seferihisar sahasında, 0-5 yaş grubunu çocukları, doğal ortamda gözlenmiştir. Doğal ortam olarak, mevlid, asker uğurlaması, sünnet düğünü, evlilik düğünü gibi törenlerde bulunularak 0-5 yaş arası çocuklarının bireysel ve toplu oyunları pasif katılımcı yöntemle incelenmiştir. Fakat bu tez kapsamında bu oyunlar değil, 5 yaş ve üzeri çocukların oynadığı kurallı oyunlar derlenmiştir. Ayrıca 2. ve 3. kuşak kaynak kişilerin çocukluklarında oynadıkları oyunlar görüşme yöntemi ile derlenerek tez kapsamına alınmıştır.

G.3.2. Seferihisar’ın Coğrafi, Tarihi, Sosyal ve Ekonomik Özellikleri

Seferihisar, Ege Bölgesi’nde İzmir il sınırları içinde yer almaktadır. İzmir merkezine 45 km uzaklıkta olan ilçenin, kuzeyinde Urla ve Güzelbahçe İlçeleri, doğusunda Menderes İlçesi, güneyinde ve batısında ise Ege Denizi vardır. Seferihisar’ın 12 mahallesi ve 9 köyü bulunmaktadır. Seferihisar’ın köy tiyatrosu ve seyirlik oyunları ile ünlü bir köyü olan Bademler Köyü ise günümüzde Urla İlçesine bağlanmıştır. Seferihisar merkezde 4 tane mahalle, merkeze çeşitli uzaklıklarda yer alan 8 mahalle

vardır. Seferihisar'ın merkezindeki mahalleler, Camikebir, Hıdırlık, Turabiye ve Çolak İbrahimbey mahalleleridir. Seferihisar'ın merkezine 5 km uzaklıkta deniz kıyısında Sığacık Mahallesi bulunmaktadır. Merkeze 10 kilometre güneyde Tepecik Mahallesi vardır. Merkezden 14 kilometre uzaklaşıldıkça Atatürk Mahallesi ve 17 kilometre sonra Doğanbey Bölgesi yer alır. Doğanbey ve Ürkmez'in arasında Cumhuriyet Mahallesi yer almaktadır. Kuşadası yolu sahilinden takip edildiğinde merkezden 25 kilometre uzaklıkta Bengiler ve merkezden 23 kilometre uzaklıkta Mersinalanı Mahalleleri yer alır. Buradan Orhanlı köyü yönüne doğru Payamlı Mahallesi yer almaktadır. Ulaş Köyü, 2001'de köy statüsünden çıkıp mahalle olmuştur. İlçenin Urla sınırına yakın köyleri, İhsaniye (dağ-orman köyü), Turgut, Düzce Köyleridir. Gölcük, Gödence(orman-dağ köyü) ve Çamtepe köyleri ise Güzelbahçe sınırına yakındır. Gölcük Köyü, 2012 yılında Seferihisar'a bağlanmıştır. Çamtepe Köyü ise Güzelbahçe'ye bağlıyken 2001 yılında Seferihisar'a bağlanmıştır. Orhanlı ve Beyler Köyleri Seferihisar'ın en eski dağ ve orman köyleridir. Kavakdere köyü ise bağcılık yapılan eski köylerdendir.

İlçenin merkezinden başlayarak çevredeki düz yerleşim birimlerine kadar etraf zeytin ağaçları, mandalina bahçeleri ve diğer narenciye ağaçlarıyla kaplıdır. Kavaklıdere, Gödence ve Beyler Köyü, üzüm bağlarıyla kaplı olup, bağcılık ve üzüm kalitesiyle ünlüdür. Tarım ekonomisi bu nedenle Seferihisar'da önemli bir yer tutmaktadır.⁷² Beyler Köyü, her yıl Mayıs ayında Hıdrellez şenlik şöenleriyle giderek ün kazanmaktadır. Dağ köyleri olan Orhanlı ve Gödence Köyleri çam ormanlarıyla, pınar meşeleri ve orman çalılılarıyla kaplıdır. İlçenin 5 km uzağında Sığacık Limanı vardır. Burada balıkçı barınakları ve marina yer almaktadır. Yörede en çok çipura, mercan, gopez avlanırken, ahtapot ve kalamar da oldukça sık avlanmaktadır. Deniz börülcesi oldukça meşhurdur. Sığacık'ta 16. yüzyıla ait Osmanlı kalesi yer almaktadır. Bu kalenin içinde hafta sonları yerli üreticiler tarafından üretilen ürünlerin satışa sunulduğu halk pazarı kurulmaktadır. Bu pazarın içinde her çeşit mevsimlik taze sebze, meyve, süt ürünleri, el örgüsü ürünler, el yapımı oyuncaklar satılmaktadır. Evler kale duvarına bitişik durumda yer alır. 3 duvar örölmüş ve bir duvar kalenin duvarıdır. Kale ve çevresindeki evler SİT alanı olarak koruma altına alınmıştır. Çevresinde eşeklerin,

⁷² Gündüz Mutluay. *İzmir*. İzmir: İzmir Valiliği Özel İdare Müdürlüğü Yayını, 2004, s. 161.

dağ keçilerinin ve tavşanların yaşadığı adalara yaz aylarında gezi tekneleriyle turlar düzenlenmektedir.⁷³

Sığacık limanına 1 km uzaklıkta 12 İon kentinden biri olan antik Teos kenti vardır. Teos, zamanının en önemli ticaret ve sanat merkeziydi.⁷⁴ Teos, M.Ö. 2000 yıllarında Akalardan kaçan Giritliler tarafından kurulduğu bilinmektedir.⁷⁵ Evliya Çelebi Seyahatnamesine göre Sığacık ile Seferihisar arasında Teos Antik Kentinin 3 km kuzeydoğusunda Karagöl bulunmaktadır.⁷⁶ Günümüzde halen bu göl varlığını korumaktadır. M.Ö. 1000 yıllarında bir İon kolonisi haline gelmiştir.⁷⁷ Antik kentin en önemli yapılarından biri olan Dionysos Tapınağı, şarap ve baharın Tanrısı olarak bilinen Dionysos'a adanmıştır. M.Ö. 3. yüzyılda kent, Dionysos Oyuncuları ile ünlenmiştir. Helenistik çağ boyunca bu oyuncular kentteki tiyatrodaki çeşitli gösteriler yapmışlardır.⁷⁸ İlk çağın şarap ve aşk şiirleriyle tanınan ünlü ozan Anakreon, M.Ö. 6.yy'da Teos'da doğmuştur. 13. yüzyılda yöre, Selçukluların eline geçmiştir. 14. yüzyılda Aydınoğulları Beyliği'ne, daha sonraları ise Osmanlı egemenliğine girmiştir. 15. yüzyılda Timur'un yönetimine geçen bölge, sonra tekrardan Osmanlı egemenliğine geçmiştir. Ürkmez beldesinde Lebedos Antik kenti vardır. M.Ö. 2. yüzyılda Dionysos oyuncularını kısa bir süre burada kalmışlardır. Kalıntılardan burada da bir tiyatro olduğu anlaşılmaktadır. Seferihisar'ın ekonomisi özellikle turizme dayanmaktadır. Yerli ve yabancı turist ziyaretleri ekonomiye önemli katkıda bulunmaktadır.⁷⁹

Seferihisar, ilçe merkezindeki mahalleleri, dağ ve orman köyleri, balıkçı mahalleleri, denize kıyısı olan beldeleri ile birlikte geniş ve dağınık bir yerleşime sahiptir. Farklı özellikte yerleşim birimlerinin olması dolayısıyla deniz, dağ-orman, tarım ve turizm kültürünü barındırır. Araştırma sahası olarak Seferihisar ilçesinin

⁷³ *Sakin Şehir Seferihisar*. İzmir: Seferihisar Belediyesi Yeni Kültür Merkezi Yayını, Seferihisar Belediyesi Tanıtım Serisi, 2014, s. 3.

⁷⁴ Türkiye Otelciler Birliği Yazı Grubu (Haz.) *Gezi Rehberi, Çeşme-Foça*. İstanbul: Boyut Yayıncılık, 1995, s. 20.

⁷⁵ *Sakin Şehir Seferihisar*. İzmir: Seferihisar Belediyesi Yeni Kültür Merkezi Yayını, Seferihisar Belediyesi Tanıtım Serisi, 2014, s. 3.

⁷⁶ M. Ekici (Editör). *Kent ve Seyyah: Evliya Çelebi'nin Gözüyle İzmir ve Çevresi- III Makaleler*. İzmir: Ege Üniversitesi Rektörlüğü, 2013, s. 243.

⁷⁷ Kuzeyhan Özdemir (Koordinatör). *İzmir Broşürü*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Tanıtma Genel Müdürlüğü Yayını, 2009, s. 47.

⁷⁸ Gündüz Mutluay. *İzmir*. İzmir: İzmir Valiliği Özel İdare Müdürlüğü Yayını, 2004, s. 162.

⁷⁹ Gündüz Mutluay. *Age*. s. 163.

seçilmesinin nedeni, farklı kültürleri (dağ-orman yaşam kültürü, tarım-bağcılık yaşam kültürü, kıyı-deniz-balıkçılık yaşam kültürü) barındırması dolayısıyla değişik türde oyun ve oyuncak külliyatına sahip olmasıdır. Ayrıca Türkiye’de bu bölgede çocuk oyun ve oyuncakları ile ilgili yapılmış bir derleme çalışmasının yer almaması bu konunun seçilmesinin bir başka nedenidir.

G.4. Araştırma ve İnceleme Yöntemi

G.4.1. Derleme Yöntem ve Teknikleri

Alan araştırmasında, Halk Bilgisi derleme yöntemlerinden “anket”, “gözlem” ve “görüşme” yöntemleri kullanılmıştır. Bu kısımda ayrıntılı olarak bilgi verilecektir.

Derleme öncesi, kaynak taraması yapılarak geçmişte konuyla ilgili yapılmış çalışmalar metin merkezli yöntemler kullanılarak incelenmiştir. Derleme öncesi yapılan hazırlıklar kapsamında⁸⁰ öncelikli olarak derleme alanı olarak belirlenen bölgede yerel yöneticilerde görüşülerek gerekli izinler alınmıştır. Seferihisar’ın Belediye Başkanlığına ve Seferihisar Halk Eğitim Merkezi’ne gidilmiş, bu tezin konusu ve kapsamı konusunda görüşmeler yapılmış, kendilerinden kaynak kişi önerileri ve alınmıştır. Sonra jandarma memurları ve köy muhtarlarının telefon numaraları alınmış ve bu kişilerle görüşülmüştür ve kendilerine tezin konusu ve gezilecek yerler hakkında bilgi verilmiştir.⁸¹ Bunun yanı sıra bölgede etkin faaliyetler sürdüren bazı yerel sivil toplum kuruluşları ve esnaflar (Sefertası Lokantası, Ethem’in Kahvesi), pazarcılar (Seferihisar Cuma Pazarı, Sığacık Hafta sonu Pazarı) ile görüşülüp kaynak kişi önerileri alınmıştır.⁸² Saha çalışması sırasında yatılı olarak kalınacak yerlerin belirlenmesi konusunda gidilen her mahallenin ya da köyün muhtarından yardım alınmıştır.⁸³ Bazı muhtarların ve esnafların (Kavakdere Muhtarı Hikmet Bilir’in eşi) yakın akrabaları, gerekli görüldüğü takdirde kendi evlerinde misafir edebileceklerini açıklamışlardır.⁸⁴

⁸⁰ M. Ekici. *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 2011, s. 56.

⁸¹ M. Ekici. *Age*. s. 57.

⁸² M. Ekici. *Age*. s. 55.

⁸³ M. Ekici. *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 2011, s. 58.

⁸⁴ Alanla ilgili ön görüşme ve tespitler tamamlandıktan sonra, muhtemel kaynak kişi listesi belirlenirken yüksek lisans öğrencisi Nükte Sevim Derdiçok’tan yardım alınmıştır. Ekipte çalışacak kişilerin

Alana çıkmadan önce alanla tarihi, coğrafi ekonomik ve sosyal yapı hakkında ön bilgi edinilmiştir. Bu konuda belediye yetkilileri ile yaptığımız görüşme sonucunda edinilen bilgiler, broşürler, haritalar, güzergâh ve ulaşım bilgileri oldukça yararlı olmuştur. Alanın dil özellikleri bakımından Urla ve Güzelbahçe'ye komşu olması ve dolayısıyla tipik İzmir ağzı kullandığı tespit edilmiştir. Kaynak kişilere hediye verilmesi tercih edilmemiştir.

Derleme yöntemlerinden “Anket Yöntemi” için iki sayfalık bir anket hazırlanmıştır. Ankette, öğrencilerin bilgileri, oyun adları, kısa tanıtı, oynandığı yer ve zaman, büyüklerinin bildiği oyunlar ve onların bilgilerine yer verilmiştir. 40 adet fotokopi çektilerilerek Orhanlı İlkokuluna gidilmiş, Müdür Bey’den izin alınmış ve öğrenci ve öğrenci ebeveynlerine/ yakınlarına dağıtılmıştır. Öğrencilere anketi doldurmaları için 1 hafta süre tanınmış, 1 haftanın sonunda öğretmenleri tarafından bu anketin toplanacağı söylenmiştir. Anketlerin hazırlığı, toplanması ve incelenmesi için 1 haftalık zaman dilimi öngörülmüştür ancak anketlerin toplanması ve incelenmesi 2 haftadan uzun bir süreyi alarak zaman planlamasının yeterli düzeyde olmadığını göstermiştir. 2 haftalık bir zaman dilimini almanın yanı sıra anket sorularına, verilen cevapların tek ya da iki kelimelik kısa cevaplar olduğu görülmüştür. Toplanan bu verilerin çocuk oyunları hakkında bilgi edinme konusunda yeterli olmadığı düşünülerek bu anket çalışması değerlendirilmeye alınamamıştır. Anket yönteminden istenilen sonucu alamamanın, sorulan soru metinlerinin uzun cevap gerektiren nitelikte olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Ayrıca anketi dolduran bir kaynak kişinin ankette yazan “–Çocukken hangi oyunları oynardınız?” sorusuna sadece bir oyun ismi yazdığı, “–Bu oyunun kuralları nelerdir?” sorusunu cevaplamadığı görülürken, aynı kaynak kişiyle yüz yüze yapılan görüşmede, birçok oyun ismi verdiği, hatta bu oyunları en ince ayrıntılarına kadar anlattığı görülmüştür. Bu nedenle “anket”ler kaynak kişilere ulaşmak için “ön araştırma” grubunda kullanılmıştır.

Temmuz 2014’te Seferihisar’ın merkez mahallelerinden Hıdırlık ve Camikebir mahalleleri sokakları adım adım yaya gezilmiştir. Mahallede oyun oynayan çocuklar o

belirlenmesi ve hazırlıkları tamamlanmıştır. Sahada kalabalık ortamlarda (düğün, kına gecesi vb.) kaynak kişilerle görüşmelerde ve video- fotoğraf çekimleri için yüksek lisans öğrencisi Çağnur Şarman ’dan yardım alınmıştır.

anda gözlemlenerek fotoğraflanmıştır. Aileleri ile sözlü görüşme sohbetler ve mülakatlar yapılmıştır. Seferihisar’da derleme kapsamında görüşme yapılan bir ailenin isteği üzerine kandil gecesi aile ve çocuklarıyla birlikte camiye gidilmiş, çocuklar camiye giriş ve çıkışlarda gözlenmiştir. Bu gözlem sonucunda kız çocuklarının camiye giderken yanlarına el yapımı küçük oyuncaklar götürdüğü görülmüştür. Her iki mahallede gözlem yönteminde aktif ve pasif katılımcı gözlemci olarak bulunulmuş ve bu komşu mahallelerde çocukların da aynı oyunları oynadığı görülmüştür. Aileleri ile yapılan görüşmelerde hemen hemen aynı bilgilerin verildiği görülünce diğer komşu mahalleler olan Çolak İbrahim Bey ve Turabiye Mahallelerine gidilmeye gerek görülmemiştir. Onun yerine merkezden uzak yerleşim birimlerinde daha farklı bilgilere ulaşılabilceği öngörülerek otobüsle merkezden otobüsle 1 saat uzaklıktaki Orhanlı köyüne ilk ziyaret gerçekleştirilmiştir. Ön görüşmeler yapılmıştır. Kaynak kişiler belirlenmiştir. Sonraki hafta, Kavakdere Köyü’ne gidilmesi planlanmıştır. Yakın bir mesafeye kadar otobüsle gidilmiş, ancak köyün içinden otobüs veya minibüs geçmemesi üzerine Muhtar Bey’in yardımı ile 10 kilometrelik alan, traktörle gezilerek derleme yapılmıştır. Ağustos 2014’te Orhanlı köyüne ikinci ziyaret gerçekleştirilmiş ve belirlenen kaynak kişilerle görüşme yapılmıştır. Orhanlı köyünde bir sünnet düğününe gidilmiş, çocukların düğün öncesinde, sırasında ve sonrasında oynadığı oyunlar gözlenmiştir. Orhanlı köyünde bir kına gecesine, ertesi gün kına yıkamasına, düğün yemeğinin hazırlanmasına, keşkek pişirilmesine ve düğününe gidilerek, bu alanlarda katılımcı gözlemci durumunda bulunulmuştur. Tüm bu aşamalarda köy içinde gerek yürünerek, gerek kaynak kişilerin özel araçları ile gerek kamyon ve kamyonet kasası üzerinde ulaşım sağlanmıştır. Düğün evinde ve çevresindeki evlerde, kaynak kişilerin evlerinde 3 gün yatılı misafir olarak bulunulmuştur. 3 gün boyunca çocuklar gece, gündüz, iç mekânda ve dış mekânda her aşamada gözlenmiş ve yetişkinlerle görüşmeler yapılmıştır. Orhanlı’da bir asker uğurlaması ve eğlencesi ve mevlide katılınmış, tüm bu aşamalarda çocukların oyunları doğal ortamında gözlenmiştir. Eylül 2014’te Ulaş Köyüne otobüsle gidilmiş ve Ulaş’ın üç mahallesinden ikisi sokak sokak yaya olarak gezilmiştir. Burada 3 farklı aile ile görüşme yapılmış, mahalle aralarında oynayan çocuklar gözlemlenmiştir. Çocukların oyunlarına bazı durumlarda aktif katılımcı olunmuştur, bazı durumlarda pasif katılımcı gözlemci olarak fotoğraf ve video kamera

ile kayıt altına alınmıştır. Ekim 2014'te Seferihisar'ın merkezine otobüs ile gidilmiş ve Sığacık Mahallesi minibüs ile gidilmiş, sahilden başlayarak balıkçı barınağı, balıkçı kahvesi gezilmiş ve kaptanlarla görüşülmüş, esnaflar, turistik lokantalar, pansiyoncularla görüşülmüş iç kesime kadar tüm yerleşim birimleri ve kale içi bölgesi merkez bölgesi ve kale arkasındaki mahalleler de yine sokak sokak adımlanarak gezilmiştir. Bu esnada çocukların oynadıkları oyunlar ve oyuncakları gözlenmiştir. Ayrıca, el yapımı bebek ve oyuncak satıcılarıyla görüşmeler yapılmıştır.

Kasım 2014'te Seferihisar'ın Ürkmez ve Doğanbey bölgesi civarındaki Cumhuriyet, Bengiler ve Mersinalan mahallelerinde toplam 4 gün yatılı misafir olunmuştur. Sahil bölgesindeki bir işletme sahibinin evinde misafir kalındığı sırada halk pazarı, cadde ve sokaklar, plajlar ve sahil lokantaları ziyaret edilmiştir. Turistik olan bu bölgenin ekonomik olarak geçim kaynağı büyük ölçüde turizme dayanmaktadır. Karşılaşılan kişilerle yapılan görüşmelerde daha önce dolaşılan yerleşim birimlerinden elde edilen derleme sonuçlarından daha farklı bir bilgiye ulaşılamaması üzerine bu mahallelerde derleme çalışması yapılmamıştır.

Sahada tüm oyunların en azından yarısı, hem çocukların hem yetişkinlerin oynadıkları oyunlar olduğu görülmüştür. Çocuk oyunlarının, eski çağlarda toplumun ciddi uğraşlarının bir kalıntısı ve uzantısı olduğu görüşünün en güzel dayanak noktası, bu yöredeki yetişkinlerin çocuk oyunlarına tanıdığı bu katkı ve önemdir. Oyunların biçimleri ve oynama şekilleri video kamera ile kaydedilmiştir. Toplam 76 saat 45 dakikadan oluşan video kaydı içinde, 50 adet yöresel çocuk oyununun oynanış biçimi, oyun araçları, oyunla ilgili olan tüm sözlü edebiyat ürünleri, el yapımı oyuncaklar, meydan oyuncakları ve oyun nesneleri hakkındaki bilgiler bulunmaktadır. Derleme esnasında kayıt edilen oyunlar için 3 adet ses kaydı ve 48 adet video dosyası halinde çekim yapılmıştır. “Çocuk oyunlarının temel yaşam beceri gelişimine katkısı açısından sınıflandırılması”, bir tablo şeklinde verilmiştir. Kaynak Kişi Bilgileri, “Ekler” kısmında verilmiştir. El sanatı niteliği taşıyan el yapımı oyuncaklar fotoğraflanarak belgelenmiştir. 427 adet fotoğrafın yaklaşık 100 adeti ve derleme kayıt bilgileri ve kaydı bulunmayan diğer oyun örneklerin bilgileri “Ekler” kısmında verilmektedir. Dolayısıyla oyun ve oyuncakların dünü ve bugünü kayıt altına alınmıştır. Oyunların kuralları, oynanış biçimleri, oyun cezaları, oyun tekerlemeleri, yanıltmaçlar, oyuncakların yapılış

teknikleri tespit edilmiştir. Alanda, gözlem yöntemi, aktif katılımcı yöntem, yüz yüze görüşme yöntemi kullanılmış ve derlenen bilgiler ‘bağlam merkezli kuram ve yöntemler’ kullanılarak incelenmiştir. Derlenen tüm veriler yazıya aktarılmıştır. Böylece bu çalışmaların gelecek kuşaklara aktarılması imkânı sağlanmıştır.

G.4.2. İnceleme Yöntemi

Derleme çalışması bittikten sonra kayıt altına alınan tüm belgeler öncelikle fotoğraf, video ve ses kayıtları olarak 3 ana başlıkta dijital ortamda dosyalanmıştır. Sonra video ve ses kayıtlarındaki veriler konusuna ve yerleşim birimlerine göre sınıflandırılmıştır. Tüm görüntüler izlenerek ve ses kayıtları dinlenerek deşifre edilmiştir. Sözlü bilgilerin yazıya geçirilmesi sırasında ağız özelliklerine dikkat edilmiş ve metin bütünlüğünü sağlamak açısından yerel kelime ve deyimlerin anlamları açıklanmıştır.⁸⁵ Alan araştırmalarının sonunda toplam olarak, 76 saat 45 dakika süren derleme görüntülerinin içinden Seferihisar oyun ve oyuncaklarını tanıtıcı özet niteliğinde 20 dakikalık bir belgesel hazırlama çalışması sürmektedir.

“Oyun ve oyuncak” kavramı metin merkezli kuram ve yöntemlere göre incelenmiştir. “Gelişme Kuramı”, kültürün nasıl oluşup geliştiğini, dünya üzerindeki örneklerin benzer ve farklı oluş nedenleri üzerinde durmaktadır.⁸⁶ Örneğin Seferihisar’da oynanan Saklambaç oyunu, “Hide and Seek” ismiyle İngiltere’de oynanan evrensel nitelikte bir oyundur. “Yağ Satarım Bal Satarım”, ulusal nitelikte olup Türk Dünyası coğrafyasında biçim olarak aynı, isimlendirme olarak farklılıklarla oynanan bir oyundur. ‘Sinide Çam Bebek’ ise Seferihisar’a özgü yerel nitelikte bir oyundur. Ancak bu araştırmada oyunların kökenlerini tespit etmek amaçlanmamaktadır. Oyunların özellikleri üzerinde durulmuş ve “Yapısal Yöntem” ile oyunlar analiz edilmiştir. “Bağlam Merkezli” Kuramlardan “İşlevsel” Kurama uygun olarak oyunların bağlam ve işlevleri de incelenmiştir.

⁸⁵ M. Ekici. *Age*. s. 89.

⁸⁶ M. Ekici. *Age*. s. 101.

I. BÖLÜM: SEFERİHİSAR ÇOCUK OYUNLARININ YAPISAL ÖZELLİKLERİ

VE SINIFLANDIRILMASI

Bu bölümde derlemiş olduğumuz oyunların öncelikle yapısal özellikleri, daha sonra sözlü kültür ürünleri son olarak da sınıflandırılması ele alınacaktır. Bu oyunların bağlam ve işlev özellikleri ise bir sonraki bölümde müstakil olarak incelenmiştir.

I.1. Seferihisar Çocuk Oyunlarının Yapısal Özellikleri

Bu kısımda oyunların adlarından başlayarak, oyuncular, mekân, zaman ve ödül-cezaları ele alınacaktır. Oyunların “adları”, “oyuncular”, “oyun mekânları”, “oyun zamanı ve süresi” ve “ödül-ceza” ayrı başlıklar altında incelenecektir.

I.1.1. Oyunların Adlandırılması

Seferihisar’da bazı oyunlar, “adlandırılma”, “oynanış biçimine” göre, bazıları “kullanılan malzeme ve oyun araçlarına” göre, bazı oyunlar oyunda kullanılan “tekerleme isimlerine” göre, bazıları da sembolik olarak “benzetilen” şekil, cisim, hayvan, bitkilere göre adlandırılmıştır. Oyunların bir kısmında yer alan “ebe” ve “araç gereçlerin” de yerel adlandırılmaları vardır. Örneğin; merkez mahallelerde ‘ebe’ terimi kullanılırken, çevre köylerinde ebeye ‘baş’ya da ‘ana’ denildiği görülmüştür. ‘Met’ terimi yaklaşık 15-20 cm uzunluğundaki değnek için kullanılır. Değnek oyunlarını (çelik çomak, kazık, vurmali çelik vb.) oynamak için yörede çocukların ve gençlerin oyun malzemelerini kendileri tedarik ettiği ve dolayısıyla adlandırmalarında yerel olarak yapıldığı tespit edilmiştir. Ulamış köyünde bir kaynak kişi met oyunun malzemelerini hazırlayış biçimi anlatırken şu şekilde ifade etmiştir:

“...çomağı keseriz. Ucuna ‘ayıkulağı’ deriz biz. Kulak gibi inceltiriz çünkü. Çengel gibi yaparız, altı boş olur. Çubuğun ucuna vurunca havaya kalkar. Havada vururuz...”(Kaynak Kişi 5) Buradan anlaşıldığı gibi, bir dal parçasını sivrilterek çengel biçimine getirme şekli ayının kulağa benzetilmiştir. Bu malzemeye “ayı kulağı” denilmiştir.

Doğadaki çiçek ve bitki adlarının oyuncakların adına dönüştüğü görülmüştür. *“..hayıtları toplar hayıt bebek yapardık”* Oyunağın malzemesi, mine çiçeği türünden bir bitki olan hayıt bitkisidir ve bebeğin ismine dönüşmüştür. *“Gelincik çiçeklerini ters çevirince kırmızı etekli bir kız çocuğuna benzer. Gelincik bebek yaparız.”* “Çam

iğnelerini toplardık, gelin ederdik, oynardık". (Bkz. Resim 99) Gelincik çiçeği kırmızı eteğe benzetildiği gibi, çam iğnelerinin aynı hizaya getirince birleşim noktalarını kafaya, yeşil kısımlarını uzun eteğe benzeterek ve orta kısmından iple bağlayarak "*çam bebek*" yapılmış olur.

Oyuncak adları malzemeye göre adlandırıldığı gibi hareket biçimi veya oyuncakların çıkardığı seslere göre de adlandırılır. Örneğin "salıncak" terimi yerine yukarı orman köylerinde "salıngaç" denilmektedir. Dönerek savrulan bir çeşit tahterevalli olan oyuncığa "cıngırdak" denilmektedir. Çünkü dönerken odun ve kalasların çıkardığı sesler gıcırta sesleridir. Düğme fırılacağı olarak bilinen oyuncığa "vız vız" denilmektedir. Çünkü düğme dönerken iplerin çıkardığı ses, arı vızıltı gibidir.

Topaç oyuncığını, yörede 1940 öncesi doğumlular "toka" olarak adlandırmaktadır. "Düz toka", "çivili toka" gibi çeşitleri bulunmaktadır. Bu oyuncuğu, çocuklar kendileri yaparlar. Düz toka yapmak için don lastiği, çivili toka için "kaytan" denilen pamuk sicimler kullanılır. 1980-1995 arası doğumlular, topaç terimini kullanmakta ve bir üst kuşak gibi kendi topaçlarını kendilerini yapmaktadır ancak doğadaki malzemeleri kullanmaktadır. Bu yüzden "meşe topacı", "pınar topaç" , "palamut meşesi", "orman çalısı oyuncuğu", "pınar meşesi topacı" gibi isimler kullanılır.

"Bardak oyunu", ismini oyundaki malzemeden almaktadır. "*Bardak deriz biz, testi konur ortaya*". Testiye "bardak" denilmektedir. "Sek sek" olarak bilinen oyun yörede genellikle "sekmeci kayrak" olarak adlandırılır. Bazı kaynak şahısların "çizgide taş oyunu" ya da "çizgi" şeklinde adlandırmaları da vardır. Yörede kayrak taşı fazla miktarda bulunmaktadır. Kavaklıdere, Ulamış, Orhanlı gibi köylerde taş yerine "kayrak" denildiği görülmüştür : "*Kayrağı karenin içine atarız*". Yüzük oyunları, ismini malzemeden alır. Yüzüğün bir kep, şapka altına saklanıp tahmin edilerek bulunmasına yönelik oyunlara "yüzük oyunu" denir. Yüzüğün bir don lastiği içine geçirilip kaydırılması ve katılan tüm oyuncuların elleri yardımıyla bir kişinin elinin altına saklanması ve nerede olduğunun tahmin edilmesine yönelik olan yüzük oyununa "cicoz" denilmektedir.

Körebe oyununa, ebeye "körgebe" denilmektedir. "Beş taş" oyununda, başparmak ve işaret parmağın yere değmesi sonucu oluşan şekle "köprü" denilir. "Cim

cim mi, Dal dal mı?” oyununda, oyun ismini Osmanlıca ج ve د harflerinden almaktadır. “Edik” oyununda, oyunun ismini alan “edik” kelimesi, “saklandık” anlamında kullanılmaktadır. Ateşi yaktıktan sonra, oyuncular saklanırlar ve “yaptık, ettik, saklandık” anlamında kısaca “edik” diye bağırırlar. Edik, Türk Lehçelerinde “çizme” anlamındadır; Özbek ve Kazak Türkçesi’nde “etik”, Kırgız ve Uygur Türkçesi’nde “ötük” olarak söylenmektedir.⁸⁷ “Edige” adlı Türk destanı ise çizmeye saklanmış çocuk kahramanın maceralarını konu edilir. Bu benzerlik müstakil olarak incelenmeye değer bir konudur. Ancak çalışmanın sınırları içinde yer almadığı için sadece belirtmekle yetineceğiz.

1.1.2. Oyuncular

Bu kısımda, derlediğimiz 50 oyunun oyuncularıyla ilgili kurallar ve bu kuralların oyunlarla ilişkisi incelenecektir. Öncelikle oyuncuların cinsiyeti, daha sonra yaş grubu ve oyuncu sayısı ele alınacaktır.

Söz konusu 50 oyunun %66’lık kısmı “kız ve erkek ortak oynanan” oyunlardır. %8’lik oranda kız oyunu, %13’lük oranda erkek oyunu vardır. Bu oyunlarda sadece kızlar ve sadece erkekler arasında oynanmaktadır. Bir kısmı “uzun eşek” ve “çivi” gibi erkek oyunlarıdır, ki bu oyunlar fiziksel temas ve yaşam alanlarından uzakta oynanama nedenleriyle kızlar tarafından tercih edilmez. Kız oyunları ise ev içinde oynanan, evcilik vb. gibi kız oyuncağı olarak tabir edilen “bebek”le oynanan oyunlardır.

Oyuncuların Cinsiyetinin Oyunlara Göre Dağılımı		
Cinsiyet	Oyun Sayısı	Oran
Kız	4	%8
Erkek	13	%26
Kız ve Erkek	33	%66

Ortak oynanan oyunlarda, kesin bir kural olmamakla birlikte “kız” ve “erkek” oyuncuların tercih edildiği oyunlar da vardır. Yine de bu küçük bir orandır. Genellikle kız ve erkek ortak oyunlarda cinsiyet seçimini belirleyen bir kural yoktur. 50 oyunun %81’i kız e erkek ortak oynanan oyunlardır. Kız ve erkek oyuncuların ortak oynadığı bu

⁸⁷ Türk Dil Kurumu, Türk Lehçeleri Sözlüğü, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_lehciler&arama=lehciler&guid=TDK.LHC.557db3be874716.01703157 Erişim Tarihi: 01.06.2015.

oyunların, “Mekanlar” kısmında incelenecek olan “dış mekan” oyunları olduğunu belirtmek gerekmektedir. Dış mekan oyunlarında oyuncu sayısının fazla olması, yani cinsiyet seçimiyle eksiltilmeyecek kadar oyuncu ihtiyacı olması ve dış mekan oyun sayısı ve çeşidinin fazla olması, oyuncuların cinsiyetini belirleyen kurallara sahip oyunların daha az sayıda olmasına neden olmuştur.

Kız ve Erkek Ortak Oynanan Oyunlarda Cinsiyet Tercihi		
Cinsiyet	Oyun Sayısı	Oran
Genellikle kız	3	%7
Genellikle erkek	5	%12
Kız veya erkek fark etmez	33	%81

Derlediğimiz 50 oyunda yer alan oyuncuların yaş grubu 4 ila 14 arasında değişmektedir. Bazı oyunlarda yetişkinler de yer alabilmektedir. Oyuncuların yaş grubu %62 oranında 7-9 yaş arasında değişmektedir. Oyun çeşitliliği de bu yaş grubu oyunlarında fazladır. Oyunların büyük çoğunluğunda yaş grubu genel bir dağılım göstermekte ve kesin bir kural olarak belirleyici olmamaktadır. Yani küçük yaş grubu (5 yaşından küçükler gibi) da oyuna katılmakta ama kısmen oynaması kabul edilmektedir. Bu şekilde küçük yaş grubu oyunları izleme ve taklit ve de kısmen katılım yoluyla öğrenmektedir. Bazı oyunlarda kesin yaş grubu sınırlaması vardır. Bunlarda bazı temel kazanımların gerçekleşmiş olması gerekir ve bu nedenle küçük yaş grubu oynayamadığı gibi büyükler için de tercih edilmeyen oyunlardır. Örneğin; “Komşu komşu huu” oyunu gibi ezberleme, sözcükleri tam söyleme vb. temel kazanımların gerçekleşmesi gereken oyunlar 7-9 yaş arasında oynanır. Bazı oyunlarda bir bakıma tehlikeli olduğu için sadece 10 yaşından ya da 14 yaşından büyük oyuncular tarafından oynanır. “Üfürme” 14 yaş üstü, şakalaşma ve dikkat gerektiren “Lala” oyunu ise 10 yaş üstüdür. Oyunların gerektirdiği fiziksel ve zihinsel gelişim ya da oyunun veya oyun araçlarının bir anlamda tehlikeli olması oyuncunun yaş sınırını belirler. Daha önce belirtildiği gibi büyük çoğunlukta yaş grubu kesin belirleyici değildir, izleme, taklit ve kısmi katılımı küçük yaş grubu yer alabildiği gibi, isteğe ve kabule bağlı olarak farklı yaş grupları da oyunlarda yer alabilir.

Oyuncuların Yaş Grubunun Oyunlara Göre Dağılımı		
Yaş Grubu	Oyun Sayısı	Oran
4,5,6	6	%12
7, 8, 9	31	%62
10, 11, 12	4	%8
13, 14	6	%12
7+ yetişkin	3	%6

Oyuncu sayılarında, oyunun oynanmasını sağlayan en alt sınır belirleyicidir. Takım oyunlarında sayı çiftleri gerekliliği de oyuncu sayısını belirlemektedir. Örneğin “kös oyunu” aynı sayıda eş takımlarla oynanır. Tek kişilik oyun derlememiz bulunmamaktadır. Elbette ki bir çocuğun ip atlaması veya yine bir çocuğun duvara top atıp, tutarak oynanması da bir oyundur ancak derlemelerimizde en az iki oyuncunun katıldığı oyunlar esas alınmıştır. Bu nedenle en az oyuncu sayısı 2’dir. El çırpılarak karşılıklı oynanan “Komşu komşu huu” ya da “Türkiyem” gibi oyunlarda oyuncu sayısı sadece 2’dir. Oynanması için 2 kişinin şart olduğu bu oyunların sayısı 6’dır. Bunun dışında oyuncu sayıları esneklik göstermektedir. Oyunların oynanmasındaki en alt sınır oluşturan oyuncu sayıları aşağıdaki tabloda verilmiştir:

Oyuncu Sayılarının Oyunlara Göre Dağılımı		
Oyuncu Sayısı	Oyun Sayısı	Oran
2 kişi	6	% 12
2+ kişi	5	% 10
3+,4+ kişi	8	% 16
5 kişi	2	% 4
5+ kişi	7	% 14
5-10, 10-15 kişi	5	% 10
6+, 8+, 10+ kişi	7	% 14
Takım veya grup şartı	5	% 10
Kişi sayısı kısıtlaması olmayan	5	% 10

I.1.3. Oyun Mekanları

Burada, derlenen oyunların oynandığı mekan veya alanlar incelenecektir. Oyun mekanları “ev” merkez alınarak “iç mekan” ve “dış mekan” olmak üzere iki temel gruba ayrılmıştır. İç mekân terimi, ev içi, cami odaları, köy odaları gibi dört duvarla çevrili kapalı mekanlar için kullanılmıştır. Dış mekan da ev merkezli olarak belirlenmiş, evden uzakta kalan alanlar yani evin sınırlarının dışı, dış mekan olarak ele alınmıştır. Bu

alanlar ise aşağıda ayrıntılı olarak verilmiştir. Ayrıca her iki mekanın kullanılabildiği oyunlar olduğu tespit edildiği için her iki mekanı da içeren üçüncü bir grup eklenmiştir. Bu durumda tasnif mekana göre değil, oyunların oynandığı yerlere göre yapılmıştır.

I.1.3.1. İç Mekan Oyunları

İç mekân terimi, ev içi, cami odaları, köy odaları gibi dört duvarla çevrili kapalı mekanlar için kullanılmıştır. “Cicoz”, genellikle evlerin “misafir odası” ya da “oturma odası” diye adlandırılan bölümlerinde oynanır. “Cim cim mi dal dal mı” oyunu misafir odasında oynanır. “Şiş mi kuş mu” oyunu evin herhangi bir odasında oynanır.

I.1.3.2. Dış Mekan Oyunları

Dış mekan ev merkezli olarak belirlenmiştir. Ev dışında kalan alanlar, bahçeden başlayan ve evden sokağa, köy merkezi gibi merkezden, merkez dışına uzaklaşarak belirlenmiştir. Seferihisar’da oyunların oynandıkları dış mekanlar; evlerin avlu/bahçesi (balkon, teras/dam, hayat, sofa, kapı önü), sokak, meydan (cami avlusu, okul bahçesi), tarla, harman yeri, ören yeri, piknik alanları, mahalle araları, su kenarları (plaj/ deniz kıyısı, çay ve dere kenarları), ormanlık ve fidanlık alanlar, gübrelik ve ahırlık alanları, inşaat önleri (nadiren), tepelik /dağlık alanlar, okul bahçesi, cami avlusu ve düğün alanlarıdır.

“Sinide çam bebek”, evin avlusu, bahçe, dam, balkonda oynanır. “Dilsiz” ve “moçili” oyunları açık alanlar, sokaklar, köy meydanları, mahalle araları, park ve bahçeler, dere, çay ve deniz kenarları, ormanlık alanlar, tarlalarda oynanır. Kazık ve çivi oyunu genel olarak ıslak toprak alanda, killi ya da çamurlu alanda oynanır. “Kazık oyununun” ahırlık ve gübreliklerde de oynandığı, “çivi oyununun” ise mahalle aralarındaki inşaatların önündeki kum tepeciklerinde de oynandığı görülmüştür. Ancak bu tehlikeli bir durumdur. Bardak oyunu evlerin avlusu, bahçe, köy meydanında oynanır. “Çukur oyunu”, bahçe, tarla, toprak alanda oynanır. “Köz üfürme” oyunu genellikle bahçe ve düzgün toprak üstünde oynanır. Nadiren çarşaf ve tahta üzerinde de oynanabilir. “Met oyunu”, açık alanlarda, tarla, boş ve geniş araziler, futbol sahası büyüklüğündeki alanlarda oynanır. Küçük, dar alanda, sokaklarda ve mahalle aralarında oynanmaz. “Köz üfürme” ve “Mini mini yanak” oyunu, evi önündeki sofa, avlu gibi alanlarda oynandığı gibi sokakta ve mahalle aralarında oynanabilir. “Lala” ve “heybecik” oyunları dış mekanda, “deve oyunu” Avlu, bahçe, tarla, deniz kıyısında

oylanır. “Denizde taş sektirme”, plaj, deniz kıyısında, karpuz kabuğundan ve kağıttan gemi oyuncakları yüzdürmek, deniz kıyısında oynanır. “Uzun eşek” bahçede sırtı yaslamak için bir ağaç veya duvar kenarında oynanır. “Atmacı kayrak” (vuramamaca), zemini toprak olan alanlarda, kırlar, tarla, piknik alanlarında oynanır. “Sekmeci kayrak”, tarla, bağ, bahçede oynanır. “Ceviz atma”, zemini toprak olan bir alanda, bağ, bahçe, kır, fidanlık, ormanda oynanır. “Edik oyunu”, tarla, ova, tepeliklerde oynanır. “Ebe turna” oyunu avlu, bahçe, okul bahçesi, sokak araları, parklarda oynanır. “Yağ satarım bal satarım” bağ, bahçe, tarla, sokak, park, okul bahçesinde oynanır. “Cicili tavuk” zemini toprak olan bir alanda, bağ, bahçe, tarlada oynanır. “Aç kapıyı bezirgânbaşı” okul bahçesi, avlu, sokak aralarında oynanır. Yıldız falı oyunu dış mekânda, yıldızların gözükebildiği yerlerde oynanır. “Beş Taş” oyunu taşların rahatlıkla bulunabileceği alanlarda oynanır.

Çocuklar düğün, asker uğurlaması, Ramazan geceleri (iftar sonrası), mevlid, kandil vs. gibi toplumsal olay/tören/kutlamalarda da oyun oynamaktadır. Saha çalışması sırasında çocukların sünnet ve evlilik düğünlerinde, takı töreni esnasında / pasta kesimi öncesi ve sonrasında/ ikram dağıtımı öncesi ve sonrasında dans pistinde “Hırsız- polis”, “Kurt-kuzu”, “Yerden yüksek” gibi koşma/ kovalamaca oyunlarını ve “Saklambaç”, “Körgebeç”, “Heybecik”, “Lala” gibi saklanma/ şaşırtma/ şakalaşma oyunlarını oynadığı tespit edilmiştir. Cami avlusunda kız çocuklarının oyuncak bebekleri ile “evcilik”, asker uğurlaması esnasında çocukların “Beş taş”, mevlit okunurken sessiz biçimde çeşitli oyuncaklar ile oynadıkları tespit edilmiştir.

1.1.3.3. Mekân Farkının Gözetilmediği Oyunlar

Bu kısımda hem ev içi yani “iç mekan”da, hem “ev dışı” yani bahçe, avlu, ev dışındaki binaların dışı, sokak, tarla, meydan vb. alanlarda fark gözetilmeksizin oynanan oyunlar ele alınacaktır. “Bardak oyunu” cami odalarında oynandığı gibi, köy meydanında da oynanabilir. “Yüzük oyunu”, evlerin içinde ve cami odalarında oynandığı gibi bahçe ve avluda da oynanabilir. “Körgebeç” ve “saklambaç” oyunları için genellikle geniş dış mekânlar tercih edilse de evlerin içinde de oynanabilir. “Komşu komşu hu” genellikle iç mekânda oynanırken nadiren dış mekânda oynanabilir. “Lades” hem iç hem dış mekânda, iki oyuncunun hayatına eşlik eder biçimde, onlar içeriye girince içeride, dışarıya çıkınca dışarıda devam eden bir oyundur. “Düğme fırıldağı” ve

“El el epenek”, “evcilik” hem iç hem dış mekânda oynanabilir. “Yerden yüksek” koşturmaya dayalı bir oyun olduğu için genellikle dış mekânda oynansa da evlerin içinde oynandığı görülmüştür. Köşe kapmaca sokak, bahçe, okul bahçesinde oynanır. Bu oyun iç mekânda oynanırsa, bir odanın dört köşesine birer oyuncu yerleşecek biçimde evlerin içinde de oynanabilir. “Bilek güreşi”, düz bir zemin/ masanın üzerine dirsekler değecek biçimde oynanır.

I.1.4. Oyun Zamanı ve Süresi

Bu kısımda oyunların oynandığı mevsimler ile gece veya gündüz oynanan oyunlar ele alınacaktır. Oyunların oynandığı mevsim ve gece-gündüz oynanması ile oyunların yapılarının ilişkileri analiz edilecektir. Bunun yanında oyunların oynanma süreleri de incelenecektir.

Mevsim	Oyun Sayısı	Oran
Bahar-Yaz	5	% 10
Kış	2	% 4
Her mevsim	43	% 86

Gece/Gündüz	Oyun Sayısı	Oran
Gece	3	% 6
Gündüz	47	% 94

Oyunların % 86’sı gibi büyük bir oranı belirli bir mevsime bağlı olarak oynanmaz. Bu durum, oyunların oynanma şekliyle ilgili olduğu kadar araştırma alanının iklimiyle ilgisi olduğu düşünülmektedir. Çalışmanın “Giriş” kısmında Seferihisar’la ilgili verilen bilgilerin de gösterdiği gibi, genelde İzmir, özelde Seferihisar, ılıman iklime sahiptir. “Oyunların mekanı” kısmında ayrıntılı olarak belirtildiği gibi, derlediğimiz oyunların büyük kısmı “dış mekan” oyunlardır. Dış mekan oyunları ise ılıman iklimde neredeyse her mevsimde oynanabilmektedir. Bazı oyunlar belirli şartları gerektirir. “Metinler” kısmında ayrıntılı bilgi verilen bu tür oyunlardan “Kazık” oyunu “ıslak ya da nemli toprak”ta oynanır. Bu durumda bahar aylarında yağmur sonrası oynanması gerekir. “Edik” oyunu ise rüzgarsız ve yağmursuz havalarda oynanır. “Cicoz” ve “Köz üfürme” ise kış gecesi oynanan oyunlardır. Köz üfürme için soba veya mangal ateşi gerekmektedir. Bu durumda kışın oynanması tercih edilir. Açık havada oynanmadığı için yazın ev içi sıcak olacağı için tercih edilmez. “Cicoz” ise bir tahmin oyunudur ve kış gecesi ev içinde zaman eğlence işlevine sahip olduğu için kışın ve gece

oynanması tercih edilir. “Yıldız falı” ise hem gece oynanır hem de 9 gece süren bir oyundur. Dış mekan oyunu olduğu için yaz aylarında berrak havada oynanması tercih edilir.

Oyun süreleri ise kaynak kişilere sorularak tespit edilmesi yanında, kamera kayıtlarının izlenmesi ve oyun gözlemlerinde tutulan notlardan faydalanılarak hesaplanmıştır. Elbette bu süreler, bir kural olarak belirleyici değildir. Yani süreler esnekler. Oyun süreleri hem oyun oynanması sırasında esneklik gösterir, hem de aşağıdaki tabloda yaklaşık olarak verilmiştir.

Oyun Süresi	Oyun Sayısı	Oran
10-30 dk	8	% 16
1 saat	22	% 45
1-2 saat	12	% 25
3-6 saat	5	% 10
Süresiz	2	% 4

“Denizde taş sektirme” ve “lades” oyunlarının belirli bir süresi yoktur. “Yıldız falı” oyunu ise 9 ardışık gece boyunca sürmektedir. Oyunların süreleri, oyunun yapısına göre değişmektedir. Kısa oyunlar, genellikle, dikkat gerektiren oyunlardır ya da sözlü tekerlemelere bağlı oyunlardır. Lala oyunu gibi şaşırtma ve dikkat gerektiren oyunlar 10 dakika gibi kısa sürelerle oynanabilir. Uzun oyunlar ise çok sayıda oyuncuyla ve oyuncuların isteğine göre uzatılıp, kısaltılabilen sürelerde oynanmaktadır.

I.1.5. Oyunlarda Ödül ve Ceza

Seferihisar’da derlediğimiz oyunların hepsinin temel amacı eğlenmektir. Ödül veya cezalı oyunlar sayısal olarak hem çok azdır hem de “II. Bölüm”de ayrıntılı olarak ele alındığı gibi oyunların işlevi eğlence ve öğrenmektir. Ödül ve ceza ancak bazı oyunların bir parçası yani yapısı gereği oyunda yer almaktadır. Derlediğimiz oyunların neredeyse yarısında ödül ve ceza yoktur. Çok sayıda oyunda hem ödül hem de ceza aynı anda yer alır. Bu oyunların sayısı 5’tir. Oyunların tamamı yiyecek veya bilye kazanılan oyunlardır. Helva, elma, nohut vb. yiyecekler veya bilyeyi kaybetmek cezayı oluşturmaktadır. Ödülü bebek olan “sinide çam bebek” oyununda ise bebek kaybetmek ceza sayılmaz. Çünkü “çam bebek” oyun için özel olarak hazırlanır yani kaybeden oyuncu/oyuncular kendi bebeklerini kaybetmezler. Oyun dışı kalmak, sıra kaybetmek, karşı takıma geçmek, karından gıdıklanmak ve hafifçe parmakla vurulmak ceza olarak

verilmektedir. Bu durumda “vurulmak” ceza olarak kabul edilmekte ama kaybeden oyuncuya “vurmak” ödül olarak kabul edilmemektedir. Aynı durum gıdıklanmak ve gıdıklamak için de geçerlidir. Vurmanın ödül olarak kabul edilmemesi, ancak ceza olarak algılanması doğru-yanlış değerlendirmesi bakımından önemli bir kuraldır. Oyunların neredeyse yarısında ödül ve cezanın olmadığını belirtmiştik, burada oyunların çoğunun “kazanma-kaybetme” kuralıyla oynandığını hatırlamakta yarar vardır. Çünkü “kazanmak” doğal olarak oyunun “ödülü”, “kaybetmek” ise “ceza”sını oluşturmaktadır.

ÖDÜLLER		
Ödül Çeşitleri	Oyun Sayısı	Oran
Bebek	1	2
Bilye	1	2
Yiyecek	4	8
Bozuk para	1	2
Yok	43	86

CEZALAR		
Ceza Çeşitleri	Oyun sayısı	Oran
Oyun dışı kalmak	4	8
Karşı takıma geçmek veya sıra kaybetmek	2	4
Yiyecek veya bilye vermek	5	10
Ebe olmak	2	4
Hafifçe vurulmak, gıdıklanmak	2	4
Yok	35	70

I.2. Oynarlarda Kullanılan Tekerlemeler

Bu kısımda derlediğimiz Seferihisar oyunları sırasında kullanılan 31 tekerleme incelenmiştir. Aşağıda yer alan örnek tekerlemeler Seferihisar çocuk oyunlarındaki tekerlemeler yani derlediğimiz metinlerimizdir. Oyun tekerlemeleri içinde, “ebe sayışmaları”, “ayıklama tekerlemeleri”, “eşya kaybolduğunda söylenen tekerlemeler”, “oyuna çağrı tekerlemeleri”, “oyun sonu tekerlemeleri”, “tekerlemeli oyunlar”, “yanıltmacalar”, “tören/doğa/hayvan tekerlemeleri” ve “oyun içinde kullanılan sözcük öbekleri” örnekleri mevcuttur. Öncelikle tekerlemenin tanımı ve özellikleri üzerinde durulacak, daha sonra tekerlemeler, örnek metinler üzerinden incelenecektir.

Tekerlemeler, “türkü”, “aşık şiiri”, “hikaye”, “bilmece”, “masal” vb. gibi halk edebiyatı türleri ile ilgili olsa da çoğunlukla çocuk geleneklerinde yer alan bir türdür. Tekerlemenin başlıca niteliği, herhangi bir ana konudan yoksun olmasıdır. Birbiri ile ilintisiz konuları ele alarak, birbirine aykırı düşüncelere ve hayallere yer verebilir. Bazı tekerlemeler baş uyak ve uyaklarla birbirine bağlanan dizeler şeklinde sıralanarak belirli bir “şiir” niteliğine uydurulabilir.⁸⁸

Oyun tekerlemeleri, masal ve tören tekerlemelerinden farklı olarak başka hiçbir türe bağlanmaz. Bu tekerlemelerin kökeninde şaman dualarından izler olduğunu belirten araştırmacıların yanı sıra, aşıkların ve tekke şairlerinin bazı şiirlerinin de tekerlemelere kaynaklık ettiğini düşünen araştırmacılar da vardır.⁸⁹ Tekerlemeler şekil itibarıyla, manzum tekerleme, mensur tekerleme olarak ayrılabilir. Nazım ölçüsü ve kafiye açısından değerlendirilebilir. Bu tez çalışması kapsamında tekerlemelerin tamamı “manzum”dur.

Oyundaki yeri ve işlevi açısından incelenen tekerlemeler içinde, ebe sayışmaları, ayıklama tekerlemeleri, eşya kaybolduğunda söylenen tekerlemeler, oyuna çağrı tekerlemeleri, oyun sonu tekerlemeleri, tekerlemeli oyunlar, yanıltmacalar, tören/doğa/hayvan tekerlemeleri, oyun içinde kullanılan sözcük öbekleri bulunmaktadır.

Oyuna başlamadan önce ebenin belirlenmesi için söylenen tekerlemelere sayışma tekerlemesi denir.⁹⁰ Tekerlemenin son hecesi hangi oyuncuya denk gelirse o oyuncu ebe olur. Baştan ya da sondan uyaklı ve ahenkli söz kalıplarıdır. Örneğin;

“Patlıcan var patlıcan
Patlasın senin kocan
Patlıcandan bıktım
Ben oyundan çıktım”

Tekerlemesinde bir oyuncu bir parmağını ağzına götürerek “oooo” şeklinde bir ses çıkardıktan sonra tekerlemeyi söylemeye başlar. Tekerlemeyi söyleme esnasında hiç durmadan tüm oyuncular sırası ile işaret parmağı ile gösterir. Son dizedeki son hece yani “tım” hecesi hangi oyuncuya denk gelirse o oyuncu ebe olarak seçilir.

⁸⁸ P. N. Boratav. *Yüz Soruda Türk Halk Edebiyatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi, 2000, s.166.

⁸⁹ P. N. Boratav. *Age*. s.170.

⁹⁰ P. N. Boratav. *Age*. s.178.

Ayıklama tekerlemeleri de “ebe sayışmacaları” gibi ebenin belirlenmesi için yapılır. Ancak farklı olarak teker teker tüm oyuncular arasında sayışma yapılmaz. Takım halinde oynanan oyunlarda takım oyuncularını belirlemek ya da oyunu başlatacak olan takımı seçmek için yapılır. Her iki takımın temsilcisi olan oyuncu arasında bir seçim yapılır. Bu şekilde oyunu başlatacak olan kişi ya da takım belirlenir. Örneğin; iki oyuncu birbirinden yaklaşık 15-20 metre uzak noktada birbirinin yüzüne dönük biçimde ayakta dururlar. Takım temsilci olan oyuncu örneğin şu tekerlemeyi söyler:

“Aldım verdim
Ben seni yendim
Gazeteye ilan verdim”

Bu tekerleme esnasında bir ayağının topuğu öbür ayağının ucuna değecek biçimde ilerler. Son dizinin son hecesine gelince durur. Diğer oyuncu ise şöyle karşılık verir:

“Alamazsın veremezsin
Sen beni yenemezsin
Gazeteye ilan veremezsin”

Aynı şekilde son heceyi söyledikten sonra durur. Her iki oyuncunun ayakları birbirine değene kadar tekerlemeler devam eder. Hangi oyuncunun ayağı, diğer oyuncunun ayağına basarsa, ayağı üstte kalan oyuncu yenmiş, diğeri yenilmiş sayılır. Yenen oyuncunun takımı oyunu başlatma hakkı kazanır. Ebe sayışmalarından başka bir farkı da, ebe sayışması oyun öncesinde yapılır, ebe seçimi biter ve oyun başlar. Ayıklama tekerlemelerine ise daha çok zaman ayrılarak bizzat oyunun parçasıdır.

Bazı tekerlemeler herhangi bir eşya kaybolduğunda söylenir. Bu tekerlemeler herhangi bir oyundan bağımsızdır, ancak kendisi başlı başına bir oyun gibi düşünülebilir. Çocuklar herhangi bir eşyalarını kaybettikleri zaman, onu bulmak için ellerini çırparak müzikli ve ritmik bir hareketle şu tekerlemeyi söyler:

“Şeytan aldı götürdü
Satamadan getirdi”

Bu tekerlemeyi söylerken, bazı durumlarda çocuklar daire oluşturup ‘yağ satarım bal satarım’ oyununda ebenin daire etrafında döndüğü gibi dönerler.

Oyuna çağrı tekerlemeleri, oyun oynamak isteyen bir kişinin oyun arkadaşları bulmak istemesi sonucu mahalledeki arkadaşlarını oyuna davet etmesini konu alan tekerlemelerdir.

“Ayşe pabucu yarım

Çık dışarıya oynayalım”

Tekerlemesinde doğrudan bir kişi adı söylenerek oyun arkadaşı olarak seçilen kişinin oyuna davet edilmesi söz konusudur. Bu tip tekerlemeler söylendiğinde sözel ifadenin dışında hiçbir hareket yer almaz. Sözel ifadenin yanı sıra belli el hareketlerinin yapıldığı tekerleme çeşitleri de vardır:

“Saklambaç oynayanlar

Elime mum diksin

Kale kapanıyor

Çıkan oynamıyor”

Yukarıda tekerleme söylenirken, söyleyen kişi elini açar, oyun oynamak isteyen kişiler parmaklarını mum gibi avuca değdirirler. “Kale kapanıyor” dizesini söylerken ellerini yavaşça kapatır ve eller tamamen kapanınca elin dışında kalan kişiler oyun dışı kalır. Oyun bittiği sırada söylenen tekerlemelere oyun sonu tekerlemeleri denir.

“Evli evine

Köylü köyüne

Evi olmayan

Sıçan deliğine”

Tekerlemesi oyun bittiği sırada, tüm oyuncuların dağılması ve evine dönmesi için söylenen bir tekerlemedir. Bazı oyunlar, başından sonuna kadar bir tekerleme etrafında şekillenir. Bu oyunlarda tekerleme, başlangıçta, sonda ya da ebe sayışmasında değil, bizzat oyunun içinde ve oyunda tümünde yer alır. Bu oyunlar tekerlemeli oyunlardır. Genellikle şaşırtmalı ele vurma oyunları tekerlemeli oyunlardır. Örneğin;

“Çatlak patlak üstü yuvarlak

Kremalı börek sütlü çörek

Çek dostum çek, arabayı yoldan çek

Çek çek amca burnu kanca

Al sana bir tabanca”

Tekerlemesi söylenirken tüm oyuncular bir daire olur ve sırası ile ellerini vururlar. Tekerlemenin son hecesinde elini diğer oyuncunun eline vuran kişi oyuna devam etme hakkı kazanır, eline vurulan kişi oyundan çıkar. Bazı tekerlemeler, tören, doğa, hayvan tekerlemeleridir. Yağmurun yağması, yağmur duası, doğa olayları ve hayvanlarla ilgili tekerlemeler ve sözcük öbekleri mevcuttur. Örneğin Seferihisar’da çocuklar bir hindi gördükleri zaman;

“Kabaramazsın kel Fatma
Annen güzel sen çirkin”

Dizelerini söylemektedir. Hangi oyuncu hindiye kabartırsa, o oyuncu oyunu kazanmış sayılır. Çocuklar bu tekerlemeyi söyleyince hindinin onlara kızacağını ve kabarcığını düşünürler. Her çocuk sırası ile yukarıdaki tekerlemeyi söyler. Hindi, hangi tekerlemeden sonra kabarırsa tekerlemeyi söyleyen çocuk oyunu kazanır. Bazı tekerlemeler ise dua, büyü ve tören niteliği taşımaktadır:

“Yağ yağ yağmur
Teknede çamur
Ver Allah’ım ver
Seller gibi yağmur”

Tekerlemesinde tıpkı yağmur duasında olduğu gibi yağmurun yağmasına yönelik bir istek beyan edilmektedir. Çocuklar bunu bir oyun gibi düşünürler.

“Yattım sağıma
Döndüm soluma
Melekler şahit
Dinime imanıma
Yattım Allah kaldır beni
Nur içine daldır beni
Can bedenden ayrılırken
İman ile gönder beni”

Uykudan önce söylenen bu tekerleme çocuklar tarafından eğlenceli bir oyun olarak düşünülür, dua niteliği taşımaktadır.

Yanıltmacalar başlı başına bir oyun olarak değerlendirilebilir. Eğlenmek amacıyla söylenen şaşırtmalı sözcük öbekleridir:

“Şu köşe yaz köşesi
Şu köşe kış köşesi
Ortadaki su şişesi”

Yanıltmacalar da tıpkı bilmeceler gibi başlı başına eğlence niteliği taşıyan birer oyun gibi düşünülebilir.

Oyun içinde rakip oyuncuyu şaşırtmak, kızdırmak amacıyla çeşitli sözcük öbekleri söylenir. Koşma, kovalama içeren oyunların genelinde ebelenmemek amacı ile, ebe dışındaki oyuncular şöyle söyler:

“Ayşe beni yakalayamaz”

Seferihisar’da “Cicili tavuk” oyununda “Cicili tavuk, yavrusunu bulamaz” sözü söylenerek oyuncular ebe tarafından yakalanmamayı sağlamaya çalışmaktadır.

Aşağıda derlediğimiz tekerleme metinlerine “Ebe Sayışma Tekerlemeleri”, “Tekerlemeli Oyunlar”, “Günlük Doğa Olaylarını İçeren Tekerleme ve Sözcük Öbekleri” başlıkları altında yer verilmiştir:

I.2.1. Ebe Sayışma Tekerlemeleri:

Patlıcan var patlıcan
Patlasın senin kocan
Patlıcandan bıktım
Ben oyundan çıktım

O Mo Karado
Sime Sime Simedo
Lapa tike Lapa tike
Bir Bando

Oooo Portakalı soydum
Başucuma koydum
Ben bir yalan uydurdum
Duma duma dum
Kırmızı mum
Dolapta pekmez
Yala yala bitmez
Ayşecik cik cik cik
Fatmacık cik cik cik
Sen bu oyundan çık

Oooo enlem menlem
Gel gıdı gıdlem
Git gıdı gıdlem

Dingıl döşek
Sen çık eşek

On yirmi otuz kırk
Elli altmış yetmiş
Seksen doksan yüz
Öne gelen öküz
Arkaya gelen prenses
Ses ses ses
İbrahim Tatlıses

On yirmi oyuz kırk
Elli altmış yetmiş
Seksen doksan yüz
Dere tepe düz
Ördek suda yüz
Koca karı kalk
Üç göbek at

1.2.2. Tekerlemeli Oyunlar

-Çatlak patlak
Yus yuvarlak
Kremalı börek
Sütlü Çörek
Çek dostum çek
Arabani yoldan çek
Çek çek amca
Burnu kanca
Al sana bir tabanca
Tabancanın yarısı
Doktor Beyin karısı

-Mutfakta neler oluyor
Fasulye bakla bakla bakla
Kızarmıyor bana bakıyor
Hayırdır inşallah hey!

-El el epenek
Elden çıkan toparlak
Toparlağın yarısı
Amcamın karısı
Peynir ekmek vermedi
Al şunu çıkar şunu

-İngini mingini
Kukkini kukkini
Yes mi no mu

Nomini nomini
Yes mi, no mu
Yes Elvan kes
No Elvan no

-Dağlar kızı leydi leydi leydi
Bir oğlanı sevdi sevdi sevdi
Büyükbaba duydu duydu duydu
Başını duvara vurdu vurdu vurdu
Büyükbaba öldü öldü öldü
Peder onu gömdü gömdü gömdü
Pederin kızı oldu oldu oldu
Adını melek koydu koydu koydu
Melek
Dümbelek
Alaaddin amca
Sihirli lamba
Yere yat
Yerden kalk
Üç göbek at
Yatağına yat

-O oopon	O oopon
Kızlara jüpon	Kızlara jüpon
Ninelere gözlük	Ninelere gözlük
Dedelere baston	Dedelere baston
Sofralarda erik	Sofralarda un
Fatma Girik	Ediz Hun

-5, 5, 5 numara
10, 10, 10 numara
Maykıl Ceksın, Madonna
Bir numara, gir çuvala
Salla salla vur duvara

-Soğan sarımsak
Otur da kalk
Sigaranı yak
Keyfine bak
Karşiki dağlar, için için ağlar
Annesi ölmüş, baba diye ağlar

-Elma attım denize
Gidiyor yüze yüze
Ben vuruldum filize

Kın kın kın
Kına gecesi
Çi çi çi
Çiğ köfte
Re re re
Reklamlar
Lar lar lar
Koca karılar

-İsveç Norveç Danimarka
Belçika Belçika Hollanda
Akdeniz Karadeniz Marmara
Türkiye'nin Başkenti Ankara
Kızlar altın kesesi
Erkekler çöp tenekesi
Çi çi çi çiğ köfte
Te te te televizyon
Yon yon yon yonca evcimik
Mik mik mik miky fare
re re re reklamlar
lar lar Kocakarılar

-Soru Soran Oyuncu:
Cevap Veren Oyuncu:
S.: - Ne getirdi?

-Komşu komşuhuuu! Oğlun geldi mi?
-Geldi.

C: -İnci Boncuk.

- Kime kime?
- Sana, bana.
- Daha kime?
- Kara kediye.
- Kara kedi nerde?
- Ağaca çıktı.
- Ağaç nerde?
- Balta kesti.
- Balta nerde?
- Suyu düştü.
- Su nerde?
- İnek içti.
- İnek nerde?
- Dağa kaçtı.
- Dağ nerde?
- Yandı bitti kül oldu.

Tekerleme bu şekilde biter, ancak günümüzde bu sözlere şu soruların da eklendiği görülmektedir:

- Kül nerde?
- Sattım.

- Parası nerde?
- Kına aldım.
- Kına nerde?
- Dedemin sakalına sürdüm.

İlkokul öğrencileri arasında ikili bir konuşma şeklinde geçen ritimli bir tekerleme vardır:

- Adınız?
- Muallla
- Oh ne âla, ne âla
- Yaşınız?
- On sekiz
- Tam bana göresiniz.
- Terbiyesiz
- Eviniz ?
- Köşe başı
- Benimki de yanı başı
- Akşam ne yersiniz?
- Fındık, fıstık
- Biraz bana da verseniz?
- Pışık

Oyuna başlarken, oyunu başlatan kişi (oyun kurucu) etraftaki arkadaşlarını oyuna davet etmek için elini açarak şu sözcükleri kullanır:

“Körgebe oynayanlar elime mum diksin”

Bu esnada oyuna katılmak isteyen çocuklar işaret parmaklarını oyun kurucunun avucunun içine koyarlar, buna mum dikmek denir. Sonra oyun kurucu parmaklarını yavaş yavaş kapatır ve kapatırken şu sözcükleri söyler:

Kale kapanıyor, çıkan oynamıyor”

Oyun bitirildiğinde şöyle denmektedir:

Evli evine
Köylü köyüne
Evi olmayan
Sıçan deliğine

1.2.3. Günlük Doğa Olaylarını içeren Tekerleme ve Sözcük Öbekleri

Ulamış köyünde bazı çocukların kümes hayvanlarını görünce ezgili biçimde şu tekerlemeyi söyledikleri tespit edilmiştir.

-Kabarmazsın kel Fatma!

Annen güzel sen çirkin.

Yağmur yağdığı sırada çocuklar ezgili biçimde şöyle demektedirler:

-Yağmur yağıyor
Seller akıyor
Arap kızı camdan bakıyor

-Yağ yağ yağmur
Teknede hamur

Bahçede çamur
Ver Allah'ım ver
Seller gibi yağmur

I.3. Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması ve Seferihisar Çocuk Oyunları Örneği

Bu kısımda öncelikle çocuk oyunları ile ilgili çalışmalarda sınıflandırmalara yer verilecek, daha sonra bu sınıflandırmalardan yola çıkarak elde edilen başlıklara göre derlediğimiz 50 çocuk oyunu tasnif edilecektir.

Çocuk oyunları ile ilgili Türkiye’de yapılan çalışmaların taranmasıyla, pek çok yayında çocuk oyunlarını tasnifi ve sınıflandırılmasına yer verildiği tespit edilmiştir. Bu çalışmalarda yer alan sınıflandırmalar şöyledir: Pertev Naili Boratav, oyunları genel olarak “çocuklara özgü oyunlar” (büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar, çocukların söz oyunları, takım oyunları); “talih- fal- niyet oyunları”; “beceri ve güç oyunları”, “zeka oyunları” olarak sınıflandırmıştır. Özhan, “oynama zamanlarına” göre, “oyunanma yerlerine” göre, “oynayanların cinsiyetlerine” göre ve oyun içinde kullanılan “araçların türüne göre” (taşla oynanan oyunlar, topla oynanan oyunlar, değnekle oynanan oyunlar, iple oynanan oyunlar, aşık, bilye vb. ile oynanan oyunlar, oyuncakla oynanan oyunlar, araçsız oynanan oyunlar) sınıflandırma yapmıştır.⁹¹ Ayrıca, Musa Baran gibi bazı araştırmacılar, “gönlü hoş eden oyunlar”, “usu geliştiren oyunlar” , “bedeni eğiten oyunlar”, şeklinde sınıflandırma yapmışlardır.⁹² Metin And, “Anadolu dramatik oyunları” ve “çocukların, gençlerin, yetişkinlerin oyunları” şeklinde iki ana grupta tasnif yapmıştır.⁹³ Bir diğer çalışmada oyunlar hem kullanılan malzeme hem de hareket biçimlerine göre tasnif edilmiştir.⁹⁴ Bir diğer araştırmacı, bunlardan ayrı olarak “ritüel nitelikli oyunlar” adlı bir tasnif eklemiştir. ⁹⁵ Bir diğer tasnif de; “akıl oyunları”,

⁹¹ M. Özhan. *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası, 1997, ss. 17-18.

⁹² M. Özhan. Age. s. 16.

⁹³ M. And. *Oyun ve Bügü- Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, 2007.

⁹⁴ M. Öksüz, Ü. Ünal. “Dünden Bugüne Artvin Yöresi Çocuk Oyunları ve Oyuncakları.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281 Semineri Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, s. 143.

⁹⁵ T. Oral, B. Çelebioğlu. “Geçmişten Günümüze Çocuk Oyunları: Erzurum Örneği.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, s. 230.

“eğlenceye yönelik oyunlar”, “fiziki güce dayalı oyunlar”, “görsel şölene dayalı oyunlar” şeklinde yapılmıştır.⁹⁶

Bu konuda yaptığımız yayın taramasında çocuk oyunu araştırmalarına gerekli önemin verildiği görülmektedir, özellikle çocuk oyunlarını tasnifi ve sınıflandırılması konusunda çok sayıda araştırma ve yayın mevcuttur. Prof. Dr. Pertev Naili Boratav, oyunları genel olarak;

A. Çocuklara özgü oyunlar

- Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar
- Çocukların söz oyunları
- Takım oyunları

B. Talih- fal- niyet oyunları

C. Beceri ve güç oyunları

Ç. Zeka oyunları

D. Katılımlı oyunlar olarak sınıflandırmıştır.

Çocuk oyunları; “kız oyunları”, “erkek oyunları” ve “grup oyunları” olarak tasnif edilebilmektedir.⁹⁷ Başka bir çalışmada ise, “zeka oyunları” üç şekilde sınıflandırılmıştır; çocuk oyunları, hem çocukların hem yetişkinlerin oynadıkları oyunlar, yetişkin oyunlarıdır.⁹⁸ Ayrıca oyunlar, “ilkbahar oyunları”, “yaz oyunları”, “sonbahar oyunları”, “kış oyunları” şeklinde mevsimlere göre de sınıflanmıştır. Çocuk oyunları;

A. Oynama zamanlarına göre

B. Oynanma yerlerine göre

C. Oynayanların cinsiyetlerine göre tasnif edilebildiği gibi, bir diğer tasnifi malzemelerine göre şu şekilde yapmıştır:

⁹⁶ Ö. Tufan. “Osmanlı Sarayında Şehzadelerin ve Hanım Sultanların Oyuncakları.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu, Bildiriler Kitabı*, Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, 2011, s. 75-89.

⁹⁷ H. Yavuzer. Çocuk Oyun ve Oyuncaklarındaki Değişimlerin Psiko-Pedagojik ve Sosyal Açıdan Değerlendirilmesi. *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları:3281, Kongre Bildiriler Dizisi:74, 2011, s. 24.

⁹⁸ A. Küçükıldız. “Satrancın Atası Olan Türk Zeka Oyunu; Mangala.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*.Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011. s. 99-141.

- A. Taşla oynanan oyunlar,
- B. Topla oynanan oyunlar,
- C. Değnekle oynanan oyunlar,
- Ç. İple oynanan oyunlar,
- D. Aşık, bilye vb. ile oynanan oyunlar,
- E. Oyuncakla oynanan oyunlar,
- F. Araçsız oynanan oyunlar sınıflandırma yapmıştır.⁹⁹

Halk bilimi literatüründe çocuk oyunları araştırmalarında şu şekilde bir başka sınıflandırmaya rastlanmaktadır:

- A. Gönlü hoş eden oyunlar,
- B. Usu geliştiren oyunlar
- C. Bedeni eğiten oyunlar¹⁰⁰

Çocuk oyunları:

- A. Kız oyunları,
- B. Erkek oyunları
- C. Grup oyunları olarak tasnif edilebilmektedir.¹⁰¹

Metin And, “Oyun ve Büğü” adlı kitabında, Anadolu köylü oyunlarını; “Anadolu dansları”, “Anadolu dramatik oyunları” ve “çocukların, gençlerin, yetişkinlerin oyunları” şeklinde üç ana grupta tasnif yapmıştır. Çocukların, gençlerin, yetişkinlerin oyunları şu şekilde sıralanmıştır.¹⁰²

- A. Aşık Oyunları
- B. Yüzük Oyunları
- C. Top Oyunları
- Ç. Değnek Oyunları
- D. Taş ve Gülle Oyunları

⁹⁹ M. Özhan, M. Muradoğlu. (1997). *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, 1997, ss. 17-18.

¹⁰⁰ M. Özhan, M. Muradoğlu. *Age*. s.16.

¹⁰¹ H. Yavuzer. “Çocuk Oyun ve Oyuncaklarındaki Değişimlerin Psiko-Pedagojik ve Sosyal Açıdan Değerlendirilmesi.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildiriler Dizisi:74, 2011, s. 24.

¹⁰² M. And. *Oyun ve Büğü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, 2007.

E. Koşma- Kovalamaca- Kurtarma- Zor Kullanma oyunları

F. Atlama- Sıçrama- Sekme Oyunları

G. Saklama- Saklanma- Oranlama Oyunları

Ğ. Dilsiz- Şaşırtma- Şaka Oyunları

H. Dramatik Nitelikte- Büyülük Törenselle Oyunlar

İ. Çeşitli Oyunlar

Bir diğer çalışmada oyunlarda hem kullanılan malzeme hem de hareket biçimlerine göre tasnif vardır.¹⁰³ Bir diğer araştırmacı, bunlardan ayrı olarak “Ritüel Nitelikli Oyunlar” adlı bir tasnif eklemiştir.¹⁰⁴ Diğer bir araştırmacı ise çocuk oyunlarını, oyunlarda kullanılan malzeme isimlerine göre tasnif etmiştir.¹⁰⁵

Bir diğer tasnif de;

A. Akıl Oyunları,

B. Eğlenceye Yönelik Oyunlar,

C. Fiziki Güce Dayalı Oyunlar,

Ç. Görsel Şölene Dayalı Oyunlar şeklinde yapılmıştır.¹⁰⁶

Başka bir çalışmada ise, zeka oyunları üç şekilde sınıflandırılmıştır; çocuk oyunları, hem çocukların hem yetişkinlerin oynadıkları oyunlar, yetişkin oyunları¹⁰⁷. Ayrıca oyunlar,

A. İlkbahar oyunları,

B. Yaz oyunları,

C. Sonbahar oyunları,

Ç. Kış oyunları şeklinde mevsimlere göre de sınıflanmıştır.

¹⁰³ Musa Öksüz. “Dünden Bugüne Artvin Yöresi Çocuk Oyunları ve Oyuncakları.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu* Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281 Seminer, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, ss. 143-159.

¹⁰⁴ Türkan Ora, B. Çelebioğlu. “Geçmişten Günümüze Çocuk oyunları: Erzurum Örneği.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu* Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281 Seminer, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, ss. 225-243.

¹⁰⁵ Ş. K. Nas. “Çocuk Oyun ve Oyuncaklarında Görülen Değişimler: Burdur Örneği.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu* Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281 Seminer, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, s. 174.

¹⁰⁶ Ömür Tufan. “Osmanlı Sarayında Şehzadelerin ve Hanım Sultanların Oyuncakları.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu* Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, ss. 75-89.

¹⁰⁷ A. Küçükaydız. “Satrancın Atası Olan Türk Zeka Oyunu; Mangala.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu* Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, ss. 99-141.

Bu kısımdan önceki bölümlerde Seferihisar çocuk oyunları çeşitli başlıklara göre sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırmalar burada genel olarak yeniden verilmiştir. Sınıflandırmaların karşısında O1, O22, O50 vb. gibi oyunların numaraları yer almaktadır. Oyunların numaraları ve söz konusu numaradaki oyunun adı ve özellikleri “Metinler (Oyunlar)” kısmında verilmiştir. Seferihisar’daki oyunların sınıflandırılmaları aşağıda tablolar şeklinde yer almaktadır:

1. Oyunların Oyuncuların Cinsiyetine Göre Sınıflandırılması

Bu kısımda geleneksel Seferihisar çocuk oyunları oyuncuların cinsiyetine göre sınıflandırılmıştır.

Cinsiyet	Oyun Numaraları
Kız	O1, O31, O40, O45
Erkek	O2, O3, O4, O5, O6, O7, O8, O9, O10, O17, O23, O49, O50
Kız ve Erkek	O6, O11, O12, O14, O15, O16, O18, O19, O20, O21, O22, O24, O25, O26, O27, O28, O29, O30, O32, O33, O34, O35, O36, O37, O38, O39, O41, O42, O43, O44, O46, O47, O48, O13

2. Oyunların Oyuncuların Cinsiyet Tercihine Göre Sınıflandırılması

Bazı oyunlarda cinsiyet farkı gözetilmemektedir. Ancak bazı oyunlar, yapısı itibarıyla belli bir cinsiyet tarafından daha çok tercih edilir. Bu kısımda oyuncular, cinsiyet tercihlerine göre sınıflandırılmıştır.

Cinsiyet	Oyun Numaraları
Genellikle kız	O31, O40, O45
Genellikle erkek	O5, O6, O8, O9, O33
Kız veya erkek fark etmez	O1, O2, O3, O4, O7, O10, O11, O12, O14, O15, O16, O17, O18, O19, O20, O21, O22, O23, O24, O25, O26, O27, O28, O29, O30, O32, O33, O34, O35, O36, O37, O38, O39, O41, O42, O43, O44, O46, O47, O48, O49, O50, O13

3. Oyunların Oyuncuların Yaş Grubuna Göre Sınıflandırılması

Bu kısımda oyunlar yaş grubuna göre sınıflandırılmıştır.

Yaş Grubu	Oyun Numaraları
4,5,6	O19, O33, O38, O46
7, 8, 9	O7, O8, O14, O15, O16, O17, O18, O20, O21, O22, O24, O25, O26, O27, O28, O30, O31, O32, O34, O35, O36, O37, O39, O40, O41, O42, O43, O44, O45, O47, O48, O49, O13
10, 11, 12	O4, O9, O12, O29
13, 14	O5, O6, O10, O11, O23, O50
7+ yetişkinle birlikte	O1, O2, O3

4. Oyunların Oyuncu Sayılarına Göre Sınıflandırılması

Bu kısımda oyunlar, oyuncu sayılarına göre sınıflandırılmıştır.

Oyuncu Sayısı	Oyun Numaraları
2 kişi	O27, O31, O33, O35, O44, O49, O9
2+ kişi	O4, O21, O36, O38, O51
3+,4+ kişi	O3, O5, O46, O34, O18, O19, O47
5 kişi	O26, O30
5+ kişi	O12, O11, O15, O22, O28, O29, O49
5-10, 10-15 kişi	O6, O7, O8, O16, O24
6+, 8+, 10+ kişi	O1, O2, O17, O20, O25, O39, O41, O43
Takım veya grup şartı	O10, O14, O23, O9, O42
Kişi sayısı kısıtlaması olmayan	O32, O37, O40, O45, O50

5. Oyunların Oynanma Zamanına (Mevsim) Göre Sınıflandırılması

Bu kısımda oyunlar oynanma zamanına (mevsimlere) göre sınıflandırılmıştır.

Mevsim	Oyun Numaraları
Bahar-Yaz	O1, O2, O4, O24, O45
Kış	O7, O11
Her mevsim	O3, O5, O6, O8, O9, O10, O12, O14, O15, O16, O17, O18, O19, O20, O21, O22, O23, O25, O26, O27, O28, O29, O30, O31, O32, O33, O34, O35, O36, O37, O38, O39, O40, O41, O42, O43, O44, O46, O47, O48, O49, O50, O13

6. Oyunların Oynanma Zamanına (Gece/Gündüz) Göre Sınıflandırılması

Bu kısımda oyunlar oynanma zamanına (gece/gündüz) göre sınıflandırılmıştır.

Gece/Gündüz	Oyun Numaraları
Gece	O23, O11, O45
Gündüz	O1, O2, O3, O4, O5, O6, O7, O8, O9, O10, O12, O14, O15, O16, O17, O18, O19, O20, O21, O22, O24, O25, O26, O27, O28, O29, O30, O31, O32, O33, O34, O35, O36, O37, O38, O39, O40, O41, O42, O43, O44, O46, O47, O48, O49, O50, O13

7. Oyunların Oynanma Süresine Göre Sınıflandırılması

Bu kısımda oyunlar oynanma süresine göre sınıflandırılmıştır.

Oyun Süresi	Oyun Numaraları
10-30 dk	O12, O18, O20, O21, O22, O31, O33, O36, O42, O44, O48
30 dk-1 saat	O7, O10, O11, O16, O19, O24, O25, O26, O27, O28, O29, O30, O34, O37, O38, O39, O41, O43, O46, O47, O49, O50
1-2 saat	O1, O2, O3, O4, O8, O9, O14, O15, O17, O23, O40
3-6 saat	O5, O6, O35, O45
Süresiz	O13, O32

8. Oyunların Ödüllere Göre Sınıflandırılması

Bu kısımda oyunlar ödül çeşitlerine sınıflandırılmıştır.

Ödül Çeşitleri	Oyun Numaraları
Bebek	O1
Bilye	O8
Yiyecek	O5, O6, O35, O44
Bozuk para	O22
Yok	O2, O3, O4, O7, O9, O10, O11, O12, O14, O15, O16, O17, O18, O19, O20, O21, O23, O24, O25, O26, O27, O28, O29, O30, O31, O32, O33, O34, O36, O37, O38, O39, O40, O41, O42, O43, O45, O46, O47, O48, O49, O50, O13

9. Oyunların Cezalarına Göre Sınıflandırılması

Bu kısımda oyunlar, ceza çeşitlerine göre sınıflandırılmıştır.

Ceza Çeşitleri	Oyun Numaraları
Oyun dışı kalmak	O2, O14, O15, O24
Karşı takıma geçmek veya sıra kaybetmek	O41, O42
Yiyecek veya bilye vermek	O5, O6, O8, O35, O44
Ebe olmak	O7, O38
Hafifçe vurulmak, gıdıklanmak	O26, O31
Yok	O1, O3, O4, O9, O10, O11, O12, O16, O17, O18, O19, O20, O21, O22, O23, O25, O27, O28, O29, O30, O32, O33, O34, O36, O37, O39, O40, O43, O45, O46, O47, O48, O49, O50, O13

10. Oyunların Malzemelere Göre Sınıflandırılması

Bu kısımda oyunların oyuncaklara göre sınıflandırılması ve oyuncak türlerine göre yapılmıştır. Söz konusu sınıflandırma ilgili bölümde yer almaktadır.

Malzeme	Oyun Numaraları
Bitki ile oynanan oyunlar	O1, O22
Taş / toprakla oynanan oyunlar	O3, O4, O8, O20, O21, O32, O48
Kemikle oynanan oyunlar	O35
Ateş / közle oynanan oyunlar	O5, O11, O23, O50
Eşya (yüzük, tahta, mendil, ip, top vs.) ile oynanan oyunlar	O6, O7, O9, O10, O13, O15, O16, O25, O28, O36, O40, O42, O47
Malzemesiz oyunlar	O2, O12, O14, O17, O18, O19, O24, O26, O27, O29, O30, O31, O33, O34, O37, O38, O39, O41, O43, O44, O45, O46, O49, O13

II. BÖLÜM: SEFERİHİSAR ÇOCUK OYUNLARININ BAĞLAM VE İŞLEV ÖZELLİKLERİ

Bu bölümde Seferihisar'ın çocuk oyunlarının bağlam ve işlev özellikleri kapsamlı olarak ele alınacaktır. Oyunların oynandığı fiziki, sosyal ortam ve şartlar, oyunların icra yani oynanma biçimleri, çocuk gelişimi ve kültürel yapıdaki işlevleri ele alınacaktır.

II.1. Seferihisar Çocuk Oyunlarının Bağlamı

Bu kısımda fiziki, tarihi, sosyo-kültürel bağlamların oyunlara yansımaları ile teknolojik gelişmelerin oyun ve oyuncaklara, çocuk gelişimi ile kültürel aktarıma etkisi tartışılmaktadır.

II.1.1. Fiziki Bağlamda Oyunların İncelenmesi

İklim, bitki örtüsü, hayvanlar, yeryüzü şekilleri vb. fiziki ortamın Seferihisar'da oynanan çocuk oyunlarında etkili olduğu görülmüştür. Hayvancılık ile tanınan büyükbaş, küçükbaş ve kümes hayvanları ile olan yakınlık oyunları etkilemiştir. Bitki örtüsü ve ormanlık alanların zenginliği ve yeryüzü şekilleri, tepe, dere, ova, deniz kıyısı oyunların çeşitliliğinde faydalı olmaktadır. Bu etkiler, bazı oyunları bütünüyle etkileyen faktörler olup bazı oyunlar da ise oyun sahasından, oyun adlarına, oyun zamanından, oyun tekerlemelerine ve oyunlarda kullanılan sözcük öbeklerine kadar oyunların tüm unsurlarında mevcuttur. Şüphesiz ki ele alınan bölgenin iklimi oyunların zaman ve süresinde olduğu kadar oyun araçlarında da önemli bir faktördür.¹⁰⁸

Oyunların oynandığı mekânlar tarih içinde değişim gösterir. Örneğin; Aşık Paşa, insanın çocukluk dönemini oyunla tanımlamaktadır. Ona göre çocuk, iyiliği ve kötülüğü birbirinden ayıramayan, her anını oynayarak geçirmek isteyen bir varlıktır.¹⁰⁹ Osmanlı döneminde çocuklar genellikle evlerinin dışında, cami avlularında, yangın yerlerinde, mezarlık tarlalarında ve mahalle aralarında oyun oynardı.¹¹⁰ Osmanlı Türkçesinde *la'b* kökü, oyun, gülme anlamındadır. *Mel'ab*, oyun oynanacak yer, *mel'abe* oyun, eğlence anlamındadır.¹¹¹ Osmanlı toplumunda mahalle aralarında oyun alanı olarak kabul edilen

¹⁰⁸ G. Tokuz. *Gaziantep Çocuk Oyunları Üzerine Halkbilimsel Bir İnceleme*. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2001, (Yayınlanmamış, Yüksek Lisans Tezi), s. 107.

¹⁰⁹ Yahya Araz. *Osmanlı Toplumunda Çocuk Olmak*. İstanbul: Kitap Yayınevi, 2013, s.135

¹¹⁰ Yahya Araz. *Age*. s.139

¹¹¹ Metin And. *Oyun ve Bugü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2007, s. 33.

özel alanlar vardı, bu alanlara “mahall-i mel’abe” denilirdi.¹¹² Sokaklar, kırlar, evlerin damları da çocukların oyun alanıydı.

Oynadıkları oyunlar arasında, körebe, esir almaca, topaç çevirme, pilav pişti, çaylak yavrum kapamazsın, uzun eşek, adım atlama, uçurtma uçurma, varan bir, kaydırak, köşe kapmaca, birdirbir, aşık atma, tahterevalli, seke seke ben geldim, saklambaç, ceviz açma, yazı mı tura mı bulunmaktaydı. Mevsimlere bağlı olarak farklı oyunlar oynanırdı. Örneğin kışın kızak kayar, ilkbaharda yumurta tokuştururlardı.¹¹³

Seferihisar’da Akdeniz iklimi olarak yazlar sıcak ve kurak, kışlar ılık ve yağışlı geçtiği için ev dışında oyun oynamasına imkan vermektedir. Derlenen oyunlar içinde dış mekanda oynanan oyunlar sayı olarak iç mekan oyunlarından birkaç kat daha fazladır.

Örneğin; “sinide çam bebek”, “dilsiz” ve “moçili”, “kazık oyunu”, “çivi oyunu”, “çukur oyunu”, “köz üfürmece”, “met” oyunu, “mini mini yanak” oyunu, “lala” ve “heybecik” oyunları, “deve oyunu”, “denizde taş sektirme”, “uzun Eşek” “atmacı kayrak” (vuramamaca), “sekmeci Kayrak”, “ceviz atma”, “edik” oyunu, “ebe Turna”, “yağ satarım bal satarım”, “cicili tavuk”, “aç kapıyı bezirganbaşı”, “beş taş”, “hırsızpolis”, “kurt-kuzu”, “yerden yüksek”, “saklambaç”, “körgebe”, “heybecik”, “lala” oyunu gibi oyunlar dış mekanda oynanmaktadır.

İç mekanda oynanan oyunlar, “cicoz”, “cim cim mi dal dal mı”, “şiş mi kuş mu”, “Bardak”, “hacıyatmaz” oyunlarıdır. Bu oyunlar evin içinde odalarda yani misafir odalarında, oturma odalarında veya cami odalarında oynanan oyunlardır.

İç ve dış mekan farkının gözetilmediği oyunlar da mevcuttur. Bu oyunlar hem içeride hem dışarıda oynanabilir. “Saklambaç”, “körgebe”, “yerden yüksek” gibi oyunlar iç mekanda da oynanabilmesine rağmen kaynak kişiler tarafından geniş bir alanda, yani dış mekanda oynanmasının daha eğlenceli olduğu vurgulanmaktadır. “Bardak” oyunu cami odalarında oynandığı gibi, köy meydanında da oynanabilir. “Yüzük” oyunu, evlerin içinde ve cami odalarında oynandığı gibi bahçe ve avluda da oynanabilir. “Komşu Komşu Hu”, “Lades” hem iç hem dış mekânda, iki oyuncunun hayatına eşlik eder biçimde, onlar içeriye girince içeride, dışarıya çıkınca dışarıda

¹¹² Yahya Araz. Age. s. 139.

¹¹³ Yahya Araz. *Osmanlı Toplumunda Çocuk Olmak*. İstanbul: Kitap Yayınevi, 2013, s.19.

devam eden bir oyundur. “Düğme fırıl-dağı” ve “el el epenek”, “evcilik” hem iç hem dış mekânda oynanabilir.

Seferihisar’ın coğrafi yapısının oyunlarda etkisi önemlidir. Denizde taş sektirme oyunu, plaj/deniz kıyısında oynanan bir oyundur. Karpuz kabuğundan gemi oyuncağı denizde yüzdürülerek oynanır. Edik oyununda bir tepelik alan olması şarttır. Çünkü oyuncular akşam karanlığında ateş yakarak saklanırlar ve bir tepeden bir tepeye koşturarak oynarlar. Dilsiz oyununda dere ve çay kenarları, tepelik alanlar tercih edilir. Oyun biçimi gereği dereden geçmek, çayın içine girmek gerekebilir. Met oyununda geniş ve düz araziler gerekmektedir. Kazık, çivi, ceviz atma, atmacı kayrak gibi oyunlar için zemini toprak olan alan şarttır. Bunun için tarla, kırık alanlar gerekmektedir. Sekmeci kayrak gibi bazı oyunlarda kayalık ve taşlık alanlar gerekmektedir. Oyunların sözlü formüllerinde örneğin “Karşiki dağlar, için için ağlar, annesi ölmüş, baba diye ağlar” tekerlemesinde dağ terimi bulunmaktadır.

Oyuncakların çoğu Seferihisar bölgesine özgü çam, hayıt, gelincik, asma yaprağı, palamut meşesi gibi doğal malzemelerden oluşmaktadır. İğne yapraklı çam bitkisinden bebek yapılmaktadır(Bkz. Resim 99). Hayıt bitkisinin çubuğundan bebek, gelincik bitkisinin kırmızı çiçeği kırmızı etekli bir bebeğe dönüşmektedir. Kız çocukları asma yaprakları ile evcilik oyunu oynamaktadırlar. Taşları üst üste dizerek ev ve taş bebek yapmaktadırlar. Pınar meşesinden topaç yapılmaktadır. Aynı zamanda kös oyununda kullanılacak çubuklar yere düşmüş dalların toplanması ve eşit boyda kesilmesi ile oluşturulmaktadır. Çimlerden düdük yapılmaktadır. Çam kozalağı, “atmacı kayrak” oyununun esas malzemesidir. “Ceviz atma” oyununda, ceviz ağacından toplanan kabuklu ceviz meyvesi ile oynanır. “soğan sarımsak, otur da kalk” tekerlemesinde soğan ve sarımsak bitkisi yer almaktadır.

“Cicili tavuk” ve “ortada sıçan” oyununda olduğu gibi hayvan adlarına, oyun adında rastlanmaktadır. Oyun tekerlemeleri ya da oyun içinde geçen sözlü formüller arasında adı geçen hayvanlar ise deve, kurt, kuzu, öküz, eşek, ördek, kuş, tavuk, hindi, balık, sıçan, ayı bulunmaktadır. Örneğin lades oyununda tavuğun lades kemiği oyun aracı olarak kullanılmaktadır. Çocuklar bir hindi gördüğü zaman “kabaramazsın kel Fatma, annen güzel sen çirkin” demektedirler.

Seferihisar’ın ılıman iklimi, ekonomik yapısı gereği tarım ve hayvancılığa bağlı yaşam oyunların çoğunun dış mekânda oynanmasına imkan verir. Deniz kenarı olması, dere ve çayların bulunması oyun ve oyuncakların yapısını etkilemiştir. İlçede dağ, deniz, ovanın bulunması, tarım, hayvancılık, balıkçılığın sürüyor olması oyun ve oyuncaklarda zengin bir çeşitlilik yaratmıştır. Oyuncak malzemeleri olarak bitkilerin kullanımı, oyunların içinde bitki ve hayvan sözcüklerinin yer alması bu çeşitliliğin doğal bir sonucudur.

II.1.2. Tarihi, Sosyo-Kültürel Bağlamda Oyunların İncelenmesi

Seferihisar’da oynanan çocuk oyunlarında tarihi olaylar, savaşlar, kahramanlar yer almaktadır. Erkek çocuklarının oynadıkları savaş oyunlarında düşman işgali sırasında vatan savunması mücadelesi veren efelerin hal ve tavırları mevcuttur. Hem köylerde hem merkez mahallelerde oyuncak tahta tüfek ile oynayan çocuklara hangi oyunu oynadıkları sorulduğunda “bölgemizi düşmandan koruyoruz” cevabını vermişlerdir. Oyunların sözlü formüllerine Türk askerlerinin cesurluğu vurgulanmıştır:

“Türklerin gemisi kırmızı direkli

İçindeki askerler aslan yürekli

Kaçma düşman kaçma pişman olursun

Çanakkale boğazında teslim olursun.”

Osmanlı toplumunda Tanzimat döneminde kadar çocuklar “farklı bir varlık olarak” değil, sosyal hayatın içinde her daim mevcut olarak kabul görürlerdi. Çocuklar aile içinde bulunuyor, sokakta oyun oynuyor ve okula gidiyorlardı.¹¹⁴ Bu dönemde çocuklar basit ilkel oyuncaklar ve oyunlar ve sünnet törenleri çocuk yaşamının önemli olaylarıdır. Örneğin Seferihisar’ın Orhanlı ve Ulaş Köyünde ‘Sinide Çam Bebek’ oyununu yetişkinler ve çocuklar birlikte oynamaktadır. Osmanlı toplumunda yabancı seyyah ressamı Marianna Yerasimos¹¹⁵, un yaptığı gravür ve çizimlerde çocukların giyim kuşamları tam anlamıyla “küçültülmüş büyükler” olduğu görülmüştür. Miss Pardoe ise “iki yaşındaki bir çocuk ile 20 yaşındaki bir kadının kıyafetleri arasında bir fark olmadığını” yazmıştır.¹¹⁶ Seferihisar’da görülen yetişkin ve çocukların birlikte

¹¹⁴ Yahya Araz. *Age*. s.19.

¹¹⁵ Yahya Araz. *Age*. s. 20.

¹¹⁶ Yahya Araz. *Age*. s. 20.

oyun oynamaları, yetişkinlerin çocukları birey olarak kabul etmesi, “küçük yetişkin” kavramı ile birlikte, çocukluğun “kültürel gelişim” dönemi olduğunun da kabul edilmesi geleneğine dayandırılabilir.

Osmanlı toplumunda kız ve erkek çocukların eğitime önem verilmekteydi. Kızların iyi bir anne ve eş olacak şekilde bir eğitim sürecinden geçerken erkek çocuklar, ileriki hayatlarında üstlenecekleri rollere hazırlanacak şekilde eğitilmekteydi.¹¹⁷ Buna benzer olarak Seferihisar’da “çivi” oyunu, “atmacı kayrak”, “kazık”, “ceviz” gibi oyunlarla nişancılık becerilerini geliştiren çocuklar ayrıca oyuncak tüfek ile oynarken ileri hayatlarındaki askerlik rolüne hazırlandıkları kabul edilebilir.

Osmanlı döneminde bir çocuğun kırka basması, diş çıkarması, ilk saç kesimi, konuşmaya ve yürümeye başlaması, ardından sünnet edilmesi toplumsal olarak takip edilen gelişmelerdi.¹¹⁸

19. yüzyılın ilk yarısında kayda geçirilmiş bir yatak duası ile çocukların uykuya gitmesi kolaylaştırırdı. Çocuklar bu tekerlemeyi eğlenceli bularak uykudan önceki son oyun gibi düşünürlerdi:

Yattım Allah, kaldır beni,
Rahmetine daldır beni,
Can bedenden ayrılınca,
İman ile gönder beni.

Yattım sağıma, döndüm soluma,
Sığındım Subhanım’a,
İki melek şahid olsun,
Göğsümdeki imanıma.

Binbir selam olsun,
Varacak mekanıma,
Kalkarsam el-hamdülillah,
Kalkmazsam el-hükmilillah.¹¹⁹

¹¹⁷ Yahya Araz. Age. s. 31.

¹¹⁸ Yahya Araz. Age. s. 33.

Seferihisar’da da yukarıdaki tekerlemenin ilk iki dörtlüğü aşağıdaki gibi değiştirilerek kullanılmaktadır:

Yattım Allah kaldır beni
Nur içine daldır beni
Can bedenden ayrılınca
İman ile gönder beni

Yattım sağıma
Döndüm soluma
Melekler şahit olsun
Dinime imanıma

Hem oyunlar hem de oyuncaklar çocukların sosyal ve psikolojik gelişimine önemli katkı yapar. Yöreye bağlı olmayan genel bir durumdur.¹²⁰ Çocuklar oyun oynayarak ve eğlencelere katılarak hem öğreniyor hem de sosyalleşiyorlardı.¹²¹ Divan-u Lugati’t-Türk’te belirtildiği gibi aşık, ceviz, çelik çomak, bebek gibi oyunlar yüzyıllar öncesinde çocuklar tarafından oynanmaktaydı.¹²² Osmanlı döneminde oynanan “ceviz”, “çelik çomak” (met), “bebek” gibi oyunlar Seferihisar’da halen oynanmaktadır.

Osmanlı toplumunda çocuklar oyunlarının büyük bir çoğunluğunu evlerinin sınırları dışında oynuyorlardı¹²³ Seferihisar’da halen çocuklar oyunların çoğunu dış mekanda oynamaktadırlar.

Osmanlı döneminin son zamanlarında dama, satranç, tavla gibi oyunlar oynanmakta idi.¹²⁴ Çocukların günlük nasıl vakit geçirdikleri, hangi oyun ve oyuncaklarla oynadıkları İstanbul önemli bir merkez sayılmakta idi. Hem 19. yüzyılda yazılanlar, hem de Eyüp’te toplanan oyuncakçılarla ilgili bilgiler oldukça zengindir. Örneğin Evliya Çelebi, Eyüp oyuncakçıların 105 nefer ve 100 dükkândan müteşekkil

¹¹⁹ Yahya Araz. Age. s. 103.

¹²⁰ Yahya Araz. Age. s. 479.

¹²¹ Yahya Araz. Age. s. 139.

¹²² Yahya Araz. Age. s. 135.

¹²³ Yahya Araz. Age. s. 136.

¹²⁴ M. Gültekin. “Osmanlı Adet, Merasim ve Tabirleri.” *Milli Folklor*. S. 61, 2004, <http://www.millifolklor.com.tr/sayfalar/61/61.pdf> Erişim tarihi: 04.05.2015.

olduğunu belirtmektedir.¹²⁵ Eyüplü oyuncakçılar tahta, deri, teneke gibi malzemeleri kullanarak çeşitli oyuncaklar yapıyorlardı. “Şak şak”, “hacı yatmaz”, “canbaz”, “dönme dolap”, “salıncak”, “aynalı beşik”, “tahta kılıç”, “kamış tüfek”, “ipli ok”, “davul”, “trampet, tef”, “darbuka”, “fırıldak”, “topaç”, “leylek”, “çekirge”, “kaval”, “kursak düdük”, “havan”, “testi”, “araba” oyuncak çeşitlerinin sadece bir kısmıdır. Ayrıca çocukların bu oyuncakları çeşitli katkılarla zenginleştirdikleri ve bazen kendi oyuncaklarını kendileri yaptıkları kabul edilmektedir. Seferihisar’da çocuklar, bebek, tahta kılıç, kamış tüfek, fırlak, topaç, darbuka, gibi oyuncaklarla oynamakta ve “hacı yatmaz” adlı oyunda bir sopayı “hacı yatmaz” oyuncağı olarak kullanmaktadırlar.¹²⁶

Özellikle Ramazan gecelerinde Osmanlı dönemindeki gibi Seferihisar’da da çocukların oyunları ve eğlenceleri boldur. Örneğin “karagöz oyunları” eğlence amaçlı yapılan bir seyirlik oyun olarak halen yaşatılmaktadır¹²⁷ (Bkz. Resim 92-95).

Bayram günlerine benzer bir şekilde, hıdrellezde oynanan oyunlar oldukça çeşitlidir. Salıncak ve cıgırdak, özellikle bayram ve özel günlerde kurulmaktadır. Tıpkı bir bitkiden yapılmış bebeği geline dönüştürmek gibi çeşitli hayvanların süslenerek gelin edilmesi çocuklarca kurulan bir oyundur. Bu oyunlar Seferihisar’da halen oynanmaktadır.

II.1.3. Teknolojik Gelişmelerin Oyunlara Etkisi

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte geleneksel oyunlar ve oyuncaklar, yerlerini internet oyunlarına ve dijital oyuncaklara bırakmaktadırlar. İnternet oyunları ile gereğinden fazla vakit geçiren günümüz çocukları fiziksel kapasitelerini yeteri kadar kullanamamakta, sosyal olma özelliklerini yitirmektedirler. Facebook ve akıllı telefonlar ile internet ortamında sanal oyunlarla vakit geçiren çocuklar “aktif ve yapıcı durumdan çıkıp pasif ve alıcı duruma” geçmektedir. Araştırmacılara göre, bu durum çocukları geleneksel kültür ortamından uzaklaştırıp çocukları sosyal hayattan geri çekmektedir. Kuşak çatışmaları ve yabancılaşmaya yol açan bu durum, toplumsal dengeyi de

¹²⁵ Yahya Araz. Age. s.137.

¹²⁶ Bkz. Kaynak Kişi 5, Kaynak Kişi 10, Kaynak Kişi 11

¹²⁷ P. Fedakar, M. Gültekin. “Bir Geleneğin Yaşatılarak Korunması: Karagöz Okulu ve Hayalî Hasan Hüseyin Karabağ.” Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, S. 1, 2009, s. 327.

olumsuz etkilemektedir.¹²⁸ Teknolojinin gelişimi ile oyunlarda ebe seçimi için kullanılan sayışmalarda sanatçı ve şarkıcı isimleri görüldüğü gibi, tekerlemeli oyunların içinde de dönemin ünlü kişi adlarını içermektedir.

II.2. Seferihisar Çocuk Oyunlarının İcra ve İşlevleri Açısından Değerlendirilmesi

Oyun, çocuk için sevgiden sonra gelen en önemli ruhsal bir besindir.¹²⁹ Çocuk ruh sağlığının tanımı; sevilme ve oynamaktır. Sosyolojik kuramlardan, “toplumsal buluş olarak oyun” kuramına göre oyunlar, çocukları toplumsal yaşama hazırlar (Özdemir, 1997, s.18). Kroeber’e göre oyunlar; spor, sanat, bilim, moda gibi kültürün önemli başarılarını harekete geçirir (Özdemir, 1997, s.19). Saha çalışmamızda çocukların bütün oyunlarını severek, coşku ve mutlulukla oynadıkları görülmüştür. Seferihisar çocuk oyunlarından seçilen bazı örnek oyunlar, yaşam becerilerine katkısı açısından değerlendirilmiştir.

Örneğin, “*sinide çam bebek*” oyunu, icraat ve işlev açısından düşünülürse, kız çocukları ile annelerinin birlikte oynadığı bir oyun olduğu görülür. Bu oyuna hazırlık safhasında çam ağaçlarının budaklarındaki yapraklar toplanır. Toplanan çam iğneleri aynı hizaya gelecek biçimde üst üste konur ve ortadan bağlanır. Oyunun bu bölümü, çevreyi ve doğayı anlayabilme becerisini geliştirir. Yapılan çam bebek bir sininin tam ortasına konulur. Sinin etrafına 6-8 kişi toplanır ve her kişi iki eliyle sininin kenarına vurmaya başlar. Müzikal ve ritmik hareketle siniye vurmaya ‘siniyi çalmak’ denir. Bu hareket, çocuklarda örneğin müzik ve ritim beceri gelişimine katkı yapar.

“*Dilsiz oyunu*” ise genellikle erkek çocuklar arasında kalabalık oynanır. Bir ebe seçilir. Ebe ne yaparsa diğer oyuncular aynısını yapmakla yükümlüdür. Ebeyi taklit etmeyen, aynı hareketleri yapmayan kişi cezalandırılır. Oyun boyunca konuşmak yasaktır. Konuşan yanar. Sessiz biçimde ebenin hareketlerini yapmak mecburidir. Bu kural, çocuklarda rol yapabilme ve taklit edebilme yeteneğinin gelişimine katkı yapar. Ebenin yapacağı hareketlerde zorluk derecesi tamamen ilk teşebbüsüne bağlıdır. Örneğin ebe zıplarsa, tüm oyuncular zıplar, suya girerse, çaydan geçerse tüm oyuncular

¹²⁸ A. A. Çınar. *Muğla Çocuk Folkloru*. Muğla: Karaca Ofset, 2008, s. 13.

¹²⁹ A. Bilge vd. *Büyüyorum Çocuk Büyütürken Büyüklere Öneriler*. İstanbul: Medikal Sağlık ve Yayıncılık, 2008, s. 109.

suya girmek zorundadır. Bunlar, yer deęiřtirme, atlama, sıçrama becerisini, duygu yönetimi ve eğlenebilme becerisini geliştirir. “*Deve oyunu*”, 6-10 yař arası kız-erkek karışık oynanan bir oyundur. Her çocuk kendi yaratıcılığına göre bir cismi, örneğın karpuz kabuęu, tel, tahta vs. gibi nesnelerle deve yapılabilir. Bir deve kervanını andıracak biçimde çeřitli nesneler arka arkaya bağlanır. En öndeki ip dięerlerine göre daha uzun bırakılır ve öndeki kiři uzun ipten çekerek deve kervanını sürüklemiş olur. Bu oyun, hayal gücünü, oyun arkadaşlarına deęer verme becerisini, yaratıcılık-yenilikçilik becerisini, yer deęiřtirme ve dengeleme becerisini geliştirir. “*Köz üfürme*” (köz dolandırma); şehirde yařayan yetişkinler tarafından oldukça tehlikeli görülen bu oyun, köylerde oynanmaktadır. Mangaldan alınan ceviz büyüklüęü kadar bir közün üzerine ięne batırılır. İęneye ip bağlanarak, tavana, ya da yüksek bir yere asılır. Asılı közün çevresine 6-8 kiři toplanır. Diz çöker ve eller arkada tutulur. Herkes sırayla üfürür, üfürdükçe köz karři tarafa doęru gelir. Karři taraftaki kiři korunmak için eğilir, kaçar. Amaç, hızla közü üfürüp karři tarafa geçirmektir. Dikkat, nefes kuvveti ve sorumluluk taşıma becerisi, akcięer kapasitesi ve nefes geliştirme, refleks, problemi çözme ve uygulama becerisi geliřtiren bir oyundur. “*yüzük*” oyununda bir yüzük, fincana, beze ya da kaskete saklanır. Bir kiři ebe olur. Ebe hile hurda yapmayan kiřidir. Bu kiři herkesçe bilinen mahalle eřrafıdır. İddiaya girilir. En az 5-6 kiři ile oynanır. Her bir kiři yüzüğün nereye saklanmış olabileceęi hakkında tahmin yürütür. Bilen kiři kazanmış, dięer oyuncular kaybetmiş sayılır. Bu oyunun da liderlik, eğlenme, duygu yönetimi becerilerinin geliřimine katkısı vardır. “*Bardak oyunu*”;köy evlerinde mangallar ve üzerinde köz karıştırmak için mařalar bulunur. Bir testi, avludaki tař zemine konulur. O testiye getiren ebe: “Ben bu testinin içine girebilir miyim, giremez miyiz?” Kimi girersin, kimi giremezsin diyerek iddiaya girilir. Kiři, testiye giremez ve iddiayı kaybetmiş gibi gözükür. Bu oyun, ikna ederek iletiřim kurma becerisi, hayal gücü, yaratıcılık, yenilikçilik becerilerinin geliřimine olumlu katkı saęlar. “*kazık oyunu*”, toprak alanda, killi, çamurlu alanda oynanır. Bir çubuğun batabileceęi sertlikte çamur bir oyun alanı hazırlanır. Her oyuncu kendine aęaç dalları ve tahtalardan ucunu mızrak gibi sivrilterek ‘kazık’ yapar. Belli bir mesafeden kazıkları toprak tepcięine fırlatan çocuklar, dięer oyuncuların attıęı kazıkları devirmeye ve daha derine saplamaya çalışır. Bu oyun hareketleri, nesne kontrol becerisi, dinamik denge becerisi ve vücut

bölümlerini kullanma becerilerini geliştirmek için yararlı olmaktadır. “*Mini mini yanak*” oyununda grup içinden iki kişi diğer oyunculara belli etmeden kendi aralarında ellerini boyamak üzere anlaşır. Gizlice ellerine ve parmaklarına kara boya sürerler. Ebe ne yaparsa, diğer oyuncular da onu yapar ilk olarak, ‘mini mini yanak’ diyerek yanındaki arkadaşının yanağını sıkar. Ebe dışında kimse konuşmaz, konuşan yanar, gülmek serbesttir. Sıra tekrar ebeye gelince, ebe bu sefer “mini mini kulak” der ve yanındakinin kulağını tutar. Sonra ‘mini mini alın’, ‘mini mini boyun’ vs. denir ve bu organlar tutulur. Oyunun sonunda yüzünün her yeri boyanmış olur. O sırada herkes gülüşür. Boyanan insan, diğerlerinin neden güldüğünü bilmeden, o da onlarla birlikte güler. Gülme ve kahkahanın olduğu ama konuşmanın olmadığı bu oyun, eğlenebilme ve duygu yönetimi becerisinin gelişimine katkı yapar, aynı zamanda işbirliği yapma, beden dili kullanma ve kendini tanıma gibi becerilerin gelişimine yararlıdır. “*Atmacı kayrak*”; toprağa bir karış uzunluğundaki çubuklar birkaç adım aralık ile dikilir. Belirli bir mesafeden oyuncular kayrak taşlarını atarak çubukları devirmeye çalışır. Deviren oyuncu, daha uzak mesafedeki çubuğa atış hakkı kazanır. Deviremeyen oyuncu sırasını bir başka oyuncuya devreder. Bu oyun vücut bölümlerini kullanma, yer değiştirme ve nesne kontrol becerileri için yararlı olmaktadır. “*Sekmeci Kayrak*” (Sek Sek) oyunu yere sırasıyla kare ve yuvarlak şekilleri çizilmesiyle başlar. Oyuncular elindeki kayrak taşını sırasıyla bu şekillerin içine atıp, taş bulunan şekilden sıçrayarak diğer şekillere tek ayaklarıyla zıplarlar. Amaç şekillerin çizgisine değmeden ve yahut dışında kalmadan, tek ayağı şeklin içine isabet edecek biçimde tüm turu tamamlamaktır. Bu oyun, atlama, sıçrama, yer değiştirme ve dinamik denge becerilerinin gelişimi için çok yararlı olmaktadır. “*Evcilik*” oyunu, ebeveynlerin ve toplumdaki diğer kişilerin rollerini taklit ederek rol yapabilme ve hayal gücünü arttırma becerisini geliştiren ve yaratıcılık-yenilikçilik özelliklerini arttıran bir oyundur.

“*Mangala*” oyunu, çocukların kendiliğinden daha karmaşık düşünebilme becerisi kazanmasına önemli katkı yapmaktadır.¹³⁰ Yapılan bir araştırmada bu işlevlerin

¹³⁰ A. Küçükıyıldız. “Satrancın Atası Olan Türk Zeka Oyunu; Mangala”. *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu* . Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011: 109

yetişkinlerin hayatındaki davranışlarının daha iyi anlaşılması konusu ele alınmıştır.¹³¹ Geleneksel çocuk oyunlarının büyük bir çoğunluğunda ebe rolü vardır. Ebe, oyunu başlatan, yönlendiren ve yöneten merkezdeki oyuncudur ve oyunun hemen başında seçilmektedir.¹³² Bu özellik çocuklarda liderlik ve özgüven geliştirme becerisine katkı yapar. Çocuklar kişisel yaşam becerileri ve motor gelişimleri için oyun dünyasını ve oyun araçlarını kullanmaktadırlar. Oyun oynarken çocukların farkında olmadan kazandıkları temel yaşam becerilerinden bazıları şöyle sıralanabilir: Beklenmedik durumlarda hemen olumlu tepki gösterebilme yeteneği yani esneklik becerisi; hasmının basiretine karşın, onun durumunu ve gücünü ne denli saklarsa saklasın kestirebilme yeteneği yani bellek; oyunun stratejisini planlama ve oyun kurallarını kendi çıkarları doğrultusunda kullanabilme becerisi yani kurnazlık; oyunlarda, karşısındakinin kurnazlığına karşı savunma ve önlem alabilme becerisi yani uyanık olma; hazırladığı oyun manevrasına karşı hasmının tepkisini kestirebilme yeteneği yani öngörme; tüm şaşırtmalara karşın kendi planını sonuna kadar sürdürebilme yeteneği yani direnme; hasmından plan ve gücünü gizleyebilme yeteneği yani basiretli davranma. Bütün bunlar yetişkin birey olmak için kazanılması istenilen temel yaşam becerileri olarak düşünülürse, çocuk yaşta oynanan oyunlar çok önemli geliştirme araçları olmaktadır. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte geleneksel oyunlar ve oyuncaklar, yerlerini internet oyunlarına ve dijital oyuncaklara bırakmaktadırlar. İnternet oyunları ile gereğinden fazla vakit geçiren günümüz çocukları fiziksel kapasitelerini yeteri kadar kullanamamakta ve sosyal olma özelliklerini yitirmektedirler.

İlköğretim programlarında hangi becerilerin hangi oyunlarla geliştirileceğini saptanmıştır. Oyun aracılığıyla geliştirilen beceri tipleri; sosyal beceriler (işbirliği yapma), öz yönetim becerisi (eğlenme, kendini tanıma ve kişisel gelişimini izleme, sorumluluk, liderlik, duygu yönetimi), problem çözme (probleme yönelik çözüm seçenekleri belirleme, uygun çözüm yolunu uygulama, iletişim becerileri (duygu ve

¹³¹ H. Aksoy. “Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları.” Milli Folklor. Sayı 101, 2014, s. 265

¹³² İ. Özbakır. “Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu ‘Ebe’.” Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. Yıl 2, Sayı 6, 2009, s. 486.

düşüncelerini ifade etme, ikna etme becerisi) olarak sınıflayan araştırmacılar vardır.¹³³ Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü'nün uygulamada kullandıkları temel yaşam beceri tipleri ve beceri alt grupları bu tez çalışmasında örnek model olarak kullanılmıştır.¹³⁴ Bu temel yaşam becerilerinden, sosyal beceri grubunda işbirliği yapma, oyun arkadaşlarına değer verme ve kurallara uyma becerisi, duygu ve düşüncelerini ifade ederek iletişim kurma, sözlü iletişim ve beden dili kullanabilme, ikna ederek iletişim, sorumluluk, sosyal olayları ve çevreyi anlayabilme, rol yapabilme / yetişkinleri taklit etme, müzik ve ritim becerisi, farklılıklara saygı gösterme, hileye ve şiddete başvurmama, öfke kontrolü becerisi alt grupları vardır. Ruhsal Beceri (özgüven geliştirme) grubunda, eğlenebilme becerisi, kendini tanıma ve kişisel gelişimini izleme becerisi, sorumluluk taşıma becerisi, liderlik ve oyunu başlatma becerisi, duygu yönetimi becerisi alt grupları yer almaktadır. Fiziksel beceri grubunda ise, motor hareket (göz-zihin- kas koordinasyon) becerisi, yer değiştirme/ hareket becerisi, dengede durma/ dengeleme becerisi(statik denge ve dinamik denge geliştirme becerisi), nesne kontrol becerisi, iki veya daha fazla hareketi birlikte yapma becerisi (birleştirilmiş hareketler), vücut bölümlerini kullanma becerisi, vücut kompozisyonu ve kas dayanıklılığını geliştirme becerisi alt grupları yer alır. Zihinsel beceri grubunun alt gruplarında ise, probleme yönelik çözüm seçenekleri belirleme- strateji geliştirme becerisi, problemi çözme ve uygulama becerisi, yer değiştirme becerisi, dengeleme ve nesne kontrolü gerektiren strateji ve taktik uygulama becerisi, yaratıcılık- yenilikçilik uygulama becerisi, doğayı ve kendini anlama becerisi, bellek geliştirme, hayal gücü geliştirme beceri alt grupları yer almaktadır.

Buraya kadar oyunlar, oynanış biçimi ve işlevleri, oyun aracılığıyla geliştirilen temel yaşam becerileri ele alınmıştır. Bu bilgi ve tespitler ışığında temel yaşam beceri grupları ele alınarak, geleneksel çocuk oyunlarımız yaşam becerilerinin geliştirilmesine yaptığı işlevsel katkı açısından bir tablo oluşturulmuştur. “Çocuk Oyunlarının Temel

¹³³ Z. Çubukçu, P. Girmen. “Beceri Gelişiminde Çocuk Oyunlarının Yeri ve Okulda Oynanan Oyunlara İlişkin Öğrenci Görüşleri.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu, Bildiriler Kitabı*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 2010, s. 324.

¹³⁴ *Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı Hazırlama Komisyonu, Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı*. Ankara: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, 2012, s. 25.

Yaşam Beceri Gelişimine Katkısı Açısından Sınıflandırılma Tablosu” olarak aşağıda yeni bir sınıflandırma sunulmaktadır.

Çocuk Oyunlarının Temel Yaşam Beceri Gelişimine Katkısı Açısından Sınıflandırılma Tablosu

Geleneksel Çocuk Oyunu Adları	Yaş	Oyunlar ile Geliştirilen Beceri Alt Grupları	Temel Beceri Grupları
Ebe Tura Bir-İki-Üç, Ambara Vurdum Bir Tekme, Cicili Tavuk, Langırdak, Tın tıkiç tunç, Baca Baca, Çember Dünyası, Çember Transferi, Balık Ağı, Kedi Geliyor, Eşini Bul Ve Otur Oyunu	6-7	Probleme Yönelik Çözüm Seçenekleri Belirleme- Strateji	Zihinsel Beceri
Çömel Kurtul, Bum Oyunu, İp Tutma Oyunu, Baca Baca, Elden Ele Top Kimde?, Kurdeleyi Kim Yakalayacak?, Köprü Nöbetçisi, Dağları Aşalım oyunları	7-8	Geliştirme becerilerinin geliştirilmesine katkı yapar	
Ben Çarşıya Gittim, Çingire, Menekşe Menekşe, Beyaz- Siyah Oyunu, Bülbül Kafeste	8-9		
Mangala (Eme) oyunu, Dokuz Taş, Sözcük İçinde Sözcük, Kös, Hüllüoğlu	10-14		
Langırdak, Gökboncuk, Tın Tıkiç Tunç, Bom, Tren	9-10	Problemi Çözme ve Uygulama Becerisi	Zihinsel Beceri
Mangala, Amiral Battı, Üç Taş, Hımbıl, Adam Asmaca, Dokuz Taş	10 üzeri		
Esir Kapmaca (Almaca),Tünel, Çivi, Kazık, Naldırnaç, Hacıyatmaz, Yüzük, Kale Oyunu, Çelmeli Top, Keçi Oyunu, Oklava-Çubuk Çevirme, Düşün-Bil-Bul, Hızlı Olan Kim?, Kartonlarla Yürüme, Çimdik Yarışı, Hımbıl, Hırsız Polis, Ateş ile Dinamit, Kuluçkadaki Tavuk, Ortada Sıçan	9-11	Yer Değiştirme”, “Dengeleme” ve “Nesne Kontrolü Gerektiren” strateji ve taktik uygulama	Zihinsel Beceri
Avukat, Yattı Kalktı, Karalama, Hamam, Benzetme Oyunu, , Çatlak Patlak, Komşu Komşu Hu, Üşüdüm Üşüdüm, Kim Kiminle Nerede, Tekerlemeli Oyunlar, Ebe Sayışmacaları, Pazara Gidelim Rondu	6-12	Yaraticılık- Yenilikçilik / Bellek Geliştirme	
İsim Şehir oyunu, Avukat, Yattı Kalktı, Gölge Oyunları, Benzetme Oyunu, Sözcük İçinde Sözcük, Kabakçıbaşı, Sözcük Türetmece	6-12	Hayal gücünü geliştirir.	
Cim Cim mi Dal Dal mı (El el üstünde), Odalı, Menekşe, Rüzgar Yağmur Kar, Kendin Bil, Halka ve Çubuk, Sırma Oyunu, Ara Kesme, Met oyunu, Hımbıl, Ne yazıyorum, Atlama Bacak, Nuh’un Gemisi	6-12	Kendini tanıma ve kişisel gelişimini izleme becerisi	Ruhsal Beceri (Özgüven Geliştirme Becerisi)
Halak Bozmacı, Evcilik, Horoz, Alay Turası, Dilsiz, Alaylar Alaylar	6-12	Sorumluluk taşıma becerisi	
İçinde ‘ebe’ seçilen bütün çocuk oyunları, Çadırıma Çardak Oyunu, Pabuç Atmaca, Gök Boncuk, Rüzgar Yağmur Kar, Ebe Ebe Gel Bize, Bezirganbaşı, Padişah Vezir	6-12	Liderlik becerisi ve oyunu başlatma becerisi	

Dilsiz, Mini Mini Yanak, Yüzük Saklama, Cicoz (İpte Yüzük), Balık Kaçtı, Yüzünü Çarpıt, Balık Ağı, Şeker ile Tuz, Tuzluk Biberlik, Taş Kağıt Makas, Hımbıl, Sabun Balonları	6 ve üzeri	Duygu yönetimi ve eğlenebilme becerisi	
Kin Tutmaz Gezen Yüzük, Kıskaç Tavuklar, Kutu Kutu Pense	5-6	İşbirliği yapma becerisini geliştirir	Sosyal Beceri
Sırt Sıta Top Taşıma, Büyük Tırtıl, Kütük Geçiş, Sen Benim Gözüm Ben Senin Kolunum, Bezirganbaşı	7-8		
Yer Boncuk Gök Boncuk, Körlebbek, Gece Çeliği (Akkoç-Karakoç), Çukur	8-12		
Sandık başı, Seç Seçebildiğini, Padişah Vezir, Parkı Kim Önce Geçecek?, Paslaşma Yarışması, Hop Hop Sıçra, Topu Yakala, Aç Kapıyı Bezirgan Baş, Avcı ve Tavşanlar, Çukur, Ebe sayışması ile başlayan tüm oyunlar	10-11	Oyun arkadaşlarına değer verme ve kurallara uyma becerisi, Duygu ve Düşüncelerini İfade Ederek İletişim Kurma Becerisi	
Çömlek, Açıl Kilidim Açıl (Komşu Komşu Hu), El el epenek, Denizde Dalga, Ellem Büllem, Kulaktan Kulağa, Gök Boncuk, Ne yazıyorum, Sıcak-Soğuk, Ebe sayışması ile başlayan tüm oyunlar	8-10	Sözlü İletişim ve Beden Dili Kullanabilme	Sosyal Beceri
Gök Boncuk, Aç Kapıyı Bezirganbaşı, Balık Battı, Ebe sayışması ile başlayan tüm oyunlar	8-12	İkna Ederek İletişim kurma becerisi	
Evcilik, Uzak- Yakın oyunu, Yağmur Gelini, Çat çat kaynana, Gece Çeliği (Akkoç- Karakoç), Nesi Gerek, Leylek Getirdi, Güvercin Taklastı, Vız, Tuzluk Biberlik, Ne Yazıyorum, Çukur	8-12	Sosyal Olayları ve Çevreyi Anlayabilme becerilerinin gelişimine katkı yapar	
Evcilik, Cadı Kazanı Oyunu, Uzun Urgan , Yenge Yenge, Güzellik mi Çirkinlik mi?, Eşeğime Su verdin mi?, Komşu Komşu, İmam Bayıldı, Dilsiz Oyunu	6-14	Rol yapabilme / yetişkinleri taklit etme	
Balık Toplama Oyunu, Dedemin Bahçesi (Benim Bir Bebeğim Var), Telli Turnam, Parmak Oyunu, Say Bak, Topuk Burun, Sen Oyna, Tuz-Buz, Han Kapısı	5-6	Müzik ve ritim becerisinin gelişimine katkı yapar	Sosyal Beceri
Sinide Çam Bebek, Dan Dan Dana, Çizgiyi Aş Aya Ulaş, Eski Minder, Han Kapısı, Erken Yatarım Erken Kalkarım Rundu, Müzikli Yer Kapmaca, Sandalye Kapmaca, Tanışma Dansı	7-8 ve üzeri		
Balık Ağı, Maddelenen Fiziksel, Zihinsel, Ruhsal ve Sosyal Beceri Geliştiren Tüm Geleneksel Oyunlar	8-12	Farklılıklara Saygı Gösterme, Hileye ve Şiddete Başvurmama, Öfke Kontrolü Becerisi	
Yağ Satarım Bal Satarım, Köşe Kapmaca, Ayağını Yerleştir, Yönünü Bul, Değiş Ve Dön, Üç Küçük Kuzu, Yükseğe Sıçra, Çemberden Çembere, Sıçra-Dokun, Zıp Zıp Zıpla, Sincap Ve Ceviz, Kuzular Yarışması, Minik Fare Kaçsana Kara Kedi Tutsana, Benim Bir Bebeğim Var (Dedemin Bahçesi), Kırdı Kırdı	6-7	Yer değiştirme/ hareket becerisi (Yürüme, Koşma, Atlama- Sıçrama vb.)	Fiziksel Beceri
Nal Bir Mıh İki, Ali Canbaz Taşa Basmaz, Ayak üstü, Daire Top, Postacı, Don Ateş, Bülbül Kafeste, Sıranı Bul, Müzikli Yer Kapmaca, Seken Yılan, Tanışma Dansı, Aç Fil, Kıvrımlı Koşu, İp	7-8	Yer değiştirme/ hareket becerisi (Yürüme, Koşma, Atlama- Sıçrama)	Fiziksel Beceri

Atlama		vb.)	
Tutmalı Çelik, Gece Çeliği (Akkoç-Karakoç), istop (Hava Stobu), Ali Baba Saatin Kaç, Top İle Ebeleme, Değiş-Tokuş, Nuh'un Gemisi, Top Getirme, Koridorda Vurulmam, Tekler-Çiftler Yarışması, Yıldız Oyunu Hayvanat Bahçesi, İzi Takip Et, Gömme Çelik , Dairede Ters Koş oyunları	9-10	Yer değiştirme/ hareket becerisi (Yürüme, Koşma, Atlama- Sıçrama vb.)	Fiziksel Beceri
Gömmeli Çelik, Arapsaçı, Dairede Koşu, Daire Top, Beş Taş, Ve Kuyruk Oyunu, Taş Sektirme, Sokakta Hırsız Var, Tavuk ile Doğan, Don-Ateş, Elim Sende, Arı Avcı Keklik	10-11	Yer değiştirme/ hareket becerisi (Yürüme, Koşma, Atlama- Sıçrama vb.)	Fiziksel Beceri
Tünel Gezgini, Kurbağa Sıçrayışı, Ali Kutuda, Ali Baba Saatin Kaç?, Elde Davul Zurna 1-2-3, Vücut Dengesi, İpte Denge, Balon Yere Düşmesin, Büyü Büyü Küçül Küçül, Yattı Kalktı, Kurbağa Havuzu oyunları	6-7	Dengede durma/ dengeleme becerisi (Dönme İtme- Çekme vb. Statik Denge ve Dinamik Denge Geliştirme Becerisi)	Fiziksel Beceri
Kazık, Çürük Yumurta, Sek Sek, Çüşüdüm Eşek (Çu Tulum Eşek), Don Ateş, 8-4-2 Oyunu, Hasta İyileşti, Tıp Oyunu, Asiye As, Oynayan Minder, Tilki Kapanı, Horoz Dövüşü, Ayak Ayak Yürüme, Fırıldak, Kalem	7-8 ve üzeri	Dengede durma/ dengeleme becerisi(Dönme İtme- Çekme vb. Statik- Dinamik Denge)	Fiziksel Beceri
Aba Alması, Çivi, Orman, Adadan Adaya Geçtim, Yerden Yüksek, Çüşüdüm Eşek, İp Atlama, Ebe Tura Bir İki Üç	9-10	Dengede durma/ dengeleme becerisi	Fiziksel Beceri
Lastik Atlama, Yerden Yüksek, İpe Basma Oyunu, Beraber Oturalım, Tek Ayaklı Tırtıllar	10-11		
Yumurta Tokuşturma, Kova İle Yakala, Hedefe Yuvarla Oyunu, Fasulye Torbasını Bul, Yakala Oyunu, Çizgi Çiziyorum, Sırt Sırt Veriyorum	6-7	Nesne kontrol becerisini geliştirmeye katkı yapar	
Sek Sek, Sekmeci çubuk, Ali Canbaz Taşa Basmaz, Alanında Top Bırakma, Met, Gömme, Resmi Vur Sayıyı Al, Uzağa Fırlat, Üstünden Altından, Elden Ele Eşya Verme, Çocuktum Büyüdüm	7-8		
Çizgili Aşık, Gömme Çelik, Met, Çelik Çomak, Kuyu Çeliği, Çukur, Hacıyatmaz, Dikkat Top Geliyor, Dairede Dönen Top, Topa Yetiş, Köprüden Geçecek Top, İstop, Kırmızı-Siyah, Atma-Yakalama, Dene Yap, Ayakta Gördüğünü Vur, İp Atlama	9-10		
Taş Taş Üstüne, Meyve Sepeti, Su-Top Taşıma, Mandal Asma, Balık Yakalama, Eşini Bul, Kartopu Partisi, Kümes Oyunu, Leylekler Ve Kurbağalar	6-7	İki veya daha fazla hareketi birlikte yapma becerisi (Birleştirilmiş Hareketler)	gelişimine katkı yapar
Çömlek, Kırmızı- Beyaz, Sekmeci Çubuk, Bayrak Verme Oyunu, Köpek Balığı İle Karabatak, Tünel Yarışı, Renk Oyunu, Misket Oyunu, Taşla Kaleyi Vurma	7-8		
Gazoz Kapağı, Bilye, Avul, Orman, Koko, Oturtan Top, Yakan Top, İstop, Kurdela Bağlama Çözme, Kol Kola, Akkoç-Karakoç	9-10		

Deve Cüce, Dörtlü Dokunma, Miço, Çevir Salla, Vücudumuz Oyunu, Bak Gör Uygula, Hey Dansı, Bakkallar-Manavlar-Balıkçılar, Uzak-Yakın, Elma Toplama, Günaydın, Sekerek, El Kızartmaca, Sek Sek, Bir Kör İki Kör	6-8	Vücut bölümlerini kullanma becerisi'nin geliştirilmesine katkı yapar	
Kayış, Bilek güreşi, Aç Kapıyı Bezirganbaşı, Gömmeli Çelik, Gölge Ebesi, Hacıyatmaz, Tak Tak, Çember Çevirme, Çelik Çomak	8-12	Vücut bölümlerini kullanma becerisi	
Saklambaç, Yakalamaç, Körgebçe (Körebe), Kısa Mesafeli Çuval Oyunu, Yarasalar, Uçurtma Uçurma, Bisiklete Binme, Vız Oyunu, Lades, Ebe sayışması ile başlayan tüm oyunlar	6-12	Doğayı ve İnsanı Anlama Becerisi Yer, alan, ve çevre farkındalığını artırır	
Mendil Kapmaca, Davar Kurt Oyunu, Kısa Mesafeli Çuval Oyunu, Hacıyatmaz, Geçti Geçti Kim Geçti, Uçurtma Uçurma, İpin Altından Geç, Hızlıyım-Yavaşım, Tavşan Kaç Tazı Tut	7-10	Kalp Dolaşım Sistemi Dayanıklılığı	Fizyolojik Gelişim Becerisi
Köz Üfürme (Köz dolandırma), Sayıları Üfle, Düğme, balon şişirme oyunu, Sabun balonları, Mendil Kapmaca, Şeytan	10 ve üzeri	Akciğer kapasitesi / nefes geliştirme becerisi	Fizyolojik Gelişim Becerisi
Aba Alması, Menekşe, Birdir Bir, Halat Çekme, İstop, Yakantop, Ortada Sıçan, Uzun Eşek, Lastik Atlama, Deve-Cüce, Bisiklete Binme, Kay-kay, Paten Kayma, Çelik Çomak	7-12	Vücut kompozisyonu, Kas Dayanıklılığı becerisinin gelişimine katkı yapar	

III. BÖLÜM: SEFERİHİSAR ÇOCUK OYUNLARINDA KULLANILAN OYUNCAK VE MALZEMELER

Bu bölümde Seferihisar bölgesinden derlenen oyuncak ve oyunlarda kullanılan malzemeler tanıtılacaktır.

III.1. Oyuncaklar

Çocuklar düğün, asker uğurlaması, Ramazan geceleri (iftar sonrası), mevlid, kandil vs. gibi toplumsal olay/tören/kutlamalarda da oyun oynamaktadır. Saha çalışması sırasında çocukların sünnet ve evlilik düğünlerinde, takı töreni esnasında / pasta kesimi öncesi ve sonrasında/ ikram dağıtımı öncesi ve sonrasında dans pistinde **Hırsız- Polis, Kurt-Kuzu, Yerden Yüksek** gibi koşma/ kovalamaca oyunlarını ve **Saklambaç, Körgebçe, Heybecik, Lala** gibi saklanma/ şaşırtma/ şakalaşma oyunlarını oynadığı tespit edilmiştir. Cami avlusunda kız çocuklarının oyuncak bebekleri ile **evcilik**, asker uğurlaması esnasında çocukların **Beş Taş**, mevlit okunurken sessiz biçimde çeşitli oyuncaklar ile oynadıkları tespit edilmiştir.

III.1.1. Bebek

III.1.1.1. Bitki ve Ağaçlardan Yapılan Bebekler

III.1.1.1.1. Çam Bebek

Çam ağaçlarının budaklarındaki yapraklar birlikte toplanır. Toplanan çam iğneleri aynı hizaya gelecek biçimde üst üste konur ve ortadan bağlanır. Düz zeminde aynı hizada durması için tüm çam iğneleri yukarıdan kırılır. Böylece çam iğneleri toplu bir şekilde aynı boya getirilmiş olur. Ortadan bağlanınca iğnelerin bağlantı yerleri baş gibi, püskülleri ise etek gibi görünüme sahip olur. Meydana çıkan şekle “Çam Bebek” denir. (Bkz. Resim 99) Hazırlanan çam bebek bir sininin tam ortasına konulur. Sinin etrafına 6-8 kişi toplanır ve her kişi iki eliyle def çalar gibi sininin kenarına vurmaya başlar. Müzikal ve ritmik hareketle siniye vurmaya ‘siniyi çalmak’ denir. Siniyi çala çala, hafif olan Çam Bebek titreşimden dolayı hareket etmeye ve dönmeye başlar. Bebek kimin tarafına yakınlaşırsa, o oyuncu oyunu kazanmış sayılır. Oyunun amacı, şamata, gürültü ve tempolu müzikal sesler çıkararak eğlenmektir.

III.1.1.1.2. Gelincik Bebek

Seferihisar’da bebek yapım malzemesi olarak en sık rastlanan bir başka bitki Gelincik çiçeğidir. Gelincik çiçeği kırmızı yapraklardan oluşur. Tersten bakıldığı zaman kabarık kırmızı bir eteğe benzer. Dolayısıyla bu kısım yapılan bebeğin kırmızı eteği olarak kullanılır. Çiçeğin sapı, bebeğin gövdesine dönüşmüştür. Çeşitli otlardan da yanlarına kollar ve ayaklar yapılarak bebek oluşturulur.

III.1.1.1.3. Hayıt Bebek

Hayıt bitkisinin sert ve ince çubukları olur. Bu çubuklar toplanır, üzerine düğme gibi çeşitli hafif nesnelerden kafa ve ince otlardan kollar yapılır. Bu şekilde bebek oluşturulmuş olur.

III.1.1.2. Bezden Yapılan Bebekler

III.1.1.2.1. Kumaş Bebek

Seferihisar’da mahalle ve köylerde anneler, kız çocukları için kumaş ve çeşitli malzemelerle oyuncak bebek yapmaktadırlar. Bunun yanı sıra Sığacık Pazarında oyuncak tezgahları mevcut olup, bu tezgahlardan 4-5 tanesi el yapımı oyuncak bebekleri içermektedir. Tezgâhtaki oyuncak bebeklerin giyim ve kuşamı yöre halkının giyimine benzemektedir.

III.1.1.2.2. Örgü Bebek

İplerin sadece örülmesinden oluşturulan bir bebek türüdür. Kafası için masa tenisi topu büyüklüğündeki kumaşlar sıkıştırılıp top şeklinde dikilir. Geri kalan kısımları yani kollar, gövde ve bacaklar tamamen örülen iplerle oluşturulur.

III.1.1.2.3. Çaput Bebek

Çeşitli kumaşların birbirine bağlanarak bebek şeklinde oynandığı görülmüştür.

III.1.1.3. Taş Bebek

Evcilik oyunlarında taşların üst üste konularak bebek şekilleri verildiği görülmüştür. Çeşitli büyüklükteki taşlardan küçük boy bebek, büyük boy bebek gibi çeşitli yaşlara ait bebekler yapılır.

III.1.2. Topa (Toka)

III.1.2.1. Tahta Toka

Marangoz Aatan yaparlardı. Eskiden ninelerimiz, dedelerimizin ukuru olurdu. Donlarında. Onlardan koparırdık, yırtardık biz. 2 parmak eninde. Tokaya sarardık. Ayağının ucuna koyarsın. Onunda ubuėu olur. Ucunda baėlı kırba gibi. Onu fittirirsin, o dner. Dnerken ona akıcaksın. akarsın, akarsın, hem gidersin hem akarsın, hem gidersin, hem akarsın. Byle dner o. Hani yıkılmaz yere.

III.1.2.2. ivili Toka

Oval bir aa Yuvarlak, onun ucunda ivi olur. Yarım kula kadar da ipi olur. Bu ipe kaytan denir. Onu satarlardı, parayla alırdık bakkallardan. O ipi dolarsın, deėneėin ucuna kadar. Atarsın, aaėıdan yukarı, o dner, ip kurtulduėu zaman. Gzel yapabilirsen dner.

III.1.2.3. Kırbalı Topa

Tahta topacın gvdesi ile aynıdır. Yalnız dndrmek iin kırba eklindeki uzun bir ubuėun ucuna baėlanan ip yardımıyla dndrlr.

III.1.2.4. Pırnar Topa (Palamut Topacı)

Pırnar alıssının meyveleri toplanır. Genellikle bu meyvelerin yumuak olanları kmes hayvanları iin yem olarak kullanılır. Sert olanlar ise topa yapımı iin saklanır. Seferihisar coėrafyasında olduka bol bulunan bir bitkidir. Bitkinin ucunda toplu iėne ucu kadar bir ıkıntı bulunur. Palamut enlemesine olarak ortadan ikiye kesilir. İindeki zne bir krdan ya da ufak bir dal parası saplanır. Bu dal parasından tutulup hızlıca dndrlr.

III.1.3. Gemi

III.1.3.1. Kaėıt Gemi

Kare eklinde bir kaėıt parası ile oluturulur. nce ikiye katlanır, sonra bu ekil tekrar ikiye katlanır. Drt paranın 3' bir tarafa 1'i diėer tarafa gen oluacak biimde katlanır. genleri ikiye blecek ekilde katlanır ve diėer taraftan aılır. Bu ekilde oluturulan kaėıt gemi kk su birikintilerinde yzdzrlr.

III.1.3.2. Karpuz Kabuğundan Gemi

Karpuz dilimlenip yenildikten sonra kabukları dilim dilim birbirine iple bağlanıp yüzdürülebileceği gibi dilimler tek başlarına da yüzdürülür. Oluşan şekle gemi denilmektedir.

III.1.3.3. Tel Gemi

Tahta parçaları kare ya da dikdörtgen biçiminde kesilir. Kesilen dikdörtgen tahta parçasının eni ortasından bir telle sarılır. Telin iki ucu tepeden bağlanarak birleştirilir. Böylece tel gemi yapılmış olur. Bu şekilde denizde ya da su birikintilerinde yüzdürülür.

III.1.3.4. Müzikli Oyuncaklar

Müzikli oyuncaklar vurularak ya da üflenerek ses çıkaran nesnelerden oluşmaktadır. Yörede hem kız hem erkek çocuklarının çeşitli müzikli oyuncaklarla oynadıkları görülmüştür.

III.1.3.4.1. Dümbelek

Elle vurularak çalınan, darbukadan küçük, deften büyük bir müzik aletidir. Müzikli oyuncaklar arasında en sık rastlanan oyuncak türüdür. Hıdrellez, bayram ve piknik alanlarına özellikle götürülür ve şarkılar eşliğinde çalınıp oynanmaktadır.

III.1.3.4.2. Düdük

Üflenerek ses çıkaran bir oyuncaktır. Bazı düdüklerin 3-4 farklı ses (nota) çıkaran örnekleri vardır. Farklı çeşitlerde düdükler mevcuttur. Çeşitli bitkilerden, kabuklu meyvelerden, çimenden, meyve çekirdeğinden örneğin kayısı ya da erik çekirdeğinin iki ucu delinmek suretiyle düdük yapılabildiği gibi, seramikten de düdükler yapılmaktadır. Yörede en çok rastlanan türleri aşağıda belirtilmiştir.

III.1.3.4.3. Düdüklü Testi

1960-70 yıllarında çocukluğunu yaşayan kişiler tarafından oynanan bir oyuncaktır. Malzemesi seramiktir, görüntüsü minik bir testiye andırır. Ortalama boyu yaklaşık 10 santimdir. Bu testinin kulp ve ağızlık kısmı vardır. Bu ağızlık kısmına yerleştirilen düdük üflenerek çalınır ve tek ses verir.

III.1.3.4.4. Çimen Düdüğü

Günümüzde halen çocuklar tarafından yapılmaktadır. Çimen düdüğünü çalan kişinin becerisine göre 3-4 ses (nota) çıkartabilir. Yerden toplanan yaklaşık 7-8 santim

boyunda bir çimen ya da otun ucu sağ elin yardımıyla sol başparmak ile işaret parmak arasına sıkıştırılır. Sonra gergin biçimde kalacak biçimde sağ başparmak ile desteklenir. Çimen gergin tutularak parmak ve çimen arasında minik boşluğun tam ortasından üflenir, sıkıştırılma ya da gergin bırakma, hızlı ya da yavaş üfleme biçimine göre farklı sesler elde edilir. Hatta bir ezgi bile çalınabilir. Burada önemli olan nokta çimen ya da otun uzunluğunun kişinin başparmağı uzunluğundan daha fazla olmasıdır. Eğer ot yeterince uzun değilse kişi ota üflediğinde üfleme sesinden başka hiç ses çıkmaz.

III.1.5. Deve

Yörede en sık rastlanan oyuncaklardan biri devedir. Eski çağlarda Yörüklerin ovalardan yaylalara göç ederken kullandıkları deve kervanları vardır. Yetişkinler ip ile develeri ve diğer binek hayvanları birbirine bağlayıp en öndekini ip ile çekerlerdi. Çocuklar bunu küçük bir modelini yapıp, ismine "deve" demişlerdir. Deve oyuncakını çeşitli malzemelerden yapıp ip ile çekerler.

III.1.5.1. Çalıdan Deve

Etrafta bulunan çalı, çırpı, dal parçaları toplanır. Çalılar topak haline getirilir ve yine çalı yardımıyla bağlanır. Bir dal parçasının üzerine çalılar iplerle bağlanır, diğer dal parçasının üzerine de aynı şekilde bağlanır. Böylelikle 4-5 tane çalı bağlanmış dal elde edilir. Bu dallar birbirlerine iple bağlanır. En baş taraftaki dala bağlanan ip uzun tutularak, çocuk tarafından çekilerek yürütülür. 4-5 devesi olan bir kervanı andıracak biçimde çalı ve dallar birbirine bağlanmış olur.

III.1.5.2. Karpuz Kabuğundan Deve

Karpuz boylamasına 6 ya da 8 eşit dilime bölünür. Bu dilimlerin bütünlüğü korunarak meyveden ayrılır. Meyve kısmı yenilmek üzerine ayrıldığında 6-8 dilim kabuk elde edilmiş olur. Tek bir dilim kabuğunun bir ucu delinerek ip geçirilip, ipi çekmek suretiyle oynanır. (Bkz. Resim 1-5) Bunun yanı sıra her bir dilimin her iki ucu da delinerek arada yaklaşık 20 santim mesafe kalacak biçimde birbirine iple deliklerden bağlanır. Böylelikle 6-8 devesi olan bir kervan elde edilmiş olur.

III.1.5.3. Tel Deve

Tahta bir çubuğun her iki ucuna tel geçirilir. Bu şekilde 3-4 tane tahta çubuk hazırlanır. Bu tahta çubuklar tellerle birbirine bağlanır. Baş taraftaki telin ucu yukarıya doğru uzatılır ve çocuk buradan tutarak deveyi yürütür.

III.1.6. Araba

Genellikle erkek çocuklar tarafından oynanan bir oyuncaktır. Elle yürütülen küçük örnekleri, tel ya da sopayla tutularak ittirilerek veya iple çekilerek yürütülen orta boydaki örnekleri, üzerine binilerek ön tekerleklerin sağa veya sola çevrilmesini sağlayan basit düzeneklerle oluşturulmuş daha büyük örnekleri mevcuttur. Çocuklar etraflarında, doğada buldukları çeşitli nesneleri araba gibi düşünerek onlarla da oynayabilmektedir. Bunun yanı sıra yetişkinler de çocuklar için çeşitli arabalar yapmaktadır. Yörede oyuncak araba yapımında en çok kullanılan nesneler, tahta, dal parçaları, tel, makara, kartondur.

III.1.6.1. Tel Araba

İki büyük dikiş makarası boş biçimde olarak ve yaklaşık 1 metre uzunluğunda sert tel elde edilir. Sert telin bir ucu ilk makaraya geçirilir. Makaraya geçirildikten sonra, telin ucu bir santim kadar 90 derece kıvrılır. Makaranın öbür ucundan çıkan uzun sert telin öbür ucu 15 santim kalan kısmından daire biçiminde kıvrılır. İkinci makaranın içinden 20 santim uzunluğunda bir ip geçirilir, ipin sağ ucu, öndeki makaranın içinden geçen telin sağ köşesine, ipin sol ucu öndeki makaranın sol tel ucuna bağlanır. Daire biçimine getirilmiş direksiyon ittirilerek araba yürütülmüş olur. Bir başka modelinde ise çocuklar satın aldıkları plastik arabaların ucuna sert tel geçirilirler. Bu tel yukarı doğru uzatılır ve ucundan bir karışık kısım yuvarlak biçimde kıvrılır. Bu yuvarlak tel, direksiyon gibi tutularak çocuklar tarafından sağa ve sola çevrilerek yerdeki oyuncak araba yürütülür. Çocuk adım attıkça, arabayı sürmüş olur.

III.1.6.2 Tahta Araba

Tahta arabanın farklı modelleri vardır. Basit modelinde bir tahta parçasının ucu delinerek ip geçirilir. Bu ipten tutularak ve çekilerek tahta araba yürütülür. Bir başka modelinde, dikdörtgen biçiminde kesilmiş olan tahta parçasının dört köşesine dört tane tekerlek monte edilir. Bu model yine basit düzenekte olduğu gibi ucuna bağlanan bir

iple tutularak çekerek yürütülür. Bu iki modelden farklı olarak bir çocuğun üzerine oturacak biçimde daha büyük boyda olan bir modeli de mevcuttur. Eni 40 santim, boyu 60 santim olan dikdörtgen bir tahta parçasının dört köşesine satın alınan 4 tane rulman tekerlek tahtanın dört köşesine tespit ettirilir. Çocuk, bu tahtanın tam ortasına oturur, el ya da ayaklarının yardımıyla arabayı yürütebileceği gibi ucuna ince bir halat bağlanarak başka bir arkadaşı ya da bir yetişkin tarafından çekilerek yürütülebilir.

III.1.6.3. Ayakkabı Kutusundan (Karton) Araba

Ayakkabı kutusu şeklindeki karton bir kutunun altına taban boyu kadar ince bir tahta yapıştırılır. Bu ince tahtanın dört köşesine yuvarlak çeşitli malzemeler bağlanarak araba şekline getirilir. El ile yürütülebileceği gibi, kartonun kısa kenarlarından birinin tam ortası delinip ip geçirilir ve bağlanır. İpin diğer ucunu çekmek suretiyle yürütülür.

III.1.7. Fırıldak

III.1.7.1. Düğme Fırılacağı

Düğme içinden geçen ipin iki tarafı, her iki elin işaret parmağı veya başparmak arsına geçirilir. Düğme orta yere denk getirilir. İp ileri doğru düğmeye iki üç tur attıracak şekilde döndürülür. İki el, birbirine yakınlaştırılıp uzaklaştırılarak bu düğmenin dönme hareketi sürekli hale getirilmiş olur. Düğme dönerken dönme hızına göre ince bir ses olan ‘vızzzz’ sesini çıkarır.

III.1.7.2. Ceviz Fırılacağı

Ceviz fırılacağının Türkiye genelinde çok çeşitleri vardır. Kapsamlı bir mekanizma ile cevize takılan fırılacağın dönmesi sağlanır. Ancak Seferihisar’da görülen ceviz fırıldakları basit niteliklidir. Ceviz boylamasına tutulduğunda tam ortasından yere paralel şekilde yan yana iki delik açılır. İp, bu deliklerden geçirilerek bağlanır. Ön tarafa doğru birkaç salınım hareketi ile kuvvet ivme kazandırılarak ipin çekilip bırakılması sonucu cevizin kendisi fırıldak gibi döndürülür.

III. 1.8. Taş Ev

Taşlar üst üste konular evler, konaklar ya da çeşitli binalar yapılır. Hatta taşlar yaklaşık 1 metrekare ölçüsünde dizilir ve oluşan bu kare şeklin içine girerek evcilik gibi oyunlar oynanır.

III.1.9. Uçurtma

Uçurtmalar, genellikle çocukların bizzat evlerde veya avlularında yapılan oyuncaklardır. Uçurtmalar için kullandıkları malzeme kağıt-veya siyah beyaz gazete kağıtları-, ahşap çıta, ince kargı, zamk, ve iptir.

III.1.10. Gergef Çemberi

Kız çocukları, iplik, örgülerle oyun oynadıkları gibi gergef çemberi ile çeşitli oyunlar oynamaktadırlar. Çemberleri birbirlerine atıp tutmaya çalışmak, ya da çemberi yüksek bir noktaya asarak, 2-3 metre gerisinden çembere makaraları atarak bu çemberden geçirmeye çalışmak gibi oyunlar mevcuttur.

III.1.11. Avcılık ve Ateş ile ilgili Oyuncaklar

III.1.11.1. Sapan

İki ucu eşit ve çatal şeklinde, bir ucu ise uzun olan basit bir taş atma aracıdır. Çatallı kısımlara lastik bağlanarak yapılır. Dal parçasının uzun kenarından tek elle tutulur ve lastik gerdirilerek taşın uzağa fırlatılması sağlanır.

III.1.11.2. Tahta Kılıç

Her hangi bir dal parçası silah kılıç olarak kullanılabildiği gibi yetişkinlerin tahtayı şekillendirmesi sonucu ortaya çıkan oyuncaktır.

III.1.11.3. Tüfek

Genellikle erkek çocuklarının oynadıkları bir oyuncaktır. Çevreden topladıkları yaklaşık 1 metre uzunluğundaki bir dal veya tahta parçasını tüfek gibi tutarlar. Çocuklar bazı oyunlarında, mahalle aralarında askerler ve işgal kuvvetleri şeklinde iki gruba ayrılarak tüfeklerle yaşanan bölgenin düşman işgalinden kurtulmasını sağlamaktadırlar.

III.1.11.4. Tüf Tüf

Bu oyuncuğa “Kamış Tüfek” de denir. Kağıt ya da kartonlar yuvarlanarak oluşturulan uzunca silidir çubuğun içine çeşitli sivri nesneler ya da meyvelerin tohumları konularak bir ucundan üfürülmesi sonucu hedefe vurulan bir çeşit tüfektir.

Genellikle şişirilmiş balonları 2-3 metre geriden bu oyuncakla patlatmaya çalışılarak oynanan oldukça beğenilmektedir.

III.1.11.5. Kız Kaçırın

Kağıttan külah biçiminde içinde fitili olan, fitilin ucunu yakınca tiz bir sesle kısa bir mesafe uçan ve patlayan bir oyuncaktır. Erkek çocukları bayramlarda aldıkları harçlıklarla “kız kaçırın” satın alırlar ve mahalle aralarında, boş arazilerde bu oyunu oynarlar. Tehlikeli bir oyun olmasına rağmen, çocuklar bu oyunu oynamaktadırlar.

III.1.12. Meydan Oyuncakları

III.1.12.1. Salıngaç

Bayramların vazgeçilmez oyuncağıdır. Seferihisar’da bayramların ilk günlerinde, piknik alanlarına, meydanlara salıncak kurulduğu ifade edilmiştir. Yörede “salıngaç” ismiyle bilinen oyuncak, tahta parçasının halat yardımı ile ağaçlara asılması sonucu oluşturulmaktadır. Gödence köyünde Hidrellez zamanında 3 gün boyunca meydan eğlenceleri yapıldığı, “salıncak” ve “cıngırdak” kurulduğu, 6 Mayıs’ta köy halkının çoğunluğunun işe gitmeyerek “çoluk- çocuk” hep birlikte meydan oyuncakları ile oynadığı ve adeta bir bayram havası yaşandığı kaynak kişilerce belirtilmiştir.¹³⁵

III.1.12.2. Cıngırdak

Cıngırdak, imece usulü çalışma sonucu yapılan bir meydan oyuncağıdır. Bu oyuncakla oynanan bir açık hava oyunudur. Hem çocukların hem yetişkinlerin üzerine binerek eğlendikleri, hem aşağı yukarı hareket eden hem de gerilerek dönen bir çeşit tahterevallidir. 8-15 yaş arası çocuklar, basit bir düzeneyle bir kayanın üzerine taşıyabildikleri bir kalas yerleştirerek kendileri bu oyuncağı kurabilmektedir. Seferihisar’ın Orhanlı Köyünde çocukların kalası, bir tarafı kısa, bir tarafı uzun bırakacak şekilde kayanın üzerine koyup, kısa tarafının üzerine karın boşluklarını yerleştirdikleri, üzerinden elleriyle kalası kavradıkları, kendi ayak kuvvetleriyle kendilerini döndürdükleri ve bu sayede diğer tarafın havaya kalkmasıyla, kendilerini havaya kaldırıp indirerek oynadıkları tespit edilmiştir. Yetişkinler ise daha mekanik bir yöntemle, yaklaşık 5 metre çam kalasını, yere paralel olarak her iki tarafı eşit biçimde

¹³⁵ Bkz. Kaynak Kişi 8

yerde açtıkları çukura yerleştirmek için başka bir kalası dikey olarak kesiktirir ve buna destek amaçlı 3-4 sopayı dikey kalasa tuttururlar. Bu sayede bir kiři bir ucuna, diğerk kiři diğerk ucuna biner ve her ikisi de ayak kuvvetiyle kendilerini havaya kaldırarak dönerler. Özellikle bayramlarda ve özel günlerde kurulur. Geniř bir düzlüğek, harman yerlerine de kurulabilir. Yaz, bahar mevsiminde gündüz vakti yahut akřamları meydanda günümüzde sokak lambası yakınında eskiden genellikle yakılan ateřin çevresinde kurularak oynanmaktadır. Hem bu düzeneğiki kurma becerisi, hem de oyuncunun kendi gücü nispetinde hızlanıp yükselmesi spor niteliğiki taşıyıp, gökyüzüne doğru havalanmak ayrı bir haz yaratmaktadır.

III.2. Seferihisar Çocuk Oyunlarında Kullanılan Malzemeler

Bu kısımda, oyunlarda “oyuncak” olarak kullanılan eşya, malzeme vb. unsurların dışındaki yardımcı malzemeler ele alınacaktır. Örneğini “cicoz” oyununda oyuncak yüzüktür. Ancak “ip” olmadan bu oyun oynanamaz. Yüzük, bu oyunda esas malzeme yani “oyuncak”, “ip” ise “malzeme” olarak kabul edilmiştir.

Uçurtmalar, genellikle çocukların bizzat evlerde veya avlularında yapılan oyuncaklardır. Uçurtmalar için kullandıkları malzeme kağıt-veya siyah beyaz gazete kağıtları-, ahřap çıta, ince kargı, zambk, ve iptir. Tavuğuni lades kemikleri, lades oyununu başlatmak için kullanılır. Kabuklu halde bulunan ceviz meyvesi, ceviz atma oyununda kullanılır. Çam kozalağı, atmacı kayrak oyununda kullanılır. Genellikle ev içinde aile büyükleri ile beraber karışık çocuklar ile beraber oynanan yüzük oyununda kullanılan malzeme 15- 20 metre uzunluğunda bir ip ve ebeveynlerden birisinin yüzüğüdür. Bitkilerden, çam iğneleri, dalları ve budakları, ceviz, meře palamudu, çam kozalağı oyunlarda kullanılan bitkililerdir. Hayıt bitkisinin çubuğuni bebeğini gövdesini oluşturmak için kullanılır. Çam ağacının iğneleri bebek yapımında kullanılır. Tahta, sopa, değnek, süpürge sapı, met ve hacıyatmaz oyunlarında kullanılan malzemelerdir. Kös oyununda dal parçalarını eşit boya getirmek için çakı, bıçak gibi malzemeler kullanılır. Ateř ve köz, köz dolandırma ve edik oyunlarının malzemeleridir.

IV. BÖLÜM: SEFERİHİSAR ÇOCUK OYUNLARININ İNCELEME MODELİ

Seferihisar’da yapılan derleme çalışması sonucunda oyunlar; oyun adı, oyuncu, yaş, oyuncu sayısı, oyun alanı, oyun araçları, oyun araçlarının hazırlanması, oyun rolünün dağıtılması, oyun formülleri/terimleri, oyun hareketi, oyun kuralları, zamanı ve süresi, ceza ve ödül, eş metinleri, oynanış biçimi ve amacı, oyun kazanımları ve kaynak kişi şeklinde sunulmaktadır. Oyunlar derlenme tarihine bağlı olarak sıralanmıştır. Oyun numaraları O.1, O.2., O.3. vb. gibi kodlanmıştır.

O.1. SİNİDE ÇAM BEBEK

Oyuncular: Kız Çocukları / Yetişkin Bayanlar (Torunlar, ablalar, anneler, teyzeler, yengeler, nineler, komşular ile birlikte oynanmaktadır)

Yaş: 7 ve üzeri, Yetişkinler

Oyuncu sayısı: 6 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / Evin avlusu, bahçe, dam, balkon

Oyun Araçları (Malzeme): Bir adet sini (bakır veya pirinç yuvarlak büyük tepsi), çam iğne yaprakları, ip/ tel, makas/bıçak.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: İğne yapraklı çam ağaçlarının budaklarındaki yapraklar toplanır. Toplanan çam iğneleri aynı hizaya gelecek biçimde üst üste konur ve ortadan bağlanır. Düz zeminde aynı hizada durması için tüm çam iğneleri yukarıdan makas yahut bıçakla yetişkinler tarafından kırılır. Böylece çam iğneleri toplu bir şekilde aynı boya getirilmiş olur. Ortadan bağlanınca iğnelerin bağlantı yerleri insan başı gibi, püskülleri ise bayan eteği gibi görünüme sahip olur. Meydana çıkan şekle “Çam Bebek” denir. Çam bebek bir sininin tam ortasına konulur. (Bkz. Resim 99)

Oyun Rolünün Dağıtılması: Oyuna katılan tüm çocuklar ve yetişkinler birlikte çam dal ve budaklarını toplarlar. İğne yaprakları budaklarından teker teker ayırmak, sıyırmak işi çocuklar tarafından yapılır. Makas/bıçak yetişkinler tarafından kullanılır. İpi bağlama işini çocuklardan gönüllü biri yapar.

Oyun Formülleri / Terimleri: Çam ağacının iğne yapraklarından oluşturulan bebeğe “Çam Bebek” denir.

Oyun Hareketi: Müzik ve ritmik hareketli eğlence.

Oyun Kuralları: Sini düz bir zemine konulur. Masa, toprak veya taş zemin tercih edilir. Siniye her oyuncu eşit mesafeden vurmalıdır. Sininin meylini kendi tarafına eğecek şekilde hızlı vuruşlar yapılmaz. Belli bir işaret yapılır ya da ‘1,2,3 başla’ komutuyla tempolu vuruşlar aynı anda başlar.

Oyun Zamanı ve Süresi: İlkbahar, yaz, sonbahar mevsimleri. Güneşin çok yoğun olmadığı zamanlarda, öğleden sonra, akşamüstü oynanır. Yaklaşık 1, 5 / 2 saat sürer.

Ceza ve Ödül: Ceza yoktur.Ödül Çam bebeği kazanmaktır. Oyunu kazanan Çam Bebeğin sahibi olur.

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Çam ağaçlarının budaklarındaki yapraklar birlikte toplanır. Toplanan çam iğneleri aynı hizaya gelecek biçimde üst üste konur ve ortadan bağlanır. Düz zeminde aynı hizada durması için tüm çam iğneleri yukarıdan kırılır. Böylece çam iğneleri toplu bir şekilde aynı boya getirilmiş olur. Ortadan bağlanınca iğnelerin bağlantı yerleri baş gibi, püskülleri ise etek gibi görünüme sahip olur. Meydana çıkan şekle “Çam Bebek” denir. (Bkz. Resim 99) Hazırlanan çam bebek bir sininin tam ortasına konulur. Sinin etrafına 6-8 kişi toplanır ve her kişi iki eliyle def çalar gibi sininin kenarına vurmaya başlar. Müzikal ve ritmik hareketle siniye vurmaya ‘siniyi çalmak’ denir. Siniyi çala çala, hafif olan Çam Bebek titreşimden dolayı hareket etmeye ve dönmeye başlar. Bebek kimin tarafına yakınlaşırsa, o oyuncu oyunu kazanmış sayılır. Oyunun amacı, şamata, gürültü ve tempolu müzikal sesler çıkararak eğlenmektir. Ödül olarak kazanan kişi, bebeğin sahibi olur.

Oyun Kazanımları: Oyun grubu içinde çam iğnelerini iple bağlama işini gönüllü olarak üstlenen çocuk, işi başlatma /liderlik becerisini geliştirmiş olur. Müzikal ve ritmik beceri gelişimine katkı sağlar. Doğayı ve insanı tanıma ve anlama becerisine katkı yapar. Sosyal beceri ve işbirliği yapma gelişmiş olur.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bak. Kaynak Kişi 1

*

O.2. DİLSİZ OYUNU

Oyuncular: Erkek çocuklar / yetişkin erkekler (Ağabeyler, dayılar, amcalar)

Yaş: 7 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 10 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / Açık alanlar, sokaklar, köy meydanları, mahalle araları, park ve bahçeler, dere, çay ve deniz kenarları, ormanlık alanlar, tarlalar

Oyun Araçları (Malzeme): Doğada tesadüfi rastlanacak her türlü malzeme.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Ebe seçimi vardır. Grup tarafından bir ebe seçilir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyunda seçilen ebeye ‘baş’ veya ‘ana’ ismi verilir. Oyun adını hareket amacından alır. Kural gereği hiç konuşma olmadığı için ‘dilsiz’ ismini almıştır.

Oyun Hareketi: Taklit ve şaşırtma.

Oyun Kuralları: Bu oyunda konuşmak yasaktır. Ebe ne yaparsa tüm oyuncular aynı hareketi yapmakla yükümlüdür. Konuşan yanar yani oyun dışı kalır.

Oyun Zamanı ve Süresi: İlkbahar, yaz, sonbahar mevsimleri. Sabah, öğleden sonra, ikinci vakti oynanır. Yaklaşık 1- 2 saat sürer.

Ceza ve Ödül: Ebenin yaptığı hareketleri yapamayan ceza olarak oyun dışı kalır.

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Dilsiz oyunu erkeklerin oynadığı bir oyundur. Bir ebe seçilir. Bu kişiye “baş” veya “ana” denir. Ebe ne yaparsa diğer oyuncular aynısını yapmakla yükümlüdür. Ebeyi taklit etmeyen, aynı hareketleri yapmayan kişi cezalandırılır ve oyun dışı kalır. Oyun boyunca konuşmak yasaktır. Konuşan oyun dışı kalır ve kaybetmiş sayılır. Sessiz biçimde ebenin hareketlerini yapmak mecburidir. Bu nedenle oyuna “dilsiz oyunu” denilmektedir. Ebenin yapacağı hareketlerde zorluk derecesi tamamen kişinin işi başlatma yetkisine bağlıdır. Örneğin ebe zıplarsa, tüm oyuncular zıplar, suya girerse, çaydan geçerse tüm oyuncular suya girmek zorundadır. Kömür karasını yüzüne sürerse, oynayan herkes karayı, boyayı yüzüne sürmekle yükümlüdür. Dolayısıyla gülünç durumlar sıkça yaşanır. *“Yukarı köyden buralara kadar hiç konuşmadan gelirlerdi, baş olan mezara girer, arkasından diğerleri de sorgusuz sualsiz mezara girerler. Oyun bu. Bir günde misafir gelmiş, arıyorlar,*

çağırıyorlar, dilsiz oyunu oynuyor ya, konuşamıyor, tüm gün aramışlar. Baş olan gelip adamın sırtına vurmuş, aynısını yapmak lazım, sonraki, arkasından gelen vurmuş, herkes gülüşüyor böylece.”

Oyun Kazanımları: Liderlik, işi başlatma yetki ve beceri kazanımı, yer değiştirme, nesne kontrolü, atlama, sıçrama, zıplama becerileri geliştirir.

Notlar: Kalabalık oynanır.

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 9, Kaynak Kişi 1

*

O.3. KAZIK

Oyuncular: Erkek Çocukları

Yaş: 7 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 3 kişi ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / Islak toprak alanda, killi ya da çamurlu alanda oynanır. Ahırlık ve gübreliklerde de oynandığı belirtilmiştir.

Oyun Araçları (Malzeme): İnce uzun dal parçası veya tahta parçalar, bıçak/keski ile yapılan mızrak, ıslak, killi, çamurlu toprak

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Doğal ortamda, bahçede veya tarlada bir çubuğun batabileceği sertlikte çamurlu bir oyun alanı hazırlanır. Çamurdan sertleşen bu alan yerden 50- 60 santim yüksekte bir tepecik şekline getirilir. Oyundaki her bir çocuk, kendine 70-80 santim uzunluğunda kazık yapar. Tahta parçasının ucu bıçak ya da çeşitli keski aletleriyle sivriltilerek mızrak görünümü elde edilir.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Gönüllü olan kişi oyunu başlatır.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyun ismini kullanılan malzemedan alır. Ucu sivriltilerek oluşturulan el yapımı tahta çubuk, bir mızrak görevi görür ve ‘kazık’ ismini alır.

Oyun Hareketi: Bir tür nişan alma ve kazığı (mızrağı) killi toprak üzerine isabet ettirme oyunudur.

Oyun Kuralları: Kazığı toprağa hiç isabet ettiremeyen oyuncu başarısız sayılır.

Oyun Zamanı ve Süresi: İlkbahar, sonbahar mevsimleri. Çok soğuk olmayan kış günlerinde de oynanabilir. Yağmur sonrası oynamanın tercih edildiği belirtilmiştir. Yaklaşık 1- 2 saat sürer.

Ceza ve Ödül: Kazığı toprağa isabet ettiremeyen oyuncu başarısız sayılır. Kazığı diğer oyuncuların sapladığından daha derine isabet ettirmek puan kazandırır. Daha derine isabet ettirmenin yanı sıra, diğer oyuncuların sapladığı kazıkları devirebilmek puan kazandırır.

Oyunun Eş Metinleri:Seferihisar'ın Ulamış, Kavakdere ve Orhanlı köylerinde bu oyuna rastlanmaktadır. Turabiye ve Camikebir mahallelerinde oynanan 'çivi' oyununa hareket bakımından benzerlik gösterir.

Oynanış Biçimi ve Amacı: Islak toprak alanda, killi ya da çamurlu alanda oynanır. Bir çubuğun batabileceği sertlikte çamur bir oyun alanı hazırlanır. Çamurdan sertleşen bu alan yerden 50- 60 santim yüksekte bir tepecik görünümündedir. *Ahırlarda gübrelikler olurdu, biz diğer çocuklarla gübrelikte oynardık.* Oyundaki her bir çocuk, kendine yarım kulaç uzunluğunda kazık yapar. Tahta parçasının ucu sivriltilerek mızrak görünümü elde edilir. İlk oyuncu kazığı belli bir mesafeden tüm gücüyle çamur tepeciğine atar. Atış, tepeciğin yanında ayakta biçimde gerçekleşir. Sonra diğer oyuncular aynı hareketi tekrarlar. Kazık ne kadar derine saplanırsa, o kadar güç göstergesidir. Her bir oyuncu, bir önceki oyuncunun attığı kazığı devirmeye çalışır, aynı zamanda daha derine saplamaya çalışır. *O gübrelikte, gübre kaba ya, oraya vururduk böyle. Mızrağı ne kadar sokabilirsen, ondan sonra öteki gelir vurur, öteki gelir vurur, öteki gelir vurur. Yıkmaya çalışırlar. Senin kazık oraya girecek hem de diğerini devireceksin.* Her oyuncunun eşit biçimde atış hakkı vardır. Kazığı toprağa hiç isabet ettiremeyen oyuncu başarısız sayılır. Oyunun galibi, kazığı en derine isabet ettirebilen ve diğer oyuncuların kazıklarını devirme sayısına göre belirlenir.

Oyun Kazanımları:

Notlar: Bu oyunun, yağmurlu havalarda, yağmur sonrası oynanmasına sıkça rastlanmaktadır. Çünkü yağmurdan dolayı toprak ıslanır ve oyun malzemesi olan 'ıslak toprak, çamurlu toprak' doğal olarak hazırlanmış olur. Kuru havalarda ise çocuklar, ayrıca toprağı ıslatmak durumunda kalırlar. Bu yüzden yörede, yağmur sonrası oynamak tercih edilmektedir. Bunun dışında gübreliklerde de oynandığı belirtilir. Ahırlarda ve gübreliklerde hazır bulunan gübre tepecikleri de oyun alanını oluşturur.

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 5

*

O.4. ÇİVİ OYUNU

Oyuncular: Erkek çocukları ve delikanlılar

Yaş: 8-16

Oyuncu sayısı: En az 2. “*Kişi sınırı yok, 5,6 kişiyle daha zevkli olur*” (Bak Kaynak Kişi 12)

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / Islak toprak alanda, killi, çamurlu alada oynanır. Mahalle aralarındaki inşaatların önündeki kum tepeliklerinde de oynandığı belirtilmiştir.

Oyun Araçları (Malzeme): Büyük boy çiviler (10’luk çiviler) , ıslak toprak alan.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Oyuncu sayısı kadar büyük boy çiviler temin edilir. Islak topraktan, ıslak kumdan, çamurdan oyun alanı hazırlanır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Bu oyun için genellikle çivi ya da çubukla toprağın üzerine bir çizgi çizilir. Tüm oyuncular sırasıyla nişan alır. Ellerindeki çiviye aynı mesafeden toprağın üzerine çizilen çizgiye isabet ettirmeye çalışırlar. Çizgiye en yakın atışı yapan oyuncu oyunda ilk atış hakkını kazanır. Diğer sıralar yine oyuncuların attıkları çivilerin çizgiye yakınlık derecesine göre belirlenir.

Oyun Formülleri / Terimleri: “10’luk çivi”, 10 santimetre uzunluğundaki çivi anlamına gelir. “*Oyun 10’luk çiviyle oynanır, eğrilirse, sivri değilse, çivini değiştirebilirsin, daha büyük çivi de alabilirsin.*” Biley taşı, bileme taşı anlamındadır. “*Çocukluğumuzda biley taşları yoktu, çivilerimizi sivriltmek için kaldırım taşlarına sürterdik, annelerimizin ördüğü tığ kadar ince hale getirirdik. Böylece toprağı parçalamadan ince bir nokta halinde sağlardık çivilerimizi.*”

Oyun Hareketi: Bir tür nişan alma ve çivileri belirlenen hedefe isabet ettirme oyunudur. Çivilerin uç kısmı yukarı gelecek biçimde tutulur ve döndürülerek fırlatılır.

Oyun Kuralları: Başlangıçta ıslak toprağa çizilen harfin (V, M, Z, H vs.) her ucu bir oyuncunun atış bölgesidir. Atılan çivi ile harfin ucu çizgi çekerek birleştirilir. Her oyuncunun eşit sayıda atış hakkı vardır. Oyuncular eşit mesafeden nişan alıp atış yaparlar. Üç atışta rahip oyuncu çizgilerin içine hapsedilmeye çalışılır. Çizgilerin içine hapsolan oyuncu kaybeder.

Oyun Zamanı ve Süresi: İlkbahar, yaz, sonbahar. Öğleden sonra, akşamüstü, ikindi vakitleri. 2-3 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: Ulaşmış, Kavakdere, Orhanlı köylerinde ‘**Kazık**’ adıyla bilinen oyuna benzemektedir. Her iki oyun da nişancılık ile ilgilidir ve sivri bir nesnenin nişan olarak toprak zemine saplanmasına dayanmaktadır. Kullanılan malzeme ve atış biçimi farklıdır.

Oynanış Biçimi ve Amacı: Kazık ve çivi oyununda, her iki oyun da ucu sivri materyali belli bir mesafedeki yumuşak toprağa saplamaya çalışmakla ilgilidir. Ancak kullanılan malzeme değişir. Çivi oyununda, malzemeler büyük boy çivilerdir. Park ve bahçelerdeki ıslak ve yumuşak toprakta oynandığı gibi mahalle aralarındaki inşaatların önlerinde bulunan kum tepciklerinde de oynandığı görülmüştür. V, M, Z, H vs. harfleri çizilerek oyun başlar. İki kişi oynuyorsa genellikle V harfi çizilir. Üç kişi oyunda N, dört kişi M harfi çizilir. Her oyuncu harfin bir ucuna denk gelecek şekilde atış yapar ve çiviye sapladığı nokta ile harfin ucunu çizgi çizerek birleştirerek kendi atış bölgesini oluşturur. Her oyuncu kendi sırası gelince çiviye atar, sapladığı nokta ile çizginin çekildiği alana yeni bir çizgi çeker ve kendi atış alanını kurmuş olur. Her oyuncu kendine böyle bir atış alanı kurmak zorundadır. Amaç çivileri isabet ettirerek ve çizgileri çekerek tekrar başlangıç noktasına dönmektir. Böylece alan tamamlanmış olur. Diğer oyuncuların atışlarındaki çivileri hapsederek, onların atışlarını zorlaştıracak noktalara isabet ettirilmeye çalışılır. Hangi oyuncu doğru noktalara isabet ettirerek ilk olarak alanını tamamlarsa kazanmış sayılır.

Oyun Kazanımları: Probleme yönelik çözüm seçenekleri belirleme, strateji geliştirme. Doğayı ve insanı anlama, yaratıcılık yenilikçilik, dengeleme, nişan alma, isabet ettirme beceri gelişimine katkı sağlar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 12

*

O.5. BARDAK OYUNU

Oyuncular: Genellikle erkekler oynamaktadır yani ev dışında veya cami odalarında oynanırsa erkekler oynar. Ev içinde oynanırsa kız- erkek karışık oynanabilir.

Yaş: 14 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 4 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan. Evlerin avlusu, bahçe, cami odaları, köy meydanı.

Oyun Araçları (Malzeme): Testi, maşa, ocak veya mangal ateşi.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Köy evlerinde avluda ocaklar bulunur. Ocak bulunmaz ise, tarhana otu pişirmek ya da diğer yemekleri yapmak için aile büyükleri ateş yakarlar. Közü karıştırmak için de maşalar bulunur. Maşa közün içinde durur. Oyun araçları bir adet testi ve köz karıştırma maşasıdır. Bu malzemeler, doğal olarak bulunmaktadır. Hiçbir şekilde bulunamaz ise, komşularda ya da diğer mahallelerdeki evlerde toplanılır ve oynanır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Oyunculardan biri gönüllü olarak testiye getirerek oyunu başlatır.

Oyun Formülleri / Terimleri: Bazı yörelerde ‘testi oyunu’ olarak da bilinir. Halk arasında testi’ye bardak denir. Oyun, adını kullanılan malzemeden alır.

Oyun Hareketi: Şakalaşma ve iddia.

Oyun Kuralları: Her oyunda bir kişi oyun kurucudur. Oyunu başlatan kişi testiye getirir. İddiayı başlatır. Ocak ya da mangal ateşi gerekir. Maşanın da közün içinde sıcak ve kızgın olması gerekir.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim, sabah, öğleden önce veya öğleden sonra oynanır. Oyun süresi 1 saattir. Öğlen oyun bitince, helva karılır. Helva pişirme süresi yaklaşık 1 saattir. Akşamleyin yemekten sonra tüm oyuncular helva pişen evde toplanır ve helva yenir. Yani oyunun toplam süresi bir öğleden sonrayı ve akşam vaktini kapsayabilir.

Ceza ve Ödül: Ödül bütün oyuncuların helva yemesidir. Ceza ise oyunu kaybedenin helva yapmasıdır.

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Köz karıştırmak için maşalar vardı. *Eskiden hemen hemen her evde bulunurdu.* Maşa közün içinde durur. Testiyi korlar orta yere. O testiye getiren kişi der : “Ben bu testinin içine girebilir miyim, giremez miyiz?” Kimi girersin der, kimi giremezsin der. *Giremezsen maşayla döv beni. Eğer ben girersem ne alacaksın bana? “Eğer bu testiye giremezsem size yarın akşam helva karacağım”* diyerek iddiaya girilir. Oyunculardan bir kısım ‘girersin’ diyerek iddiaya girer, bir kısım oyuncu ‘giremezsin’ diye iddiaya girer. Böylece iki iddia grubu oluşmuş olur. İddiayı

başlatan kişi, gerçekten testiye girememiş olduğu için iddiayı kaybetmiş gibi gözüktür. Fakat karşı tarafın iddiayı kazanması için karşı tarafın maşayı eline alması gerekir. Karşı taraf yani ‘giremezsin’ diye iddia eden grup, kazandığını düşünerek közün içindeki maşayı tutarak kaybeden kişiyi kovalamaya çalışması gerekir. İddiayı kazandığını düşünen kişi maşayı tutar ancak maşa kızgın olduğu için elinden hemen elinden yere bırakır. Ebe testiye giremediği için kaybetmiş olur, fakat karşı taraf da dövemediği için o da iddiayı kaybetmiş olur. “Eğer bu testiye giremezsem size yarın akşam helva karacağım” şeklinde iddiaya girerek söz veren kişi helva yapıp dağıtma işini üstlenir. Bütün mahalle gelir, akşam şu evde toplanıyoruz denir, toplanılır, hep beraber helva yenilir.

Oyun Kazanımları: İkna becerisi, liderlik, eğlenme ve duyguları ifade edebilme, cesaret ve özgüven geliştirme becerisi.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bak. Kaynak Kişi 4

*

O.6. YÜZÜK OYUNU

Oyuncular: Genellikle erkekler oynamaktadır yani ev dışında veya cami odalarında oynanırsa erkekler oynar. Ev içinde oynanırsa kız- erkek karışık oynanabilir.

Yaş: 14 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 5-10 kişi

Oyun Alanı (Mekan): İç mekan / Dış mekan. Evler, bahçe ve cami odaları.

Oyun Araçları (Malzeme): Yüzük, 10 adet fincan, masa. Fincanla oynamak tercih edilir, eğer bulunamaz ise her türlü eşya, kasket, havlu, bez, ceket vs. ile oynanabilir.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Bir yüzük ve 10 fincan masa üzerine konulur.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Bir kişi ebe olur ve yüzüğü saklar.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyun, ismini saklanan malzeme olan ‘yüzük’ten almıştır.

Oyun Hareketi: Bir tür tahmin ve iddia oyunudur.

Oyun Kuralları: Oyun, 10 adet fincanla oynanıyorsa, yüzüğün hangi fincanın altına saklanmış olduğu ilk tahminde bilinirse, bir sonraki oyunda fincan sayısı 1 adet eksiltiyle yani 9 fincanla oyun devam eder. Tek fincan kalana dek oyun sürer. Doğru

tahmin eden kiři, sonraki oyunda ilk tahmin hakkını kazanır ve 1 puan elde eder. Puanı en fazla olan kiři oyunu kazanır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim. Yaklaşık 1 - 1,5 saattir.

Ceza ve Ödöl: Ödöl iddiada bulunulan yiyecektir. Ceza ise o yiyeceęi hazırlamaktır.

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Bu oyun genellikle 14 yaş ve üzerindeki gençlerle oynanan bir tahmin oyunudur. Civardaki kaynak kişilerin beyanlarına göre 18 yaş altı gençlerin kahveye gitmesi yasak olduęu için, bardak oyunu ve yüzük oyunu gibi oyunlar gençler tarafından cami odalarında ya da evlerde toplanılarak oynanır. Kalabalık oynanır. Bir kiři ebe olur ve yüzüğü fincanların, bezlerin ya da kasketlerin altına saklar. *Ebe hile hurda yapmayan kişidir.* Bu kiři herkesçe bilinen mahalle eşrafıdır. İddiaya girilir. Örneğin 5-6 kiři toplanır. Her bir kiři yüzüğün nereye saklanmış olabileceęi hakkında tahmin yürütür. *Biri 'yüzük burada' der, öteki ise 'hayır burada' der. Saklayan kiři ustadır, belli etmeden saklar.* (Kaynak Kiři: 4)8, 10, 12 adet fincan konulmuş olabilir. Örneğin 10 adet fincanla oynanan bir oyunda ebe, ters dönmüş olan 10 adet fincandan birinin altına yüzüğü saklar. Sonra el çabukluğuyla ve ustalıkla 10 adet kapalı ters dönmüş olan fincanları karıştırır. İlk veya ikinci tahminde bulunması zordur. Yüzüğün hangi fincanın altında olduęu ilk ya da ikinci tahminde bulunamaz ise, oyun 10 fincanla oynanmaya devam eder. Eğer ilk tahminde bilinirse, bilen kiři 1 puan kazanır. İlk veya ikinci tahminde yüzük bulunması durumunda bir fincan eksiltilir ve bir sonraki tahminde 9 fincanla oyun devam eder. Eğer sonraki tahminde de bulunursa bir sonraki tahminde 8 fincanla yani fincan sayısı azaltılarak oyun devam etmiş olur. Yüzüğün hangi fincanın altında olduęu tahmini doğru çıkan kiři bir sonraki oyunda ilk tahmin hakkı kazanmış olur. İlk veya ikinci tahminde bulunamaz ise, ebe puan kazanır. Toplam puanı en fazla olan kiři iddiayı kazanmış sayılır. Hiç puanı olmayan veya puanı en az olan kiři oyunu kaybetmiş sayılır. Kim kaybederse iddiaya girilen şeker, çay vb. malzemeler alırlar. Kaybedenlerin sayısı birden çok ise, grup olarak kendi aralarında eti benden nohut senden şeklinde anlaşılır. Bir evde toplanılır ve yemek yapılır.

Oyun Kazanımları: Dikkat etme ve odaklanma becerisi. El çabukluğu becerisi, vücut bölümlerini kullanma becerisinin gelişimine katkı yapar. Sosyal beceri, ikna etme becerisi, eğlenme becerisini geliştirir.

Notlar: Cami odalarında bu oyun oynandığı zaman, iddiayı kim kazanırsa kazansın şeker ya da çay alınarak camiye katkı sağlanmış olur veyahut evlerde toplanarak oynanmışsa o evin nohudu alınmış ve yardım edilmiş olur. Pişen yemekten tüm mahalle yer.

Kaynak Kişi: Bak. Kaynak Kişi 4

*

O.7. CİCOZ

Oyuncular: Kız- erkek çocuklar ve yetişkinler. (Tüm aile bireyleri ile birlikte oynanabilir).

Yaş: 7 ve üzeri.

Oyuncu sayısı: 10- 15 kişi (En az 3 aile)

Oyun Alanı (Mekan): İç Mekan / Misafir odası

Oyun Araçları (Malzeme): Bir adet yüzük, yaklaşık 15 metre uzunluğunda bir ip.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Bir adet yüzük, ipin içine geçirilir ve tüm oyuncuların gözü önünde iki ucu sıkıca bağlanır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Bir kişi ebe seçilerek veya gönüllü olarak oyunu başlatır.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyun sırasında hep bir ağızdan, ‘Al cicozu, ver cicozu’ sözü ezgili biçimde söylenir.

Oyun Hareketi: Bir tür tahmin oyunudur.

Oyun Kuralları: Her oyuncu ipin etrafında iki eliyle ipi tutacak şekilde oturmaktadır. Ebe ise diğer oyuncuların ortasında ve ayakta durmalıdır. İpe geçirilmiş olan yüzük hangi oyuncuya denk gelirse, avucunun içinde ipi tutarak saklamak zorundadır. Bir elinde yüzüğü tutar, diğer eli boş olarak kapalı olan avuçlarını birbirine yaklaştırıp uzaklaştırır. Aynı anda bu hareketi tüm oyuncuların yapması kural gereğidir. Böylece herkesin iki eli yanındaki oyuncunun avuçlarına temas etmesi şarttır. Ebe, yüzüğün kimde olduğunu tahmin edecek kişidir. Tahmini doğru çıkar ve yüzüğü bulursa, yüzüğü o sırada tutmakta olan kişi yeni ebedir ve ayağa kalkar, eski ebe onun yerine oturur.

Oyun Zamanı ve Süresi: Kış gecelerinde akşam yemeğinden sonra oynanır. 1 saat kadar oynanır.

Ceza ve Ödül: Ebe olmak cezadır. Herkes otururken ebe ayakta durmalıdır.

Oyunun Eş Metinleri: Seferihisar’da aile misafirlik toplantılarında ebeveynlerle birlikte kız-erkek karışık oynanan Cicoz adlı bu oyun, Balıkesir- Dursunbey’deki kış sohbetlerinde sadece yetişkin erkekler ve delikanlılar tarafından oynanmaktadır.¹³⁶

Oynanış Biçimi ve Amacı: Yüzük Oyunundaki gibi saklı olan yüzüğün bulunmaya çalışılmasına dayalı bir tahmin oyunudur ve tüm aile bireylerinin eğlenmesi amacıyla oynanır. Ancak bu oyun küçük çocuklar tarafından da rahatlıkla oynanır. Bir iddia, ütme, ütülme söz konusu değildir. 7 yaşındaki çocuklar ile 12-15 yaşındaki abla, ağabeyleri ve 30, 40’lı yaşlardaki anne-babalarıyla hep birlikte kalabalık (10-15 kişi) oynanır. Genellikle ailenin misafir odasındaki oturma düzenindeki koltuklara, divana ve sandalyelere oturulur. Büyükler etraftaki divanlara da oturabilir, nadiren masa çevresinde veyahut yere oturarak da oynandığı görülmüştür. Yüzüğün içine girebileceği kalınlıkta bir ipe yüzük geçirilir. 7-8 metre çapında bir daire oluşturacak biçimde ip bağlanır. Bir ebe seçilir. Ebe çemberin ortasında ayakta durarak yüzüğün nerede olduğunu tahmin etmeye çalışır. Oyuna başlamadan önce herkesin gözü önünde yüzük ipe geçirilip bağlandıktan sonra, bir an için oyunun kuralı gereği ebenin dikkati belli noktaya çekilir. ‘bak havada ne var?’ sorusu sorulur veyahut bir muhabbet açılır. O esnada her oyuncu iki eliyle birlikte önündeki ipi avuçlarının içine almış olur. Yüzük herhangi bir oyuncunun eline geçince oyun başlar. İpe geçirilmiş yüzüğe sahip olan oyuncu ellerini yumruk biçiminde tutarak sağındaki kişiye hızlı bir hareketle yüzüğü kaydırarak geçirir. Alan kişi dahil tüm oyuncular aynı hareketi yapar. Bu sırada her oyuncu hep bir ağızdan, “al cicozu, ver cicozu” tekerlemesini ezgili biçimde söyler, böylelikle eğlence başlamış olur. Elinin altında yüzük olsa da olmasa da her oyuncu aynı hareketi aynı anda yaptığı için, yüzüğün gerçekte nerede olduğu, kimin yumruğunun altında saklı olduğunu tahmin etmek oldukça güçtür. Doğru tahmin eden ebe kazanarak kaybeden kişinin yerine oturur. Yüzüğü kaptıran kişi kaybederek ayağa kalkarak ebe olur. Oyun tekrar başlayınca yeni ebe, yüzüğün kimde olduğunu tahmin etmeye çalışır. Ustalıkla yüzüğü saklamak da çok önemli bir marifettir. Akşam oturumlarında, akraba ziyaretlerinde yemek sonrası tüm ev halkının beraber oynadığı bu oyun, birlik ruhunu arttırmaktadır. Oldukça eğlenceli bir oyundur.

¹³⁶ M. Ekici vd. “Somut Olmayan Kültürel Miras: Barana, Dursunbey- Balıkesir.” Balıkesir: Balıkesir Valiliği, İl Kültür Turizm Müdürlüğü, 2013, s. 143.

Oyun Kazanımları: Oyun tüm aile fertlerini aktif olarak içine alır ve eğlenme amaçlıdır. Göz- zihin- kas koordinasyonu ile el becerisini geliştirir. Dikkat ve odaklanma becerisi geliştirir.

Notlar: Kış gecelerinde akşam yemeğinden sonra çocukların uyku saatine kadar tüm aile fertleriyle birlikte oynanır. Oyundan sonra çay, kahve, tatlı ikramları ile sohbetler devam eder. İlk kez oynayan 7 yaşındaki bir çocuğun birkaç tahminde yüzüğü bulamaması üzerine, ağlamaklı olma durumunda, büyükler tarafından kaş-göz işareti yaparak yüzüğün yeri hakkında ipucu verdikleri görülmüştür. Bir defaya mahsus olarak yapılan bu yardım, çocuğun ilk oyununa mahsus olup teşvik amaçlıdır ve çocuğun oyun hevesinin arttığı görülmüştür.

Kaynak Kişi: Bak. Kaynak Kişi 4

*

O.8. ÇUKUR

Oyuncular: Genellikle erkek çocuklar

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 5-10 kişi

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / Bahçe, tarla, toprak alan

Oyun Araçları (Malzeme): 25-50 adet bilye (meşe) ya da boncuk. Çukur kazmak için bir dal parçası.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Toprağa bir karış derinliğinde çukur kazılır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Her oyuncu bir bilye ile deneme atışı yapar. Çukurun içine giren ya da çukura en yakın yere atışı yapan kişi ilk atış hakkını kazanır. Diğer oyuncuların da atışları sonrası bilyelerin çukura olan mesafelerine göre atış sıraları, 2. 3. 4. 5. Vb. sırası belirlenir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyun adını kazılan “çukur”dan alır. Bilyeyi kazanmaya ütmek, kaybetmeye ütlmek denir.

Oyun Hareketi: Nişan alarak isabet ettirme oyunudur. Ütme ve ütlme vardır. Başparmak ve işaret parmak arasına sıkıştırılmış olan bilyeyi hedefe doğru fırlatma oyunudur.

Oyun Kuralları: Her oyuncu eşit sayıda bilyeyle oyuna katılması kuraldır. Kazanmak için bilyeyi çukurun içine sokabilmek şarttır. Sokabilirse bilyesini tekrar cebine alma hakkı vardır. Sırası gelen oyuncunun her bilye için tek atış hakkı vardır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim. Öğleden önce ve öğleden sonra oynanır. 1-2 saat sürer.

Ceza ve Ödül: Ödül kişisel bilye sayısını arttırmaktır. Ceza ise bilyeleri kaybetmektir.

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Toprağa bir karış derinliğinde dal veya sopa yardımıyla çukur kazılır. *“Yolun kıyısına çukur kazarız. Yolun orta yerine değil, gelen geçen olur”*. Her oyuncu eşit sayıda boncuk ile oyuna katılır. Çukurdan belli bir mesafeden, - en az 5 adım uzaklıktan- oyuncular sırasıyla ayakta durarak boncukları çukurun içine sokmaya çalışırlar. Bilyeler başparmak ve işaret parmak arasına sıkıştırılarak, başparmağı ile hızlı bir şekilde ileri çukura doğru fırlatılır. Çukurun içine isabet ederse, bilyeyi çukurdan alır ve kendi hakkı olarak hepsini cebine koyar. Diğer oyuncu bilyeyi çukurun içine sokamamış ise, bilyesini geri alamaz. Bilye toprak üzerinde kalır ve bilyesini kaybetmiş olur. Her oyuncu bu şekilde atış yapar. Örneğin 5 çocuğun, beşer bilye ile oyuna katıldığı durumda toplamda 25 bilyeden kim en çok bilyeyi çukura sokabilirse kazanmış olur. Ulamış Köyünde bu oyunun bahis ile oynanan bir çeşidinin olduğu ve kazanan oyuncunun attığı sayı kadar boncuk kazandığı tespit edilmiştir.

Oyun Kazanımları:

Not 1: Bilyeyi kazanmaya ütmek, kaybetmeye ütülme denir. *“Ütmecesine oynarız. Kim üttürürse bilyaları kazanır.*

Not 2: Eskiden, (kaynak Kişi 5’in tahmini yaşına dayanarak 1930’lu yıllarda) bu yıllarda tedavülde kalmış olan mangırlar (madeni para) vardı, onlarla oynanırdı. *“Mangır atardık, deliğe sokabilirsen, onlar senin olur, sokamazsan kaybedersin”*.

Kaynak Kişi: Bak. Kaynak Kişi 5

*

O.9. KÖS

Oyuncular: Genellikle erkek çocuklar

Yaş: 8-12

Oyuncu sayısı: 2 kiři ile oynanır. Ya da eřleşerek 2 takım halinde oynanır. 10- 14 kiři ile iki takım (5'er - 7'şer kiřilik takım) halinde oynanabilir.

Oyun Alanı (Mekan): Dıř Mekan / Genellikle bahçe ve düzgün toprak üstünde oynanır. Nadiren çarşaf ve tahta üzerinde de oynanabilir.

Oyun Araçları (Malzeme): Her takım için 4 tane kös çubuđu ve 1 adet boncuk. Yani toplam 8 adet kös çubuđu ve 2 adet boncuk. Çentik çizmek için varsa çakı/bıçak kullanılır. Yoksa çivi, sert cisim, sert dal parçası bile çentik atılabilir.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Her takım kendine çevrede yerlerden 4 adet düz dal parçası toplar. Bu 4 dal çubuklarını aynı boya gelecek biçimde 15-20 cm uzunluđunda kırpar. Bu çubuklara 'çelik' adı verilir. Hepsinin aynı boyda ve aynı kalınlıkta olmalıdır. Bu çeliğin bir tarafı koyu renk (siyah) ile boyanır, diđer kısımları doğal rengine (beyaz) bırakılır. Boyalı tarafın üzerine bıçak/çakı/dal yardımı ile 4 adet çentik çizilir. Böylelikle hazırlanmış olan bu dal parçalarına 'kös çubuđu' adı verilir. Daha sonra toprak zemine çubukla dikdörtgen şekli çizilir ve içine boncuk koymak için 24'er tane düz sıralı küçük oyuk açılır. Her iki takımın 24 delikten oluşan dikdörtgen kös sahası vardır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Her takım ya da oyuncu oyun malzemelerini kendi hazırlar.

Oyun Formülleri / Terimleri: Yere Atılan 4 çubuktan 3 kapalı (çentikli), 1 açık (çentiksiz) tarafı denk gelirse buna 'kös' denir.

Oyun Hareketi: Aşık oyununa benzer biçimde 4 adet dal çubuk parçasını yere atma hareketi vardır.

Oyun Kuralları: 3 kapalı, 1 açık gelecek şekilde çubukları yere atan kiři, oyunu başlatma hakkı kazanır. Oyuncu, kös çubuklarını attığında kaç tane açık, kaç tane kapalı denk getirdiğine göre boncukları ilerletme hakkı elde eder. Boncukları ilk önce bitiş noktasına ulaştıran kiři ya da takım kazanır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim, yaklaşık 1- 2 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Köş oyunu, oynamak için 4 tane ağaç çubuđu hazırlanır. Bu çubuklara 'çelik' adı verilir. Çelikler 15-20 cm uzunluđunda düz dal parçalarından

hazırlanır. Hepsinin aynı boyda ve aynı kalınlıkta olmalıdır. Bu çeliğin bir tarafı koyu renk (siyah) ile boyanır ve üzerine 4 tane çentik bıçak/çakı yardımı ile çizilir. Bunlara ‘kös’ adı verilir.

Çubuğun boyalı ve çentikli tarafına ‘kapalı’ taraf denir, çubuğun çentiksiz ve boyasız (doğal rengindeki) tarafına ‘açık’ taraf denir. 4 kös tek avuç içinde çalkalanıp bir seferde yere atılınca saçılır ve dağılır. Toprak üzerinde çubukların bazılarının çentikli (kapalı) tarafı üst tarafta, bazı çubukların ise çentiksiz (açık) tarafı üst tarafta kalır. Bunların sayısına oyuna başlama hakkı kazanılır.

3 kapalı, 1 açık gelirse buna “kös” denir. Çubukları yere attığında bu hizayı yakalayan ilk oyuncu ‘kös’ yaparak oyunu başlatma hakkı kazanır. Toprak zemine çubukla dikdörtgen şekli çizilmiş ve üzerine boncuk koymak için 24 tane küçük delik açılır. Her iki takımın 20-24 delikli bir oyun alanı olur. Boncuklar bu deliklerin üzerine konularak ilerletilir. Boncuklar tüm deliklerde ilerleyip ilk başlangıç nokrasına gelince, oyuncu ‘kööööö’ der ve oyunu kazanmış olur.

2 açık 2 kapalı gelirse, boncuğunu iki delik ilerletme hakkı kazanır.

4 açık taraf gelirse, boncuğunu dört delik ilerletme hakkı kazanır.

4 kapalı taraf üste gelirse yine dört deliğini ilerletme hakkı kazanır.

1 açık 3 kapalı taraf gözüdürse kaybeder ve boncuğunu ilerletemez.

3 açık 1 kapalı taraf gelirse kaybeder ve aynı şekilde boncuğunu ilerletemez.

Amaç taraflardan birinin boncuğunu ilerleterek ilk önce bitiş noktasına varmaktır. Varan kişi veya taraf oyunu kazanır. Kazanmaya ‘kös’ denir.

Oyun Kazanımları: Duygu yönetimi, eğlenme, imalat, yaratıcılık, el becerisini geliştirir.

Notlar: “Boncuk oynardık, 4 tane beyaz, kös derlerdi. Şimdi kaç kişi varız. 10 kişi 15 kişi varız. Beyaz kösleri elinde avucunda karıştırırsın. Biri de yer boncukları koyar. O boncuğa göre atacaksın. Köşler çukurlu olur, attığın zaman saçılır. Atılınca saçılır, dağılır. Ne gelirse, bakıyorsun. İkisi açık ikisi kapalı gelirse kazanıyorsun. Eğer biri kapalı, üçü açık kaybediyorsun. Ama dört tanesi açık, kazanıyorsun. Dört tanesi kapalı yine kazanıyorsun. Denk gelirse. Bunları oynardık.”

Kaynak Kişi: Bak. Kaynak Kişi 4

*

O.10. MET (ÇELİK ÇOMAK)

Oyuncular: Erkek çocuklar

Yaş: 8-16

Oyuncu sayısı: İki grup halinde oynanır.

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / Açık alan, tarla, boş ve geniş araziler, futbol sahası büyüklüğündeki alanlarda oynanır. Küçük, dar alanda, sokaklarda ve mahalle aralarında oynanmaz.

Oyun Araçları (Malzeme): ‘Met’ adı verilen 20-25 cm uzunluğunda ince dal parçası (çelik) ve 70-80 cm uzunluğunda bir sopa (çomak).

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Doğadan, yerden dal parçaları toplanır. Biri kısa ve ince, diğeri uzun bir değnek ya da sopa şeklinde ağaç dalları bulunur.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Yazı- tura şeklinde, ya da başka bir sayısmaca ile oyun başlatılır.

Oyun Formülleri / Terimleri: Seferihisar bölgesinde ince dal parçası olan çeliğe, ‘met’ ismi verilir. Çeliğin ucu biraz inceltilir, buna ‘ayı kulağı’ denir.

Oyun Hareketi: Sopa ile çeliği vurmaya ve ileri fırlatma hareketi vardır. Çomağı, yerde duran mete (çeliğe) vurup havaya zıplatmak ve çomak ile havada iken bu çeliğe hızlıca vurma hareketi yapılır.

Oyun Kuralları: Oyuncuların dışında sahada başka bir çocuk ya da insan bulunmamalıdır. Hızlıca fırlatılan çelikler kişi veya eşyaya zarar vermemesi için boş arazide oynanmalıdır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim, ılık ve yağışsız havalarda oynanır. 1 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Her oyuncu sırayla elindeki çomakla yerde duran mete (çeliğe) bir darbe ile vurarak havalandır. O esnada çomakla çeliğe hızlıca vurur ve çeliği yapabildiği kadar boş arazide ileriye doğru fırlatır. Çeliğin düştü nokta ile atış noktası arasındaki mesafe adım ile ölçülür. Diğer oyuncular da aynı şekilde atış yapar. En uzak mesafeye atış yapan oyuncu bu turu kazanmış olur. Kaç tur oynandıysa, sonunda en çok tur kazanan oyunun galibi olur. *Her oyuncunun bir defa vurma hakkı var. Havada*

yakalarsan o grup yanar. Yenilmiş sayılır. Kısa düşürse, 3 sıçramada metin üstüne değdiğinde yine yanar.(Kaynak kişi 10)

Oyun Kazanımları:

Notlar: *Bu kadar bir metkesersin. Metin ucunu- ayı kulağı deriz biz- inceltiriz. Çengel gibi yaparız, altı boş olur. Çubuğun ucuna vurunca havaya kalkar. Senin de elinde bu kadar değneğin (çomak) var, değneğinle bir vurursun, o havalanır. Vurmaca oyunudur. Her oyuncunun bir defa vurma hakkı var. Havada yakalarsan o grup yanar. Yenilmiş sayılır. Kısa düşürse, 3 sıçramada metin üstüne değdiğinde yine yanar.*

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 4, Bkz. Kaynak Kişi 10.

*

O.11. KÖZ ÜFÜRME (KÖZ DOLANDIRMA)

Oyuncular: Yetişkinlerin oynadığı bir oyun olmasına rağmen, çocuklar da seyirci veya oyuncu olarak da katılabilmektedir.

Yaş: 14 ve üzeri, genellikle yetişkinler

Oyuncu sayısı: 6-8

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / Avlu, balkon, sofa

Oyun Araçları (Malzeme): Köz, mangal, kömür veya odun ateşi, iğne, ip

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Köz üfürme oyununda ateşten ceviz büyüklüğü kadar köz alınır. Közün üzerine iğne batırılır. İğneye ip bağlanarak, tavana, yada yüksek bir yere asılır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Bir yetişkin gönüllü olarak ateşten maşa ile köz alma görevini üstlenir. Közün üzerine iğne batırır. İğneye iplik geçirerek tavana ya da yüksek bir yere asar. Diğer yetişkin ve çocuklar ipe sarkan közün çevresine çember biçiminde oturur.

Oyun Formülleri / Terimleri: “Köz Üfürme” ya da “köz dolandırma” olarak adlandırılır.

Oyun Hareketi: Asılı biçimde sarkan köz, kendi hafif ağırlığı ile salınım yapar. Közün üzerine doğru üfleme hareketi vardır. Üflenince sarkık duran köz, karşı tarafa doğru salınım yapar. Üzerine doğru köz gelen kişi, oturduğu yerde sağa sola vücudunu kaydırarak közün kendisine değmemesi için kaçınarak sakınır.

Oyun Kuralları: Oyuncuların yere oturması ve ellerini arkada tutması şarttır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Kış, sonbahar oynanır. Öğleden sonra, akşamüzeri 1 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: “Köz dolandırma” adıyla Çankırı yöresinde yaren gecelerinde oynanmaktadır.¹³⁷

Oynanış Biçimi ve Amacı: Köz üfürme oyununda mangaldaki odun/kömür ateşinden ceviz büyüklüğü kadar bir köz alınır. Közün üzerine iğne batırılır. İğneye ip bağlanarak, tavana, yada yüksek bir yere asılır. Asılı közün çevresine 6-8 yetişkin kişi toplanır. Diz çöker ve eller arkada tutulur. Közü tavana asan kişi, eliyle ipe daire biçimine ilk başlangıç salınım hareketini yaptırır. Herkes önüne doğru gelen köze üfürür, üfürdükçe köz karşı tarafa doğru gider. Karşı taraftaki kişi korunmak için oturduğu yerden kalkmadan ya öne doğru, ya sağa-sola ya da arkaya doğru eğilir. Böylece közün kendine değmesinden kendini korur. Üfürdükçe köz daha sıcak olur, yanmamak için kişiler oturduğu yerden ayağa kalkmadan kaçış hareketleri yapar. Kent ortamındaki yetişkinler bu oyunu oldukça tehlikeli bulabilirler. Ancak ateş ve ocakla küçük yaşlardan beri haşır neşir olan köy ortamında yetişmiş gençler bu oyunu olağan karşılarlar. Ulaşmış köyünde 4-5 yaşındaki çocukların odun ateşi yanarken ve üzerinde tarhana pişerken, tarhana kazanın yanında oyun oynadığı gözlenmiştir. Orhanlı köyünde ise 8-10 yaş grubu çocukların odun ateşi üzerinde pişen büyük nohut kazanın bulunduğu alanda koşma-kovalamaca, yakalamaç, saklambaç gibi oyunlar oynadığı gözlenmiştir. Ailelerinin bu esnada çocuklara ateşe yaklaşmamaları konusunda bir uyarıda bulunmadıkları görülmüştür. Bunun nedeni çocukların çok daha erken yaşlarda (1,5- 2 yaş) ebeveynleri tarafından yanan odun ateşinin ve közlerinin tehlikeli olduğu ve insanın elini yakma tehlikesi bulunduğu dair eğitim almaktadırlar. Çocuklar küçük yaştan itibaren üzerinde yemek pişirilen odun/kömür ateşine doğal olarak alışmış olmaktadır. *“Büyük heyecan yaşanır, bir yerlerini yakacak mısın, kim daha kuvvetli üflerse, o kadar uzaklaştırır ateşi. Nefes lazım, hızlı hareket etmen lazım”* (Kaynak Kişi 1)

¹³⁷ Osman Çeviksoy. “Ahi Yaren Meclisi’nde bir Gece.” Kardeş Kalemler Aylık Avrasya Edebiyat Dergisi. Y. 4, S. 39, 2010. http://www.kardeskalemler.com/mart2010/ahi-yaran_meclisinde_bir_gece.htm Erişim Tarihi: 11.12.2014

Oyun Kazanımları: Odaklanma, dikkatli ve basiretli davranma, akciğer kapasitesi gelişimi, nefes kuvveti, refleks gelişimine katkı sağlar.

Notlar:

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi: 1

*

O.12. LALA OYUNU

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 10 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 5 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Sayışma tekerlemesi veya kura ile bir oyuncu ebe seçilir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Bu oyuna “lala” oyunu denir.

Oyun Hareketi: Şaşırtma, el çabukluğu ile dokunma ve çekilme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Ebe olan oyuncu gözlerini tek eli ile siper ederek tek taraftan kapatmalıdır. Vuran kişi, ebenin mutlaka diğer eline dokunarak vurmalıdır, vücudunun diğer kısımlarına vurulmamalıdır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim, gündüz oynanır, yaklaşık 20 dakika sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri:-

Oynanış Biçimi ve Amacı: Sayışma veya kura ile bir ebe seçilir. Ebe olan oyuncu gözlerini ve yüzünü tek eli ile siper ederek tek taraftan kapatmalıdır. Öbür elini kolunun altından dolaştırarak avucu dışa dönük biçimde tutar. Diğer oyuncular sıra ile ebenin açık olan eline dokunarak vururlar. Vücudunun diğer kısımlarına vurulmamalıdır. Ebe, hangi oyuncunun vurduğunu ismini söyleyerek bir tahminde bulunur. Doğru tahmin ederse, vuran kişi ebe olur. Yanlış tahmin ederse tekrar ebeliğine devam eder.

Oyun Kazanımları: Vücut bölümlerini tanıma, dokunma hissi ile tahmin yürütme becerisi, eğlenebilme becerisini geliştirir.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 7

*

O.13. DEVE

Oyuncular: Kızlar ve Erkekler

Yaş: 6- 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 2 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan/ Avlu, bahçe, tarla, deniz kıyısı

Oyun Araçları (Malzeme): Saman ip ve karpuz kabuğu

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Bir bütün karpuz boylamasına kesilerek, 4 veya 6 dilime ayrılır. İçi yemek üzere ayrılır, kabukları ise oyun için ayrı tutulur. Her bir dilimin her iki ucu bir bıçak ya da kaşığın arka sapıyla delinir. Bu deliklerden ip geçirilir ve bağlanır. İpin uzunluğu yaklaşık 2-3 metredir. Kayık şeklinde olan karpuz dilimi, diğer dilimlerle bağlanır.

Oyun Rolünün Dağıtılması:

Oyun Formülleri / Terimleri: Arka arkaya bağlanan karpuz kabukları bir deve kervanını andırdığı için bu isim kullanılmaktadır. Eski çağlarda yörüklerin ovalardan yaylara göç ederken kullandıkları deve kervanları vardır. Yetişkinler ip ile develeri ve diğer binek hayvanları birbirine bağlayıp en öndekini de iple çekerlerdi. Çocuklarda bunun küçük bir modelini üretip bu oyuncağın ismine ‘deve’ demişlerdir. Deve oyuncağı, tahtadan, telden, ağaç dalından yapılabildiği gibi bu örnekte karpuz kabuğundan yapılmıştır.

Oyun Hareketi: İpi çekerek yürüme hareketi, deve oyuncağını hareket ettirme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Bir tür yarışma niteliği vardır. Her bir oyuncunun bir deve oyuncağı vardır. Toprağa bir başlangıç çizgisi çizilir, aynı anda çizgiden oyuncular deveyi sürüklemeye başlar, ipi kopmadan en uzun süre devesini hareket ettiren ve en uzun mesafeyi kat eden oyuncu, oyunu kazanmış sayılır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Yaz mevsimi, gündüz, 1 saat oynanır.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri:-

Oynanış Biçimi ve Amacı: Deve oyuncağı ile oynanır. Bir deve kervanını andıracak biçimde çeşitli nesneler arka arkaya bağlanır. En öndeki ip diğerlerine göre daha uzun bırakılır ve öndeki kişi uzun ipten çekerek deve kervanını sürüklemiş olur. Karpuz kabuğu, tel, tahta vs. gibi nesnelerle deve yapılabilir.

Oyun Kazanımları: El becerisini geliştirir, göz-kas koordinasyonu artırır.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 4

*

O.14. MOÇİLİ (9 KİREMIT)

Oyuncular: Kız- erkek Karışık

Yaş: 7-13

Oyuncu sayısı: İki takım halinde oynanır. 3'er , 5'er, 7'şer kişilik gruplar olabilir.

Oyun Alanı (Mekan): Dış Mekan/ Avlu, bahçe, sokak, mahalle araları, köy meydanı, tarla

Oyun Araçları (Malzeme): Tek Avucun içinde tutulabilecek büyüklükte bir top ve kırık kiremit parçaları

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Etraftan kullanılmayan atılmış kırık kiremit parçaları toplanır. 7 tane kiremit parçası (ya da 9) üst üste konarak kule şekline getirilir. Kiremitlerden 5 adım kadar uzaklığa bir çizgi çizilir.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Tüm oyuncular kiremit parçası toplar.

Oyun Formülleri / Terimleri: Moçili oyunu kimi yörelerde “7 kiremit” veya “9 kiremit” olarak bilinen oyunun adıdır.

Oyun Hareketi: Kiremitleri üstüste koyarak dengede tutturma hareketi vardır. Top atarak isabet ettirme hareketi vardır. Eğilme ve koşarak kaçma hareketi vardır.

Oyun Kuralları: 7 adet kırık kiremit parçası dengede duracak, devrilmeyecek şekilde üst üste kule biçiminde konulmalıdır. Karşı takımdan topla vurulan oyuncu yerinden kımıldayamaz.

Oyun Zamanı ve Süresi: Öğleden sonra 1-2 saat sürer. Her mevsim oynanabilir.

Ceza ve Ödül: Topla vurulan oyuncu ceza olarak oyun dışı kalır ve kenarda bekler.

Oyunun Eş Metinleri: Bu oyun, Ankara’da ‘Dombik’ ismiyle çömlek kırıkları ile oynanmaktadır.¹³⁸ Azerbaycan’da ise “7 Şüşə” ismiyle şişe ve cam kırıkları ile oynanmaktadır.

Oynanış Biçimi ve Amacı: Önce etraftan kullanılmayan atılmış, kırık, kiremit parçaları toplanır. Ebe olan gruptan bir veya birkaç oyuncu 7 tane kiremit parçasını (ya da 9) üst üste koyarak kule şekline getirir. Kiremitlerden 5 adım kadar uzaklığa bir çizgi çizilir. Diğer takımın oyuncuları bu çizgiden topu kiremitlere doğru atarak kiremit kulesini devirmeye çalışır. Bir oyuncu kuleyi deviremezse, aynı gruptaki sıradaki oyuncu atış yapar. Devrilinceye kadar atış devam eder. Kule devrilirse, karşı taraf koşarak kaçışmaya ve bir yandan kuleyi tekrardan oluşturmaya çalışırlar. Ebe olan grup topla kaçan oyuncuları vurmaya çalışır. Karşı taraf, vurulmadan bir an önce kuleyi tekrar tamamlamaya çalışır. Ebe gruptan bir kişi, diğer gruptan bir oyuncuyu topla vurursa, vurulan oyuncu oyundan çıkarak kenarda bekler. Topla vurulmadan oyuncular kiremitleri üst üste dizmeye çalışırlar. Kule yeniden dizilince vurulmayan oyuncular tekrardan kuleyi devirmeye çalışırlar.

Oyun Kazanımları: Yer Değiştirme”, “Dengeleme” ve “Nesne Kontrolü Gerektiren” strateji ve taktik uygulama Becerisinin gelişimine katkı yapar. Sorumluluk taşıma becerisi Duygu yönetimi ve eğlenebilme İşbirliği Yapma becerisini geliştirir Oyun arkadaşlarına değer verme ve kurallara uyma becerisi, yer değiştirme/ hareket becerisi(Yürüme, Koşma, Atlama- Sıçrama vb.) Nesne kontrol becerisi geliştirmeye katkı yapar. Yer, alan, ve çevre farkındalığını artırır.

Vücut bölümlerini kullanma becerisinin geliştirilmesine katkı yapar. İki veya daha fazla hareketi birlikte yapma becerisi (Birleştirilmiş Hareketler) gelişimine katkı yapar. El-göz- zihin koordinasyonu gelişimine katkı yapar.

Notlar: “-Topla oynanır. Yani tek elinde tutabileceğin kadar ufak topla oynanır. Kırık kiremitler olur. 7 tane, (ya da 9 tane) üst üste konur. İki gruba ayrılırsın. 3er , 5er , 7şer kişi olabilir. Bir mesafe belirlenir, mesela 5 adım. Oraya çizgi çizilir. Tüm oyuncular o çizgiden topu atar. O kiremitleri yıktığın zaman, kaçarsın dağılırsın. Bir ebe olur. Grubun ebesi topu atar. Kimi vurursa yerinden kıpırdamaz. Son adamı

¹³⁸ Ö. Oğuz (Editör). *Ankara’nın Somut Olmayan Kültürel Mirası*. Ankara: Grafiker, 2012, s. 100.

vurana kadar devam eder. Bu sırada, diğer takım vurulmadan yere dağılan kiremitleri tekrar hızlı bir şekilde dizmeye çalışır.” (Kaynak Kişi 10)

Kaynak Kişi: Bak. Kaynak Kişi 10

*

O.15. MİNİ MİNİ YANAK

Oyuncular: Kız- Erkek Çocuklar

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 5-6 kişi

Oyun Alanı (Mekan): Evi önündeki sofa’da / avluda / bahçede

Oyun Araçları (Malzeme): Her hangi bir siyah boya. (Genellikle duran bir otomobilin egzozundaki is, kömür isi, ayakkabı boyasıdır) Su ile yıkanınca veya mendil ile silinince rahatlıkla çıkarılabilen bir is/boya kullanılır.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: İki kişi kendi aralarında anlaşarak diğer oyunculara belli etmeden ellerine siyah boya sürer.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Önce iki kişi kendi aralarında anlaşarak diğer oyunculara belli etmeden ellerine siyah boya sürer.

Oyun Formülleri / Terimleri: Bu oyunda sadece “mini mini yanak, mini mini burun, mini mini kulak, mini mini alın, mini mini boyun” terimleri kullanılır. Bunun dışında konuşulmaz. ‘Kara sürmek’ ele kömür isi, egzoz isi gibi siyah boya sürmek anlamında kullanılır.

Oyun Hareketi: Şakalaşma hareketi vardır. Ebe, ‘mini mini yanak’ diyerek yanındaki oyuncunun yanağına dokunarak elindeki boyayı sürer. Diğer oyuncular da boyasız elleriyle aynı hareketi yapar.

Oyun Kuralları: Mini mini yanak, kulak, vs. terimleri dışında hiçbir kelime kullanılamaz. Konuşan oyundan çıkar.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim, öğleden sonra oynanabilir. 1-2 saat sürer.

Ceza ve Ödül: Oyun terimi dışında konuşan kişi, ceza olarak oyun dışı kalır.

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Bu oyunu ilk defa oynayacak bir kişiye oyunun şekli ve açıklaması yapılmaz. Sadece ‘mini mini yanak’ diyerek ve yanaklara dokunma oyunu oynanacak diyerek toplanılır ve oyun başlar. Çünkü oyunun boya kısmı öğrenilince

oyuncular bu oyunu oynamak istemezler. Bu oyunu hiç bilmeyen kişilerle, yani köye ya da mahalleye ilk kez gelen bir kişiyle oynamak daha eğlenceli olabilir. 5-6 kişi ya da 10 kişi yuvarlak şeklinde yere oturur. İki kişi diğer oyunculara belli etmeden kendi aralarında ellerini boyamak üzere anlaşır. Kimsenin haberi olmadan ellerine kara sürerler. Egzoz isı, kömür, ayakkabı boyasından herhangi birisi avucun içine veya parmağa sürülür. Bu iki ikisi ebe olarak oyunu başlatırlar. “Mini Mini Yanak” oynayalım denir. Eğer oyuncular “bu nasıl bir oyundur” diye sorarlarsa ebe anlatmaya başlar. Boya kısmını söylemeden şu şekilde oyun kurallarını anlatılır: “herhangi bir oyuncu, “Mini Mini Yanak” diyerek yanındaki arkadaşının yanağını sıkar. Her oyuncu aynı şekilde bu hareketi devam ettirir. Ebe ne yaparsa, diğer oyuncular da onu yapar” Oyun kuralların bu şekilde anlatılmasıyla başlamış olur. İlk defa oyunu oynayan kişinin yanında oturan eli boyalı ebe yanağını elleyince, yanağı boyanmış olur. O sırada herkes buna güler ve eğlenir. Kimse konuşmaz, konuşan kişi oyun dışı kalır, gülmek serbesttir. Sıra tekrar ebeye gelince, ebe bu sefer “Mini Mini Kulak” der ve yanındakinin kulağını tutar. Sonra Mini Mini alın, mini mini boyun vs. denir ve bu organlar tutulur. Böylelikle oyunun en sonunda oyuna ilk kez katılan kişinin yüzünün her tarafı boyanmış olur. Boyanan insan, diğerlerinin neden güldüğünü bilmeden, o da onlarla birlikte güler. En başta iki kişi anlaşıp ellerine boya sürdükleri için, oyun grubundaki iki kişinin yüzü boyanmış olur. Yüzü boyanan oyuncu kendi yüzünün de boyandığını bilmeden diğer boyanan oyuncuya güler. Gülme, kahkahanın bol olduğu çok eğlenceli fakat terimler dışında hiç konuşulmayan bir oyundur. Oyunun en sonunda “Mini Mini Burun” denir ve buruna dokunulur. Tam gözünün önü olduğu için, boyanan kişi ancak o zaman boyanmış olduğunu fark eder ve oyun biter. Bu oyunu oynayan mahalle çocukları artık kendilerinin de boyanacağını bildikleri için, birleşerek oyunu hiç bilmeyenlerle oynamak isterler. Bundan dolayı köye gelen misafir, ya da yabancı bir kişi dört gözle beklenerek bu oyun oynanır. Yeni gelen kişiye oyunun kuralları tam olarak anlatılmaz. ‘Esas eğlenceli kısım yeni kişinin yani bilmeyen kişinin bulunup oynanmasıdır.

Oyun Kazanımları: Liderlik ve oyunu başlatma becerisini geliştirir. İş birliği yapma becerisini geliştirir. Eğlenebilme ve duygu yönetimi becerisini geliştirir.

Notlar: Normalde oyunu oynamayan kişiye oyun kuralı anlatılmaz, çünkü öğrenilince oyunu oynamazsınız. 5-6 kişi ya da 10 kişi yuvarlak olunur.

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 2

*

O.16. KÖRGEBÇE

Oyuncular: Kız- erkek

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: En az 3

Oyun Alanı (Mekan): Dış Mekan / İç Mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Göz bağlamak için bir eşarp hazırlanır.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Bir eşarp ebe seçilen oyuncunun gözlerine bağlanır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Bir kişi, sayışma ile ebe seçilir. Ebenin gözü bağlanır ve diğer oyuncuları yakalamaya çalışılır.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyun, 60 yaş ve üzeri kişilerce “körgebçe” olarak bilinmektedir. Gözleri bağlanan oyuncuya “körgebçe” denilmektedir.

Oyun Hareketi: Ebe seçilen oyuncunun gözleri bağlanır ve el yordamıyla diğer oyuncuları yakalamaya çalışır.

Oyun Kuralları: Ebe seçilen ve gözleri bağlanan oyuncu diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe, bir oyuncuyu yakalayınca, bir isim söyleyerek yakaladığı kişinin kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. Eğer doğru tahmin ederse, yakaladığı kişi ebe olur.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanır. Gece ve gündüz oynanabilir. Yaklaşık 1 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: İsveç’te bu oyuna, ‘kör keçi’ anlamına gelen ‘blind bock’, Ankara köylerinde ise ‘kör çebiş’ denir. Çebiş, keçi yavrusu anlamındadır.¹³⁹ Doğu Türkistan’da Uygur Türkleri bu oyuna, ‘kör şıçan’ anlamına gelen ‘karıgu saçkan’ demektedirler.

Oynanış Biçimi ve Amacı: Gözleri bağlanan oyuncu, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncu ebe olur.

Oyun Kazanımları: Doğayı ve insanı anlama beceri gelişimine katkı sağlar. Yer, alan ve çevre farkındalığını artırır.

¹³⁹ M. And. “Çocuk Oyunlarının Kültürümüzdeki Yeri ve Önemi.” Ulusal Kültür Dergisi. S.4, 1979.

Notlar: “Geceleri evlerde toplanılırdı, körgebe oynanırdı.” (Kaynak Kişi 9)

“Evlerin içinde de oynanır, ama avluda ya da daha geniş alanlarda daha zevkli olur, çünkü ebenin işi zorlaşır.” (Kaynak Kişi 1)

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 1, Kaynak Kişi 9

*

O.17. UZUN EŞEK

Oyuncular: Erkekler; İki takım şeklinde oynanır.

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 6 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan, sırtı yaslamak için bir ağaç veya duvar kenarında oynanır.

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Oyuncular iki takıma ayrılır, hangi grubun yatacağı, hangi grubun atlayacağı yazı- tura atılarak veya farklı yöntemlerle belirlenir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Eşeğe binilir, bir grup oyuncu diğer grup oyuncuların sırtına atlayarak üzerine binerler. Bu hareketin eşeğe binme hareketine benzerlik göstermesi nedeniyle, yatan oyuncuların şekline “uzun eşek” denilmiştir. “Yatan oyuncu”, başını öne eğerek öndeki arkadaşının bacaklarının arasına başını geçiren oyuncuya verilen isimdir. “Atlayan oyuncu”, koşarak “yatan oyuncuların” üzerine atlayan oyunculara verilen isimdir. Yatan gruptan, ayakta duran oyuncuya “yastık” denir.

Oyun Hareketi: Koşarak, atlama, sıçrama hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Oyuncular iki takıma ayrılır. Bir grup “yatacak”, bir grup ise “atlayacak” olan gruptur. Yatacak oyunculardan bir kişi sırtını bir ağaca (ya da duvar kenarına) yaslar ve ayakta durur. Grubun diğer üyelerinden biri, başını bu kişinin bacakları arasına sıkıştırır, diğer tüm üyeler de aynı işlemi yaparlar. Atlayacak grubun üyeleri, teker teker belli bir mesafeden koşarak eğilmiş olan oyuncuların sırtına atlarlar. Atlayıp dengede duramayan, düşen, ayakları yere değen oyuncu olursa grup kaybeder ve diğer takımla yer değiştirir.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim, havanın açık olduğu günlerde oynanır. Yaklaşık 1, 5 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Oyunun amacı, dengeli atlayış yaparak takımını kazandırmaktır. Atladıktan sonra ayakları yere değen, düşen, dengesini kaybeden oyuncunun takımı yenilmiş sayılır.

Oyun Kazanımları: İş birliği yapma becerisi geliştirir, vücut ve alan farkındalığını artırır. Atlama, sıçrama, dinamik ve statik denge kontrol becerisini geliştirir. Kas dayanıklılığını geliştirir.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 5, Kaynak Kişi 8

*

O.18. HEYBECİK

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 4 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Tekerleme ya da kura ile iki oyuncu ebe seçilir.

Oyun Formülleri / Terimleri: İki oyuncu “heybe” olur. Arkadaşlarının sırtına binerek taşınan kişiye “heybe” denir.

Oyun Hareketi: Şaşırtmaca, sırta binme, atlama, sıçrama hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Bu kişiler ayaklarını üst üste gelecek şekilde yerleştirir. Birbirlerinin ayakları ile kilitlenmiş vaziyette dururken, amaçları bu kilidi açmaktır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir, yaklaşık 40 dakika sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: İki kişi ebe olarak seçilir. Bu kişiler ayaklarını üst üste gelecek şekilde yerleştirir. Birbirlerinin ayakları ile kilitlenmiş vaziyette dururken,

amaçları bu kilidi açmaktır. Kilit bozulduğunda diğer oyuncular koşmaya başlar. Bozan kişi, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır.

Oyun Kazanımları: Atlama- sıçrama, koşma gibi yer değiştirme beceri gelişimine katkıda bulunur. Eğlenebilme becerisi, özgüven geliştirme, duygu yönetimi beceri gelişimine katkıda bulunur.

Notlar: Bu oyun her mevsim oynanmakla birlikte, genellikle bayramlarda ve hıdrellez gibi toplumsal kutlamalarda özellikle tercih edilen bir oyundur.

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 8

*

O.19. SAKLAMBAÇ (SOBE)

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 4 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 4 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / İç mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Sayışma tekerlemesi söylenerek ebe seçilir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Ebenin saklanan oyuncuları bularak ismini söyleyip kalesine dokunmasına “sobelemek” denir. Ebenin gözlerini yumduğu bir ağaç, direk ya da duvar kenarına “kale” denir. Ebeyi şaşırtmak için yapılan bazı numaralara “çanak çömlek patladı” denir. Örneğin gece oynanıyorsa, oyunculardan bazıları bir takım eşyalarını diğerleriyle değiştirebilir. Örneğin şapka, atkı vb. Böylece ebe, karanlıkta gördüğü oyuncunun başka bir oyuncu olduğunu zannederek yanlış bir isim söyler. Bu durumda sobelemesi geçersiz sayılır ve tekrar ebe olur. Buna “çanak çömlek patlatmak” denir. Saklanan kişilere yardım etmek isteyen sobelenmiş ya da sobelemiş kişiler, ebenin onlara yaklaşıp uzaklaşmasına göre “elma dersem çık, armut dersem çıkma” diye bağırarak işaret verirler. Ebe, sayma işlemini bitirince “önüm, arkam, sağım, solum sobe, saklanmayan ebe” diye bağırır.

Oyun Hareketi: Saklanma, bulma, koşma hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Ebe, saklanan oyunculardan herhangi birini bulduğu/ gördüğü zaman ismini söylemek zorundadır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim, gece gündüz oynanır. Yaklaşık 1 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: İngiltere’de “Hide and Seek” adı ile oynanmaktadır.

Oynanış Biçimi ve Amacı: Sayışma tekerlemesi sonucu belirlenen ebe, bir ağaç, direk veya duvar kenarına gelir. Buraya “kale” denir. Ebenin kaç kade sayacağı ve yavaş mı hızlı mı sayacağı yine bir oyunla belirlenir. Örneğin bir oyuncu içinden sürekli 10’dan 100’e kadar onar onar saymaya devam eder. Ebe bir yerde dur der. Kaça denk gelirse, ebe o sayıya kadar sayar. Oyunculardan birinin bir eli, “yavaş” bir eli “hızlı” olarak seçilir. Ebeye her iki el gösterilir ve hangisini seçerse o sayıya kadar yavaş ya da hızlı sayar. Ebe, kalesine gözlerini yumar ve belirlenen şekilde belirlenen sayıya kadar saymaya başlar. Bu esnada tüm oyuncular uzak ya da yakın bir yerlere saklanırlar. Ebe saymayı bitirince “önüm, arkam, sağım, solum sobe, saklanmayan ebe” der ve saklanan kişileri aramaya başlar. Oyuncuyu bulduğu zaman, gördüğü anda o oyuncunun ismini bağırır ve her ikisi de kaleye doğru koşar. Ebe önce yetişirse, oyuncuyu sobelemiş olur.

Oyun Kazanımları: Sosyal olayları ve çevreyi anlayabilme beceri gelişimine katkıda bulunur. Yer ve alan farkındalığının gelişimine katkıda bulunur. Zaman ve mekan kavramlarının gelişimine katkıda bulunur.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 5

*

O.20. ATMACI KAYRAK (VURAMAMACA)

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 6 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / zemini toprak olan alanlar, kırlar, tarla, piknik alanları

Oyun Araçları (Malzeme): Modi (Çam Kozalağı), kayrak taşı

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Toprak hafifçe kazılarak modi (çam kozalağı) bu çukurun içine oturtulur. Çevrede mevcut bulunan birkaç kayrak taşı toplanır. Kozalağın 3 metre gerisinde oyuncular tek sıra halinde sıralanır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Atış sırası önceliğini belirlemek yine kozalağa doğru kayrak taşı atışı yapılır. Hangi oyuncu taşı kozalağın en yakınına atmış ise o oyuncu ilk atış hakkını kazanır. Uzaklık ölçüsüne göre diğer oyuncular da 2., 3., 4. Vb. şeklinde sıralanırlar.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyun ismine “vuramamaca” denir. Bunun nedeni kayrak ile “modi”ye vurulmamasıdır. Çam kozalağına yörede “modi” denmektedir.

Oyun Hareketi: Nişan alma, hedefe isabet ettirme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Oyuncular kendilerine sıra gelince atış yaparlar. Ancak modinin devrilmesi ve bu esnada kaçan oyunculardan birini yakalayan oyuncu ikinci atış hakkını elde eder.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir, yaklaşık 40 dakika sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri:-

Oynanış Biçimi ve Amacı: Toprağa modi dikilir. Oyuncular atış sırasına göre sıralanır. İlk oyuncu, modinin 3 metre gerisinden kayrak taşını atar. İyi nişan alıp tek atışta modiyi devirmesi gerekmektedir. Devirebilirse, kayrak taşını kapıp kaçır. Diğer oyuncular kayrak taşını elde etmek amacıyla bu oyuncunun peşinden koşturup yakalamaya çalışırlar. Yakalayan oyuncu, kayrak taşını eline alır ve atış sırası hakkını kazanmış olur. Bu koşma- kovalamaca alanı yaklaşık 100-150 metrekarelik bir arazide olur.

Oyun Kazanımları: Nişan alma, odaklanma, el-göz-zihin koordinasyonu becerileri, atlama, sıçrama, koşma gibi hareketleri içine alan birleşik yer değiştirme hareketleri, nesne kontrolü becerileri, doğayı ve insanı anlama, tahammül etme, eğlenebilme becerilerini geliştirir.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bak. Kaynak Kişi 7

*

O.21. SEKMECİ KAYRAK

Oyuncular: Kız – erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: En az 2

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan/ Tarla, bağ, bahçe

Oyun Araçları (Malzeme): Yassı bir taş, toprağa şekil çizmek için sert bir çubuk.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Yere sırasıyla yuvarlak, kare, yuvarlak ve bir tane daha kare çizilir.

Oyun Rolünün Dağıtılması:

Oyun Formülleri / Terimleri: Seçilen taşın yassı olması dolayısıyla taş, “kayrak” ya da “kaymalak” denir.

Oyun Hareketi: Çizgilere basmadan sekme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Yere çizilen çizgilerin üzerine basan oyuncu, dengesini kaybeden oyuncu, yanlış şeklin üzerine taşı atan oyuncu oyun hakkını bir sonraki arkadaşına devreder.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir, yaklaşık 40 dakika sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: Bu oyun, Ulaşmış, Orhanlı, Kavakdere Köylerinde ve Sığacık Mahallesiinde “Sekmeci Kayrak” olarak bilinirken, Camikebir ve Hıdırlık Mahallelerinde, “Çizgi”, “Çizgide Taş”, “Sek Sek” gibi isimlerle bilinmektedir.

Oynanış Biçimi ve Amacı: Toprağa bir çubuk yardımıyla bir büyükçe bir yuvarlak çizilir, yuvarlağın yanına kare, onun yanına bir yuvarlak ve yine bir kare çizilir. İlk oyuncu taşı, ilk yuvarlağa atar. Taşın olduğu yuvarlağa basmadan, tek ayak üzerinde ilk kareye atlar ve oradan sekerek diğer yuvarlak ve kareye atlayıp geri döner. İlk kareye geldiği zaman eliyle yerdeki taşı alır ve o yuvarlağa tek ayağıyla basıp oyun turunu tamamlar. İkinci atışını, ikinci şekle, üçüncü atışını üçüncü şekle, dördüncü atışını dördüncü şekle atarak gerçekleştirir. Amaç, hem taşı doğru şeklin içine isabet ettirmek, hem de çizgilere basmadan ve dengeyi kaybetmeden tek ayak üzerinde sekerek turu tamamlamaktır.

Oyun Kazanımları: Atlama, sıçrama, dinamik ve statik denge becerisi, nesne kontrol becerisinin gelişimine katkı yapmaktadır.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 5

*

O.22. CEVİZ ATMA

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 11 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 5 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan/ Zemini toprak olan bir alan (bağ, bahçe, kır, fidanlık, orman)

Oyun Araçları (Malzeme): Ceviz, madeni para, çivi

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Toprağa bir çivi çakılır. Çivinin üzerine madeni bir para yerleştirilir.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Öncelik sırasının belirlenmesi çeşitli yollarla yapılır, genelde “çivi” oyununa benzer şekildedir. Elindeki cevizi nişan alıp çiviye en yakın atışı yapan oyunda ilk atış hakkını kazanır. İkinci ve üçüncü kişiler çiviye uzaklığa göre belirlenir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Madeni parayı çivinin üzerine yerleştirme işlemine, paranın yerden hafif yukarıda ve dik bir biçimde durması sebebiyle ‘parayı dikmek’ denir.

Oyun Hareketi: Nişan alma ve isabet ettirme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Her oyuncu, atış önceliği sırasına göre atışını yapar. Sırası gelen oyuncunun tek atış hakkı vardır. İsabetli atış yaparak parayı yere düşüren oyunu kazanır. Her oyuncu aynı mesafeden (yaklaşık 1,5 metre) atış yapmak zorundadır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Bu oyunun genellikle bayramlarda oynandığı belirtilse de her mevsim oynanabilir. Yaklaşık 50 dakika sürer.

Ceza ve Ödül: Genellikle ödül ve ceza uygulaması yoktur. Sadece bir köyde (Ulaş Köyü) madeni parayı düşüren oyuncunun ödül olarak madeni paranın sahibi olduğu tespit edilmiştir.

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Toprağa bir çivi çakılır. Çivinin üzerine madeni para yerleştirilir.

Oyun Kazanımları:

Notlar: “Bayramlarda ceviz atma oynardık. Para dikeriz, ceviz atarız paranın üzerine.” (Kaynak Kişi 7)

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 7

*

O.23. EDİK

Oyuncular: Erkek

Yaş: 10-15 ve üzeri delikanlılar

Oyuncu sayısı: İki takım halinde 5- 10ar kişilik gruplar halinde oynanır.

Oyun Alanı (Mekan): Dış Mekan / Tarla, ova, tepe

Oyun Araçları (Malzeme): Çalı/ çırpı/ odun ateşi

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Çalı çırpı ile küçük bir ateş yakılır. Oyun bitince söndürülür.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Oyuncular iki gruba ayrılır. Her iki grubun bir lideri vardır. Takımlardaki oyuncu sayısının eşitliği elzem değildir.

Oyun Formülleri / Terimleri: “Yaptık, ettik, saklandık” anlamına gelen ‘edik’ kelimesi kullanılır.

Oyun Hareketi: Saklambaç oyununa benzer bir saklanma hareketi vardır. Grup şeklinde saklanılır ve saklanan kişiler diğer grup tarafından aranır ve bulunmaya çalışılır.

Oyun Kuralları: Karanlıkta, gece ve açık havada tarlada veya dağda-tepede oynanması şarttır. Çalı çırpıdan oluşan ufak ateş yakıldıktan sonra, saklanan oyuncular bulununca, ateşin söndürülmesi gerekli oyun kuralıdır. Fiziksel olarak delikanlı görünümüne gelmemiş, çelimsiz, zayıf çocuklar oynayamazlar.

Oyun Zamanı ve Süresi: Yağmursuz ve rüzgârsız olan her gece oynanabilir. Karanlıkta oynanması gerekir. 2- 3 saat sürebilir.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Oyuncular iki takıma ayrılır. Yazı-tura atma gibi herhangi bir şekilde saklanacak grup ve arayacak grup belirlenir. Gruplar bir tepeden bir tepeye dağılırlar. Saklanacak gruptaki bazı oyuncular etrafta yerden buldukları birkaç çalı çırpıyla küçük bir ateş yakar. ‘Ediiiiik’ diye yüksek sesle bağırlar. Bu şekilde “saklandık, bizi aramaya başlayabilirsiniz” manasına gelmektedir. Ateş yanınca bu grubun oyuncuları hemen etrafa dağılır ve saklanır. Diğer grup “ediiiiik” bağırışını duyar

duymaz hep beraber saklanan oyuncuları aramaya başlar ve bulmaya çalışır. Ateşin yandığı noktaya gidilerek, aramaya başlanır. Fakat ateşin yanında bulunamayan oyuncular için bir tepeden başka bir tepeye kadar yürüyerek aramak gerekebilir. Bu oyunu oynamaya hevesli olan 10- 12 yaşındaki çocuklar bir an önce bu oyunu oynamak isterler, fakat fiziksel olarak büyüyünceye kadar oyuna alınmazlar. Ancak 3 sene sonra 13-15 yaşından sonra bu oyuna dahil olmaya başlayabilirler.

Oyun Kazanımları: Ateşi grup olarak yakıp, grup olarak ateşi söndürmek oyun kuralı olduğu için, oyuncular dağda ateşi söndürme tatbikatı yapmış olurlar. Oyuncular, ateş yakmayı ve söndürmeyi öğrenirler. Dağda yürüyüş sporu yapılmış olur. Gece karanlıkta, ay ışığında, yıldızların altında görme becerisi arttırılmış olur. Dikkatle sesleri duyarak ayırt etme ve sesin geldiği yönü takip becerisi gelişir.

Notlar:“İki gruba ayrılır. Gece oynanır. Televizyonsun dönemlere ait bir oyun bu. Saklambacın bir türü. Mesela bir tepeden bir tepeye çıkarsın gece. Bir ateş yakarsın orda, dağılırsın. Bütün millet seni arar. Bir kişi değil ama. Grup olarak gidersin oraya. Bir tepeden bir tepeye gidersin. Ama sen orda ateş yaktın mı, ben başka bir tepede bulabilirim seni. Başka tepeye geçersin ya, tak orda ensellersin. ‘Ediiiiik’ dersin yüksekçe bir sesle. Yani saklandık manasında. Oynardık. Delikanlılar bizi içine almazdı. Delikanlıların oynadığı bir oyundu. 3 yaş büyükler bizi hiçbir zaman içine almazdı. Oyun grupların arasında eskiden çok ölçüler vardı. 3 sene beklerdik. 15 yaş grubu oynar bu oyunu.”

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 10

*

O.24. EBE TURNA

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 10- 15

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / avlu, bahçe, okul bahçesi, sokak araları, park

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Sayışma tekerlemesi ile bir ebe seçilir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Ebe olan oyuncu aşağıdaki sözcükleri söyleyip arkasını döner:

“Ebe turna
Davul zurna
Bir iki üç”

Oyun Hareketi: Şaşırtma, koşma, atlama, sıçrama, aniden durma, dinamik ve statik dengeleme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Ebe sayışma ile belirlenir. Ebenin sırtına ilk önce değen oyuncu kazanır ve ebe olur. Diğer tüm oyuncular ebeye eşit mesafede ve tek sıra halinde dururlar. Ebenin söylediği sözcük öbeği boyunca oyuncular hareket eder, ebe “üç” deyip arkasını döndüğünde tüm oyuncular olduğu yerde sabit kalır. O sırada kıpırdayan oyundan çıkar.

Oyun Zamanı ve Süresi: İlkbahar ve yaz mevsimi. Gece, Gündüz oynanabilir. Yaklaşık 50 dakika sürer.

Ceza ve Ödül: Oyun kuralına uymayan oyundan çıkar.

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Ebe bir ağacın ya da bir duvarın önünde ayakta durur ve yüzünü ağaca ve duvara döner. Diğer oyuncular ebenin 20-25 metre gerisinde tek sıra halinde ebeye dönük biçimde dizilirler. Ebe , “Ebe turna, davul zurna, bir iki” derken diğer oyuncular ebeye doğru hızlıca ilerler. Ebe, en son sözcük olan “üç” dediğinde tüm oyuncular olduğu yerde sabit kalmak zorundadırlar. Oyuncular “üç” dendiğinde, hareketlerine son verip kolları o sırada tepedeyse tepede kalır, tek ayak yerden yüksekte ise oyuncu o şekilde kalır. Ebe, “üç” dediği anda arkasını döner ve o sırada kıpırdayan birini görürse o kişi oyundan çıkar. Amaç, ebenin sırtına değmektir. İlk önce bunu başaran oyuncu ebe olur. Bazen ebe çeşitli şaşırtmalar yapar. Örneğin “Ebe Turnaaaa Davul Zurnaaaa” kelimelerini yavaş ve uzatarak söyler, diğer oyuncular da saymayı da çok yavaş yapacağını sandığından çok hızlı koşmaya başlarlar. Oysa ebe, bunun ardından çok hızlı biçimde “bir ki üç” deyip ve hemen arkasını dönebilir. O sırada tüm oyuncular aniden durmak, kıpırdamamak zorundadırlar.

Oyun Kazanımları: Kurallara uyma becerisi, öfke kontrolü, vücut bölümlerini kullanabilme, insanı ve doğayı anlama becerisi, dinamik ve statik denge becerisi,

atlama, sıçrama, koşma vb. hareketlerini içeren yer değiştirme hareketleri beceri, dil becerisi, özgüven geliştirme, topluluk önünde kendini ifade etme becerilerinin gelişimine katkı yapar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 13

*

O.25. YAĞ SATARIM BAL SATARIM

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 7 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 8 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / bağ, bahçe, tarla, sokak, park, okul bahçesi

Oyun Araçları (Malzeme): Bir mendil (veya bez parçası)

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Ebe seçilen oyuncu mendili eline alır ve oyun başlar.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Çeşitli yollarla ebe seçilebilir. Genelde tekerlemeli bir sayışma ile ebe belirlenir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Ebe seçilen kişi elinde mendille diğer oyuncuların çevresinde dolanırken, tüm oyuncular hep bir ağızdan şu şarkıyı söyler:

“Yağ satarım, bal satarım
Ustam ölmüş, ben satarım
Alacağına, vereceğine
Üç kaşık ayran
Yarın sabah bayram”

Ebe, elindeki mendili bir oyuncunun arkasına bıraktığı zaman, arkasına mendil bırakılan kişi bunu fark etmezse, diğer oyuncular bu sefer şu sözleri söylemektedir:

“Zambak zumbak
Dön arkana iyi bak”

Oyun Hareketi: Ezgili tekerleme söyleme, koşma-kovalamaca hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Ebe olan oyuncu elindeki mendili çaktırmadan bir oyuncunun arkasına bırakmak zorundadır. Mendil bırakılan oyuncu ile ebe arasındaki koşma ve

kovalamaca sonucu hangisi daha önce mendil bırakılan oyuncunun boşalttığı yere oturursa, diğeri ebe olur.

Oyun Zamanı ve Süresi: İlkbahar, yaz, sonbahar mevsiminde oynanır. Yaklaşık 40 dakika sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: Bu oyun, Rusya Federasyonu'na bağlı federe bir Türk cumhuriyeti olan Başkurtistan Cumhuriyeti'nde “Yeşiräm Yawlıq” yani “Mendil Saklarım” adıyla oynanmaktadır.¹⁴⁰ Başkırtlarda ‘mendil saklarım’ adıyla oynanan bu oyun, Çorum’da ‘Mendil Saklama Oyunu’ adıyla bilinmektedir.¹⁴¹ Başkırt Türkleri, oyunu Seferihisar’daki şekliyle ve aynı kurallara dayanarak oynarlar. Ancak oyun esnasında söyledikleri şarkı şu şekildedir:

Yäşiräm-yäşiräm yawlığımdı (Saklarım mendilimi)

Yäşıl qayın astına. (Yeşil kayın altına)

Hižžirmäysä halıp kitäm (Hissettirmeden alıp gideyim/götüreyim)

iptäşim artına (Arkadaşımın arkasına)¹⁴²

Oynanış Biçimi ve Amacı: Oyuncular sayışma ile bir ebe seçerler. Ebe dışındaki tüm oyuncular bir daire oluşturacak biçimde dizilir ve yere çömelir. Ebe eline bir mendil alarak, daire etrafında dolaşmaya başlar. Bu esnada oyuncular, yukarıda “Oyun Formülleri/ Terimleri” bölümünde belirtilen şarkıyı söyler. Ebe, koşarken sezdirmeden elindeki mendili bir arkadaşının arkasına bırakır ve daire etrafında dolaşmaya devam eder. Arkasına mendil bırakılan oyuncu bunu fark ederse, mendili alır ve ebeyi koşarak yakalamaya çalışır. Yakalarsa ebe olan kişi yine ebe olur, ebe yakalanmadan oyuncunun boşalttığı yere oturursa ayaktaki oyuncu yeni ebe olur. Eğer ebe mendil bırakınca, arkasına mendil bırakılan oyuncu bunu fark etmez ise, ebe tam bir turu dolaşarak tamamlar ve mendil bıraktığı yere gelince oyuncunu sırtına vurur.

Oyun Kazanımları: Yer değiştirme/ hareket becerisi (yürüme, koşma, atlama- sıçrama vb.), müzik ve ritim becerisine katkı yapar. Bu oyun, kavramsal olarak çocuklara kültürel değerlerin aktarımını sağlar. “Satmak, almak, vermek” gibi ticari kavramların

¹⁴⁰ Habibe Yazıcı Ersoy. “Başkurt Çocuk Oyunları.” Millî Folklor. Y. 22, S. 86, 2010, s. 81.

¹⁴¹ Öcal Oğuz, Dilek Beden. “2005 Yılında Çorum’da Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları.” Ankara: Hitit Üni. Yay., 2006, s. 39.

¹⁴² Habibe Yazıcı Ersoy. Agm. s. 82.

kazanılmasına, “ölmek” gibi insanı ve doğayı anlama becerisine, “yarın sabah bayram” sözüyle milli değerlerin ve milli bilincin aşılmasına yardımcı olmaktadır.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 13

*

O.26. CİM CİM Mİ DAL DAL MI?

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 5-10 kişilik grup

Oyun Alanı (Mekan): İç Mekan / Oda

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Ebe sayışması ile bir ebe seçilir.

Oyun Formülleri / Terimleri: “Cim cim mi dal dal mı” şeklinde ebeye soru yöneltilir. Cim ve Dal, Osmanlıca harflerdir.

Oyun Hareketi: Her oyuncu yere oturur. Seçilen ebe, dizleri üzerinde başını dizine doğru öne eğerek yumulur. Gözlerini kapatma hareketi vardır. Bilme durumuna göre, diğer oyuncular ya sırtına hafifçe yumrukla vurma veya parmakla hafifçe dokunma hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Ebe gözlerini yummak zorundadır. Diğer oyunculardan bir kişi ebenin sırtına tek elini koyar. Diğer oyuncular da bu elin üzerine ellerini koyarlar.

Oyun Zamanı ve Süresi:

Ceza ve Ödül: Bilememe durumunda sırtta parmakla ya da yumrukla hafifçe vurma cezası vardır.

Oyunun Eş Metinleri: ‘El El üstünde kimin eli? Adı ile bilinen oyuna benzerlik gösterir.

Oynanış Biçimi ve Amacı: Bir ebe seçilir. Seçilen ebe, dizleri üzerinde başını dizine doğru öne eğerek yumulur. Gözlerini de kapatır. Bilme durumuna göre, diğer oyuncular ya sırtına hafifçe yumrukla vurma veya parmakla hafifçe dokunma hareketi vardır. Oyuncular bu elin üzerine gelecek biçimdesırayla tek elini koyar. Sırtına ilk değen elin hangi oyuncuya ait olduğunu tahmin etmelidir. Tahmin ettiği kişinin adını söyler.

Bilirse , elini sırtına koyan kişi ebe olur. Bilemezse ‘cim cim mi? Dal dal mı? Diye sorulur. Eğer ebe ‘cim cim’ derse, sırtına parmakla hafifçe dokunulur. ‘Dal Dal’ derse hafif yumruklar halinde dokunulur.

Oyun Kazanımları: Dokunma ve hissetme becerisini geliştirir. Görmeden hissederek sırtına temas eden elin büyüklüğüne şekline parmak yapısına göre hangi kişiye ait olduğunu tahmin etme yani vücut bölümlerini anlama becerisinin gelişimine katkı yapar.

Notlar: “ –Bir ebe seçilir. Ebe, iki elini gözlerini kapatacak şekilde yere doğru eğilir. “gözlerini yumar, yere doğru yumulur”. Üstüne herkes elini kor. Ebeye; “El el üstünde kimin eli?” Diye sorulur. Bilemezse cim cim mi? Dal dal mı? Diye sorulur. Eğer dal dal derse, sırtına hafif yumrularla vurulur. Eğer cim cim derse, sırtına parmaklarla hafifçe “tık tık tık” vurularak cimcik hareketi yapılır. Geceleri oynanan oyunlar bunlar genelde. Eskiden televizyon yoktu. Biz bu oyunları oynardık”. (Kaynak Kişi 10)

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 10

*

O.27. KOMŞU KOMŞU HUU!

Oyuncular: Kız / Erkek

Yaş: 7- 9

Oyuncu sayısı: En az 2 kişi

Oyun Alanı (Mekan): Genellikle iç mekan, nadiren dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): -

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Gönüllü olarak bir oyuncu başlar ve soruları sorar. Diğer oyuncu da cevap niteliğindeki bölümleri söyler.

Oyun Formülleri / Terimleri:

Soru Soran Oyuncu: -Komşu komşuhuuu! Oğlun geldi mi?

Cevap Veren Oyuncu: -Geldi.

S.: - Ne getirdi?

C: -İnci Boncuk.

- Kime kime?

- Sana, bana.

- Daha kime?
- Kara kediye.
- Kara kedi nerde?
- Ağaca çıktı.
- Ağaç nerde?
- Balta kesti.
- Balta nerde?
- Suyu düştü.
- Su nerde?
- İnek içti.
- İnek nerde?
- Dağa kaçtı.
- Dağ nerde?
- Yandı bitti kül oldu.

Tekerleme bu şekilde biter, ancak günümüzde bu sözlere şu soruların da eklendiği görülmektedir:

- Kül nerde?
- Sattım.
- Parası nerde?
- Kına aldım.
- Kına nerde?
- Dedemin sakalına sürdüm.

Oyun Hareketi: Sözel / tekerleme / yanıltmaç

Oyun Kuralları: Sorulan sorulara tekerleme şeklinde anında cevap vermek gerekir.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her zaman oynanır. 30-40 dakika sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Aynı odada, ya da birbirini görececek biçimde komşu pencerelerinden bakarak oynanabilir. Bir oyuncu soru niteliğindeki yanıltmacaları söyler. Diğer oyuncu da mantıklı olan cevapları verir. Tekerlemenin dizilimine uygun

olmak şartıyla soru ve cevaplara ekleme yapılabilir. Oyunun amacı, hafızada tutabilmek, belleği geliştirmek ve sözlü

İfade becerisi kazanmaktır.

Oyun Kazanımları: Bellek geliştirilerek zihinsel beceri arttırılır. Sözlü ifade becerisi kazanılır.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 1

*

O.28. HACİYATMAZ

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 7 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 5 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Bir sopa (ya da süpürge sapı)

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Bir sopa yaklaşık 1 metre olacak biçimde kesilir.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Sayışma ya da kura ile bir ebe seçilir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyun ismini yere düşürülmemeye çalışılan sopanın adından alır. Bu sopanın dik durması sağlanmaya çalışıldığı için oyunda kullanılan bu sopaya “hacıyatmaz” denir.

Oyun Hareketi: Atlama, sıçrama, koşma hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Ebe hangi numarayı söylerse, numaranın sahibi olan oyuncu kalkıp “hacıyatmaz”ı tutmak zorundadır. Hacıyatmazı düşüren kişi yeni ebe olur.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir, yaklaşık 1 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Her oyuncuya bir numara verilir. Bu numaraların belirlenmesi çeşitli yollarla yapılabilir. Oyuncular tek sıra halinde dizilebilir ve sağ baştaki oyuncu “1” numarasını alır ve onu takip eden “2,3,4” vb. numaralar alır. Ebe sayışması ile bir ebe seçilir. Oyuncular daire biçiminde yere çömelir. Ebe dairenin tam ortasında durur. Ebe elindeki sopanın (hacıyatmazın) bir ucunu yere dayar ve diğer ucunu parmağı ile bastırarak dik tutar. Oyunculardan herhangi birinin numarasını söyler

ve sopayı bırakır. Numarası söylenen oyuncu hemen fırlayıp sopayı yere düşmeden tutmaya çalışır. Eğer tutamazsa ebe olur. Tutabilirse numarayı söyleyen oyuncu yeniden ebe olur.

Oyun Kazanımları: Dengede durma, dengeleme becerisi, eğlenebilme ve duygu kontrolü beceri gelişimine, odaklanma, atiklik- çeviklik gerektiren refleks beceri gelişimine katkı yapmaktadır.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 10

*

O.29. CİCİLİ TAVUK

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 10 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 5 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / Zemini toprak olan bir alan (bağ, bahçe, tarla)

Oyun Araçları (Malzeme): Top ve toprak oyun alanı.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Toprağa oyuncu sayısı kadar ve topun girebileceği büyüklükte çukurlar kazılır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Atışlarda öncelik sırasının belirlenmesi oyununda oldukça önemli bir bölümdür. Çukurlara her oyuncu topu atar. Topu ilk atışında çukurun içine sokabilen ilk atış hakkını kazanır. Topu çukura isabet ettirme durumuna göre 2., 3., 4. Vb. atış sırası belirlenir. İki oyuncunun da ilk atışında topu çukura sokması durumunda ikisinin arasında atış tekrarlanır. Sıralama belli oluncaya kadar aynı işlem devam eder.

Oyun Formülleri / Terimleri:

“Cicili Tavuk

Yavrusunu bulamaz

Ayşe (Ahmet) bizi yakalayamaz”

Oyun Hareketi: Hedefe yönelik isabetli atış yapma, koşma, kovalamaca hareketi vardır.

Oyun Kuralları:

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim, açık havada oynanabilir, yaklaşık 1 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: “Oyun rolünün belirlenmesi” bölümünde belirtildiği gibi atış sırası belirlenir ve her oyuncu bu sıraya göre toprağa kazılmış olan çukura topu atarak içine sokmaya çalışır. Topu çukura isabet ettiren oyuncu ebe olur. Top, çukura girince diğer oyuncular ebeden mümkün olduğunca uzağa kaçmaya başlar ve kaçarken tüm oyuncular “Oyunun formülleri/terimleri” bölümünde belirtilen sözcük öbeklerini bağırarak söylemeye başlarlar. Bağırımlarındaki amaç, ebeyi şaşırtmak, dikkatini dağıtmak ve yakalanmamayı sağlamaktır. Ebe, çukurun içindeki topu aldığı anda “aldım” diye bağırır ve bunu duyan oyuncular oldukları yerde kalırlar. O esnada, ebe elindeki topla tek atışla bir oyuncuyu vurmaya çalışır. Bir oyuncu vurulduğu zaman oyuncu oyundan çıkar ve oyun bir eksik kişiyle yeniden başlar. Ebe, hiçbir oyuncuyu topla vuramazsa kendisi oyundan çıkar. Oyundan birer birer tüm oyuncular çıkar ve en son kalan oyunu kazanmış sayılır.

Oyun Kazanımları: Probleme yönelik çözüm seçenekleri belirleme- strateji geliştirme becerilerinin geliştirilmesine katkı yapar. İsabetli atış yapma, koşma, statik- dinamik denge becerisinin gelişimine katkı sağlar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 13

*

O.30. KÖŞE KAPMACA

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 5

Oyun Alanı (Mekân): Dış mekân/ sokak, bahçe, okul bahçesi, İç mekân/ oda

Oyun Araçları (Malzeme): Dış mekânda oynanıyorsa köşeleri belirlemek için yere 4 tane taş konulabilir ya da tebeşir ile yere kare çizilebilir. İç mekânda oynanıyorsa bir odanın 4 köşesi oyun alanı olarak kullanılabilir.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Kare şekli oluşacak biçimde yerde bir oyun sahası hazırlanır. Önemli olan 4 tane köşenin belirgin olmasıdır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Sayışma ile ebe belirlenir. Ebe dışındaki oyuncular köşelerde ayakta dururken, ebe karenin tam ortasında ayakta durur.

Oyun Formülleri / Terimleri: Ebenin yere çizilen karenin köşesine hızlıca yerleşmesine “köşeyi kapmak” denir.

Oyun Hareketi: Atlama, sıçrama, koşma hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Köşelerde duran oyuncular sürekli olarak yer değiştirmek zorundadır. Her iki köşede duran oyuncu anlaşarak karşılıklı olarak yer değiştirir.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanır. Yaklaşık 40 dakika sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Dört oyuncu, yere çizilmiş ve ya taşlarla oluşturulmuş karenin her bir köşesine yerleşir ve ayakta durur. Beşinci oyuncu yani ebe olan kişi, karenin tam ortasında ve her oyuncuya eşit mesafede ayakta durur. Köşelere yerleşen oyuncular kendi aralarında işaretleşerek (kaş göz işareti ile yahut sözel olarak) yer değiştirirler. Yer değiştirme esnasında ebe, boşalan köşeleri kapmaya çalışır. Kapabilirse yani bir köşeye yerleşirse, köşenin dışında kalan ebe olur. İki oyuncu yer değiştiriyormuş gibi yaparak ebenin dikkatini kendi üzerine çekip, bu sırada arkadaki iki oyuncu birbirlerinin köşelerine geçerek yer değiştirebilir. Bu şekilde çeşitli taktikler vardır. Amaç, köşeleri kapmaya çalışmaktır.

Oyun Kazanımları: Atlama, sıçrama, koşma, yer değiştirme, odaklanma, stratejik taktik seçenekleri belirleme ve uygulama becerilerinin gelişimine katkı yapar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 13

*

O.31. TÜRKİYEM

Oyuncular: Genellikle kız

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 2

Oyun Alanı (Mekan): İç mekan/ Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: -

Oyun Formülleri / Terimleri:

Tür-ki-yem (Türkiyem kelimesi hecelenerek oyuna başlanır.)

İsveç Norveç Danimarka

Belçika Belçika Hollanda

Akdeniz Karadeniz Marmara

Türkiye'nin Başkenti Ankara

Kızlar altın kesesi

Erkekler çöp tenekesi

Çi çi çi çiğ köfte

Te te te televizyon

Yon yon yon yonca evcimik

Mik mik mik miky fare

Re re re reklamlar

Lar lar Kocakarılar

Oyun Hareketi: El ve kolun birlikte hareketi ile karşı oyuncunun avuç içine vurma hareketi vardır. Tekerleme de oyun boyunca söylenmektedir.

Oyun Kuralları: Tekerlemelerin son ve sondan önceki hecesine denk gelen vuruşlar el ve avuç içine yapılmalıdır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanır. Yaklaşık 30 dakika sürebilir.

Ceza ve Ödül: Kazanan oyuncu kaybeden oyuncuyu ceza olarak karnından gıdıklar.

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Oyunun başlangıç pozisyonunda karşı karşıya gelir. Önce her iki oyuncu kendi sağ eli ile sol dirseğini tutar. Sol elini karşıya uzatır ve karşıdaki oyuncunun sağ dirseğini kavrayarak tutar. (Bkz. Resim 106) Böylelikle her iki oyuncu kenetlenerek heceleyerek Tür- ki-yem derler. Tekerlemenin her dizesinin son hecesinde bu pozisyon alınır.

Tekerlemenin her dizesinin sondan bir önceki hecesinde eller iki kez çırpılır. (Bkz. Resim 107) Tekerlemenin son ve sondan bir önceki hecesi dışındaki tüm heceler söylenirken eller karşıdaki oyuncunun eline çapraz olarak vurulur. (Bkz. Resim 108-109)

Oyun Kazanımları: El- göz- zihin koordinasyon becerisini geliştirir. Dil ve sözel beceri gelişimine katkı sağlar. Eğlenebilme ve duygu yönetimi becerisini sağlar. Odaklanma ve kurallara uyma becerisini geliştirir.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 14

*

O.32. DENİZDE TAŞ SEKTİRME

Oyuncular: Kız- erkek

Yaş: 7 ve üzeri

Oyuncu sayısı: Oyuncu sayısı kısıtlaması yoktur.

Oyun Alanı (Mekan): Dış Mekan / Plaj, Deniz kıyısı

Oyun Araçları (Malzeme): Deniz kenarından toplanan ince yassı taşlar

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Oyun başlamadan önce, oyuncular deniz kenarından yassı taşlar toplarlar.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Oyuncu atışını yaparken, diğer oyuncular kaç tane sektirme yapıldığını gözleyerek sayarlar.

Oyun Formülleri / Terimleri:

Oyun Hareketi: Ayakta durularak nesne kontrolü sağlanır. Gerilerek taşı suya fırlatıp çarptırarak sektirme hareketi vardır.

Oyun Kuralları:

Oyun Zamanı ve Süresi: İlkbahar, yaz, sonbahar, rüzgârsız havalarda oynanır. Süre sınırı yoktur.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: Bu oyuna “kaymak alma” veya “kaymak yedirme” de denir.

Oynanış Biçimi ve Amacı: Deniz kenarında oynanan bir oyundur. Oyunun oynanabilmesi için denizin durgun olması gerekir. Dalgalı denizde taş sekmez. Taş ne kadar yassı ve ince olursa su yüzeyinde o kadar fazla seker. Oyuncular su kenarında sıraya dizilirler. Ellerine aldıkları yassı taşları eğilerek su yüzeyine paralel fırlatırlar. Fırlatılan taşlardan su yüzeyinde en fazla taşı seken oyuncu oyunu kazanır.

Oyun Kazanımları: El becerisini geliştirir. El-göz- zihin koordinasyon beceri gelişimine katkı yapar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bak Kaynak Kişi 15

*

O.33. BİLEK GÜREŞİ

Oyuncular: Genellikle erkekler oynar, ancak kızların da oynadığı görülmüştür.

Yaş: 6 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 2

Oyun Alanı (Mekan): İç Mekan / Düz bir zeminde, bir masanın üzerine dirsekler değecek biçimde oynanır.

Oyun Araçları (Malzeme): Bir masa ya da sehpa

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Her iki oyuncu kendilerinin vereceği komutla aynı anda oyuna başlar.

Oyun Formülleri / Terimleri: -

Oyun Hareketi: Bilek ve kol gücünü kullanarak rahip oyuncunun elini bükme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Başlama komutuyla birlikte her iki oyuncu gücünü kullanmaya başlar. Dirsekler masaya temas etmelidir. Dirseğini masadan kaldıran oyuncu, oyun dışı kalarak kaybetmiş sayılır. Tek el kullanılarak oyun tamamlanır. İkinci elinden destek alan oyun dışı kalır. Rakibin elini masaya değdiren oyuncu oyunu kazanır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanır. Genellikle 10-20 dakika sürebilir.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: Bu oyun, Türk Dünyasının birçok bölgesinde oynanmaktadır.

Oynanış Biçimi ve Amacı: İki oyuncu hazırlanmış düz bir masanın üzerine sağ dirseklerini koyarak avuç içleri birbirine değecek biçimde birleştirirler. Başlama komutuyla her iki oyuncu güç kullanmaya başlar. Oyunun amacı, rahip oyuncunun elini yere değdirmektir.

Oyun Kazanımları: Kas dayanıklılığı ve vücut bölümlerini kullanma beceri gelişimine katkı yapar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 12

*

O.34. ORTADA SIÇAN

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 3

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Bir top gereklidir.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Bir kişi ebe olur. Bu kişi “sıçan” olur ve diğer iki kişinin ortasında durur.

Oyun Formülleri / Terimleri: İki oyuncunun ortasında duran oyuncuya “sıçan” denilmektedir.

Oyun Hareketi: Topla oyuncuyu vurma, kaçma, koşma hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Bir kişi “sıçan” seçilir ve diğer iki oyuncunun tam ortasında duru. İki kişi topu birbirlerine atarlar ve “sıçan” bu topu yakalamaya çalışır. Topu yakalarsa sıçan olmaktan kurtulur ve nu sefer topu kaptıran yeni sıçan olur.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir, yaklaşık 1 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: Bu oyun Azerbaycan’da “Ortada Galdı” ismiyle oynanmaktadır.

143

Oynanış Biçimi ve Amacı: İki kişi karşılıklı dururlar. “Sıçan” olan oyuncu, tam ortalarında durur. İki kişi birbirlerine sürekli olarak topu atarlar ve ortadaki “sıçan” bu topu kapmaya çalışır. Eğer yakalayabilirse topu kaptıran kişi yeni “sıçan” olur ve ortaya geçer.

Oyun Kazanımları: Vücut kompozisyonu, kas dayanıklılığı, yer değiştirme, dengeleme ve Nesne Kontrolü Gerektiren strateji ve taktik uygulama becerisini geliştirir.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 11

*

¹⁴³ M. Özhan;, M. Muradoğlu. *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*. Kültür Bakanlığı Yayınları: 1906 Ankara. 1997, s. 32.

O.35. LADES OYUNU

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 2 kişi

Oyun Alanı (Mekan): Dış / iç mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Tavuğun lades kemiği

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Haşlanmış tavuktan lades kemikleri ayrılarak “lades tutuşmak” için bekletilir.

Oyun Rolünün Dağıtılması: -

Oyun Formülleri / Terimleri: Tavuğun göğsünden çıkan çatal köprücük kemiğine “lades” denir. İki kişinin tavuğun lades kemiğini aynı anda tutarak çekip kırmasına ve bahse girmesine “lades tutuşmak” denir. Bahisteki kişiler birbirlerinin elinden bir nesne alırken “aklımda” der. Bu sözcüğü söylemek unutulursa, nesneyi veren kişi “lades” der. Oyuna başlarken şu sözcük öbekleri kullanılır:

- Nesine?
- Bir külah çiğdemine.
- Ladesim lades olsun mu?
- Olsun.
- Vermezsen ahirette alacağım olsun mu?
- Olsun.
- Yerde ne var?
- Toprak.
- Gökte?
- Bulut.
- Sen bunu 40 gün unut.

Oyun Hareketi: Şaşırtma, uyanıklık, odaklanma, bahis hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Lades tutuştuktan sonra, diğer oyuncuya nesne verilirken, nesneyi alan oyuncu “aklımda” demelidir. Bu kelimeyi söylemeyi unutunca nesneyi veren kişi “lades” der ve oyunu kazanır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanır. Genellikle birkaç saat ya da birkaç gün/hafta sürebilir. Her iki oyuncunun azmine bağlıdır. Yörede bu oyunun bazı kişilerce yıllarca sürdüğü rivayet edilse de genellikle ortalama birkaç hafta içinde oyun son bulur.

Ceza ve Ödül: Lades tutuşurken iki kişi aralarında bir bahse girer. Oyunun kazanılması durumunda bahse girdikleri eşya ödül olarak kazanılır.

Oyunun Eş Metinleri:-

Oynanış Biçimi ve Amacı: Lades tutuşacak iki oyuncu, lades kemiğini aynı anda tutarak, yukarıda “Oyun Formülleri/ Terimleri” bölümünde belirtilen sözcük öbeklerini soru-cevap

Oyun Kazanımları: “Nesne Kontrolü Gerektiren” strateji ve taktik uygulama beceri gelişime katkı sağlar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 7

*

O.36. DÜĞME FIRILDAĞI

Oyuncular: Kız- erkek

Yaş: 7 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 2 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): İç Mekan/ Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Büyük bir düğme ve ip

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Dört delikli büyükçe bir elbise ya da palto düğmesinin çaprazlama olarak iki deliğinden ip geçirilerek ucu bağlanır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Her oyuncu kendi düğmesi ile fırılдаğını yapar ve döndürmeye başlar.

Oyun Formülleri / Terimleri: Düğme dönerken vız vız diye ses çıkardığı için, bu fırılдаğa vız vız da denilmektedir.

Oyun Hareketi: iki elin iki parmağı ile ipi gerdirme ve gevşetme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: İpi koparmadan en uzun süre fırılдаğı döndüren ve daha çok ses çıkaran oyuncu başarılı sayılır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim, sabah, öğlen, akşam oynanabilir. Yarım saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: vız vız

Oynanış Biçimi ve Amacı: Düğme içinden geçen ipin iki tarafı, her iki elin işaret parmağı veya başparmak arsına geçirilir. Düğme orta yere denk getirilir. İp ileri doğru düğmeye iki üç tur attıracak şekilde döndürülür. İki el, birbirine yaklaştırılıp uzaklaştırılarak bu düğmenin dönme hareketi sürekli hale getirilmiş olur. Düğme dönerken dönme hızına göre ince bir ses olan ‘vızzzz’ sesini çıkarır.

Oyun Kazanımları: El- göz- zihin koordinasyon becerisini geliştirir.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 8

*

O.37. KURT KUZU

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: Sayı sınırlaması yoktur. 15-20 kişiyle oynanabilir.

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Bir oyuncu “kurt”, bir oyuncu “kuzu” olarak seçilir. Diğer tüm oyuncular gruplaşarak el ele tutuşarak daire bir alan yani “tarla” oluştururlar. Her tarlanın içinde bir oyuncu ortada durarak “kuzu” rolünde olur. Yani oyun başlangıcında 1 adet “kurt”, 1 adet “kuzu” seçilmiş durumdayken, oyuncular kaç tane tarla oluşturduysa o kadar “kuzu”, tarlanın içinde bulunmak zorundadır.

Oyun Formülleri / Terimleri: Kovalayan kişiye “kurt”, kaçan kişiye “kuzu” denir. Çocukların el ele tutuşarak oluşturdukları daire alan ise “tarla” denmektedir.

Oyun Hareketi: Koşma, kovalamaca hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Tarlaların içinde yalnızca bir kuzu (bir oyuncu) olabilir. Bir kuzu saklanmak için tarlanın içine girdiğinde kuzu rolündeki diğer oyuncu o tarladan çıkmak zorundadır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim, yaklaşık 2 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: Bu oyun, Gagauz çocuk oyunlarından “Kuluçka” adlı oyuna benzemektedir.¹⁴⁴ Kuluçka oyununda, “kedi” rolündeki oyuncu, kuluçkadan çıkan “civciv” rolündeki oyuncuları yakalamaya çalışmaktadır. Bu oyun, “Hırsız-Polis” adlı oyuna da benzemektedir. Başlangıçta bir “polis”, bir “hırsız” seçilir. Diğer kişiler de “vatandaş” rolündedir. Polis, hırsız; hırsız da vatandaşları yakalamaya çalışır.

Oynanış Biçimi ve Amacı: Oyuna başlamadan önce iki oyuncu seçilir. Biri kurt, biri ise kuzu rolündedir. Diğer oyuncular da üçerli, dörderli gruplar şeklinde el ele tutuşarak daire alanlar oluşturur. Bu alanlara “tarla” denir. Her tarlanın içinde o gruptan bir kişi “kuzu” rolünde yerleşir. Kurt rolündeki kişi başıboş olan, yani hiçbir tarlanın içinde olmayan kuzuyu yakalamaya çalışır. Kuzu, tarlanın içinde güvendedir ve bu alandayken ebelenemez ve yakalanamaz. Ancak bir tarlanın içinde yalnız bir kuzu bulunabilir. Yani tarlanın kendi kuzusu tarladan çıkınca ancak başka bir kuzu tarlaya girebilir.

Oyun Kazanımları: Yer değiştirme, dengeleme ve nesne kontrolü gerektiren strateji ve taktik uygulama beceri gelişimine katkı sağlar.

Notlar: Hiç yakalanmamak için kendi tarlasından dışarı çıkmayan kuzu rolündeki oyunculara “oyunbozan” gözü ile bakılır. Sürekli tarlalar arasında gezinmek ve bu esnada kurda yakalanmamayı başarmak gereklidir.

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 7

*

O.38. EL EL EPENEK

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 5 ve üzeri

Oyuncu sayısı: En az 2

Oyun Alanı (Mekan): İç Mekan / Dış Mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Oyuncuların parmakları.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Tekerleme hep bir ağızdan söylenir. Bir kişi kendi parmağı ile bütün oyuncuların parmaklarını sayışma hareketi yapar.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyun esnasında şu tekerleme söylenir:

¹⁴⁴ R. Uçkun, “Gagauz Çocuk Oyunlarında Arkaik Unsurlar.” *VII. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi*, Gaziantep: T.C. Kültür Bakanlığı, 2006.

El el epenek

Elden çıkan toparlak

Toparlağın yarısı

Amcamın karısı

Peynir ekmek vermedi

Al şunu çıkar şunu

Tekerlemenin son hecesine denk gelen parmağın içe doğru kıvrılmasına ‘parmağın bitmesi’ denir. “*Kimin parmakları en son biterse, o oyuncu kazanır.*”(Bkz. Kaynak Kişi: 11)

Oyun Hareketi: Parmaklarla sayışma şeklindedir.

Oyun Kuralları: Her oyuncu 10 parmağını (iki elini) kullanmak zorundadır. Tekerlemenin her hecesi, bir parmağa denk gelecek biçimde sayışma yapılır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir. Yaklaşık 20 dakika sürer.

Ceza ve Ödül: Bu oyunda ebe olmak kaybetmek anlamına gelir. Parmakları önce biten kişi, ebe olur ve kaybeder.

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Her oyuncu iki elini yere paralel biçimde parmaklarını açarak konumlandırır. Her oyuncu 10 parmağını açmak zorundadır. Tekerlemenin her hecesi bir parmağa denk gelecek biçimde sayışma yapılır. Son hecenin denk geldiği parmak içe doğru kıvrılır. Kimin elindeki parmakların tümü kıvrılırsa, o kişi ebe olur ve oyundan çıkar. Oyunu kaybeder. Son kalan kişi oyunu kazanır.

Oyun Kazanımları: Sözlü iletişim ve beden dilini kullanabilme gibi sosyal becerilerin gelişimine katkı yapar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi: 11

*

O.39. AÇ KAPIYI BEZİRGANBAŞI

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: En az 6

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: İki oyuncu ebe seçilir. Her ikisi kendine hayvan, bitki, meyve veya sebze isimlerinden birini seçer.

Oyun Formülleri / Terimleri: İki ebenin ellerini birleştirip havaya kaldırmasıyla oluşturan şekle “kapı” denir. Oyuncular iki ebenin elleriyle oluşturdıkları kapının içinden geçerken şu şarkıyı söylerler:

Aç kapıyı Bezirganbaşı Bezirganbaşı

Hapı hakkı ne alırsın, ne verirsın

Arkamdaki yadigar olsun, yadigar olsun

Kapıdan son geçen üç oyuncudan ilki geçerken “Bir sıçan” ikincisi geçerken “iki sıçan” denilmektedir. Üçüncü geçerken “Üçte kapana kapan” denerek üçüncü oyuncu kapının içine kısıtılır.

Oyun Hareketi: İtme, çekme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Oyun başlangıcında el ele tutuşarak “kapı” oluşturacak iki oyuncunun seçtiği nesnelerin ne olduğunu diğer oyuncular bilmemelidir. Adil bir seçim olması için ebeler, “kapana” kısırdıkları oyuncuya fısıltı ile o nesneleri sorarlar. Bu esnada diğer oyuncular duymaz. Her oyuncu kendi sırası gelince hangi nesnenin hangi kişiye ait olduğunu öğrenmelidir.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir, yaklaşık bir saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: Bu oyun, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyetinde, Kapucu Baş Aş Kapuyu” ismiyle oynanmaktadır.

Oynanış Biçimi ve Amacı: İki oyuncu ebe seçilir ve aralarında bir meyve, sebze, bitki ya da hayvan ismi kararlaştırılır. Bu iki oyuncunun birbirlerinin ellerini tutarak havaya kaldırmasıyla oluşan şekle “kapı” denir. Diğer oyuncular başlarını eğerek bu kapının altından geçerler. Bu esnada “Oyun Formülleri” bölümünde sözleri belirtilen şarkı söylenir. Kapıdan son geçen üç oyuncudan ilki geçerken “Bir sıçan” ikincisi geçerken “iki sıçan” Üçüncü geçerken “Üçte kapana kapan” denerek üçüncü oyuncu kapının içine kısıtılır. Kapana kısıtılan oyuncuya, kapı olan kişiler oyun başında kararlaştırdıkları nesneyi sorarlar. Örneğin “selvi mi, çam mı?” şeklindeki soruya oyuncu bir tanesini

seçerek cevap verir. Bu şekilde tüm oyuncular, ismini ya “çam” seçen oyuncunun arkasına, ya da “selvi” seçen oyuncunun arkasına sıralanırlar. Tüm oyuncular kapıdan bu şekilde geçtikten ve seçimlerini yaptıktan sonra, her iki takım arasında bir çekişme başlar. Tam ortaya bir çizgi çizilir. Her iki takımın “kapı”yı oluşturan oyuncu ayaklarını bu çizgiye koyar. Diğer oyuncular ebenin arkasına birbirlerinin bellerinden tutarak çekmeye başlarlar. Karşı takım oyuncularını bu çizgiden geçirebilen takım oyunu kazanır.

Oyun Kazanımları: İşbirliği yapma, vücut bölümlerini kullanabilme, oyun arkadaşlarına değer verme ve kurallara uyma becerisi, duygu ve düşüncelerini ifade ederek iletişim kurma beceri gelişimine katkıda bulunur.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 10

*

O.40. EVCİLİK

Oyuncular: Genellikle kızlar

Yaş: 5 ve üzeri

Oyuncu sayısı: Sayı kısıtlaması yoktur.

Oyun Alanı (Mekan): İç mekan / Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Çevrede bulunan her türlü malzeme ile oynanabilir. Evde bulunan çeşitli eşyalar ile oynanabilir.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Bir kişi anne, bir kişi baba, bir kişi de çocuk rolünü üstlenir. Diğer kişiler “komşu” rolündedir, ailenin diğer fertleri ya da çeşitli meslek gruplarına ait roller alabilirler.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyun, ev ve aile hayatına dair toplumsal izler taşıdığı için “evcilik” ismini almaktadır. Günlük hayatta kullanılan her türlü sözcük ve konuşma kalıplarını içerir.

Oyun Hareketi: Günlük yaşamda kullanılan her türlü hareketin taklit niteliğindeki hareketleri kullanılır.

Oyun Kuralları: Oyuncular, oyun başlamadan önce aldıkları role uygun olarak hareket etmek, günlük işleri ya da görevleri yerine getirmekle yükümlüdür.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir, yaklaşık 1-2 saat sürebilir.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Çocuklar oyun boyunca kendi rollerini ve rollerinin getirdiği davranış biçimlerine uygun olarak hareket ederler. Bir kişi anne, bir kişi baba, bir kişi de çocuk rolünü üstlenir. Diğer kişiler “komşu” rolündedir, ailenin diğer fertleri ya da çeşitli meslek gruplarına ait roller alabilirler. Örneğin sabah baba işe gider, anne ise çocuklarıyla birlikte yemek yapar ya da komşu ziyaretine gider. Bu esnada günlük hayatta hangi sözcük öbekleri kullanılıyorsa çocuklar aslına uygun olarak bunları taklit ederler. Seferihisar’da asma yaprakları ile evcilik oynayan kız çocuklarına rastlanmıştır. (Bkz. Resim 44)

Oyun Kazanımları: Rol yapabilme, yetişkinleri taklit edebilme, sorumluluk taşıma becerisi ve Sosyal Olayları ve Çevreyi Anlayabilme becerilerinin gelişimine katkı yapar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 13

*

O.41. MENEKŞE MENEKŞE

Oyuncular: Kız-erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 6 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Oyuncular eşit sayıda olacak şekilde iki takıma ayrılır.

Oyun Formülleri / Terimleri: Her takım, kendi oyuncularından birini karşı takıma, zincirlerini kırmak amacı ile gönderir. Bu esnada şu sözcük öbekleri kullanılır:

-Ey menekşe menekşe, bizden size kim düşe?

-Kerim düşe!

Her takımın oyuncularını tek sıra halinde durarak el ele tutuŖur. Buna “zincir” denir. Karşı takımdan seçilen bir oyuncunun ellerin arasından hızla koşarak iki eli açmasına “zinciri kırmak” denir.

Oyun Hareketi: Koşma, atlama, sıçrama, kişisel ve takım olarak stratejik taktik belirleme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Her iki takımın oyuncu sayıları başlangıçta eşit olmalıdır. Her takımdan sürekli olarak bir oyuncu karşı tarafa, “zinciri kırmak” amacıyla gönderilir. Zinciri kırabilen oyuncu, takımına karşı takımdan bir oyuncu kazandırır. Zinciri kıramayan oyuncu karşı takıma geçer.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir, yaklaşık 1 saat sürer.

Ceza ve Ödül: Oyun içi cezalar vardır. Karşı takımın zincirini kırmayı başaramayan oyuncu karşı takıma geçer. Eşit oyuncu sayısı ile başlanan oyunda, oyun sonunda oyuncu sayısı en çok olan takım kazanır.

Oyunun Eş Metinleri: Türkiye’de ‘Menekşe Menekşe’ adıyla oynanan oyun, Kırgızistan’da ‘Ak Terek Gök Terek’¹⁴⁵ adıyla, Türkmenistan’da ‘Ay Terek, Kün Gerek’¹⁴⁶ adıyla oynanmaktadır. Doğu Türkistan’da “Ak tirek, kök tirek, Bizdin sizge kim kirek?” tekerlemesi kullanılırken, Azerbaycan’da ‘Benövşe Benövşe Bizden size kim düşe? Soru sözcükleri kullanılmaktadır.

Oynanış Biçimi ve Amacı: Oyuncular iki gruba ayrılır. Her iki grubun oyuncu sayısının eşit olmasına dikkat edilir. Oyuncular karşılıklı olarak bir çizgi halinde el ele tutuŖur. Bir takımın oyuncularını ellerini kaldırıp indirerek diğerk takım oyuncularına, Seferihisar’da “Ey menekşe menekşe, bizden size kim düşe? Derken, Kırgızistan’da ise “Ak terek, gök terek, bizden sizge kim gerek?”¹⁴⁷ Demektedir. Karşı takım bir oyuncu seçerek, Türkiye’de doğrudan oyuncuyu kendi ismiyle çağırır. Örneğin Seferihisar’da ‘Kerim düşer!’ diyerek çağırıldığı görölmüştür. Kırgızistan’da ise, “Ketirekey Kerimbek, kelsin bizge tezirek” (Kısa boylu Kerimbek, gelsin bize çabucak) diyerek çağırır. Seçilen kişi, karşı takımdan kimlerin arasına gireceğini tasarlayarak onlara doğru koşar. Elleri birleştirip el ele tutuŖan iki kişi arasından geçmeye çalışır. Geçebilirse her iki

¹⁴⁵ E. Taşbaş, A. Maratkızı. “Kırgız Ulusal Oyunları.” Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, S. 1, Ocak 2010, s. 222.

¹⁴⁶ M. Özhan, M. Muradoğlu. Age. s. 129.

¹⁴⁷ M. Özhan, M. Muradoğlu. Age. s. 222.

kişiyi de alıp kendi takımına katar. Geçemezse karşı takıma geçer. Takımların amacı oyuncu sayısını arttırmaktır. Takımlardan birinde tek kişi kalıncaya kadar oyun devam eder. Eğer oyun herhangi bir anda kesilmek istenirse, o sırada oyuncu sayısı en çok olan takım oyunu kazanmış sayılır.

Oyun Kazanımları: Bu oyun, bireysel ve takım stratejisi geliştirmek¹⁴⁸, sorumluluk vermek, istenilen hedefe ulaşabilmek için yaratıcı taktik geliştirmek, işbirliği yapmak, özgüven geliştirmek, ikna ederek sözlü iletişim kurma, kendini izlemek ve değerlendirmek, çeviklik, göz-kas-zihin koordinasyon geliştirmek, öfke kontrolünü beceri gelişimine katkı sağlamaktadır. Bu oyunların çocuklarda, bireysel ve takım stratejisi geliştirme becerisi¹⁴⁹ istenilen hedefe ulaşabilmek için yaratıcı taktik geliştirme, işbirliği yapma, özgüven geliştirme becerisi, ikna ederek sözlü iletişim becerisi, sorumluluk, kendini izleme ve değerlendirme, çeviklik, göz-kas-zihin koordinasyon geliştirme becerisi, öfke kontrolü gibi becerilerin gelişimine yaptıkları katkı sağlar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 13

*

O.42. İP ATLAMA

Oyuncular: Cinsiyet farkı gözetilmez, genellikle kızların tercih ettiği bir oyundur.

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: Tek başına ya da grup halinde oynanabilir.

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): İp

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Tek kişi ip atlayacaksa, ip boyunun oyuncunun kendi boyundan biraz uzun olması yeterlidir. İpi ideal uzunluğa getirmek için, ipin her iki ucundan tutularak yere sarkıtılır ve orta noktada tek ayakla üzerine basılır. İki el geriye doğru esnetilir ve bel hizasına gelecek şekilde ipin boyu ayarlanır. Bu şekilde tek

¹⁴⁸ Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı 1.-4.Sınıflar, T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, Ankara, 2012, s.47

¹⁴⁹ Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı... s.47

kiři ip atlayabilir. Eęer iki kiři ipi evirecek ve birden ok kiři atlayacaksa ipin boyu daha uzun řekilde ayarlanmalıdır.

Oyun Rolünün Daęıtılması: -

Oyun Form  lleri / Terimleri: İpi  ne doęru evirerek ip yere deędięi anda zıplamaya, “ip atlamak” denir.

Oyun Hareketi: Atlama, sıçrama, sekme hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Deęiřik atlama biimleri vardır. İp geriye doęru evrilerek atlanabilir. Kollar, apraz ve d z tutularak ip atlanabilir. İpin her evriliřinde bir saę bir sol ayakla atlanabilir. Ayaklar iki kez yere basabilir, ya da tek ayak st nde atlanabilir.

Oyun Zamanı ve S resi: Her mevsim oynanır, yaklařık yarım saat s rebilir.

Ceza ve  d l: Birden fazla kiřiyle oynandıęı durumlarda, ipin  zerine basan, ipe takılan oyuncu ceza olarak oyundan ıkar.

Oyunun Eř Metinleri: -

Oynanış Biimi ve Amacı: Tek kiři oynanabildięi gibi grup řeklinde de oynanabilmektedir. İpi ideal uzunluęa getirmek iin, ipin her iki ucundan tutularak yere sarkıtılır ve orta noktada tek ayakla  zerine basılır. İki el geriye doęru esnetilir ve bel hizasına gelecek řekilde ipin boyu ayarlanır. Bu řekilde tek kiři ip atlayabilir. Eęer iki kiři ipi evirecek ve birden ok kiři atlayacaksa ipin boyu daha uzun řekilde ayarlanmalıdır.

Oyun Kazanımları: Atlama, sıçrama, nesne kontrol  gerektiren yer deęiřtirme beceri geliřimine katkı saęlar.

Notlar: -

Kaynak Kiři: Bkz. Kaynak Kiři 1

*

O.43. BALIK AęI

Oyuncular: Kız- erkek karıřık

Yař: 8 ve  zeri

Oyuncu sayısı: Sayı sınırı yoktur. 6 kiřiden fazla olursa daha eęlenceli olur.

Oyun Alanı (Mek n): Dıř mek n

Oyun Araları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Aralarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Kura ile ya da sayışma yöntemi ile iki kişi seçilir. Bu oyuncular el ele tutuşarak “balık ağı”nı oluşturur. Diğer oyuncular “balık” rolündedir.

Oyun Formülleri / Terimleri: El ele tutuşan oyunculara “balık ağı” denir. Diğer tüm oyunculara “balık” denmektedir.

Oyun Hareketi: Koşma, kaçma, kovalamaca hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Balık ağını oluşturan kişiler el ele tutuşur ve ellerini hiç bırakmamak zorundadır. Bu grubun her iki ucundaki iki kişi boşta olan tek elleriyle “balık” rolündeki oyunculara dokunarak onları “balık ağı”nın içine çekmeye çalışırlar. Böylece balık ağı sürekli büyümektedir. Balıklar ağa yakalanmamaya çalışır. El ele tutuşan kişilerin altından geçerek kaçmaya çalışmak yasaktır. El ele tutuşan grubun her iki uçtaki kişisi birleşerek balıkları kısıtıp dokunarak yakalayabilirler.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir. Oyun, yaklaşık 1 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Oyun başlangıcında iki kişi belirlenir. Bu iki kişi el ele tutuşarak balık ağını oluşturur. El ele tutuşan iki kişinin tek elleri boştaadır. Boşta olan elleriyle diğer oyuncuları yani balıkları yakalamaya çalışırlar. Balık rolündeki oyuncuya dokunmak, o kişiyi balık ağına çekmek için yeterlidir. Dokunduğu oyuncu balık ağına katılır ve ağ 3 kişiden oluşan bir ağa dönüşür. Her iki uçtaki oyuncular balıklara aynı şekilde dokunmaya çalışır. Ağdaki kişi sayısı arttıkça, oyun güç bir hal alır. Çünkü balık ağını oluşturan kişiler birbirlerinin elini hiç bırakamaz ve birbirlerinden kopamaz. Dolayısıyla ağın içindeki tüm oyuncular aynı yöne doğru hareket etmek ve koşturmak zorundadır. Tüm balıklar yakalanınca oyun biter.

Oyun Kazanımları: Eğlenebilme, duygu yönetimi, öfke kontrolü, atlama, sıçrama, koşma, dinamik denge vb. yer değiştirme beceri gelişimine katkı sağlar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 6

*

O.44. ŞİŞ Mİ KUŞ MU?

Oyuncular: Kız-erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 2

Oyun Alanı (Mekan): İç Mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Madeni para, 25 kuruş

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: -

Oyun Formülleri / Terimleri: İki kişinin arasındaki bahsi belirlemek için “şiş mi kuş mu?” diyerek 25 kuruş atılır. 1960lı yıllarda 25 kuruşun bir yüzünde sırtında mermi taşıyan bir kadın figürü yer almaktaydı. Madeni paranın bu yüzüne “kuş” denilmektedir. Diğer tarafa ise “şiş” denilmektedir.

Oyun Hareketi: Bir bahis oyunudur. Madeni parayı havaya fırlatıp tutma hareketi vardır.

Oyun Kuralları: İki oyuncu kendi aralarında bahse girer. Örneğin, “bir külah dondurmasına” şeklinde bahis tutulur. Oyun sonunda kaybeden kişi bahis tutulurken kararlaştırılan nesneyi oyuncuya vermelidir.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanır. Yirmi dakika sürebilir.

Ceza ve Ödül: Oyunu kazanan kişi oyun başlangıcında bahse girilen nesneyi ödül olarak kazanır.

Oyunun Eş Metinleri:-

Oynanış Biçimi ve Amacı: İki kişi bahse girer. Örneğin, “bir külah dondurmasına” şeklinde bahis tutulur. “Şiş mi, kuş mu?” Diye sorularak madeni 25 kuruş havaya fırlatılır ve tek el ile tutulup diğer elin üzerinde bakılır. Madeni paranın, sırtında mermi taşıyan kadın figürü olan tarafına “kuş”, diğer tarafına ise “şiş” denir. Kişinin verdiği cevap ile madeni paranın gelen yüzü aynı olursa kişi bahsi kazanır.

Oyun Kazanımları: Eğlenebilme becerisini geliştirir. Kuşaklar arası iletişimi geliştirir.

Notlar: Genellikle ailenin büyükleriyle birlikte oynanan bir oyundur. Torunlar, babalar ve dedeler bir aradayken oynanır.

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 10

*

O.45. YILDIZ FALI OYUNU

Oyuncular: Genellikle Kızlar (Cinsiyet farkı gözetilmez)

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: Sınır yoktur.

Oyun Alanı (Mekan): Dış Mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Yıldızlar (havanın açık olduğu, yıldızların gözüktüğü gecelerde oynanır.)

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: -

Oyun Formülleri / Terimleri: -

Oyun Hareketi: Gökyüzüne bakarak yıldızları sayma şeklindedir.

Oyun Kuralları: Her oyuncu, gökyüzüne bakar ve 9 adet yıldız seçerek sayar. Ardışık 9 gecede oynamak zorundadır. Yani 9 gece boyunca 9 adet yıldız saymak zorunludur. Eğer oyuna başlanıldığından itibaren sözgelimi 4. gecede hava bulutlanır ve hiçbir yıldız gözükmez ise, yani yıldız sayılamaz ise oyun bozulur ve tekrar 1. gecedan saymaya başlanır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Oyun genellikle yaz mevsiminde geceleri oynanır. Havanın açık olduğu, yıldızların gözükmediği geceler oynanır. Oyun, ardışık 9 gece boyunca sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Her oyuncu, gökyüzüne bakar ve 9 adet yıldız seçerek sayar. Ardışık 9 gece boyunca aynı işlem tekrarlanır. Dokuzuncu gecenin sonunda, her oyuncu gökyüzünde toplamda 81 tane yıldız seçerek saymış olur. Bu işlemi tamamlayanlar bir dilek tutar ve dileklerinin gerçekleştiğine inanırlar. Çocuklar, dileklerinin gerçekleştiği gün, tekrar oyuna başlarlar.

Oyun Kazanımları: Eğlenebilme, duygu kontrolü, sorumluluk taşıma becerilerinin gelişimine katkıda bulunur.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 6

*

O.46. YERDEN YÜKSEK

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 5 ve üzeri

Oyuncu sayısı: En az 3. Kalabalık oynanırsa daha hareketli olur.

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan / İç mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Bir ebe seçilir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Ebenin “yerden yüksek” demesiyle oyun başlar yani oyuncular kaçmaya ve ebelenmemek için kaldırım, masanın üzeri, ağacın tepesi gibi yerden yüksek bir noktaya çıkmaya çalışırlar. Oyun ismini bu hareketten almıştır.

Oyun Hareketi: Kaçma- kovalamaca- koşma hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Ebe, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe, ayakları yerden yüksekte olan oyuncuları ebeleyemez.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanır, yaklaşık 1 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Bir ebe seçilir. Ebenin komutuyla oyun başlar. Diğer oyuncular kaçmaya, ebe ise onları yakalamaya çalışır. Ebenin dokunduğu oyuncu yeni ebe olur. Yalnız yerden yüksekteki oyunculara ebe dokunamaz. Bu yüzden oyuncular kaldırım taşına, kayaya, ağacın tepesine vb. yerden yüksek alanlara çıkmaya çalışırlar. Uzun süre yüksek noktada kalıp hiç kıpırdamamak kural dışıdır.

Oyun Kazanımları: Dengede durma, dengeleme, atlama, sıçrama, koşma gibi yer değiştirme becerileri, vücut kompozisyonu, alan farkındalığı, eğlenebilme becerilerinin gelişimine katkı sağlar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 11

*

O.47. ARAPSAÇI

Oyuncular: Kız- Erkek karışık

Yaş: 5-9

Oyuncu sayısı: 3-10

Oyun Alanı (Mekan): İç mekan

Oyun Araçları (Malzeme): İp (örgüde kullanılan bir top yumak)

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: -

Oyun Formülleri / Terimleri: Yumak şeklindeki ip, sırası ile oyunculara atılınca ve oyuncular ipin bir ucunu bırakmayıp yumağı başka bir oyuncuya atınca yumak oldukça karışık bir hal alır. Buna “arapsacı” denilir.

Oyun Hareketi: Atma, tutma hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Yumak sırasıyla oyunculara atılır. Sonunda çözebilmek için en son yumak atlan kişiden başlanarak ilk başa doğru atmak gereklidir.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanır, yaklaşık 2 saat sürer.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri: -

Oynanış Biçimi ve Amacı: Oyuncular daire biçiminde yere oturur. Sayışma tekerlemesi sonucu seçilen ebe, bir top yumağı, ipin ucu kendisinde kalacak şekilde bir arkadaşına fırlatarak oyunu başlatır. Yumağı tutan oyuncu da, yumak ve ipin bulunduğu noktadan, yani yakaladığı noktadaki ipi eliyle tutar ve yumağı bir başka arkadaşına atar. Bütün yumak bitinceye kadar bu işlem tekrarlanır. Böylelikle ipler birbirine karışır. Bir çeşit düğüm halini alır. Oyunun esas kısmı, bu düğümü çözmeye çalışmakla başlar. Bu eğlenceli bir kısımdır. En son atan kişiye tekrar atılarak, başlangıç noktasına geri dönmeye çalışılır. Doğru hamleler yapılmazsa, düğüm çözüleceği yerde, daha çok karışır.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 11

*

O.48. BEŞ TAŞ

Oyuncular: Kız- erkek karışık

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 2

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Misket büyüklüğünde 5 taş.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: Oyuna ilk önce başlama hakkı kazanan oyuncu 5 adet taşı düz bir zemine saçarak oyunu başlatır.

Oyun Rolünün Dağıtılması: Kura ya da sayışma ile hangi oyuncunun başlayacağı belirlenir.

Oyun Formülleri / Terimleri: Oyunun son hamlesi olan 5 taş birden havaya atılıp tutulunca, bu sefer sıra “köprü”ye gelir. Başparmak ve işaret parmağın yere değmesi sonucu oluşan şekle “köprü” denilir. Oyuncu 5 taşı da tamamlayınca köprüden sırasıyla taşları geçirmeye çalışır.

Oyun Hareketi: Taşları havaya atıp birer, ikişer, üçer, dörder şekilde yakalama hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Oyun sırasında ilk aşamada taşlar birer birer toplanır. İkinci aşamada ikişer ikişer, üçüncü aşamada tek seferde üç taş ve bir taş, dördüncü seferde dört taş birden toplanır. Köprü aşamasına gelince, havaya atılan taş yere düşmeden yerdeki taşlar işaret parmak ile vurularak köprüden geçirilmelidir. Tüm bu aşamalar bitince oyuncu beş taşı birden havaya atıp hepsini elinin tersiyle tutar ve oyun son bulur. Taşları toplarken hata yapan, yanlış sayıda taş alan, taşları düşüren oyun sırasını rakip oyuncuya devretmek durumunda kalır. Tüm aşamaları ilk önce tamamlayan oyuncu oyunu kazanır.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir. Yaklaşık yarım saat sürebilir.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri:-

Oynanış Biçimi ve Amacı: Kura çekerek ya da sayışma sonucu kimin oyuna başlayacağını belirlemenin ardından, ilk oyuncu taşları yere saçar. İçlerinden birini alır ve havaya atar. Havadaki taş yere düşmeden yerden bir taş daha alır. İlk taşı avucunda tutarak yerden bir taş daha havaya atar ve yine düşmeden yerden bir taş alır. Bu şekilde tüm taşlara aynı işlemi uygular. İkinci turda, oyuncu bir taşı havaya attığında yerden iki taş almalıdır. İkişer ikişer taşları toplar. Üçüncü turda bir attığında üç taş, bir attığında ise sona kalan tek taşı tutar. Son atışında ise yerdeki dört taşı birden tutmalıdır. En sonda ise tek eliyle “köprü” kurarak bir taşı havaya atar, bu sırada diğer taşları tek tek köprüden geçirmek zorundadır. Bu işlemi havaya attığı taş yere düşmeden

tamamlaması gerekir. Oyunun en sonunda oyuncu beş taşı birden havaya atar ve elinin tersiyle tutar ve oyun son bulur. Her hangi bir bölümde taşları düşürür, ya da yanlış sayıda taş toplarsa, oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Oyun sırası tekrardan aynı kişiye geldiğinde kaldığı bölümden başlayabilir. Oyunun tüm bu aşamalarını ilk önce bitiren kazanır.

Oyun Kazanımları: Nesne kontrol becerisi, yer değiştirme, hareket becerisi, odaklanma, el-göz- zihin koordinasyon becerisi, kurallara uyma becerisi, özgüven geliştirme beceri gelişimine katkı sağlar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 14

*

O.49. BİRDİR BİR

Oyuncular: Genellikle erkekler

Yaş: 8 ve üzeri

Oyuncu sayısı: 5 ve üzeri

Oyun Alanı (Mekan): Dış mekan

Oyun Araçları (Malzeme): Malzeme yoktur.

Oyun Araçlarının Hazırlanması: -

Oyun Rolünün Dağıtılması: Bir kişi ebe olur ve belinden öne doğru eğilir.

Oyun Formülleri / Terimleri:

“Birdir bir

İkidir iki, olur tilki,

Üçtür üç, yapması güç,

Dörttür dört, kuş gibi öt,

Beştir beş, aldım bir eş,

Altıdır altı, yapsam kahvaltı,

Yedim yedi, elim sırtına değdi,

Sekizim seksek,

Dokuzum durak”

Oyun Hareketi: Atlama, sıçrama hareketi vardır.

Oyun Kuralları: Oyuncular, sırasıyla eğilmiş olan oyuncunun üzerinden atlar. Bu atlayış, ayaklarını iki yana doğru açarak gerçekleşir. Atlayan kişi, ellerini ebenin sırtına bastırarak destek alır. Atladıktan sonra yere düşen oyuncu, “yanmış” sayılır ve ebe olur.

Oyun Zamanı ve Süresi: Her mevsim oynanabilir. Yaklaşık 1 saat sürebilir.

Ceza ve Ödül: -

Oyunun Eş Metinleri:-

Oynanış Biçimi ve Amacı: Oyunun başında bir ebe seçilir. Ebe, eğilir ve ellerini dizlerinin üstüne koyar. Oyuncular, sırasıyla eğilmiş olan oyuncunun üzerinden atlar. Bu atlayış, ayaklarını iki yana doğru açarak gerçekleşir. Atlayan kişi, ellerini ebenin sırtına bastırarak destek alır. Atladıktan sonra yere düşen oyuncu, “yanmış” sayılır ve ebe olur. Atlayış esnasında her oyuncu ‘Birbir Bir’ tekerlemesinin bir dizesini söyler. Tekerlemenin adından gelmektedir. Oyuncular sırasıyla atlayış gerçekleştiği için, her biri atlarken bir nevi sayım yaparlar. Birdirbir, ikidir iki vb. Kaç oyuncu varsa, tekerleme o kadar uzatılabilir ya da kısaltılabilir.

Oyun Kazanımları: Vücut kompozisyonu, kas dayanıklılığı becerisinin gelişimine katkı yapar.

Notlar: -

Kaynak Kişi: Bkz. Kaynak Kişi 14

O.50. ATEŞ OYUNLARI

İlkbahar ve yaz aylarında düğünlerin artmasıyla keşkek, et yemeği, nohutlu pilav gibi yiyeceklerin pişirilip köy halkına dağıtılması için önce odunlar toplanır, dizilir, kırılır ve yakılır. 7’den 70’e herkesin toplandığı bu düğün hazırlığı sırasında ateş yakılır. Belli bir zaman sonra üzerine kazan konur. Bunun yanı sıra, Hıdrellez zamanlarında meydanlarda, toprak alanlarda ateş yakılır. Ateşi görmeye alışmış olan köy çocukları hıdrellez zamanı ateşin üzerinden atlarlar. Ateş üzerinden atlamak başlı başına bir oyundur. Kimi çocuklar tek başına atlar. Bazen el ele tutuşup iki kişi, ya da üç kişi atlarlar. Düğün yemeği ateşi ya da hıdrellez ateşi yakıldığı zaman mahallenin ‘cesur’ olarak anılan 12- 15 yaş arası geç çocukluk dönemi ya da erken delikanlılık dönemindeki kişiler ‘ateş çemberi’ oyunu oynarlar. Bunun için, ucu çengel gibi kıvrılmış uzunca (1 metre) bir tel çubuğa ihtiyaç vardır. Buradan tutarak diğer ucuna batırılmış sünger, mukavva parçasını ateşe tutarlar. Böylelikle bir ucu yanan bir tel

ubuęa sahip olurlar. Bu ubuęu kıvrık olan kısımdan tutarak tam tur (180 derece) havada dndrrlr. Genellikle gece vakti yapılan bu oyunda, ocuęun dndrdę ateş, bir daire biimde gzkr. Ateşten bir ember oluőmuő olur. Bu konuda usta olan ocuklar, iki eliyle iki ember dndrrlr.

Bir baőka ateş oyunu ise, ‘atapat’ , ‘torpil’ ya da ‘kız kaıran’ olarak bilinir. Yine ‘tehlikeli’ oyunlar arasında yer alır. Genellikle ocuklar, bayramlarda topladıkları harlıklarla bu malzemeleri alırlar. Hepsinin ortak ellięi ucunda bir fitil olması ve ateşle yakılınca patlayan atlayan ses ıkaran malzemeler olmalarıdır. Bu oyunlar erkekler arasında ve zellikle cesaretli erkekler arasında oynanır. Bazı durumlarda niőan alma ve belli hedefe isabet ettirmeye alıőılması durumu sz konusudur.

SONUÇ

Bu tez kapsamında Seferihisar sahasından derlenen geleneksel çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki verilerden ortaya çıkan önemli bir sonuç; oyunların çocukları yaşamın gerektirdiği eylemlere hazırlamakta olduğudur. Çocuk oyun ve oyuncakları halk bilim, toplum bilim, antropoloji gibi çeşitli bilim dalları tarafından öncelikli inceleme alanlarını oluşturmaktadır. Çocuk Folkloru, içinde toplumsal değerleri ve sözlü tarihinin pek çok ögesini barındırır. Çocuk halk kültürü kapsamında genel olarak doğumla başlayan uygulama ve pratikler, kırklama, tuzlama, diş buğdayı, sünnet, çocuk oyunları, oyuncaklar, tekerlemeler, bilmece, yanıltmacalar, ninniler, masallar vs. yer alır. Bu tezde çocuk folklorunun oyun ve oyuncak alanı ile ilgili sözlü kültür ürünlerinin derlenmesi yapılmıştır. Yapılan bu derleme çocuk eğitimi açısından değerlendirilmiştir. Bu tezin bulgularından birisi de anasınıfından başlayarak her yaştaki çocuğa geleneksel kültür değerlerinin aileye, eğitimciye, öğretmene önemli veriler ortaya çıkarmasıdır. Böylece geleneksel oyunların ve oyuncak yapım bilgilerinin gelecek kuşaklara aktarma imkanı sağlanmıştır.

Araştırma alanı İzmir İlinin Seferihisar ilçesidir. Seferihisar'ın merkezi, kuzey, güney, doğu, ve batı bölümünün sahil beldeleri kapsam alanı içindedir. 4 köy ve 7 mahallede derleme çalışması yapılmıştır. Ön görüşme, gözlem, anket çalışması yapılan köyler, Orhanlı, Ulaş, Turgut, Kavakdere köyleri ve Çolak İbrahimbey, Hıdırlık, Camikebir, Turabiye, Sığacık, Bengiler, Mersinalan ve Cumhuriyet mahalleleridir. Video ve fotoğraf makineleri ile derleme yapılan köyler ise, Orhanlı, Ulaş, Kavakdere Köyleri ve Hıdırlık, Camikebir, Sığacık, Turgut'tur.

İlk derleme 17 Temmuz 2014'te Orhanlı Köyünde başlamıştır. 3 gün bu köyde konaklanmıştır. Orhanlı İlkokulu öğrencilerinden 60 öğrenci ile anket ve gözlem çalışması yapılmıştır. Temmuz ayının sonunda Hıdırlık ve Camikebir Mahallelerinde günü birlik ziyaretler gerçekleştirilmiştir. Bu ziyaretler esnasında Şehit Öğretmen Mehmet İzdal ilkokulundan 72 öğrencinin oynadığı oyunlar gözlem yöntemi incelenmiştir. Bu öğrencilerden 25 tane öğrenci ile katılımcı gözlemci yöntemi ile oyunlar oynanarak oyun kuralları ve sözlü formelleri öğrenilmiştir. Ağustos ayının ilk haftası Çolak İbrahim Bey Mahallesi ve Turabiye mahallesinde gözlem yapılmış ancak derleme yapılmamıştır. 28 Ağustos'ta Orhanlı Köyüne 2. ziyaret gerçekleştirilmiş ve 2

gün konaklanmıştır. 15 Eylül'de Ulaş Köyünde 3 aile ile derleme çalışması yapılmış, yaklaşık 20 çocuk mahalle aralarında oyun oynarken gözlenmiştir. Eylül ayının sonunda Kavakdere Köyüne gününbirlik gidilmiştir. Ekim ayının ilk Cuma günü, Seferihisar Cuma pazarına ziyaret gerçekleşmiş, İkinci Haftasonu ise Sığacık Pazarına ziyaret gerçekleştirilerek pazarda oyuncak tezgahları ve el yapımı oyuncak üreticileri ile derleme çalışması yapılarak oyuncak konusunda bilgi edinilmiştir. Ekim ayının sonunda Bengiler, Mersinalan ve Cumhuriyet mahallerinde 4 gün konaklama yapılmış, bu esnada gözlem ve görüşme yapılmış ancak video ile derleme çalışması yapılmamıştır. Toplamda 15 kaynak kişi ile derleme yapılmış ve konumuz kapsamındaki 6-12 yaş arası 152 çocuk gözlem yapılarak oynadıkları kurallı oyunlar incelenmiştir, 0-3 yaş arası çocuklar ve oynadıkları kuralsız oyunlar konumuz kapsamına alınmamakla birlikte grup içindeki konumları sebebiyle incelenmiştir ve 12-16 yaş çocuklar dahil yaklaşık 280 çocuk gözlemlenmiştir.

Derleme sonucu **50 oyun** deşifre edilmiştir. Cinsiyet farkının gözlemlenmediği ancak tercih sebebinin bir cinsiyette yoğunlaştığı oyunlardan **%7'si kız, %12'si erkek ve %81'i ortak** oyunlardır. Ortak oyunlarda da bir cinsiyet tercihi yapıldığında; %66'sı kızlar ve erkeklerin beraber oynadıkları oyunlar, %8'i kız oyunları, %26'sının erkek oyunları olduğu tespit edilmiştir. Yaş grubunun oyunlara göre dağılımında **4,5,6 yaş grubu %12, 7,8,9 yaş %62'i, 10,11,12 yaş %8, 13, 14 yaş %12** sini oluşturmaktadır. Oyunların %6'sı ise yetişkinlerle birlikte oynanmaktadır. Oyuncu sayılarının oyunlara göre dağılımında ise oyunların **%12'si 2 kişiyle**, %10'u 2 kişiden fazla oyuncu ile, %16'sı 3 ve 4 kişiden fazla oyuncu ile, %4'ü 5 oyuncu ile, %14'ü 5 kişiden fazla oyuncu ile, %10'u 5-10, 10-15 oyuncu ile, **%14'ü 6, 8,10 kişiden fazla** oyuncu ile oynanırken %10'unda 2 takım/grup halinde oynanmaktadır. Oyunların %10'unda kişi sayısında kısıtlama yoktur. Oyunların **%10'u ilkbahar, yaz ve sonbaharda, %4'ü kış, %86'sı her mevsim** oynanabilen oyunlardır. Oyunların **%6'sı gece, %94'ü gündüz** oynanan oyunlardır. Oyunların %16'sı 10-30 dakika arası, %45'i 1 saat, %25'i 1 ve 2 saat aralığında, %10'u 3-6 saat aralığında sürmektedir. Oyunların %4'ünde zaman sınırı yoktur. Oyunların **%86'sında ödül yoktur**, %2'sinde bebek ödülü, %2'sinde bilye ödülü, %2'sinde madeni para ödülü, %8'i yiyecek ödülü vardır. Oyunların %70'inde ceza yoktur, %4'ünde karından gıdıklanma ve sırtta parmakla hafifçe vurulma cezası,

%4'ünde karşı takıma geçme cezası ve sıra kaybetme cezası, %8'inde oyun dışı kalma cezası, %10'unda yiyecek-bilye kaybetme cezası, %4'ünde ebe olma cezası vardır.

Çocuk oyunları tüm ülkemizde olduğu gibi, Seferihisar ilçemizde de çok zengindir. Bunun nedeninin “Taklit, Tekrar Kuramına” uygun olarak kuşaktan kuşağa aktarıldığı ve bazı oyunların da çağımıza uyarlanarak oynandığı sonucuna varılmıştır.¹⁵⁰ Çocuklar bu oyunlarda, atalarının yaptığı koşma, sıçrama, fırlatma vs. gibi eylemleri yinelemektedir. Görülmüştür ki oyun faaliyeti, bir çocuğun içinde bulunduğu toplumda kendisine tanıdığı yer içinde kimliğini araştırmasına ve bulmasına çok yardımcı olmaktadır. Çocuklar eğlenerek oynadıkları oyunlar ile keyif aldıkları kadar mutlu olabilmektedir. Kız çocuklarının camiye giderken yanlarına el yapımı küçük oyuncaklar götürdüğü görülmüştür. Cami avlusunda oyun oynamaktadırlar. Ebeveynleri içeride namaz kılarken, avluda sessizce oyun oynayan çocuklar gözlenmiştir. Sahada tüm oyunların en azından yarısı, hem çocukların hem yetişkinlerin oynadıkları oyunlardır. Çocuklar her gün oyun oynamaktadırlar. Ancak hıdrellez ve bayramlarda özel meydan oyuncakları kurulmaktadır. Hıdrellez zamanı 3 gün boyunca adeta bir bayram havası ile çocuklar hem müzikli oyuncaklar, hem meydan oyuncakları hem de çeşitli grup oyunları oynamaktadırlar. Çocuklar bayramlarda eşek, inek, koyun vb. hayvanları süslemektedirler. Hatta eşekleri gelin gibi beyaz tüller ve kurdeleler ile süsleyerek oyun oynar gibi eğlenmektedirler. Çocuk oyunlarının, eski çağlarda toplumun ciddi uğraşlarının bir kalıntısı ve uzantısı olduğu görüşünün en güzel dayanak noktası, yetişkinlerin çocuk oyunlarına tanıdığı yorum ve önemdir.

Yetişkinlerin dünyasındaki bütün olgular, mesleki yaşam, özel yaşam, komşuluk-sosyal ilişkiler, toplumsal hayat çocukların dünyasında oyun biçiminde ortaya çıkmaktadır. Alan araştırmasında gözleendiği gibi, örneğin evcilik oyununda çocuklar asma yapraklarını yiyecek olarak kullanarak annelerinin yaptığı yaprak sarma yemeğini taklit etmektedirler. Bir başka örnekte çivi oyununda çocuklar büyüklerinden gördüğü nişancılık faaliyetini taklit ederek oynamaktadırlar. Balık avı oyununda çocuklar büyüklerinden gördüğü avcılık pratiklerini ve sözcükleri taklit etmektedir. Çocuklar düğün, asker uğurlaması, Ramazan geceleri (iftar sonrası), mevlid, kandil vs. gibi

¹⁵⁰ N. Özdemir. *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü*. Ankara: Akçağ Yayınları s.217

toplumsal olay/tören/kutlamalarda da oyun oynamaktadır. Saha çalışması sırasında çocukların sünnet ve evlilik düğünlerinde, takı töreni esnasında / pasta kesimi öncesi ve sonrasında/ ikram dağıtımını öncesi ve sonrasında dans pistinde **hırsız- polis, kurt-kuzu, yerden yüksek** gibi koşma/ kovalamaca oyunlarını ve **saklambaç, körgebe, heybecik, lala** gibi saklanma/ şaşırtma/ şakalaşma oyunlarını oynadığı tespit edilmiştir. Cami avlusunda kız çocuklarının oyuncak bebekleri ile **evcilik**, asker uğurlaması esnasında çocukların **beş taş**, mevlit okunurken sessiz biçimde çeşitli oyuncaklar ile oynadıkları ortaya çıkan bir diğer sonuçtur. Tespit ettiğimiz bazı oyunlar yöresel, bazıları ulusal bazıları ise evrenselidir. Örneğin, **saklambaç** oyunu, **hide and seek** ismiyle İngiltere’de oynanan evrensel nitelikte bir oyundur. **Yağ satarım bal satarım**”, ulusal nitelikte olup Türk Dünyası coğrafyasında biçim olarak aynı, isimlendirme olarak farklılıklarla oynanan bir oyundur. **Sinide çam bebek** ise Seferihisar’a özgü yerel nitelikte bir oyundur. **Heybecik** ve **lala** oyunları derleme yapılan köylerde ortak bilindiği için yöresel nitelik taşıdığı düşünülmektedir.

Çocukların oyunları, gönüllü yapılan bir faaliyettir. Yani oyun oynaması için hiçbir çocuk diğer çocuğa emir vermez. Seferihisar’da da oyunlar keyfe kederdir ve oyun esnasında bitmeden her an iptal edilebilir. Oyun gündelik veya asıl hayat olarak değil, boş zaman içinde keyif almak amaçlı olarak yapılmaktadır. Yani oyunların kendine ait geçici bir faaliyet alanı vardır, gündelik hayattan bir süre kopma ve rahatlama meşguliyeti ve esas olarak fiziksel, ruhsal ve sosyal gelişim aracı olarak görülebilmektedir. Çocuklar eğlenerek oynadıkları oyunlar ile keyif aldıkları kadar mutlu olabilmektedir. Oyun, yaşam sevincinin dışı vurulmasıdır ayrıca öğreticilik özelliği ile zihinsel, bedensel ve sosyal gelişime katkıda bulunmaktadır. Bireysel oynayan çocuklar, zihinsel, ruhsal ve az miktarda fiziksel gelişim sağlayabilirler ancak sosyal ve fiziksel beceri geliştirmesi için en az 2 kişi ve daha fazla sayılı grupla oyun oynanması gerekmektedir. Oyunlar isteğe bağlı yapılan faaliyetlerdir. İnsanların doğasında olan kazanma içgüdüsü, çocuklarda oyunda galip gelme isteğinin temelidir. Çocuklar motor gelişimleri için oyun dünyasını ve oyun araçlarını kullanarak hem bilişsel, hem motor hem de duyusal, dil gelişimine katkı sağlarken sosyal ve psikolojik gelişimine de önemli katkı yapmaktadırlar.

Çocuklar, toplum ve ahlak kurallarını oyun yoluyla öğrenmektedir. Sosyal ve toplumsal bir birey olmanın ilk adımları oyunla atılmaktadır. Bilgisayar (tablet) oyunlarının çocukların el-göz-zihin koordinasyon, küçük motor fiziksel beceri gelişimine olumlu katkısı bulunmaktadır, ancak bilişsel ve psiko-sosyal başta olmak üzere büyük motor fiziksel gelişimlerine olumsuz etki yapmaktadır. Motor gelişimine katkı sağlanması için geleneksel oyunların oynanması gerekmektedir. Oyunlar yaratıcılık becerisi, sosyal olayları anlayabilme, duyguları taklit edebilme becerisi, baş edebilme, problem çözebilme, farklı görüşler ortaya koyabilme, tartışma, rol yapabilme, dayanışma, değer verme, güven geliştirmeye katkı sağlamaktadır.

Bu tez kapsamında Seferihisar örneğinden hareketle geleneksel çocuk oyunlarının bu becerilerin gelişmesinde üstlendikleri rol ve bu becerilerin gelişimine yaptığı katkılar açısından çözümleme ve derleme yapılmıştır. Ancak yer değiştirme hareket becerisi, dengeleme becerisi, nesne kontrolü, iki ve daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar, kişisel ve genel alan algısını geliştiren oyunlar, verilen bir dizi hareketi gerçekleştirebilme oyunları, temel hareket beceri geliştirme oyunları gibi tasnif ve sınıflandırma içeren uygulamalı eğitim programları bulunmaktadır.¹⁵¹ Geleneksel çocuk oyunları, genellikle açık havada oynandığı için, çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel ve fiziksel gelişimlerine etkileri çok fazla ve önemlidir. Oyun ve oyuncaklar konusunda yaptığımız yeni bir derleme ve tasnif biçimi ile eğitim bilimcilerin iş birliği ve destek koşuluyla, uzun vadeli çocuk eğitim ve gelişim plan ve programlarına katkı yapacağına inanılmaktadır. Böylece, geleceğin toplumunu oluşturan günümüz çocuklarını, kendi öz değerleri ve kültürel oyunlarla buluşturmak için zemin hazırlanmış olacağı düşünülmektedir.

“*Avrupa Resminde Çocuk İmgesi*” adlı kitapta, çocukluk döneminin fiziksel ve duygusal gereksinimlerini karşıladıkları, doğal yetenekleriyle zihinsel ve bedensel gelişimlerine yardımcı oldukları bir dönem olduğu belirtilerek çocukluk döneminin sanattaki yansıması örneklerle ele alınmıştır.¹⁵² Görülmüştür ki oyun faaliyeti, bir çocuğun içinde bulunduğu toplumda kendisine tanıdığı yer içinde kimliğini

¹⁵¹ *Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı Hazırlama Komisyonu, Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı*. Ankara: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, 2012, s.25.

¹⁵² S. Daşçı. *Avrupa Resminde Çocuk İmgesi*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2008, s. 122-124.

araştırmasına ve bulmasına çok yardımcı olmaktadır. Çocuklar eğlenerek oynadıkları oyunlar ile keyif aldıkları kadar mutlu olabilmektedir. Bu araştırmamızda gördüğümüz gibi Seferihisar ilçe ve köylerindeki çocuklar, aile büyükleri ve diğer yetişkinler ile birlikte oyun oynayabilmektedir. Büyükler ile aynı düzeyde oyun oynamak, çocuklarımıza çok önemli özgüven verebilmektedir. Bu oyun kültürümüz, sadece internette ekran karşısında sanal kişilerle oyun oynayabilen şehirlerdeki çocuklarımıza ve ailelerimize de anlatılmalıdır.

Çocuk oyunları, temel yaşam beceri gelişimine katkısı açısından sınıflandırılmış ve tabloda sunulmuştur. Bu sınıflandırmaya, Seferihisar ilçe, köy ve mahallelerinde yapılan derleme sonucu kayıt altına alınan oyunlara ek olarak, belge ve akademik yayınlardan seçilen örnek oyunlar da kapsam içine alınmıştır. Daha ileri çalışmalarla Türkiye’de oynanan geleneksel çocuk oyunlarının tamamı tabloya eklenebilir. Bilindiği gibi çocuk oyunları, halk bilimi, pedagoji, çocuk psikolojisi, fizyoloji, sosyoloji, antropoloji gibi birçok bilim dalını ilgilendiren bir konu olduğu için disiplinler arası çalışma yapılması gereklidir.

Seferihisar’da görülen yetişkin ve çocukların birlikte oyun oynamaları, yetişkinlerin çocukları birey olarak kabul etmesi, “küçük yetişkin” kavramı ile birlikte, çocukluğun “kültürel gelişimin” ilk dönemi olduğunun da kabul edilmesi geleneğine dayandırılabilir. Araştırmacılara göre, çocukla yetişkinler dünyası arasında kaynaşma ve eşitlik, Anadolu’nun kırsal bölgelerinde kentsel bölgelere göre daha fazla yer tutmaktadır.¹⁵³ Bu oyun külliyatı, ekran karşısında ancak sanal kişilerle oyun oynayabilen şehirlerdeki çocuklarımıza ve ailelerimize de anlatılmalıdır.

Sonuç olarak geleneksel çocuk oyunlarının, çocuklar tarafından oynanması, hem somut olmayan kültürel mirası tanımalarına ve sahip çıkmalarına olanak sağlarken hem de ilköğretim programlarının hedeflediği yaşam becerilerini edinmelerine önemli bir destek sağlayacaktır. Somut olmayan kültürel miras açısından büyük önem taşıyan geleneksel çocuk oyunlarını yaşatarak korumak gerekmektedir. Gelecek kuşaklara aktarmak için, bu oyunların oynanabileceği fiziksel alanlara ihtiyaç vardır. Çocukları geleneksel oyunlarla buluşturmak için her semtte “oyun kütüphaneleri” oluşturma

¹⁵³ M. And. “Çocuk Oyunlarının Kültürümüzdeki Yeri ve Önemi.” Ulusal Kültür Dergisi, Sayı 4, 1979.

yararlı olacağı düşünülmektedir. Geleceğin toplumunu oluşturan günümüz çocuklarını kendi öz değerleri ve kültürel oyunları ile buluşturmak için hazırlanacak oyun ve oyuncak kütüphanelerinin somut olmayan kültürel miras açısından önemi çok büyüktür. Bu nedenle, kent içinde apartman dairelerinde yaşayan çocuklarımıza da halen oynaya geldikleri dijital oyunların yanı sıra, yaşam becerilerinin gelişimine olumlu katkı yapan geleneksel çocuk oyunlarımızı tanıtmak gerek şart olmaktadır. Sadece internet yoluyla sosyal iletişim kuran günümüz çocukları komşu çocuklarıyla da bağını kurmalı ve korumalıdır. Geleneksel çocuk oyunları güncellenerek yaşatılırsa nesilden nesile aktarılmış ve böylece gelecekte sosyal, zihinsel, fiziksel ve ruhsal açıdan daha sağlıklı bir toplum yapısının oluşacağı düşünülmektedir.

Çocuk oyunları, oyuncakları, oyun içinde kullanılan eşya-malzemeler, oyun araç-gereçleri, oyunda kullanılan tekerlemeler, şarkılar, ezgiler halk kültürünün bir parçasını oluşturmaktadır. Çocukların oynadıkları oyunların tarihsel süreçte yaşadığı dönüşüm, başka bir araştırma konusu olabilir. Türkiye’de geleneksel oyun araştırmaları tarihsel gelişimi, zaman içinde gösterdiği değişimler açısından ele alınarak incelenebilir. Bu oyun kültürümüz, sadece internet karşısında ekran üzerinde sanal kişilerle oyun oynayabilen şehirlerdeki çocuklarımıza ve ailelerimize de anlatılmalıdır. Çocukların kendi öz kültürümüzden kaynaklanan oyuncakları satın alabilecekleri gibi, doğada kendi buldukları ve topladıkları kozalak, çam budakları, dal parçaları, palamut meşesi vb. doğal malzemelerle oyun oynamalarının da özendirilmesi gerekmektedir. Çocuklarımızı oyunsuz bırakmak ya da onlara internet üzerinden aktarılan oyunlara vakit ayırmak yerine geleneksel oyunlara daha çok süre ayırmaları kendi sosyal, zihinsel, fiziksel ve ruhsal sağlıkları açısından daha faydalı olacaktır. Kendi ulusal kültürümüzden kaynaklanan oyunları yaşatarak, yaymak ve öğretmeye devam etmek gerekmektedir. Çocuklar oyun oynadıkça, gerçekten insan olduklarını hissetmektedirler.

Burada vurgulanması gereken önemli bir diğer sonuç, geleneksel çocuk oyunlarının, çocuklar tarafından oynanması, hem somut olmayan kültürel mirası tanımlarına ve sahip çıkmalarına olanak sağlarken hem de ilköğretim programlarının

hedeflediđi yaşam becerilerini edinmelerine önemli bir destek sağlaması olacaktır.¹⁵⁴ Seferihisar çocuk oyunlarından hareketle somut olmayan kültürel mirasımız olan geleneksel veya yöresel oyunlarımızı koruma altına alma girişimlerinin desteklenmesi gerekmektedir. Bu tezde ortaya çıkarılan çocuk halk kültürü ürünlerinin çocuk eğitiminde kullanılmasına yönelik malzeme sağlanmasına da olumlu katkı yapması ümit edilmektedir. Bir diğerk önerimiz bu konu ile ilgili, daha ileri kapsamlı lisans ve lisansüstü çalışmalarının artarak devam edilmesinin uygun olacağıdır.

¹⁵⁴ P. Girmen. “Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü.” Milli Folklor. Yıl 24, Sayı 95, 2010, s. 272.

KAYNAKLAR

- Aksoy, H. "Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları." Milli Folklor. S. 101, ss. 265-276.
- And, M. *Oyun ve Bügü- Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, 2007.
- "Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi." Ulusal Kültür Dergisi. S. 4, 1979, http://www.antropoloji.net/index.php?option=com_content&view=article&id=424:cocuk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi&catid=82&Itemid=475 Erişim Tarihi: 15.10.2014.
- Araz, Yahya. *Osmanlı Toplumunda Çocuk Olmak*. İstanbul: Kitap Yayınevi, 2013.
- Bakırcı, N. "Niğde Folklorunda Çocuk Oyunları." Milli Folklor, Yıl 19, Sayı 76, 2007.
- Başal, H. A. "Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları." Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. C. XX(2), S. 247, 2007, ss. 243-266, <http://ucmaz.home.uludag.edu.tr/PDF/egitim/htmpdf/2007-20%282%29/M2.pdf> Erişim tarihi: 09 08, 2015.
- Bedirhanoğlu, I. *İlköğretim I. Kademe Öğrencilerinin Serbest Zamanlarında Oynadıkları Yöresel Çocuk Oyunları (Erzurum İli Örneği)*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), 2011.
- Bilge, A. vd. *Büyüyorum- Çocuk Büyütürken Büyüklere Öneriler*. İstanbul: Medikal Sağlık ve Yayıncılık, 2008.
- Boratav, P. N. *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: 1994.
- Canko Maktal, Dilek (Haz.). *Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar*. İzmir: Dokuz Eylül Üni. Yay., 2014.
- Cengiz, S. "Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması." Ankara Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi. S. 38. 1998, ss. 288-299.
- Çeviksoy, Osman. "Ahi Yaren Meclisi’nde bir Gece." Kardeş Kalemler Aylık Avrasya Edebiyat Dergisi. Y. 4, S. 39, 2010. http://www.kardeskalemler.com/mart2010/ahi-yaran_meclisinde_bir_gece.htm Erişim Tarihi: 11.12.2014.
- Çınar, Ali Abbas. *Muğla Çocuk Folkloru*. Muğla: Karaca Ofset, 2008..
- Çubukçu, Z.; P. Girmen. "Beceri Gelişiminde Çocuk Oyunlarının Yeri ve Okulda Oynanan Oyunlara İlişkin Öğrenci Görüşleri." *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu, Bildiriler Kitabı*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 2010, ss. 317-334.
- Daşçı, S. *Avrupa Resminde Çocuk İmgesi*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2008.
- Doğan, A. *Geleneksel Çocuk Oyunları Malatya İli Battalgazi İlçesi Örneği*. Niğde: Niğde Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), 2010.
- Dursun, Y. *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu- Batı Yayınları, 2014.
- Ekici, M. (Editör). *Kent ve Seyyah: Evliya Çelebi'nin Gözüyle İzmir ve Çevresi- III Makaleler*. İzmir: Ege Üniversitesi Rektörlüğü, 2013.
- vd. *Somut Olmayan Kültürel Miras: Barana, Dursunbey- Balıkesir*. İzmir: Balıkesir İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü. Lamineks Matbaacılık, Egetan Bas.Yay. Ltd. Şti., 2013.

- *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 2011.
- Erciyas, Saadet. *Seferihisar'ın Çınarları I-İnceleme Araştırma*. İzmir: Kırk Yay., 2013
- Ersoy, Habibe Yazıcı. "Başkurt Çocuk Oyunları." *Millî Folklor*. Y. 22, S. 86, 2010.
- Fedakar, P.; M. Gültekin. "Bir Geleneğin Yaşatılarak Korunması: Karagöz Okulu ve Hayalî Hasan Hüseyin Karabağ." *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, S. 1, 2009.
- Fırat, H. "Çocuk Oyunları- Eğitim İlişkisi: Bezirganbaşı Örneği." *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 8/13 Fall, ss. 885-896.
- Girmen, P. "Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü." *Milli Folklor*, Yıl 24, Sayı 95, 2012.
- vd. "Çocuk Gözüyle Oyun ve Oyuncak." *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, ss. 368-383.
- Gökşen, C. "Oyunların Çocuk Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları." *A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED]*, S. 52, 2014, ss. 229-259. [http://www.turkiyatjournal.com /Makaleler/ 923333675_11.pdf](http://www.turkiyatjournal.com/Makaleler/923333675_11.pdf) Erişim Tarihi: 12.12.2014.
- Gültekin, M. "Osmanlı Adet, Merasim ve Tabirleri." *Milli Folklor*. S. 61, 2004, [http://www.millifolklor.com.tr/sayfalar/ 61/61.pdf](http://www.millifolklor.com.tr/sayfalar/61/61.pdf) Erişim tarihi: 04.05.2015.
- Hoşgör, A.. *İlköğretim 1.Sınıf Öğretmenlerinin Matematik Derslerinde Oyun Etkinliklerinin Kullanımına İlişkin Görüşleri*. Adana: Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. 2010, <http://library.cu.edu.tr/tezler/8496.pdf> Erişim Tarihi: 17.07.2014.
- Huizinga, J. *Homo Ludens- Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.
- Küçük yıldız, A. "Satrancın Atası Olan Türk Zeka Oyunu; Mangala." *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, ss. 99-141.
- Megep. *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Oyun Etkinliği-I*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı, 2009, s. 3 [http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar /56/07/973760/dosyalar/2012_12/08090655_oyunetkinlikleri1.pdf](http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/56/07/973760/dosyalar/2012_12/08090655_oyunetkinlikleri1.pdf) Erişim Tarihi: 19.04.2015.
- Mutluay, Gündüz. *İzmir*. İzmir: İzmir Valiliği Özel İdare Müdürlüğü Yayını, 2004.
- Nas, K. "Çocuk Oyun ve Oyuncaklarında Görülen Değişimler: Burdur Örneği." *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*, Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281 Seminer, Kongre Bildirileri Dizisi: 74. 2011, ss. 174-211.
- Oğuz, Ö. (Editör). *Ankara'nın Somut Olmayan Kültürel Mirası*. Ankara: Grafiker, 2012.
- ; Dilek Beden. *2005 Yılında Çorum'da Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: Hitit Üni. Yay., 2006.
- ; Petek İnci Ersoy. *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: THBMER Yay., 2005.
- Onur, Bekir. *Oyuncaklı Dünya*. Ankara: Dost Kitabevi, 2002.

- Oral, T.; B. Çelebioğlu. “Geçmişten Günümüze Çocuk Oyunları: Erzurum Örneği.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74. 2011: 225-243.
- Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı Hazırlama Komisyonu, Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı*. Ankara: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, 2012.
- Öksüz, M.; Ü. Ünal. “Dünden Bugüne Artvin Yöresi Çocuk Oyunları ve Oyuncakları.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*, Ankara: T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281 Semineri Kongre Bildirileri Dizisi: 74. 2011, ss. 143-149.
- Özbakır, İ. “Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu ‘Ebe’.” *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. Y. 2, S. 6, 2009, ss. 483-490.
- Özdemir, Kuzeyhan (Koordinatör). *İzmir Broşürü*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Tanıtma Genel Müdürlüğü Yayını, 2009.
- Özdemir, N. “Çocuk Oyunu Araştırmalarında Prof. Dr. Pertev Naili Boratav’ın Yeri.” *Milli Folklor*. S. 38, 1998, ss. 5-8.
- , *Türkiye’de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü (Doktora Tezi), 1997.
- Özhan, M. Çocuk Folkloru. 2005. https://kebikecdergi.files.wordpress.com/2012/07/17_ozhan.pdf Erişim tarihi: 04 25, 2015.
- *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası, 1997.
- ; M. Muradoğlu. *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, 1997.
- Sakin Şehir Seferihisar*. İzmir: Seferihisar Belediyesi Yeni Kültür Merkezi Yayını, Seferihisar Belediyesi Tanıtım Serisi, 2014, s. 3.
- Şahin, R. *Oyun ve Oyuncaklar*. Muğla: Üçüzler Ofset, 2005.
- Şarman, S. “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Temel Yaşam Becerilerinin Geliştirilmesine İşlevsel Katkı Açısından Yeni Bir Sınıflandırma Çözümlemesi.” *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi Bildiri Kitabı*. Erzurum: A.Ü, 2015, s.401
- Taşbaş, E., A. Maratkızı. “Kırgız Ulusal Oyunları.” *Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, S. 1, Ocak 2010.
- Tokuz, G. *Gaziantep Çocuk Oyunları Üzerine Halkbilimsel Bir İnceleme*. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), 2011.
- Tufan, Ö. “Osmanlı Sarayında Şehzadelerin ve Hanım Sultanların Oyuncakları.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*, Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildirileri Dizisi: 74, 2011, ss. 75-89.
- Tuna, E. *Şamanlık ve Oyunculuk*. İstanbul: Okyanus Yayıncılık, 2000.
- Turgut, E. *Elazığ Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi*. Elazığ: Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), 2005.

- Tümekaya, S. “İnternet Bağımlılığı ve Çocuklar.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu, Bildiriler Kitabı*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları. 2011, ss. 391-400.
- Türk Dil Kurumu Sözlüğü, Güncel Türkçe Sözlük, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5527dbb438ad69.63486194 Erişim Tarihi: 10.04.2015.
- Türk Dil Kurumu, Türk Lehçeleri Sözlüğü http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_lehciler&arama=lehciler&guid=TDK.LHC.55337f150e4019.51631251 Erişim Tarihi: 18.04.2015.
- Türkiye Otelciler Birliği Yazı Grubu (Haz.) *Gezi Rehberi, Çeşme-Foça*. İstanbul: Boyut Yayıncılık, 1995.
- Türkyılmaz, D. “Ortak Sır Kalıplarımız: Türk Dünyası Bilmeceleri Üzerine.” *Milli Folklor*, S. 81, 2009.
- Uçkun, R. “Gagauz Çocuk Oyunlarında Arkaik Unsurlar.” VII. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi, Düzenleyen: Kültür Bakanlığı, 26-30 Haziran 2006 Gaziantep.
- Uçkun, R., Duranlı M., “Gagauz Halk Kültürü Üzerine Yapılmış Rusça Çalışmalar”, VI. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi, *Son Elli Yılda Türkiye Dışındaki Türk Halk Kültürü Çalışmaları Sektör Bildirileri*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 2001, ss.276-288.
- Whitebread, D. *The Importance of Play, A Report on the Value of Children’s Play, Toy Industries of Europe*. ABD: University of Cambridge, April 2012, s. 3 http://www.importanceofplay.eu/IMG/pdf/dr_david_whitebread_-_the_importance_of_play.pdf Erişim tarihi: 18.04.2015.
- Yamakoğlu, C. “Türkiye’de Çocuk Oyunları.” *Erdem Türk Halk Kültürü Özel Sayısı*, 13(39), 2001, ss. 543-549. http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/cihan_yamakoglu_turkiyede_cocuk_oyunlari.pdf Erişim Tarihi: 12.12.2014.
- Yavuzer, H. “Çocuk Oyun ve Oyuncaklarındaki Değişimlerin Psiko-Pedagojik ve Sosyal Açından Değerlendirilmesi.” *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: 3281, Kongre Bildiriler Dizisi:74, 2011, ss. 24-27.

KAYNAK KİŞİ LİSTESİ

Kaynak Kişi 1: Emine Aysel Ener

Doğum Yeri: Eski Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Doğum Yılı, Yaşı: 1934, 74

Eğitim Durumu: İlkokul

İcra ettiği Bilgiyi kimden öğrendi: Köyde herkes yapardı

İkamet Adresi: Yeni Orhanlı köyü, Seferihisar, İzmir

Derleme yeri: Yeni Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 3.08.2014

Kaynak Kişi 2: Süleyman Ener

Doğum Yeri: Yeni Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Doğum Yılı, Yaşı: 1990, 24

Eğitim Durumu: Üniversite

İcra ettiği Bilgiyi kimden öğrendi: Dedesinden

İkamet Adresi: Yeni Orhanlı köyü, Seferihisar, İzmir

Derleme yeri: Yeni Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 3.08.2014

Kaynak Kişi 3: Türkan Pekçakar

Doğum Yeri: Eski Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Doğum Yılı, Yaşı: 1937, 78

Eğitim Durumu: İlkokul

İcra ettiği Bilgiyi kimden öğrendi: Annesinden

İkamet Adresi: Yeni Orhanlı köyü, Seferihisar, İzmir

Derleme yeri: Yeni Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 08.09.2014

Kaynak Kiři 4 : Mustafa Gerçek

Doęum Yeri: Ulaııř, Seferihisar, İzmir

Doęum Yılı, Yaşı: 1962, 52

Eęitim Durumu: Lise

İcra ettięi Bilgiyi kimden öğrendi: Mahalledeki yařlılardan

İkamet Adresi: Ulaııř, Seferihisar, İzmir

Derleme yeri: Ulaııř, Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 24.09.2014

Kaynak Kiři 5: Ekrem Karaca

Doęum Yeri: Ulaııř, Seferihisar, İzmir

Doęum Yılı, Yaşı: 1930, 84

Eęitim Durumu: İlkokul

İcra ettięi Bilgiyi kimden öğrendi: Mahalleden

İkamet Adresi: Ulaııř, Seferihisar, İzmir

Derleme yeri: Ulaııř, Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 24.09.2014

Kaynak Kiři 6: řule Gökdoğan

Doęum Yeri: -

Doęum Yılı, Yaşı: 1964, 50

Eęitim Durumu: Lise

İcra ettięi Bilgiyi kimden öğrendi: Annemden

İkamet Adresi: Sığacık Merkez, Seferihisar, İzmir

Derleme yeri: Sığacık, Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 12.10. 2014

Kaynak Kiři 7: Nedim Hezer

Doğum Yeri: Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Doğum Yılı, Yaşı: 1966, 48

Eğitim Durumu: İlkokul

İcra ettiği Bilgiyi kimden öğrendi: Mahalleden

İkamet Adresi: Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Derleme yeri: Sığacık, Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 12.10. 2014

Kaynak Kişi 8: Bilen Kale

Doğum Yeri: Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Doğum Yılı, Yaşı: 1964, 50

Eğitim Durumu: İlkokul

İcra ettiği Bilgiyi kimden öğrendi: Büyüklerimizden

İkamet Adresi: Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Derleme yeri: Sığacık, Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 12.10. 2014

Kaynak Kişi 9: Süleyman Çokçakar

Doğum Yeri: Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Doğum Yılı, Yaşı: 1952, 62

Eğitim Durumu: İlkokul

İcra ettiği Bilgiyi kimden öğrendi: Çocukluktan, annemizden babamızdan

İkamet Adresi: Orhanlı Köyü, Seferihisar, İzmir

Derleme yeri: Sığacık, Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 12.10. 2014

Kaynak Kiři 10: Cemal etin

Doęum Yeri: İzmir

Doęum Yılı, Yaşı: 27.05.1960, 55

Eęitim Durumu:

İcra ettięi Bilgiyi kimden öğrendi: Babamdan

İkamet Adresi: Seferihisar, Kavakdere Köyü

Derleme yeri: Karşıyaka, İzmir

Derleme Tarihi: 18.02. 2015

Kaynak Kiři 11: Suzan Suner

Doęum Yeri: İzmir

Doęum Yılı, Yaşı: 13.02.1949, 66

Eęitim Durumu: Lise

İcra ettięi Bilgiyi kimden öğrendi: Mahalle

İkamet Adresi: Seferihisar merkez

Derleme yeri: Karşıyaka, İzmir

Derleme Tarihi: 11.01. 2015

Kaynak Kiři 12: Umut Turnakoy

Doęum Yılı, Yaşı: 25.02.1981, 34

Eęitim Durumu: Lise

İcra ettięi bilgiyi kimden öğrendi: Mahalledeki ağabeylerimizden

İkamet Adresi: Seferihisar, Turgut Köyü

Derleme Yeri: Konak, İzmir

Derleme Tarihi: 12.03.2015

Kaynak Kiři 13: Selin Tepeli

Doğum Yılı, Yaşı: 1980, 35

Eğitim Durumu: Üniversite

İcra ettiği/ aktardığı bilgiyi kimden öğrendi: Mahalleden

İkamet Adresi: Seferihisar, Camikebir Mahallesi

Derleme Yeri: Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 17.03.2015

Kaynak Kişi 14: Zeynep Türel

Doğum Yılı, Yaşı: 2005, 10

Eğitim Durumu: İlkokul

İcra ettiği/ aktardığı bilgiyi kimden öğrendi: Arkadaşlardan

İkamet Adresi: Seferihisar, Hıdırlık Mahallesi

Derleme Yeri: Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 20.03.2015

Kaynak Kişi 15: Mehmet Keskin

Doğum Yılı, Yaşı: 2004, 11

Eğitim Durumu: İlkokul

İcra ettiği/ aktardığı bilgiyi kimden öğrendi: Mahalleden

İkamet Adresi: Seferihisar, Sığacık Mahallesi

Derleme Yeri: Seferihisar, İzmir

Derleme Tarihi: 18.04.2015

DERLEME BİLGİLERİ

Ses Kaydı

2.36, 1.59, 3.25 dakika uzunluklarında 3 adet ses kayıt dosyası mevcut olup, toplamda 7.02 dakikadır.

Video Kayıt Bilgileri

48 adet video dosyası şeklinde bölünmüş, toplam 76 saat 45 dakika uzunluğunda video görüntüsü mevcuttur:

Uzunluk: 76.45 dakika, Çerçeve Genişliği: 1440, Çerçeve Yüksekliği: 1080

Veri Hızı: 6760hb/sn, Toplam Bit Hızı: 25 kare/saniye

Bit Hızı: 256kb/sn, Kanallar: 2 (stereo)

Ses Örnekleri değeri: 48 kHz, Boyut: Dosya 1: 1,76 GB, Dosya 2: 476 MB, Dosya 3: 1,34 GB, Dosya 4: 247 MB, Toplam Boyut: 3.897 MB

Fotoğraf Kayıt Bilgileri

Yarı profesyonel fotoğraf makinesi ile çekilmiş fotoğrafların bilgileri:

Genişlik: 4928, Yükseklik: 3264

Yatay Çözünürlük: 300/340 dpi, Dikey Çözünürlük: 300 dpi

Bit derinliği: 24, Renk Temsili: sRGB

F durağı: f/4.5, f/4.2, Odak uzunluğu: 32 mm / 30mm

En fazla Açıklık: 4.3 / 4.2 / 4.1, 35mm odak uzunluğu: 48 / 45

Dosya 1: 63 Fotoğraf / 255 MB, Dosya 2: 49 Fotoğraf /199 MB, Dosya 3: 134 Fotoğraf / 537 MB, Dosya 4: 103 Fotoğraf/ 398 MB

Toplam 349 adet fotoğraf mevcuttur. Şahsi cep telefonu ile çekilmiş Fotoğraflar 78 adet olup toplamda 427 adet fotoğraf mevcuttur.

EK.1. RESİMLER



EL YAPIMI DEVE OYUNU MALZEMELERİ (Seferihisar, Orhanlı Köyü)

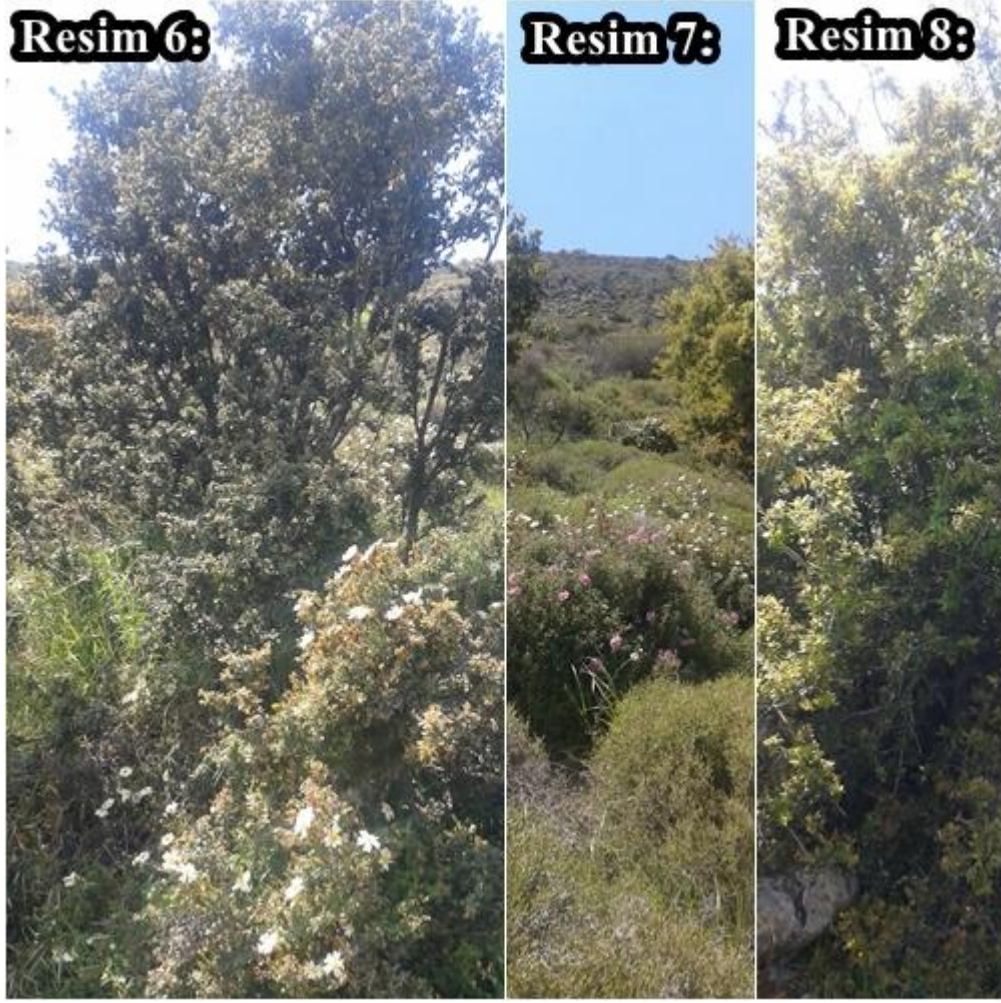
Resim 1: Karpuz Kabuğundan “Deve” Oyuncağı Yapımı Safha 1

Resim 2: Karpuz Kabuğundan “Deve” Oyuncağı Yapımı Safha 2

Resim 3: Karpuz Kabuğundan “Deve” Oyuncağı Yapımı Safha 3

Resim 4: Deve Oyunu Oynayan Kız Çocuğu

Resim 5: Deve Oyunu Oynayan Kız Çocuğu



TOPAÇ YAPIMINDA KULLANILAN BİTKİLER

Resim 6: Pırnar (Pinar) Meşesi

Resim 7: Orman Çalısı

Resim 8: Pırnar Meşesi - Yakın plan



EL YAPIMI TOPAÇ OYUNCAĞININ MALZEMELERİ

Resim 9: Pınar meşesi topaç yapımı safha 1

Resim 10: Pınar Meşesi meyvesinin dalından koparılmış görünüşü

Resim 11: Pınar meşesi topaç yapımı safha 2

Resim 12: Topaç Oyuncağı ve malzemeleri



EL YAPIMI BEZ BEBEK TEZGAHI (Seferihisar, Sığacık Mahallesi, Sığacık Pazarı)

Resim 13: Bez Bebek İmalatçısı, ev hanımı

Resim 14: Bir tezgahda sergilenen oyuncaklar

Resim 15: El yapımı oyuncakları inceleyen anne

Resim 16: 3 adet örnek bez bebek



EL YAPIMI OYUNCAK YAPIMCILARI (Seferihisar, Sığacık Mahallesi, Sığacık Pazarı)

Resim: 17: El yapımı Oyuncak İmalatçıları

Resim 18: Erkek Bebek Oyuncak Ayrıntı

Resim 19: Oyuncak Tezgahında Kaynak kişi ile sohbet

Resim 20: Kız Bebek Oyuncak Ayrıntı



Resim 21: El Yapımı “Deniz Kızlarını” inceleyen kız çocuğu

Resim 22: Oyuncak satışı



Resim 23: Sığacık Pazarında Tezgah Üzerinde Sergilenen El Yapımı “Deniz Kızları”

Resim 24: Sığacık Pazarında Tezgah Üzerinde Sergilenen El Yapımı “Bebekler ve Miki Fareler”

Resim 25: Sığacık Pazarında Tezgah Üzerinde Sergilenen El Yapımı “Baykuş- Bayankuş- Tavşan- Köpek” Oyuncakları



Resim 26: Seferihisar “Sakin Şehir” Sembolü “salyangoz”

Resim 27: Sığacık Pazarındaki oyuncak tanıtım resmi

Resim 28: Salyangoz heykeli

Resim 29: Sığacık Pazarında satışa sunulan el yapımı salyangoz oyuncakı



Resim 30:



Resim 31:



Resim 32:

Seferihisar- Orhanlı Köyü

Resim 30: Saman “Deve” oyuncacı yapımı

Resim 31: Saman “Deve” oyuncacı yapımı ayrıntı

Resim 32: El yapımı bebeklerle oynayan kız kardeşler ve nineleri



Seferihisar- Sığacık mahallesi- Sığacık Pazarı

Resim 33- 34: Seyyar oyuncak balon satıcısı

Resim 35: Oyuncak Tezgahı



Seferihisar- Sığacık mahallesi- Sığacık Pazarı

Resim 36: El yapımı oyuncaklara inceleyen turist çocuk

Resim 37: El yapımı “tırtıl” ve “bebekler”

Resim 38: El yapımı “kaplumbağa” ve “bebekler”



Resim 39:



Resim 42:



Resim 40:



Resim 41:



Resim 43:

EVCİLİK OYUNUNDA KULLANILAN BİTKİLER

Resim 39: Asma

Resim 40: Laden çiçeği

Resim 41: Hayıt çiçeği

Resim 42: Gelincik çiçeği

Resim 43: Katır tırnağı



Resim 44: Asma yaprakları ile “evcilik” oynayan kız çocukları, Seferihisar, Camikebir Mahallesi



Resim 45- 46- 47: Kaynayan Tarhana Kazanı yanında oyun oynayan çocuklar, Seferihisar, Ulaş Köyü



Resim 48:



Resim 49:



Resim 50:

Resim 48: K mesin yanında “kep e” ile oynayan erkek  ocuęu, Ula ı  K y 

Resim 49: Seferihisar Ula ı  K y , genel g r n  

Resim 50: Seferihisar Ula ı  K y , k y meydanı



Resim 51: Sokak Halısı  zerinde oyuncakları ile oynayan kız  ocuęu, Ula ı  K y 



Ulaşı Köyü

Resim 52- 53- 54: Kağıt gemi yüzdüren kız çocuğu

Resim 55: Oyun alanları, çocukların dünyasındaki en yüksek saygıyı hak eden mekânlardır. Halı ile sınırlandırılan bu oyun alanını kirletmemek için buraya ayakkabı ile basılamaz. Ayakkabısını çıkartarak oyun alanına giren ve oyuncaklarıyla oynayan bir çocuk, Ulaşı Köyü



Resim 56: Taso oynayan çocuklar, Seferihisar, Hıdırlık Mahallesi



Resim 57: Hıdırlık Mahallesi



Resim 58: Tek atışta birden çok taso kazanan takımın sevinci, Hıdırlık Mahallesi.



Resim 59: Taso oynayan çocuklar, Seferihisar, Camikebir Mahallesi

Resim 60:



Resim 61:



Resim 62:



Resim 60: Kavakdere köyünden genel görünüş

Resim 61: Kavakdere köyü, yol ayrımı

Resim 62: Üzüm bağından ayrıntı



Resim 63-64-65-66: Çivi Oyunu, Turgut Köyü



Resim 67: Tekerlemeli el şaşırtma oyunu



Resim 68: İlkokul 4. Ve 5. Sınıf öğrencileriyle hatıra fotoğrafı



Resim 69: İlkokul 3. Sınıf öğrencileriyle hatıra fotoğrafı



Resim 70: “Yağ Satarım Bal Satarım” oyunu, Ulamiş Köyü



Resim 71: “Yağ Satarım Bal Satarım” oyunu, Ulamiş Köyü



Resim 72: “Yağ Satarım Bal Satarım” oyunu, Ulamış Köyü



Resim 73: Ulamış Köyü



Resim 74: Denge Oyunu, Ulaşış Köyü



Resim 75: Ulaşış Köyü



Resim 76: Ula Köyü



Resim 77: Ula Köyü



Resim 78: Ulaşı Köyü



Resim 79: Ulaşı Köyü



Resim 80: Ulanış Köyü



Resim 81: Hıdırlık Mahallesi, Seferihisar



Resim 82: Kaynak Kiři 5 ve eři



Resim 83: Kaynak Kiři 4'ün eři



Resim 84: “Güzellik mi Çirkinlik mi” oyunu, Ulaşı Köyü



Resim 85: Oyuncak tüfek ile oynayan çocuklar, Ulaşı Köyü



Resim 86: “Tren” oyunu, Turabiye Mahallesi



Resim 87: Turabiye Mahallesi



Resim 88: Ev içi oyunlarından “Oyun Çadırı” , Bengiler mahallesi



Resim 88: Sünnet Çocuğu ve arkadaşları, Orhanlı Köyü



Resim 89: Orhanlı köyü çocukları



Resim 90: Asker Mevlidi, Orhanlı Köyü



Resim 91: Ramazan gecesi, iftar yemeđi, Orhanlı K y 



Resim 92:



Resim 93:



Resim 94:



Resim 95:

Ramazan Gecesi, Orhanlı Köyü

Resim 92- 93: Karagöz oynatıcıları

Resim 94- 95: Karagöz oyunu izleyen çocuklar



Resim 96: Şehit Öğretmen Mehmet İzdal İlkokulu bahçesinde futbol oynayan çocuklar, Hıdırlık Mahallesi



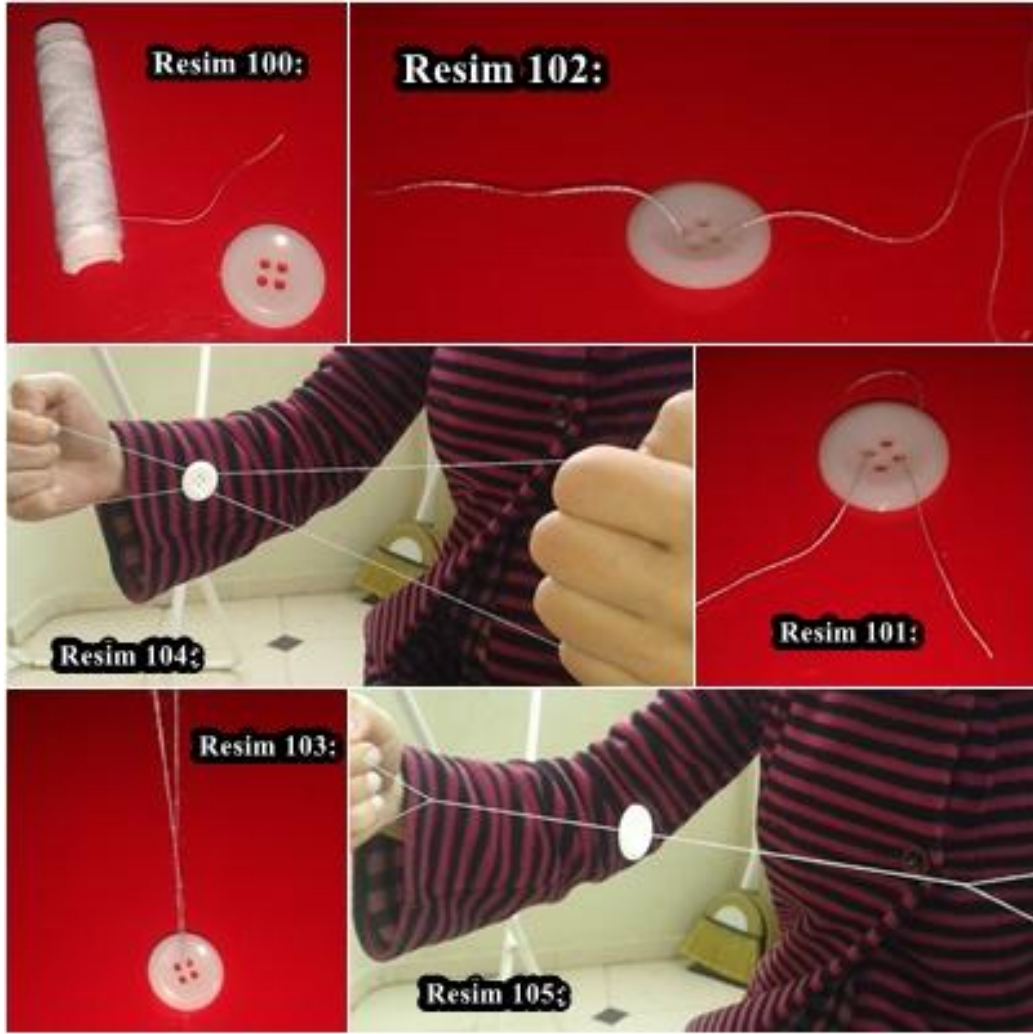
Resim 97: Hıdırlık Mahallesinde bir sokak



Resim 98: Kaynak Kiři 10 ile sohbet



Resim 99: Çam Bebek (Çam Gelin)



Düğme Fırılacağı Malzemeleri ve Yapılışı

Resim 100: Düğme ve İplik

Resim 101: İplik çapraz olan deliklerden geçirilir.

Resim 102: İplik yaklaşık 50 santim kesilir.

Resim 103: İpliğin her iki ucu bağlanır.

Resim 104: Düğme, her iki elin ortasına gelecek biçimde tutulur.

Resim 105: Öne doğru daire çizerek şekilde birkaç kez çevrildikten sonra fırıldak dönmeye hazırdır. Eller düğmeye doğru yaklaştırılıp uzaklaştırılarak fırıldak döndürülür.

Not: Düğme bulunamaz ise kiremit kırıklarına, ağaç kabuklarına ya da cevize iki delik açılarak aynı yöntemle çeşitli fırıldaklar yapılabilir.



Resim 106:



Resim 107:



Resim 108:



Resim 109:

Tekerlemeli Oyunlar: “Türkiye’ın Oyunu”

Resim 106: Oyunun başlangıç pozisyonu. Tekerlemenin her dizesinin son hecesinde bu pozisyon alınır.

Resim 107: Tekerlemenin her dizesinin sondan bir önceki hecesinde eller iki kez çırpılır.

Resim 108-109: Tekerlemenin son ve sondan bir önceki hecesi dışındaki tüm heceler söylenirken eller karşıdaki oyuncunun eline çapraz olarak vurulur.



Resim 110: Lades Oyunu Malzemeleri, Lades Kemikleri

Resim 111: Tavuğun lades kemikleri ayrılmadan önceki görüntüsü

Resim 112: İki çocuğun aynı anda tutarak bahse girdiği lades kemiği

Resim 113: Lades kemikleri ve tavuğun diğer küçük kemikleri



Resim 114, Resim 115, Resim 116, Resim 117: Denizde Taş Sektirme Oyunu

ÖZGEÇMİŞ

Selnur Şarman, 1985 yılında İzmir’de doğdu. 2007 yılında Ege Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi Sanat Tarihi Bölümünden, Türk-İslam Sanatları Anabilim Dalında “İstanbul’da Osmanlı Dönemindeki Ticaret Hayatına Yön Veren Yapılar” isimli lisans tezi ile mezun oldu. 2003-2004 ve 2004-2005 sezonlarında 14. Yüzyıl dönemi, Menteşe Beyliğine ait “hamam” ve “seymenlik zaviyesi” arkeolojik kazılarında stajını tamamladı. 2004’de E.Ü’de düzenlenen Ulusal Sanat Tarihi Öğrenci Kongresinde “Geleneksel El Sanatlarımız: İnce Kağıt-Deri Oymacılığı / Katia Sanatı” isimli bildirisini sundu. 2007’de “Değişen Yüzüyle İzmir” adlı belgesel çalışmasıyla “Tarihe Saygı, Yerel Korumaya Katkı” ödülü aldı. 2010’da Topkapı Sarayında “16.-17. Yüzyıl Osmalı-Rus Kremlin Hazinesi Eserleri” sergisi tanıtım sorumlusu olarak görev yaptı. 2010 İstanbul Avrupa Kültür Başkenti Ajansında “İstanbul’un Ustaları” Projesinde “Tophane Lüleçiliği ve Seramikleri” alanında araştırmacı olarak çalıştı. 2015’te E.Ü., Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü, Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı’nda yüksek lisans çalışmasını tamamladı. Aynı yıl, Erzurum’da düzenlenen Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresinde sunduğu “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Temel Yaşam Becerilerinin Geliştirilmesine İşlevsel Katkı Açısından Yeni Bir Sınıflandırma Çözümlemesi” isimli bildirisi, Bildiri Kitabında yayınlandı. Aynı yıl, Eskişehir’de düzenlenen I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayında, “Azerbaycanlı, Kırgız, Başkurt, Gagauz ve Kazak Çocuk Oyunlarının İçerik ve Yapı Bakımından Seferihisar Türkiye Örnekleriyle Karşılaştırılması” isimli bildirisini sundu. Halen Profesyonel Turist Rehberi olarak iş hayatına devam etmektedir.

ÖZET

Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunları ve Oyuncakları üzerine Bir İnceleme

Şarman, Aliye Selnur

Yüksek Lisans Tezi, Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Pınar FEDAKAR

Çocuk oyunları, yapıları itibariyle halk kültürünü en fazla muhafaza eden halk bilgisi ürünleridir. Bir toplumun ürettiği oyun ve oyuncaklar, o toplumun kültürel değerlerini yansıtır. Oyun, öğreticilik özelliği olduğu için çocukları yaşamda gerekli faaliyetlere hazırlar. Çocuk, yaşam sevincini oyunla ifade eder. Oyun oynayan çocuklar, temel yaşam becerilerinin gelişimlerine katkıda bulunur. Bu tez çalışmasında İzmir İli, Seferihisar ve çevresinde yarı-yapılandırılmış görüşme ve doğal ortamda gözlem yöntemleri kullanılarak çocuk oyunları ile ilgili veriler toplanmış, hem günümüz çocuklarının oyunları, hem de 2. ve 3. kuşak yetişkinlerin anlatıları, yapılan derleme çalışması sonucu kaydedilmiştir. Toplam 76 saat 45 dakikadan oluşan video kaydı içinde, 50 adet yöresel çocuk oyununun oynanış biçimi, oyun araçları, oyunla ilgili olan tüm sözlü edebiyat ürünleri, el yapımı oyuncaklar, meydan oyuncakları ve oyun nesneleri hakkındaki bilgiler bulunmaktadır. Elde edilen veriler içindeki oyunların yapısal özellikleri açıklanmıştır. Çocuk oyunlarının özellikleri, oyuncuların cinsiyet ve yaşına, oyun zamanı ve süresi, oyun mekânına göre verilmekte, çocuk oyunlarının bağlam ve işlev özellikleri anlatılmaktadır. Bu oyunlar, fiziki bağlam, tarihi bağlam, sosyo-kültürel bağlam ve teknolojik gelişmelerin etkisi açısından incelenmiştir. Çocuk oyunları, çocuklarının yaşam becerilerine yani, fiziksel, zihinsel, ruhsal, sosyal gelişime katkı açısından sınıflandırılmıştır. Sonuç kısmında elde edilen bulgular ve yapılan çözümlemelere göre daha ileri çalışma ve öneriler de verilmektedir. Bugünün bilgisayar ve dijital oyunları teknolojileri ile yüz yüze olan fakat geleceğin toplumunu oluşturacak olan günümüz çocuklarını kendi öz değerleri ve kültürel oyunları ile buluşturmak için hazırlanacak oyun kütüphanelerinin somut olmayan kültürel miras açısından önemi vurgulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel çocuk oyunları, Oyuncaklar, Somut olmayan kültürel miras, Çocuk gelişimi, Seferihisar

ABSTRACT

A Study of Seferihisar Traditional Children's Plays and Toys

Şarman, Aliye Selnur

M.A. Thesis, Department of Turkish Folklore

Thesis Advisor: Yrd. Doç. Dr. Pınar FEDAKAR

Having multicultural structure, Seferihisar Traditional Children's play Culture in return by cultures and civilizations from Anatolia, Balkan, Middle east, Turkish World for over a millennia - cultural richness and diversity, and remains mostly shaped by its deep roots in many civilizations for at least twelve thousand years. Children are prepared for life activities through games which are educational. Children can express joy of life through play. Playing game is important due to basic life skills (physical, mental, emotional and social) improvements. Playing individually, children can gain mental, emotional and very little physical development but in order to develop social skills group- 2 or more kids- playing is necessary. Today, children of all ages are exposed to technology such as computers and digital games instead of traditional games. Computer games have some positive effects on developing skills of eye-hand-brain coordination but don't effect on improvements of motor skills. Children who spend most of their time in front of a screen, are not physically active enough, so they may develop some health problems and loose the ability being social. In order to improve motor skills, tradional and current games should be played by reducing screen time. There are many researches and studies about gaining basic life skills with games in literature. It was not noticed yet any study about classification of games that effect on essential life skills of children. Generally children's plays are classifed according to names of materials and tools, and types of motion in play. Also there are some other classifications such as time of play, indoor and outdoor games, gender types, developing mental and physical skills; games for kids, teens and adults. The purpose of this research is to analyse a new classification for traditional / current children's games according to the functional improvements of basic life skills.

Key Words: Turkish traditional child games, basic life skills, Classification of children's games, Intangible cultural heritage, Seferihisar