

Doi Numarası / Doi Number: [10.55666/folklor.1090111](https://doi.org/10.55666/folklor.1090111)

ŞAMBAYADI KÖYÜNDE DERLENEN OYUN TEKERLEMELERİ VE ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVLERİ**

Fazıl ÖZDAMAR*

Öz

Adana'nın Çukurova ilçesine bağlı olan Şambayadı köyü, Şambayadı Türkmenleri tarafından kurulan ve şehir merkezine 15 km uzaklıktaki bir yerleşim birimidir. Şam'dan Anadolu'ya gelen Bayat Türkmenleri tarafından kurulduğu için bu adla anılan köyde, mensubu da olduğumuz Türkmenler arasında çoğunluğu 2000-2005 yılları arasında olmak üzere tarafımızca birçok derleme çalışması yapılmıştır. Bunlardan biri de Temmuz 2004'te "katılımcı gözlem" ve "gözlem" yöntemleri kullanılarak yapılan ve birçok tekerleme ile çocuk oyununun kaydedildiği derlemedir. Bu incelemede söz konusu derlemenin verileri kullanılmış ve bunların arasından seçilen 9 tekerleme ve 21 çocuk oyununun işlevleri incelenmiştir. Öncelikle oyun, çocuk oyunu, oyun tekerlemeleri ve sayışmaca hakkında genel bilginin verildiği incelemede; oyunların işlevsel açıdan nasıl sınıflandırıldığı ele alınmış; son olarak da bu tekerleme ve oyunların işlevlerinin neler olduğu hakkında bilgi verilmiştir.

"Beş Taş, Bilye, Birdir Bir, Çelik Çomak, Evcilik, Gazoz Kapağı, Hımbıl, İp Atlama, Kovalamaca, Kibrit, Kutu Kutu Pense, Ponpon, Saklambaç, Seksek, Tavşan Kaç/Tazı Tut, Tek Elma, Yağlı Koyun, Yakar Top ve Yedi Taş" adlı oyunları "çocuk gelişimi ve eğitimi" ve "halk bilimi" açısından değerlendirilerek belirlenen sınıflandırmalar ile işlevlerinin incelendiği bu makalede; ilk olarak bu oyunların "fiziksel gelişim", "psiko-motor gelişim", "dil gelişimi", "duyusal algılama ve zihinsel gelişim", "sosyal gelişim" ve "duygusal gelişim" alanlarındaki işlevleri sorgulanmış ve incelemeye dâhil edilen oyunların bazen tamamının bazen de bir kısmının bu gelişimleri belli oranlarda etkilediği tespit edilmiştir. Aynı zamanda tekerleme ve çocuk oyunu birer halk bilimi ürünü olduğundan bu ürünler, halk bilimi disiplini temelinde işlevsel açıdan sorgulanarak "hoşça vakit geçirme, eğlenme, eğlendirme", "değerlere, toplumsal kurumlara ve törenlere destek verme", "eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması" ve "toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma" adıyla dört başlıkta ele alınmış ve bu ürünlerin işlevleri kültür bilimi bağlamında incelenmiştir. Neticede hem "çocuk gelişimi ve eğitimi" hem de "halk bilimi" açısından değerlendirildiğinde; çocuk oyunlarının ve onun icrasında kullanılan tekerlemelerin çocuk gelişimiyle birlikte eğitim ve kültürün aktarımında önemli rol oynadığı sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Adana, Şambayadı, çocuk oyunları, tekerlemeler, işlev

FUNCTIONS OF NURSERY RHYMES AND CHILDREN'S GAMES COLLECTED IN THE VILLAGE OF ŞAMBAYADI

Abstract

Şambayadı village, which is connected to Çukurova district of Adana, is a settlement established by Şambayadı Turkmens and 15 km away from the city center. In the village, which is called by this name because it was founded by Bayat Turkmens who came to Anatolia from Şam (Damascus), many compilation studies were carried out by us, mostly between the years 2000-2005, among the Turkmen of which we are also a member. One of them is the compilation made in July 2004 using "participatory observation" and "observation" methods, in which many nursery rhymes and

** Bu çalışma için gerçekleştirilen görüşmeler 2020 yılı öncesine ait olduğu için Etik Kurul Onay Belgesi bulunmamaktadır.

* Öğr. Gör. Dr., Ege Üniversitesi, Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü, İzmir/TÜRKİYE fazilozdamar@hotmail.com ORCID: 0000-0002-1729-0265.

children's plays were recorded. In this study, the data of the mentioned compilation were used and the functions of 9 nursery rhymes and 21 children's games selected among them were examined. First of all, general information about games, children's games, nursery rhymes and counting-out game was given in the examination, then how the games were classified functionally is addressed, and finally, information was given about the functions of these nursery rhymes and games.

In the study, which the classifications and functions of the games “Beş Taş, Bilye, Birdirbir, Çelik Çomak, Evcilik, Gazoz Kapağı, Hımbıl, İp Atlama, Kovalamaca, Kibrit, Kutu Kutu Pense, Ponpon, Saklambaç, Seksek, Tavşan Kaç/Tazı Tut, Tek Elma, Yağlı Koyun, Yakar Top ve Yedi Taş”, in terms of “child development and education” and “folklore” are examined, firstly the functions of these games are questioned in terms of “physical development”, “psycho-motor development”, “language development”, “sensory perception” and “mental development”, “social development” and “emotional development” fields and it was determined that sometimes all or some of the games included in the study affected these developments to a certain extent. At the same time, since nursery rhymes and children's plays are products of folklore, these products are functionally questioned on the basis of the discipline of folklore, and is addressed under the four topics “having good time, having fun, entertaining”, “supporting values, social institutions and ceremonies”, “transferring education and culture to younger generations” and “freedom from social and personal pressures” and the functions of these products were examined in the context of cultural science. As a result, when evaluated in terms of both “child development and education” and “folklore”, it was concluded that children's games and the nursery rhymes used in their performance play an important role in the transfer of education and culture with child development.

Keywords: Adana, Şambayadı, children's games, nursery rhymes, function

Giriş

2008'e kadar Seyhan ilçesine bağlı olsa da Adana'da yeni ilçelerin oluşturulması ile birlikte yeni kurulan Şambayadı, şehir merkezine 15 km uzaklıktadır. Adından da anlaşılacağı üzere Şambayadı Türkmenleri¹ tarafından kurulan bu yerleşim birimi, 2004 yılındaki Büyükşehir Belediyesi Kanunu'yla² mahalle yapılmışsa da hem burada yaşayan halk hem de Adana ahalisi burayı hâlâ köy olarak telakki etmektedir (Özdamar, 2021: 208). Bu yerleşim birimi için köy ibaresinin mahalle adına dönüştürüldüğü 23.07.2004 tarihinden önce de günümüzde de Şambayadı'na bir köy olduğu bakış açısı değişmemiştir. Aynı zamanda incelemede kullanılan verilerin derlendiği günlerde (10.-15.07.2004) söz konusu yerleşim birimi köy statüsündeydi. Bu nedenle incelemede kullanılan köy ibaresi bu sebeplerle tercih edilmiştir.

Şambayadı köyünde yaşayan Türkmenler, doğumdan ölüme kadarki bütün geçiş dönemlerinde birçok inanç ve bunlara bağlı gelişen pratik ve uygulamalara hâlâ sadık yaşamaktadırlar. Aynı zamanda masal, fıkra, efsane ve halk hikâyeleri başta olmak üzere birçok anlatma, sözlü gelenekte -günümüzde azalsa da- canlılığını sürdürmektedir. Bu canlılığın, derleme yaptığımız yıllarda (2000-2005) günümüze kıyasla daha fazla olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla birlikte şehir kültürünün, bazen de popüler kültürün, bazı unsurları geleneksel uygulamalara sirayet etmiş; radyo, TV ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte sözlü ürünlerin icrasında azalma görülmüştür. Ancak bazı inanç ve bu inançlara bağlı gelişen pratiklerin uygulanmasında değişim yoktur. Yine çocuk oyunları alanında da belli oranda değişim olsa veya oynanan oyunlar farklılaşsa da çocukların oyun oynaması devamlılığını sürdürmektedir. İnceleme de bu çocuk oyunları ve bunların icrasında kullanılan bazı tekerlemeler temelinde kurulmuştur.

Genel olarak değerlendirmek gerekirse makalede; Şambayadı köyünde mensubu da olduğumuz Türkmenler arasında, Temmuz 2004'te bir kısmı "katılımcı gözlem", geri kalanı "gözlem" yöntemiyle tarafımızca derlenen hatta çoğu geçmiş yıllarda tarafımızca söylenen veya tecrübe edilen 9 sayışmaca ve 21 farklı oyun, "çocuk gelişimi ve eğitimi" ve "halk bilimi" disiplinleri temelinde işlevsel açıdan ele alınmıştır. Bunların söz konusu iki disiplin yaklaşımıyla işlev özelliklerine geçilmeden önce oyun, çocuk oyunu, tekerleme ve sayışma kavramları hakkında; ayrıca tekerleme ve oyunun özellikleri ve işlevlerinin neler olduğu ile nasıl sınıflandırıldığı konularında okuyucuya bilgi vermenin gerekli olduğu düşüncesindeyiz.

1. Terminoloji: Çocuk Oyunları, Tekerlemeler ve İşlev Özellikleri

"Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" anlamına gelen oyun kelimesi, Türkçede sadece çocuk oyunları anlamında kullanılmayıp aynı zamanda "kumar", "tiyatro ve sinemadaki rolün yorumlama biçimi veya yapıtı", "hüner ve hile", "dans" vd. anlamlarda da kullanılmaktadır (URL 1; Özhan, 2005: 182). Ancak incelemede oyun terimi yukarıda verilen tanımlardan ilkindeki anlamıyla kullanılmıştır.

Araştırmacılar oyun terimini farklı yönleriyle ele alarak tanımlamışlar. Jean Piaget, oyunu "dış dünyadan alınan, uyaranları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yolu" şeklinde ifade ederken Roger 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." (Özhan, 1997: 14). Pertev Naili Boratav, oyunu "çoğunlukla çocukların ve bazen de büyüklerin eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemler" şeklinde açıklarken (Boratav, 1984: 232) Mevlüt Özhan ise oyunun "bir veya birden çok kişinin belli kurallar içerisinde zihni, bedeni ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketler" olduğunu söyler (Özhan, 1997: 15). Bu tanımlardan yola çıkılarak çocuk oyunlarının çocukların yalnızca boş zamanlarını değerlendirdikleri bir etkinlik olmayıp kendilerini ifade ettikleri ve iletişim becerilerini geliştirdikleri bir süreç olduğunu (Girmen, 2012: 264) daha ayrıntılı ifade etmek gerekirse oyunun "el becerisi kazandırdığı, dürüst olmayı bellettiği, lider olma bilinci aşıladığı, çevresindeki malzemeleri oyuna dönüştürmeyi öğrettiği, birlikte yaşamaya ve ekip çalışmalarına alıştırdığı, ayrıca yaratıldıkları ve oynandıkları kültürün izlerini yoğun bir şekilde taşıdığı ve o topluluğu şekillendirmede önemli bir işleve sahip olduğunu" söyleyebiliriz (Aksoy, 2014: 268). Tüm bu yaklaşımlar ışığında oyunun isteğe bağlı veya gönüllü bir eylem olduğu söylenebilir. Çünkü ısmarlama oyun yoktur. Meslek olarak yapılmaz. Yapıldığı durumda oyunculuk mesleği anlaşılmaktadır ki çocuk oyunları teriminde bu profesyonellik yoktur (And, 2007: 28).

Sadece fiziksel değil aynı zamanda mental olarak da bireyin gelişiminde önemli işleve sahip olan oyunların başlangıcında ve icrası esnasında kullanılan tekerleme de çocuğun beceri kazanımında önemlidir. Özellikle dil gelişimi ve hayal dünyasını zenginleştirme yönüyle tekerlemeler, çocuğa ciddi katkı sağlayan ürünlerdendir. Bu kısımda tekerleme ile ilgili bilgi vermek yerinde olacaktır. “*Birbiriyle uyumlu hazır söz kalıbı*” veya “*uyaklı giriş veya ara sözler*” (URL 1) anlamlarına gelen tekerleme; masal, çocuk oyunu, bilmece ve orta oyunu gibi farklı alanlarda görülür. İncelemede kullanılan tekerleme terimi ile oyun tekerlemeleri kastedilmiştir. Bu tekerlemeler ebe çıkarmadan alay etmeye kadar çeşitli şekillerde göze çarpar. Bu tekerlemelerin özel bir anlamı yoktur; oyuna davet, ebe seçme, oyun kurma, oyuna katkıda bulunma, taraf tutma, cezalandırma ve oyunu devam ettirme gibi fonksiyonları vardır. Ebe seçme, çıkarma veya taraf seçme gibi fonksiyonlar için kullanılan tekerlemelere “sayışmaca” adı verilir (Duymaz, 2002: 103). Derleme sırasında kaynak kişilerin çoğu bu tür için “tekerleme” ve “saymaca” terimlerini kullanmışlardır. Sayışmacaların diğer özellikleri ile ilgili bilgi ve bunun hangi usulde yapıldığı hususundaki ayrıntı bir sonraki başlık altında verilmiştir.

Oyun ve tekerleme ile ilgili bu bilgi ve değerlendirmenin ardından incelemenin bir diğer kavramı olan işlev hakkında da bilgi vermek gerekmektedir. İlk olarak ister tekerleme isterse tekerlemelerin türleri olsun bunların çocuk oyunları ile bir bütünsellik içerdiğini vurgulamamız gerekmektedir. Bu sebeple çocuk oyunlarının işlevleri ele alınırken dil gelişimi başlığında tekerlemelere özellikle değinmek gerekecektir. Ayrıca bazı tekerlemeler oyunun icrasında kullanılır. Bu sebeple tekerlemelerin hem yalnız başına hem de icra edildiği oyunla bütünlük içerisinde yürüttüğü işlevleri vardır. Bu bakımdan tekerlemelerin işlevlerini; oyun içinde ortaklığı, birlikteliği, çokluk içinden ayrılmayı, ayrışıp tekrar bütünlüşmeyi, oyun içinde eğlenmeyi ve paylaşmayı öğrettiğini bu yönüyle de eğitimin bir parçası olduğunu özellikle vurgulamak gerekmektedir (Önal, 2002: 147). Bu eğitimde dilin imkânları zorlanırken icracı, eğlence hazzını yaşar ve haz ile birleşen rekabet duygusu çocuğu eğlendirerek öğretimi tamamlar. Böylece yetişkin bireylerin bile söylemekte zorlanacağı birçok aykırı seslerden oluşan sözcükler, çocuğun ağızından dökülür. Tekerlemelerin şaşırtıcı bir ifadeyle bitmesi, şiirsel ifadelerin tekrarıyla kurgulandığı için çocuktaki şiir sesini yakalamasını hem de söz veya anlam olarak şaşırtıcılık onun zekâ gelişimini olumlu yönde tetikler (Ungan, 2009: 220-223). Bu bağlamda tekerlemeler eğlencelik ürünler olmakla birlikte hafıza, hatıra, nostalji, kimlik ve kültür kavramlarıyla birlikte kendisini durmadan canlı tutmaktadır ve bu canlılık onun sürdürülebilirliğinde etkilidir (Sarpkaya, 2021: 274).

Tekerleme genel olarak dil gelişimi ve uyumu etkilese de çocuk oyunlarının birçok işlevi söz konusudur. Çocuğun gelişiminde etkili olan fiziksel aktivite, hız, esneklik ve kıvraklık ile etkili ve pratik düşünce kabiliyeti gibi özelliklerin daha da hızlı gelişmesi oyunlar sayesinde olur. Bu da çocuğun öğrenme sürecinin bir dönemine tekâmül eder. Çocuğun oyun oynadığı çağ olan bu süreç, her bakımdan birçok becerisinin aynı anda geliştiği döneme sirayet eder. Jean Piaget’e göre oyunun temel işlevleri, tekrarlama yoluyla mevcut becerileri geliştirmek ve çocuğa bir egemenlik duygusu kazandırmaktır (Onur ve Güney, 2002: 7). Bu duygunun kazanımı çocuğun oyun oynarken hissettiği zorunluluk, görev ve ödev kavramlarıyla serbestlik ve özgürlük çizgisinde gerçekleşir. Çünkü oyun, “gündelik” veya “asıl” hayatın ötesinde oyuncusuna gerçek hayatından kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Bu da onu kültürün bir parçası yapar (Huizinga, 2006: 20; 25).

İnceleme alanında derlenmiş çocuk oyunları ve bu oyunların icrasında kullanılan tekerlemelerin işlevleri hakkında değerlendirmemizi bir kalıp içinde sunmak okur açısından anlaşılabilirlik sağlayacaktır. Bu sebeple söz konusu ürünlerin işlevleri “çocuk gelişimi ve eğitimi” ile “halk bilimi” olmak üzere iki farklı disiplinin bakış açısıyla ele alınmıştır. Bu sebeple bu kısımda söz konusu yaklaşımların söz konusu ürünleri nasıl ele aldığı hususunda bilgi vermek gerekmektedir.

İncelemede tekerleme ve oyunların “çocuk gelişimi ve eğitimi” incelenirken Necate Baykoç Dönmez’in çocuk oyunlarının işlevini ele aldığı çalışmasındaki (Oyun Kitabı, 1992) sınıflandırma kullanılacaktır. Söz konusu sınıflandırmada oyunların işlevi aşağıdaki ana başlıklar altında ele alınmıştır:

- a) Fiziksel gelişime etkisi
- b) Psiko-motor gelişime etkisi

- c) Dil gelişimine etkisi
- d) Duyusal algılama ve zihinsel gelişime etkisi
- e) Sosyal gelişime etkisi
- f) Duyusal gelişime etkisi (Özdemir, 1997: 439-449).

Bu ürünlerin işlevleri ayrıca “Halk bilimi” açısından ele alınacağı için bu kısımda “İşlevsel halk bilimi kuramı” ve William R. Bascom’un modeli hakkında da kısaca bilgi vermek gerekmektedir. Bağlam merkezli kuramlardan biri olan ve antropologlar tarafından geliştirildiği için “Antropolojik Yöntem” adıyla da bilinen bu kuramın temsilcilerinden olan Bronislaw K. Malinowski, Franz Boas, Mellville Herkovits, Ruth Benedict halk edebiyatı yaratmalarında metinlerden ziyade bu metinlerin yaratıldığı ve nakledildiği bağlamı esas alırlar. Bu araştırmacılara göre temel sorun, bir halk bilgisi ürününün icra edilmesindeki nedendir; bir başka ifadeyle yaratıcının yaratım, aktarıcının aktarım veya dinleyicinin dinleme sebebini bu kuramın merkezine alırlar. Bu araştırmacıların bilgi birikiminden yararlanarak halk bilgisi ürünlerinin işlevleri konusunda bir model oluşturan Bascom, bu işlevleri dört başlık altında ele almıştır. Bunlar:

- a) Hoşça vakit geçirme, eğlenme, eğlendirme işlevi
- b) Değerlere, toplumsal kurumlara ve törenlere destek verme
- c) Eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması işlevi
- d) Toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevidir (Ekici, 2004: 119-120; Çobanoğlu, 2005: 235-236).

İncelemenin bu kısmına kadarki bilgi ve değerlendirmedeki amaç, inceleme sınırı olan Şambayadı ve bu yerleşim biriminde meskûn olan Türkmenler ile incelemenin terminolojisi olan çocuk oyunları ve bunların icrasında kullanılan tekerlemeler hakkında yapılan tanım ve değerlendirmeler ile son olarak bunların işlevlerinin hangi yöntemle inceleneceği hakkında okuyucuya kısaca bilgi vermektir.

2. Şambayadı Köyü Oyun Tekerlemeleri ve Çocuk Oyunları

İncelemede Şambayadı Köyü’nde tarafımızca derlenen 21 farklı çocuk oyunu ile 9 tekerleme işlevsel olarak incelenmiştir. Bunların işlevleri okuyucuya sunulmadan önce Şambayadı’nda tarafımızca derlenen tekerlemeler ve çocuk oyunlarının neler olduğu veya hangi kurallarla oynandığı hususunda bilgi vermek istiyoruz. Bu kısımda ilk olarak oyunun başlangıcında ve bazı kısımlarında kullanılan tekerlemenin görevleri, sonrasında bu ürünlerin metinleri verilmiştir.

2.1. Oyun Tekerlemeleri (Sayışmacaları)

Terminoloji başlığı altında tekerleme ve sayışmalar hakkında bilgi verilmişti. Bu kısımda ise bir tekerleme türü olan sayışmacaların işlevi hakkında değerlendirme yapma niyetindeyiz. Şambayadı köyünde çoğu icra ortamında derlenen aşağıdaki sayışmacalar, oyunlarda ya ebe seçiminde ya da ebelikten muaf olma durumunda kullanılır. Bazı oyunlarda sayışmacada seçilen kişi ebe olurken bazılarında seçilen kişi bazen yalnız bazen de yanına aldığı bir kişiyle ebelikten muaf olur. Bu usulde son kalan veya seçilmeyen kişi oyunda ebe olur. Hangi oyunda hangi sayışmacanın kullanılacağı oyuncular tarafından seçilir. Genellikle bu sayışmacalar oyun öncesinde yaşça büyük bir kişi tarafından söylenir. Bu kişi aynı zamanda oyunun yöneticisi ve hakemliğini de yapmaktadır. Bu sayışmacalar aynı zamanda sözlü ürün olduğundan ilgili metinlerin deşifresinde ağız özellikleri korunmuştur. Ayrıca metin yazımında bazı kelimelerde icracının vurgusu gösterilmek için heceler kısa çizgi ile ayrılmış, duraksamalar ise noktalarla gösterilmiştir.

<p>2. 1. 1. Ooo, portagalı soydum Başucuma goydum Ben bir yalan uy-dur-dum Du-ma, du-ma, dum Gırmızı mum. Dolabda pegmez Yala yala bitmez Ayşecig, cig cig cig Fatmacıg, cıg cıg cıg Sen bu o-yun-dan çıg (KK-1; KK-2).</p>	<p>2. 1. 2. Cukcuka, cukcuka Ben bilmiyom Arapça. Arapçanın telleri Abimin gömleyi Abim bir gız gaçırmış Meyvelere saldırmış. Meyveci komser Çıg, başımı göster Ter, ter, ter He-li-kop-ter Gız nişannın geliyo Ki-mi is-ter (KK-2; KK-5).</p>
<p>2. 1. 3. Çantamı aldım goluma Çıgdım asvat yoluna Ben bir subay beklerken Çöpçü girdi goluma Ayakkabım toz atar Çöpçü bana göz atar Gözün kör ossun çöpçü Elalem bize bahar Kedi damdan atladı Apendisi patladı Bunu duyan fareler Dans etmeye başladı (KK-6).</p>	<p>2. 1. 3. Mutfagda neler oluyor Bezelyeler bize bakıyor. Çat-lak, pat-lak Yus-yu-var-lak. Kremalı börek Sütlü çörek Çek, yavrum çek. Amanın dostlar Elini yoldan çek. Çek, çek, amca Burnuna kanca Al sa-na bir ta-ban-ca (KK-6).</p>
<p>2. 1. 5. İnne battı Canımı yağdı. Tombul guş Arabaya goş. Arabanın tekeri İstanbul'un şekeri. Hop, hop, hop Altın top. Bun-dan baş-ga o-yun yog (KK-2; KK-10).</p>	<p>2. 1. 6. Ooo, Allah'tan başlıyorum Şeytanı taşıyorum Bir guru kafa Goydum rafa Yemesi tatlı Maymun suratlı. Lı lı lı Gö-tü gıl-lı (KK-2; KK-5; KK-10).</p>

2. 1. 7. Dünyamız yuvarlagdır

Gün, aydan daha parlaktır.

Em emereg

Süt içereg

Gös-ter ba-na reng (KK-2).

Noktalarla gösterilen kısımda herhangi bir renk söylenir. Eğer tekerlemeyle seçilen kişi, bu rengi üzerinde gösteremezse ebe olur, gösterirse ebe olmaz. Renk gösterildiği durumda tekerleme yenilenir ve ebe seçilene kadar devam eder.

2. 1. 8.) Çıg, çıgalım çayıra Yem vereyim ördeğe. Ördeg yemini yemeden Cıyag mıyag demeden Çıg-dım çı-gar-dım. (KK-2; KK-5; KK-8)	2. 1. 9. Denizde dalga Hoş geldin abla Eteğini topla Üç kere atla Bir, i-ki, üç (KK-9).
--	--

2. 2. Çocuk Oyunları

Bu kısımda ise Şambayadı köyünde derlenen ve alfabetik olarak sıralanan bazı oyunların yörede nasıl oynandığı hakkında bilgi verilmiştir. Her oyunda ebe seçimi veya oyuna kimin başlayacağı çeşitli usullerle belirlenmektedir. Bunların bir kısmı tekerlemeler ile bir kısmı ise sorulan bir bilmecenin cevabını bulma sonucu belirlenir.

2. 2. 1. Beş Taş

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupla açık veya kapalı mekânda oynanan Beş Taş oyunu, en az iki kişiyle oynanmaktadır. Oyundaki oyuncu sayısı üç veya dört de olabilir ya da ikişerli “takım”la eşli olarak dört kişiyle oynanabilir. Beş taş ile oynanan bu oyunda taşların küçük ve yuvarlak olması gerekir. Oyuna kimin ilk başlayacağı bir beceri ölçülerek belirlenir. Belirleme şu şekilde yapılır: Beş taş avuç içine alınır. Taşların hepsi havaya atılır. El parmakları birleştirilerek düz hâle getirilir ve iki elin parmakları birleştirilir. Taşlar havadayken az önce anlatılan biçime sokulan parmaklarla taşlar elin tırnaklı bölümüyle yakalanmaya çalışılır. Ardından taşlar, aynı şekilde tekrar havaya atılarak el ters çevrilir ve taşlar elin ayasıyla yakalanmaya çalışılır. Bu usulde en çok taş kapam kişi, oyuna birinci başlar.

Beş Taş oyunu şu şekilde oynanır: Oyunda beş bölüm vardır. *Birinci bölümde* oyuna başlayan oyuncu, taşların hepsini yere atar ve bu taşlardan birini kendisine ebe taşı olarak belirler. Oyun tek elle oynanır. Oynanacağı ele karar verildikten sonra ebe taşı havaya atılır ve ebe taşı havadayken diğer taşlardan biri yerden alınır. Havaya atılan ebe taşı ile yerden alınan taş aynı elle havada kapılır. Bu şekilde kalan diğer taşlar da ebe taşı havaya atılarak yerden tek tek alınır. Ancak bu taşlar yerden alınırken taş alınan elin diğer taşlara veya taşların birbirlerine temas etmemesi gerekir. Bu bölümde olduğu gibi diğer bölümlerde de taşların biri alınırken diğer taşlara dokunulur veya havaya atılan taş ile yerden toplanan taş/lar, aynı anda kapılmazsa oyun sona erer ve oynama sırası diğer oyuncuya geçer. *İkinci bölümde* taşlar yine yere atılır. Tüm bölümlerdeki gibi taşlardan biri ebe seçilir. Bir önceki bölümde ebe taşı havadayken tek tek yerden alınan taşlar bu defa aynı şartlarla çifter çifter olarak alınır. *Üçüncü bölümde* ise taşların önce üçü ardından biri veya tam tersi alınır. *Dördüncü bölümdeyse* taşlar yere atılmaz. Beş taş oyun oynanan elin ayasına alınarak bu taşlardan biri ebe seçilir. Ebe olarak seçilen taş, işaret parmağıyla başparmak arasına, kalan dört taş ise avuç içine alınır ve ebe taşı havaya atılır. Ebe taşı havadayken diğer taşların hepsi aynı anda yere bırakılır. Diğer taşlar yere bırakıldıktan sonra ebe taşı oyun oynanan elle havada kapılır. Ebe taşı ikinci kez havaya atılır ve yerdeki taşların tamamı bir defada yerden alınır. Ondan sonra ebe taşı yere düşmeden aynı elle yine havada kapılır. *Beşinci bölümde* taşların hepsi yere atılır. Yere attığı taşlardan birini ebe taşı seçen oyuncu, kalan dört taştan birini rakibine ebe taşı olarak seçtirir. Bir elinin başparmağıyla işaret parmağını yere dik bir şekilde koyarak iki parmağıyla bir köprü şekli yapan oyuncu, oyun oynadığı elini kullanarak

seçtiği ebe taşını havaya atarak yerdeki üç taş tek tek köprü yaptığı parmaklarının arasından geçirmeye çalışır. Ancak bunu yaparken elinin ve diğer taşların rakibinin seçtiği ebe taşına dokunmaması gerekmektedir. İlk üç taş bu usulle geçirildikten sonra en son rakibinin seçtiği ebe taş, köprünün arasından geçirilir. Böylece oyun sona erer.

Beş bölümü de hatasız tamamlayan kişi bir oyun kazanmış olur. Oyunu kazanan oyuncu, birinci bölümden oyuna tekrar başlar. Oyunda 1., 2., 3., 4 ve 5. bölümlerde hata yapan veya yanan kişi, sıra kendisine geldiğinde oyuna kaldığı yerden yani hata yaptığı bölümden başlar. Bu kurullarla kim daha çok oyun kazanırsa o oyuncu oyunu kazanır. Bazı durumlarda ikinci oyuna geçildiğinde oyun oynamada kullanılan eller değiştirilir. Yani ilk oyunu sağ elle oynayan kişi, ikinci oyunu sol elle oynar. Bu da oyuncuya aktif olarak kullanılmayan elin çalıştırılması yeni bir işlev kazandırır (KK-2; KK-3; KK-4).

2. 2. 2. Bilye

Erkek çocuklarının açık mekânda oynadığı Bilye oyunu, Şambayadı'nda “Gülle” adıyla oynanmaktadır. En az iki kişiyle oynanan bu oyunda oyuncu sayısı isteğe göre artırılabilir. Oyunda oyuncular bilyeleri bilye oynayacağı elin başparmak altı ile orta parmağın tırnak kısmı arasına koyarak tutar ve ebe bilyesini bu tutuşla atar.

Bilye oyununun iki farklı oynama şekli vardır. Bunlardan ilkinde “baş taş”, diğerine ise “vuruş karış” adı verilir. “Baş taş” şu şekilde oynanır: Oyun alanına bilyeleri dizmek için düz bir çizgi çekilir. Her oyuncu belirlenen miktarda bilyeyi oyun alanındaki çizgiye dizer. Örneğin beş oyuncunun oynadığı bir oyunda oyuncuların her biri belirlenen miktarda (örneğin 3'er adet: toplam 15 adet) bilyeyi çizgiye dizer. Ardından oyuncuların her biri, bilyelerin dizildiği çizgiden “el taş [el taşı]” adı verilen bir diğer bilyesini uzak bir noktaya atar. El taşını, bilye sırasına göre en yakına atan oyuncu ebe olur ve sıralanan bilyelerin yanına gelerek diğer oyunculara “baş taş” yönünü söyler. Yani sıranın sağ ve sol tarafından bir bilyeyi seçer. Bu bilyeye “baş taş” adı verilir. Bu seçimde genellikle zor olan taraf seçilir. Daha önce bilye sırasından en uzak noktaya el taşını atan oyuncu, ilk başlamak şartıyla her oyuncu uzaktan yakına olmak kaydıyla, sırasıyla el taşını sıralanan bilyelere doğru atıp dizili bilyeleri vurmaya amaçlar. Atışlarında bir oyuncu, seçilen “baş taş” vurması durumunda bilyelerin hepsini; dizili bilyelerden herhangi birini vurması durumundaysa baş taşın zıt yönündeki kalan bilyeleri alır. Yani ebe, en sağdaki bilyeyi “baş taş” seçmişse ve bir oyuncu soldan üçüncü sıradaki bilyeyi vurmuşsa bunu vuran oyuncu üç bilye alır. Oyuncuların hiçbir bilyeleri vuramazsa ya da “baş taş”na yakın vurulamayan kaç bilye kalmışsa o bilyeler ebe olan oyuncunun olur. Oyundaki bir diğer terim ise “baş taş”nın yanındaki taş verilen terim olan “baş altı”, onun yanındakine ise “baş altının altı”dır. Bilindiği gibi bilyeler günümüzde camdan üretilmektedir. Ancak oyunda kullanılan “baş taş ve el taş” terimlerinden bu oyunun geçmiş dönemlerde yuvarlak taşlarla oynandığı düşünülebilir ve “baş taş ve el taş” terimleri bu materyalin oyun terminolojisindeki birer kalıntısıdır.

Oyunun ikinci oynama şekli olan “vuruş-karış” ise şu şekilde oynanmaktadır: Oyunda her oyuncunun birer el taşı vardır. Oyunculardan biri el taşı olarak seçtiği bilyesini oyun alanında uzak bir noktaya atar. Diğer oyuncular ise kendi el taşlarıyla ilk oyuncunun el taşını vurmaya veya onun bilyesine yaklaştırmaya çalışır. Bir el taşının vurulması durumunda vurulan el taşının sahibi, vuran oyuncuya iki bilyesini verir. Ayrıca bu atışta el taşını rakip oyuncunun el taşına kendi karışı kadar yaklaştırırsa bir bilyesini alır. Ancak karış ölçmede parmakların iki bilyeye de değmesi şarttır. Oyun, bu şekilde oynanmak şartıyla oyunculardan birinin tüm bilyesini kaybetmesine veya oyundan çekilmesine kadar oynanabilir (KK-4; KK-10).

2. 2. 3. Birdir Bir

Genellikle erkekler tarafından açık mekânda oynanan Birdir Bir oyunu, en az üç kişiyle oynanır. Bazen kızların da dâhil olduğu şekilde karışık da oynanabilir. Takım hâlinde oynanan bu oyunda oyuncu sayısı isteğe göre değişebilir. Oyunculardan birisi tekerlemeyle ebe seçilir. Ebenin adı bu oyunda “eşek” olarak adlandırılır. Ebe seçiminden sonra bir hazırlık yapılır ve oyun alanına bir daire çizilir.

Birdir Bir oyunu şu şekilde oynanır: Ebe, çizilen dairenin içinde rükû pozisyonunda eğilir. Diğer oyuncular ise teker teker birden on ikiye kadar sırayla ebenin üzerinden atlar. Her atlayışta gerekli sözleri söylemeyen ya da gerekli hareketleri yap/a/mayan oyuncular ebe olur. *Birinci atlayışta* tüm oyuncular kendi

atlayışlarında “birdir bir” diyerek atlarlar. *İkinci atlayışta* “ikide kilit” diyerek atlarlar. Atladıktan sonra her oyuncu iki işaret parmağıyla kilit yapar veya işaret parmaklarını büker. *Üçüncü atlayışta* tüm oyuncular, “üçte uçmak” diyerek atlarlar. Atladıktan sonra her oyuncu iki kolunu yanlara açarak veya uçak şeklini alarak koşarlar. *Dördüncü atlayışta* tüm oyuncular “dörtte dönmek” diyerek atlarlar. Atladıktan sonra etrafında dört defa döner. *Beşince atlayışta* tüm oyuncular “beşte mendil” diyerek atlarlar. Bu atlayışta birinci atlayan oyuncu, eşeğin beline bir mendil bırakır. Ondan sonra atlayan kişiler o mendili düşürmeden atlamak zorundadır. Eğer bir oyuncu atlarken o mendili düşürürse ebe olur. *Altıncı atlayışta* tüm oyuncular “altıda mikro” diyerek atlarlar. Ancak bu atlayıştaki yere düşüşte ayaklar farklı şekilde yere basmak zorundadır. Yani sol ayak sağ tarafa, sağ ayak da sol tarafa gelecek şekilde yere basar. Atladıktan sonra bu şekilde yere basmayan ilk kişi ebe olur. *Yedinci atlayışta* tüm oyuncular, “yedide yerinde” diyerek atlarlar. Atlayan tüm oyuncular düştüğü yerde donup kalır. Yedinci atlayıştaki tüm oyuncular atlayana kadar tüm oyuncular kıpırdamamak zorundadır. Eğer kimildayan bir oyuncu olursa o kişi ebe olur. Diğer oyuncular kendinden önceki atlayan kişilere dokunmamak zorundadır. Bu durumda da dokunan kişi ebe olur. Atlayan her bir oyuncu, kendisinden önce atlayan oyunculara dokunmamak için ebeyi sağa sola çevirerek başka tarafa atlar. *Sekizinci atlayışta* tüm oyuncular, “sekizde seksek” diyerek atlarlar. Atlayan oyuncu yere bastıktan sonra tek ayakla koşmaya başlar. Herkes atladıktan sonra ebe de tek ayak üzerinde diğer oyuncuları kovalamaya başlar. Koşan oyuncular, ebenin durduğu daireye gelip basarlarsa tekrar iki ayağını yere basabilir. Ebe artık onu yakalayamaz. Ebe bu kovalamada birisini yakalarsa yakalanan kişi ebe olur. Kimseyi yakalayamadığı takdirde tekrar kendisi ebe olur. *Dokuzuncu atlayışta* tüm oyuncular “dokuzda tokmak” diyerek atlarlar. Ebenin üzerinden atlarken de eşeğin beline elleriyle vurur. Yani ebeyi döverler. *Onuncu atlayışta* tüm oyuncular “onda tayyare” diyerek atlarlar. Atlayan kişi, kollarını yanlara açar. Yani kendisini tayyare şekline sokar. Tüm oyuncular atladıktan sonra ebe onları kovalar. Koşan oyuncular, ebeye yakalanmadan ebenin içinde durduğu daireye basarlarsa kurtulurlar. Yani ebe artık onları yakalayamaz. Ebe, çizilen daireye girmeden birisini yakalarsa o kişi ebe olur. Ebe, kimseyi yakalayamadığı takdirde tekrar ebe olarak kalır. *On birinci atlayışta* tüm oyuncular, “on birde yağlı börek” diyerek atlarlar. Atladıktan sonra bir elini ebenin ağzına getirerek “Biraz da eşeğimize verelim.” derler. *On ikinci atlayışta* tüm oyuncular, “On ikide kasabada yangın var.” diyerek atlarlar. Atladıktan sonra da koşarlar. Gidip ağızlarını su ile doldururlar. Sonra tekrar oyun alanına gelip çizilen o daireye ağızlarındaki suyu boşaltırlar. Oyun burada biterek başa döner. Ebe yine tekerlemeyle seçilerek oyun yeniden başlar (KK-2).

2. 2. 4. Çelik Çomak

Sadece erkekler tarafından açık ve geniş bir mekânda oynanan Çelik Çomak oyunu, Şambayadı’nda “çellik” adıyla oynanmaktadır. En az dört kişiyle oynanırsa da genelde oyuncu sayısı daha fazladır. Araç-gereçleri ve alan bakımından müsait olmasından dolayı çoğunlukla çobanlar tarafından hayvan otlatılırken oynanan bu oyun, açık mekânda diğer erkek çocuklar tarafından da oynanır. Oyunda iki takım olmak zorundadır. Bu takımların kişi sayısı istenilen sayıda değişebilir. Oyun için iki tane yaklaşık 25x25 cm büyüklüğünde taş gerekmektedir. Bu taşlar oyun alanında köprü hâlinde yan yana konulur. Bu taşlar arasında yaklaşık 25 cm aralık olmalıdır. Bunun dışında iki tane de değnek gerekmektedir. Bu değneklerin ilki 1 metre civarında, diğeri de 25-30 cm olmalıdır. Oyuna hangi takımın başlayacağı şu şekilde belirlenmektedir: İki takımdaki oyunculardan seçilen birer veya birkaç kişi, küçük değneği büyük değnek üzerinde sektirerek saydırırlar. En çok saydıran takım, oyuna ilk olarak başlar.

Çelik Çomak oyunu şu şekilde oynanır: Oyuna ilk başlayan takımın oyuncularından biri küçük değneği taşın üstüne koyar, eline aldığı diğer değnekle taşın üstünde duran küçük değneği birinci hamlede havaya kaldırmak için vurur, ardından havaya kaldırdığı küçük değneği elindeki büyük değnekle havada vurarak ileri atmaya çalışır. Diğer takım oyuncuları da ileride bekleyerek gelen değneği havada kapmaya çalışır. Eğer bu değneği havada kaparlarsa rakip takımın oyun hakkı biter. Ancak havada kapamazlarsa bu takımdan bir oyuncu bu küçük değneği sıralanan taşların yanına atar. Bu değnek taşa değer ya da taşın yanına büyük değnek ile ölçülebilecek kadar yaklaşırsa o takımın hakkı bu şekilde de bitebilir. Ancak bu değnek o taşa değmez ya da yanına büyük değnek ölçüsünde yaklaşırlamazsa bu değneği fırlatan oyuncu, oyun başlangıcındaki seçimdeki gibi büyük değnek yardımıyla küçük değneği sektirerek her vuruşunu sayar. Saydığı sayı miktarı, o oyuncunun canı olur. Bu oyuncu, bu canları istediği gibi kullanabilir. Bazen canı

kalmamış bir arkadaşına birini veya birkaçını verirken bazen de rakip oyunculardan birisine “sokar”. Bu kısımdaki “sokma” terimi diğer gurubun bir oyuncusuna küfür şekliyle kendini bulur. Yani eğer bir oyuncu deęnekle 10 saymışsa “Bunun bir/iki tanesini takım arkadaşına veriyorum, bir/iki tanesi benim, geriye kalanı da’nun şurasına girsin vd.” der. Noktalı kısımda rakip oyunculardan birinin adı zikredilir. Bu “sokma” cezası, bazen ciddi küfürler şeklinde olmakta; bu da çeşitli tartışma veya kavgalara neden olmaktadır. Bir takımın tüm oyuncularının canı bitince oyun sırası diğer takıma geçer. Diğer takım da oyunu bu kurallar dâhilinde oynar. Bu oyun, oyuncular sıkılana kadar devam eder (KK-7; KK-12).

2. 2. 5. Don Ateş

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupla açık mekânda oynanan Don Ateş oyunu, en az dört kişiyle oynanır. Oyunda oyuncu sayısı isteğe göre deęişebilir. Oyunculardan birisi tekerlemeyle ebe seçilir.

Don Ateş oyunu şu şekilde oynanır: Seçilen ebe, diğer oyuncuları kovalayarak yakalamaya çalışır. Başarılı olup yakalarsa yakalanan kişi ebe olur. Ancak kovalanan oyuncu yakalanmadan önce veya sıkıştığı durumda “don” deyip ebenin kendisini yakalamasına mâni olur. “Don” diyen oyuncu hareketsiz kalmak durumundadır. Küçük bir hareket dahi etse ebelik kendisine geçer. “Don” diyen oyuncunun hareket edip etmediği ebe tarafından gözlemlenir. Bir oyuncu kıpırdamıyorsa ebe, bu kez de diğer oyunculardan birini yakalamaya çalışır. İkinci oyuncu da sıkıştığı durumlarda “don” diyerek ebenin kendisini yakalamasını engelleyebilir. Bundan sonra da ebe üçüncü oyuncuyu yakalamayı dener. Ancak üçüncü oyuncu sıkıştığı zaman “don” diyemez. Yani kovalanan üçüncü oyuncunun “don” deme hakkı yoktur. Ebe, bu oyuncuyu yakalarsa o oyuncu ebe olur. Ancak “don” dememiş olan bir diğer oyuncu, “don” diyen kişilere dokunup “ateş” derse “don” diyen oyuncu serbest kalır ve rahatça hareket etmesi sağlanır. Bu sebeple ebe, yakalamayı denediği ilk üç oyuncuyu iyi belirlemesi gerekmektedir. Oyun bu şekilde devam eder (KK-2).

2. 2. 6. Evcilik

Genellikle kızlar tarafından hem açık hem de kapalı mekânda oynanan Evcilik oyununa bazı durumlarda erkek çocuklar da dâhil edilebilir. Bu oyunda oyuncu sayısı en az iki olsa bu sayı artırılabilir. Çocuklar bu oyunda kendi muhayyilesinde kurdukları bir evde yaşadıklarını hayal eder. Oyunda kız oyunculardan birisi kurdukları evin annesi, erkek çocuklardan biri evin babası olurken diğer oyuncular ise evin kız veya erkek çocukları bazen misafiri bazen de komşusu olur. Çocuklar etraftan topladıkları ya da yanlarında getirdikleri çeşitli eşyalarla kendilerine bir ev veya evin bir bölümünü kurarlar. Son yıllarda gelişen kitle iletişim araçları veya deęişen sosyal hayat, bu oyunlarda kendini gösterir. Örneğin geçmiş yıllarda yemek için gerekli malzemeler çocuklar vasıtasıyla bakkaldan aldırılırken son yıllarda bu siparişler telefonla verilir. Muhayyilede oluşturulan bu yaşamda oyuncuların her biri adlarını deęiştirir, istediği mesleği seçebilir veya ulaşmak istedikleri her şeye erişebilir. Örneğin bir doktor, öğretmen, avukat, okul müdürü hatta MEB bakanı rolüne bürünür ve muhayyilesinde kurduğu hayata uygun olarak davranır. Şarkıcı rolüne bürünen bir kişi, şarkı söyler veya oğlu askerde olan bir anne rolündeki kişi onun ardından bir türkü çığırır. Konuşmalarında ve tüm davranışlarında her oyuncu, seçtiği role uygun olarak şivesini deęiştirerek oyunu sürdürür. Oyuncuların sıkıldığı ana kadar oyun devam eder (KK-3).

2. 2. 7. Gazoz Kapağı

Genellikle erkekler tarafından açık mekânda oynanan Gazoz Kapağı oyunu, Şambayadı’nda “tapa” adıyla oynanmaktadır. En az iki kişiyle oynanan bu oyundaki oyuncu sayısı isteğe göre deęişebilir. Kola, gazoz ya da soda şişesi kapaklarıyla oynanan bu oyunun ilk gereci olan bu kapaklar bir taş veya çekiç vasıtasıyla düz hâle getirilir. Oyunun diğer bir gereci de oyuncunun ayasına sığabilecek büyüklükteki yassı ve kaygan bir taştır. Bunun için oyuncular kendilerine uygun bir “el taşı” bulurlar.

Gazoz Kapağı oyunu şu şekilde oynanır: Her oyuncu “baş taş” usulü bilye oyununda olduğu gibi belirlenen miktarda tapayı oyun alanındaki çizilen bir çizgiye dizer. Örneğin altı oyuncunun oynadığı bir oyunda oyuncuların her biri belirlenen miktarda (genellikle 5’er adet) tapayı üst üste koyarak sıraya dizer ve böylece her dizisi 5’er taneden oluşan 6 adet tapa dizisi yan yana sıralanmış olur. Oyuncuların el taşlarını tapa dizilen çizgiden uzak bir noktaya atmasıyla başlayan oyun, yine bilye oyunundaki usulle oynanır. Taşını

en uzak noktaya atan oyuncu ilk atmak şartıyla oyuncuların her biri, dizilen tapalara uzaktan yakına doğru ve sırasıyla el taşlarını atarak yerde dizili olan tapaları vurmaya çalışırlar. Atılan taşla vurulan tapalardan yere düşenler, tapayı vuran oyuncunun olur. Üsteki tapanın diğer tapayla teması olduğu durumda veya hiç kimsenin vuramadığı durumda tapalar “depoda” kalır ve bir sonraki oyunda kullanılır. Oyun, bu şekilde oynanmak şartıyla istenildiği kadar oynanabilir (KK-4; KK-10).

2. 2. 8. Hımbıl

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupla çoğunlukla kapalı mekânda oturarak oynanan Hımbıl oyunu, çoğunlukla dört kişiyle oynanır. Oyuna bazen abla, ağabey, anne veya baba da katılabilir. Oyunda belirlenen isimler, çoğunlukla yazı ile yazıldığından oyuncuların okuma yazmayı bilmeleri gerekmektedir. Oyunculardan birisinin okumayı bilmemesi durumunda nesnelere yazılmaz. Bu durumda bazı meyvelerin şekli çizilebilir. Oyun başlamadan önce oyuncular oyunun kaç puanda biteceği (örneğin 10 puan) hususunda karar verirler.

Hımbıl oyunu şu şekilde oynanır: eşit boyutlarda kesilen küçük kâğıtlara dörder tane olmak üzere dört şehir ismi (örneğin Adana, Ankara, İstanbul, Tokat) yazılır. Yazılan bu kâğıtlar, yazısı görünmeyecek şekilde dörde katlanır ve karıştırılarak oyuncuların ortasına atılır. Her oyuncu bu kâğıtlardan dörder tane alır. Alınan kâğıtlar diğer oyunculara gösterilmeden açılır. Oyunculardan birisi ebe seçilir. Oyunculardaki kâğıtlarda hangi şehir ismi çok ise o kâğıtlar biriktirilmeye çalışılır. Biriktirilmeyecek şehir yazılı kâğıtlar da sağ taraftaki oyuncuya verilir. Oyun bu şekilde sürer gider. Bir oyuncu dört şehir ismini toplarsa ortaya elini koyarak “hımbıl” der ve o oyuncu birinci olur. Diğer oyuncular ise oyunu kazanan oyuncunun elinin üzerine “hımbıl” deyip elini koyarak ikinci ve üçüncü olurlar. Elini en son koyan oyuncu “hımbıl” olur ve bir sonraki oyunun ebesi seçilir. Oyunu kazanan oyuncu 3, ikinci 2, üçüncü 1, sonuncu ise 0 puan alır ve bu puanlar her oyunda toplanır. Oyun başlamadan önce belirlenen puanın toplanmasına kadar aynı usulle devam eder (KK-3; KK-4).

2. 2. 9. İp Atlama

Genellikle kızlar tarafından açık mekânda oynanan İp Atlama oyunu, bazı durumlarda erkek çocukların da dâhil edildiği en az üç kişiyle oynanan bir oyundur. İp atlamanın iki çeşidi vardır. İlkinde oyunculardan ikisi elleriyle ipi sallayarak çevirirken bir oyuncu çevrilen ipe dokunmadan zıplar. Diğerinde iki oyuncu bu ipi ayak veya bacaklarında belirli yükseklikte tutarken ortadaki oyuncu belirli kurallarla zıplar. Oyun için gerekli ip temininin ardından ip atlayacak oyuncu tekerlemeyle seçilir.

Birinci İp Atlama oyunu şu şekilde oynanır: Ebenin dışındaki diğer iki oyuncu, oyun ipini sayarak sallarken ebe seçilen oyuncu da bu ipe basmadan atlar. “Takım” adı verilen iki grubun oynadığı oyunda ise ip atlama önce sırayla, ardından ikisi tarafından birlikte yapılır ve takımdaki her kişi belirlenen sayıda (örneğin 10’ar adet) ipten atlar. Oyuncu/lar ipe basar, dokunur ya da yanlış bir hareketle ipten atlayamazsa oyun sırası tekerleme ile seçilen diğer oyuncuya geçer. Bu şekilde en çok sayıda hangi oyuncu ip atlamışsa o oyuncu, oyunu kazanmış olur (KK-3).

İkinci İp Atlama oyunu şu şekilde oynanır: Bu oyun 3 kişiyle oynanır. Takım oyunlarında da ölen (hata yapan) oyuncudan sonra takım arkadaş(lar)ı sırayla oynar. Oyunda yine tekerleme ile seçilen oyunculardan birisi ebe olur ve oyuna başlar. Diğer iki oyuncu ise ipi ayak veya bacaklarında belirli yükseklikte sabit tutar. Bu yükseklik ayak bileği ile diz arasında 5 aralıkta yapılır. En yüksek nokta diz hizasıdır. Sonrasında yeniden ipin yüksekliği 4 kez aşağı çekilerek başlangıç noktası olan ayak bilekleri hizasına getirilir ve toplamda bir oyun, 9 farklı yükseklikte oynanır. İlk 5 yükseklikte ipi tutanlar ayaklarını omuz hizasında açarken 6., 7., 8., 9. yükseklikte ipi tutan oyuncular, ayaklarını bazen çok açar bazen de kapatabildikleri kadar kapatır veya iki ayağını boşluk kalmadan birleştirir. Bunlar da ip atlamada zorluk derecesini artırır. Oyunu oynayan oyuncu, her yükseklikte 9 farklı şekilde zıplama ile ip üzerinde atlar. Bu atlamalarda zıplayan oyuncu ayaklarını iki ipin arasında, bazılarında iki ipin dışında, bazılarında ise bir ayağı içinde diğeri dışında (sonrasında ayaklar değiştirilir.) ve son atlayışta ise ipin üzerine basılır. İp atlayan oyuncu birincisinden dokuzuncuya kadar tüm zıplamalarda “Birler, ikiler, üçler dokuzlar” şeklinde tekerleme söyler ve farklı atlayışlarla ipten atlar. Oyunda “yanmak” veya sırasını kaybetmek, her yükseklikte

değişir. Örneğin bir yükseklikte ipe dokunmamak gerekirken dokunursa veya son atlayışta iki ipe birden basması gerekirken basamazsa ya da sadece bir ayağıyla basarsa oyun sırası diğer oyuncu/lar/a geçer. Oyun bu kurallar dâhilinde sıklığına kadar oynanır.

2. 2. 10. Kara Kedi

Erkek çocuklarının açık mekânda oynadığı Kara Kedi oyunu, en az dört kişiyle oynanır. Oyunda oyuncu sayısı isteğe göre artırılabilir. Oyunculardan birisi tekerlemeyle ebe seçilir.

Kara Kedi oyunu şu şekilde oynanır: Ebe seçiminin ardından diğer tüm oyuncular ayakta el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Oluşturulan halkanın içine geçen ebe, halkadaki tüm oyuncularla sırasıyla “Sana ciğer astım.”, “Sana mumbar astım.”, “Sana peynir astım.”, “Sana şunu astım.”, “Sana bunu astım.” der. Sonra da bir bahaneyle dolaşmaya çıkar. Bir süre sora gelip tekrar halkanın içine girer ve tüm oyuncularla sırasıyla “Ciğer nerede?”, “Mumbar nerede?”, “Peynir nerede?”, “Şu nerede?”, “Bu nerede?” diye sorar. Oyuncular ise “Kara kedi yedi.” diye cevaplarlar. Ebe bu oyunculara tek tek yine “Kara kedi kim?” diye sorar. Oyuncular da “Kara kedi” deyip kendilerine bir tane kara kedi seçerler. En çok kişi tarafından “kara kedi” seçilen kişi ise ebe ve diğer oyuncular tarafından dövülmeye başlanır. Kara kedi ise dövülmek için koşar. Koşarken de kedi gibi “miyav miyav miyav” diye ses çıkarır (KK-25). Kara kedi “pes edince” yeniden başlar oyun, bu kurallarla sıklığına kadar oynanır (Özdamar, 2022: URL-4).

2. 2. 11. Kibrit

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupla çoğunlukla kapalı mekânda oynanan Kibrit oyunu, genellikle akşamleyin ve soğuk havalarda evde oynanır. Oyun en az iki kişiyle oynansa da bu sayı artırılabilir. Ayrıca ikişerli takımlar hâlinde de oynanabilmektedir. Oyunun tek gerci bir kibrit kutusudur. Oyuna hangi oyuncunun ya da takımın başlayacağı tekerleme ile belirlenir. Oyun başlamadan önce oyuncular oyunun kaç puanda biteceği (örneğin 50 puan) hususunda karar verirler.

Kibrit oyunu şu şekilde oynanır: Oyunculardan her biri, sırayla kibrit kutusunu işaret ve başparmağının arasına alır ve yere atar. Oyunda bu kutunun “yanlamasına ve diklemesine” durması amaçlanır. Dikdörtgen olan kutu “yanlamasına” durursa atana 5 puan, uzun hâliyle veya “diklemesine” durursa 10 puan kazandırır. Puan alan oyuncu yeniden atış hakkına sahiptir. Ancak iki şekilde de dik durmazsa atış hakkı rakip oyuncuya geçer. Oyun, bu kurallar dâhilinde belirlenen puana kadar oynanabilir. Puan belirlenmemişse oyun, sıklığına kadar devam eder (KK-1; KK-4).

2. 2. 12. Kovalamaca

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupla açık mekânda oynanan Kovalamaca oyunu, Şambayadı’nda “ebelemeç” adıyla oynanmaktadır. En az üç kişiyle oynansa da oyundaki oyuncu sayısı isteğe göre değişebilir. Oyunculardan biri veya ikisi tekerlemeyle ebe seçilir.

Kovalamaca oyununun iki farklı oynanma şekli vardır. Bunlardan ilkinde “normal”, diğerine ise “kurtarmaçlı” adı verilir. “Normal kovalamaca” şu şekilde oynanır: Ebe seçilen oyuncu diğerlerini koşmak suretiyle yakalamaya çalışır. Ebenin yakaladığı oyuncu, ebe olur. Ebe olan kişi de diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Oyun bu şekilde sürüp gider.

İkinci şekli olan “kurtarmaçlı kovalamaca”da ise ebe sayısı ikidir ve bu oyunda yakalanan oyuncuların bekleyeceği bir alan belirlenir. Ebelerin birisi diğer oyuncuları yakalamaya çalışırken diğeri yakalanan oyuncuların yanında bekler. Bu bekleyiş oyunda tek oyuncunun kalmasına kadar sürer. Tek oyuncu kalırsa iki ebe de o oyuncuyu yakalamaya çalışırlar. Eğer ki son oyuncu yakalanmadan yakalanan oyuncu/lar/a dokunursa o/nlar oyuncu/lar serbest kalır ve oyuna devam edebilir. Ancak son oyuncu da yakalanırsa ebe olan oyuncular, yakalanan kişilerden ikisini ebe olarak belirler. Oyun, bu şartlarla istenildiği kadar oynanabilir (KK-2; KK-8).

2. 2. 13. Kutu Kutu Pense

Genellikle kızlar tarafından açık mekânda oynanan Kutu Kutu Pense oyunu, en az üç kişiyle oynanır. Oyunda oyuncu sayısı isteğe göre artırılabilir. Oyunculardan birisi tekerlemeyle ebe seçilir. Tüm oyuncular ayakta, el ele tutuşarak halka oluştururlar.

Kutu Kutu Pense oyunu şu şekilde oynanır: Halkayı oluşturan oyuncular yüzleri halkanın içine bakmak şartıyla el ele tutuştuktan sonra saat yönünün tersine adı adımlarla dönmeye başlarlar. Bu esnada ise ezgiyle “*Ku-tu ku-tu pen-se, El-ma-mı yen-se, Ar-ka-da-şım, Ar-ka-sı-nı dön-se.*” şarkısını söylerler. Noktalarla belirtilen yerde oyunculardan birinin adı söylenir. Bu kısımda her oyuncu farklı bir isim söyleyebilir. Bu durumda ismi en çok söylenen kişi, eylemi gerçekleştirecek kişi olarak belirlenmiş olur. İsmi söylenen oyuncu, halkanın içine sırtı gelecek şekilde döner. Aynı şarkıyla sırasıyla diğer oyuncular da sırtını döndükten sonra da bu sefer her bir oyuncu yeniden şarkıyla seçilerek halkanın içine yüzünü döner ve oyun bu şekilde sürüp gider (KK-1; KK-2).

2. 2. 14. Ponpon

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupla çoğunlukla açık mekânda bazen kapalı mekânda oynanan Ponpon oyunu, Türk Dünyası'nın birçok bölgesinde görülen Mangala oyununun bir çeşididir. İki kişiyle oynanan bu oyuna başlayacak kişi tekerlemeyle seçilir. Oyun kapalı mekânda oynanacaksa oyun alanına her oyuncu için dörder adet küçük, bir tane de hazne olacak daire çizilir. Açık mekânda oynanacaksa her oyuncu için yere yine 4'er adet mangala çukuru ve 1 adet hazne çukuru kazılır. Çukur yaklaşık 5 cm çapındadır. (Şekil 1) Oyun için ayrıca 32 adet küçük taş gerekmektedir.



Şekil 1: Ponpon oyunu alanı ve dizilimi

Ponpon oyunu şu şekilde oynanır: (Açık mekândaki oyun esas alınmıştır.) Her oyuncu önüne eşit aralıklarla kazdığı 4 çukura 4'er tane taş dizer. Oyuna başlayan oyuncu kendisinin bir çukurundaki tüm taşları alır ve taş aldığı çukura taş koymadan sağ taraftaki diğer çukurlara, rakibinin çukurları dâhil, birer birer taş koyar. Koyacak taşı bittiği zaman son taş koyduğu çukurdan bir sonraki çukurda taş varsa o taşları alır ve yine taş aldığı çukura taş koymadan hem kendi hem de rakibinin çukurlarına sırayla taş koymaya devam eder. Oyuncunun elindeki taş hangi çukurda biterse bir sonraki çukurdaki taşları alıp yine o çukura taş koymadan diğer çukurlara taşları koymaya devam eder. Son taşın konulduğu çukurun ardından gelen çukur boş ise bu boş çukurun sağındaki çukurdaki taşlar o oyuncunun olur. Oyuncu bu taşları alıp haznesine koyar. Oyun sırası böylece rakibe geçer. Oyunda bir oyuncu aldığı taşları sadece kendisinin veya rakibinin çukurlarına atabilir; iki oyuncunun da haznesine taş koyamaz. Oyun bu şekilde sürüp gider ve oyuncuların çukurlardaki tüm taşlar toplanırsa oyun sona erer. Ardından oyuncular topladıkları taşları sayarlar ve kim daha çok taş toplamışsa oyunu o oyuncu kazanmış olur (KK-4; KK-6; KK-10).

2. 2. 15. Saklambaç

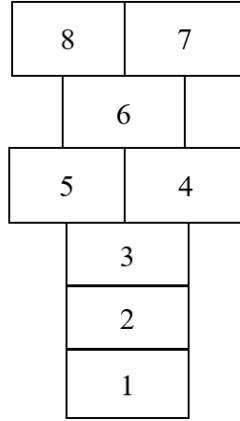
Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupla açık mekânda, hem gece hem de gündüz oynanan Saklambaç oyunu, Şambayadı'nda “yummaç” adıyla oynanmaktadır. En az üç kişiyle oynanan bir oyundur. Oyunda oyuncu sayısı isteğe göre değişebilir. Oyunculardan birisi tekerlemeyle ebe seçilir.

Seçilen ebe, bir ağaca ya da duvara dönüp gözlerini yumar. Bundan sonra diğer oyunculardan birisi genellikle oyunu başlatan veya yönlendiren kişi, ebenin arkasına geçip iki elini düz açarak ebenin beline yukarı aşağı -sanki yağlar gibi- sürter. Buna “yağlı-ballı” denir. Bunu yaparken de “Yağ-lı, bal-lı; el-ma yanak-lı.” der. Tekerlemenin ardından herhangi bir parmağıyla ebenin sırtına dokunur. Bunun ardından ebe, arkasını dönerek “yağlı-ballı” yapan kişinin hangi parmağıyla dokunduğunu tahmin etmeye çalışır. Bunu bulmak için ise bu kişinin parmaklarını teker teker göstererek sırtına dokunulan parmağı bulmaya çalışır. Gösterdiği her yanlış parmak için ebenin 10 sayı sayma mecburiyeti vardır. Eğer dokunulan parmağı üçüncü hakkında bulduysa ebe 30'a kadar sayar.

Ebe, yeniden bir ağaca ya da duvara dönüp gözlerini yumar ve saymaya başlar. Saymayı bitirdikten sonra “Ö-nüm, ar-kam, sa-ğım, so-lum so-be.” der. Eğer bu kurala uymayanlar varsa yani ebenin sağ, solu, önü veya arkasında bir oyuncu varsa o kişi ebe olur; bu noktalarda kimse yoksa ebe diğer oyuncuları aramaya başlar. Bir oyuncuyu görünce/bulunca hem ebe hem de bu oyuncu yumulan noktaya koşup ilk olarak “sobelemek” ister. Ebenin gördüğü oyuncu ilk sobelerse o kişi ebelikten muaf olur. Buna “bal olmak” denir. Ancak ebe ilk sobelerse sobelenen kişi “bok olur”. Diğer oyuncular ve ebe arasındaki sobeleme yarışı, tüm oyuncuların sobelemesi veya sobelenmesiyle sona erer. Oyun sonunda ebe, sobelediği veya “bok olan” kişilerden birisini ebe seçer. Ancak kimseyi sobeleyememişse yeniden kendisi ebe olur. Oyun, bu şekilde oynanmak şartıyla istenildiği kadar oynanabilir (KK-2; KK- 4; KK-8).

2. 2. 16. Seksek

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupta açık mekânda oynanan Seksek oyunu, Şambayadı’nda “çizgi” adıyla oynanmaktadır. En az iki kişiyle oynansa da bu oyun, ikişerli veya üçerli olarak iki takım hâlinde eşli de oynanabilir. Oyuna başlayacak kişi veya takım tekerlemeyle seçildikten sonra oyun alanı hazırlanır ve gerekli araç temin edilir. Oyun için öncelikle 8 kare çizilir. Bu karelere “kutu” adı verilir. Birden üçe kadarki kareler üst üste (tek), dört ve beşinci kareler bunların üstünde yan yana (çift), altıncı kare bu iki karenin üstüne (tek), yedi ve sekizinci karelerse altıncının üstüne yan yana (çift) çizilir ve tüm kutulara numaraları yazılır (Şekil 2). Oyun yassı bir taşla oynanır. Buna “oyun taşı” Bu taş her kişi de olabileceği gibi eşli olarak oynanıyorsa bir takımda bir tane de olabilir.



Şekil 2: Seksek/Çizgi oyunu alanı

Seksek oyunu şu şekilde oynanır: Oyunda dört bölüm vardır. *Birinci bölümde* oyuna başlayacak kişi, birinci kutunun önüne geçerek çizginin dışından elindeki taşı birinci kutuya koyar ve bu kutuya basmadan tek kutularda tek ayakla sekerek, çiftlilerde ise iki ayağıyla kutulara basarak yedinci ve sekizinci kutuya kadar gider. Burada havaya atlayarak ters döner ve geldiği usulde (sekerek/basarak) birinci kutuya kadar gelir. Ardından birinci kutudaki attığı taşı alarak bu kutuya basmadan sekerek çizginin dışına çıkar. Daha sonra aynı oyuncu taşını ikinci kutuya atarak aynı usulde son kutulara kadar giderek üçüncü kutuya gelir ve ikinci kutudaki taşını alarak bu kutuya basmadan birinci kutuda tek ayakla sekerek çizginin dışına çıkar. Oyun, tüm karelere oyun taşının atılması ve sekerek/basarak gerekli usulde atlanmasıyla başlayıp sona erer. Ancak atılan oyun taşı gerekli kutuya girmezse ya da çizginin üzerinde düşerse veya oyuncu sekme/basma esnasında çizgiye basarsa oyun sırası diğer/rakip oyuncuya geçer. Buna “yanma” denir. Yanan oyuncu, taşı nerede düşürmüştü veya çizgiye nerede basmışsa oyun sırası tekrar kendine geldiğinde o kısımdan başlayarak oyuna devam eder. Oyunda birinci bölüm tüm karelere taşın bu şekilde atılması ve kurallara uygun oynanmasıyla bitirilir. Birinci bölüm başarılırsa ikinci bölüme geçilir. *İkinci bölümde* oyun taşı, elin üzerine konularak (parmaklar birleştirilerek el düz hâle getirilir ve bu taş elin üst kısmına/turnak olan kısma konur) aynı şekilde tekli kutularda tek ayakla sekilerek, çiftli kutulara da iki ayakla basılarak sona kadar gidilir ve tekrar başa dönülür. Başa dönülünce de eldeki bu taş havaya atılır ve tek elle kapılır. Böylece ikinci

bölüm de bitirilmiş olur. Yine bu bölümde oyuncunun elindeki taş düşürülürse veya oyuncu sekme/basma esnasında çizgiye basarsa oyun diğer gurubun oyuncusuna geçer. Yanan oyuncu, oyun sırası tekrar kendine geldiğinde hangi kısımda yandıysa o kısımdan oyuna başlar. *Üçüncü bölümde* ise oyun taşı bu kez kafanın üzerine konulur. Bu şekilde tüm kareler üzerinde yürüyerek son kutuya kadar gidilir ve tekrar başa dönülür. Daha sonra oyun taşı kafanın üzerinden atılarak tek elle havada kapılır ve bu bölüm böylece sona erer. *Üçüncü ve dördüncü bölümlerde* de yanma durumunda oyuncunun oyuna nerede başlayacağı ilk iki bölümdeki gibidir. *Dördüncü bölümde* oyuncu, oyun taşını bir ayağının üst kısmına koyar ve diğer ayağıyla seke seke son kutuya kadar gidip gelir. Başa geldiğinde ise bu taşı ayağıyla havaya atıp tek elle kapar. Bu bölümde de başarılı olan oyuncu, bir oyun kazanmış olur ve kazanan oyuncu ödül olarak bir “gama” alır. Gama alan oyuncu, eline küçük bir taş alıp birinci kutunun önündeki çizginin dışına kutulara arkasını döner ve bu taşı kutulara doğru fırlatır. Atılan bu taş hangi kutuya girerse o kutu gama alan oyuncunun olur. Ancak burada atılan taş, hiçbir kutuya girmezse oyun diğer takımın oyuncularına geçer ve oyun sırası gamada başarılı olamayan oyuncuya geldiğinde kaldığı kısımdan, gama atmadan, oyuna başlar. Oyuncunun gama atmada başarılı olduğu durumda bu oyuncu taşın düştüğü kutuya artı (+) veya çarpı (x) işareti koyar. Sonraki oyunlarda gamalı kutuya rakip oyuncular basamazlar. Başarlarsa yanarlar ve oyun diğer oyuncuya geçer. Gama alan oyuncu veya (eşli oyunlarda) onun takımındaki oyuncular, gama kutularına iki ayağıyla basabilir, taşını düzeltebilir veya dinlenebilirler. Oyun bu kurallarla istenildiği kadar oynanabilir (KK-2).

2. 2. 17. Tavşan Kaç, Tazı Tut

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupla çoğu zaman açık mekânda oynanan Tavşan Kaç, Tazı Tut oyunu, genellikle büyük gruplar hâlinde oynanır. Bir oyuncu tekerlemeyle ebe seçilir. Diğer oyuncular ise halka oluşturarak yüzleri birbirlerine gelecek şekilde çömelirler.

Tavşan Kaç, Tazı Tut oyunu şu şekilde oynanır: Ebe seçilen oyuncu eline bir mendil alarak oturan oyuncuların arkasına geçer ve halka etrafında elindeki mendili sallayarak yavaş yavaş koşmaya başlar. Koşarken de “*Yağ satarım / Bal satarım // Ustam ölmüş / Ben satarım.*” tekerlemesini ezgili bir biçimde söyler. Bu esnada ebe, çeşitli hareketlerle diğer oyuncuları güldürür veya mendili bir oyuncunun arkasına koyuyormuş gibi yaparak onları kandırmaya çalışır. Ebenin hareketlerini izleyen oyuncular, arkalarını dönüp ebenin mendil koyup koymadığını kontrol edemezler. Bir süre bu şekilde koşarak halkanın etrafında dönen ebe, elindeki mendili oyuncuların birisinin arkasına bırakarak koşmaya başlar. Arkasına mendil bırakılan oyuncu, mendili eline alıp ebeyi yakalamak için kovalamaya başlar. İki oyuncu halkanın etrafında koşarken diğer oyuncular “Tavşan kaç, tazı tut.” diye tempo tutarlar. Ebe, diğer oyuncunun halkadaki yerine çömelmeyi; eline mendili alan oyuncu ise ebeyi yakalamayı amaçlar. Ancak halkadaki oyuncular, ebenin çömelmemesi için halkadaki boşluğu kapatırlar, sonrasında halkanın bir diğer yerinden yeni bir boşluk açarlar. Bu kandırmacada halkadaki oyuncular da ebe de hızlı hareket etmelidir. Bu sebeple ebe hem kendisini kovalayan kişiye yakalanmamak hem de halkada durmadan yer değiştiren boşlukta yer kapmak için çevik olmak zorundadır. Eğer bu süre zarfında kovalayan oyuncu, ebeyi yakalarsa ebelik kendisine geçer; ancak yakalayamaz ve ebe boşluğa oturmayı başarabilirse ebe değişmez. Ebenin değiştiği durumda ebelik yapan oyuncunun arkasına ikinci kez mendil bırakılmaz. Oyun, bu şekilde oynanmak şartıyla istenildiği kadar oynanabilir (KK-11).

2. 2. 18. Tek Elma

Erkek çocuklarının açık mekânda oynadığı Tek Elma oyunu, en az üç kişiyle oynanır. Oyunda oyuncu sayısı isteğe göre değişebilir. Oyunculardan birisi tekerlemeyle ebe seçilir. Daha sonra da oyun alanına bir daire çizilir.

Tek Elma oyunu şu şekilde oynanır: Ebe, çizilen dairenin içinde iki ayağını basabilir. Oyundaki amaç ise ebenin daireden çıkıp tek ayak üzerinde seke seke koşarak diğer oyuncuları yakalamasıdır. Ancak diğer oyuncuların tek ayakla koşma mecburiyeti yoktur. “Tek elma” diyerek daireden çıkan ebe, kovaladığı oyunculardan birisini yakalarsa bu oyuncu diğer oyuncular ve ebe tarafından dövülür. Yakalanan oyuncu, çizilen daireye adımını atana kadar dövülmeye devam edilir. Ancak oyuncular, yakalanan oyuncunun daireye girmemesi için uğraşırlar. Bu engellemede oyuncuyu tutmak veya çekmek yasaktır. Yakalanan oyuncu daireye girince dayak yemekten kurtulur; ancak ebelik kendisine geçer. Ayrıca daireden çıkıp tek ayakla

diğer oyuncularını yakalamaya çalışan ebe, iki ayağını yere basarsa o da dövülür. Bu sebeple oyuncular, ebeyi yormak ve onun iki ayağını yere basması için bin bir dümen çevirirler. Ebenin dövülmesi de yine dairenin içine girmesiyle son bulur. Oyun bu şekilde sürüp gider (KK-2).

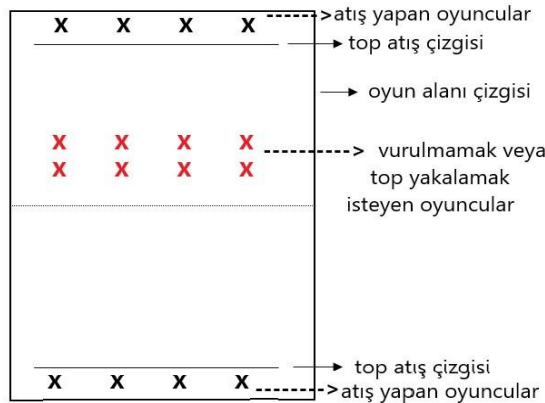
2. 2. 19. Yağlı Koyun

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupta çoğunlukla açık mekânda oynanan Yağlı Koyun oyunu, 10-12 kişiyle oynanan bir oyundur. Bu oyuncular ikiye ayrılırlar. Bu kısımdaki seçim, genellikle oyunu organize eden iki kişinin diğer oyuncularını kendi takımına alması şeklinde yapılır. İkiye ayrılan takımın içinden birer tane “çoban” seçilir. Çoban ya takım liderinin kendisi olur ya da tekerlemeyle seçilir. Çoban dışındaki diğer oyuncular da “koyun” olur. Oyundaki amaç, rakibin koyunlarını kendi takımına dâhil etmektir. Rakip takımdaki tüm koyunları kendi takımlarına dâhil eden takım oyunu kazanır. Rakip takımdan koyun almak isteyen “çoban”ların hangisinin oyuna başlayacağı bazen tekerleme bazen de yarışma ile seçilir. Bu yarışma bilmece sorma da bir çarpım işlemi de olabilir.

Yağlı Koyun oyunu şu şekilde oynanır: Oyuna başlayacak “çoban” belirlendikten sonra çoban (ilk çoban), diğer (ikinci çobanın) çobanın yanına giderek “Ağa, biz bir koyun istiyoruz.” der. İkinci çoban “Nasıl bir koyun?” diye sorar. İlk çoban “Yağlısından.” diye cevaplar. İkinci çoban “Seç bakalım.” der ve koyunları arasından birini seçmesini ister. İlk çoban teker teker tüm koyunların yanına giderek “Bu yağsızmış.”, “Bu etsizmiş.”, “Bu böyleymiş.”, “Bu şöyleymiş.” gibi sözlerle onları inceler. Sonunda bir koyunu (çocuğu) seçer ve bu koyunun gözlerini kapatır. Çoban, kendi takımındaki koyunlardan (çocuklardan) birisine işaret ederek onu yanına çağırır. Yanlarına gelen koyun (çocuk), gözleri kapatılan koyunun başına yavaşça dokunur. Sonra takımına tekrar dönerek aynı yerine oturur ve sanki kendisi vurmamışçasına hareket yapar veya belli etmez. Bu kısımda heyecanlanmamak veya rol yapmak önemlidir. Gözleri kapatılan koyun, başına karşı takımdan kimin vurduğunu bilirse başına vuran koyunu kendi takımına kazandırır. Ancak kafasına vurulan koyun, başına vuran çocuğu bilemezse bu sefer de kendisi karşı takıma geçer. Bu şekilde devam eden oyunda hangi takım, koyunların hepsini kendi tarafına getirmeyi başarırsa o takım oyunu kazanır (KK-25).

2. 2. 20. Yakar Top

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık grupta açık mekânda oynanan Yakar Top oyunu, eşit sayıdaki iki takımın (örneğin 8’er kişi) oynadığı bir oyundur. Oyun için bir top gereklidir. Oyun alanı ise çizilerek hazırlanır (Şekil 3). Hazırlıkların ardından oyuna hangi takımın ortada başlayacağı bir tekerlemeyle seçilir.



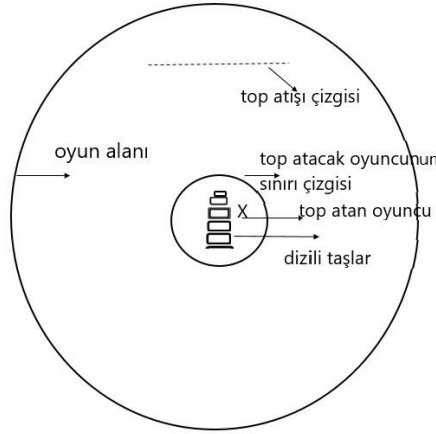
Şekil 3: Yakar Top oyunu alanı ve dizilim

Yakar Top oyunu şu şekilde oynanır: Oyuna başlayacak takım (birinci takım), oyun alanının ortasına geçer. Diğer takım (ikinci takım) ise ikiye bölünerek (örneğin 8’er kişiden oluşan takımda 4’er kişi) oyun alanının uç kısımlarındaki çizginin arkasına geçer. Oyunda amaç orta kısımda daha fazla kalmaktır. Bu sebeple top atan takım diğer takımın oyuncularını top atarak vurmaya, diğer takım ise oyun sınırları içinde vurulmamak veya can artırmak için uğraşır.

Oyun, iki uçta eşit sayıya ayrılan ikinci takımın oyuncularının oyun çizgisinin üzerinden veya ardından top atarak birinci takımın oyuncuları vurmaya çalışmasıyla başlar. Atılan top, diğer uçtaki oyunculara gideceğinden birinci takımın oyuncuları top atılacak tarafın tersi istikametinde koşarlar. Topla vurulan oyuncu/lar ölür ve oyun alanının dışına çıkar. Ancak atılan topu havada yakalayan oyuncu/lar bir “can” kazanmış olur. Can kazanan oyuncu, daha önce vurulan (oyundan çıkan) bir oyuncuyu yeniden oyuna alabildiği gibi bu canı kendisi için de saklayabilir ve bu canını vurulunca kullanabilir. Oyun, birinci takımındaki tüm oyuncuların topla vurulmasıyla sona erer. Ardından takım oyuncuları yer değiştirir ve aynı kurallarla yeniden oynanır. Oyun, iki takımın ortada (birinci takım olarak) başladığı eşit sayıda tekrarlanır. Oyunun kazananı veya kaybedeni yoktur. Fiziksel olarak hızlı hareket eden, çevik olan ve top yakalama kabiliyeti kazanmış oyuncu/lar, oyun alanında daha fazla süre kalırken ve çizginin ardından top atan oyuncu/lar için de aynı hız, çeviklik ve topu hızlı atma gibi yetenekler oyunun süresini belirler. Oyun şartlarda istenildiği kadar oynanabilir (KK-2; KK-8; KK-11).

2. 2. 21. Yedi Taş

Hem sadece kız veya sadece erkek hem de karışık takımla çoğunlukla açık mekânda oynanan Yedi Taş oyunu, Şambayadı’nda “hop dik” adıyla oynanmaktadır. İki takımla oynanan bu oyunda bu takımlara “takım” adı verilir. Takımdaki oyuncu sayıları eşit olmak şartıyla oyuncu sayısı değişebilir. Oyun, açık mekânda oynandığı için gündüz oynanır ve oyun için hava şartlarının müsait olması gerekmektedir. Yağışlı havada veya yerin çamur olması oyunun oynanmasına mâni olabilir. Oyun için 1 top, 7 adet farklı büyüklüklerde yassı taşa ihtiyaç vardır. Oyunda kullanılacak taşlar, mermer veya kiremit parçası olabilir ancak bunları üst üste dizmek kolay olduğu için bazı çocuklar oyunu zorlaştırmak için doğadan buldukları yassı taşları tercih ederler. İki takımındaki oyuncular genellikle yaşça büyük iki kişinin kendi oyuncularını seçmesiyle belirlenir. Takımlara oyuncu seçimine ilk olarak kimin başlayacağı veya hangi takımın oyuna ilk başlayacağına tekerleme ile karar verilir. İlk olarak büyük bir daire çizilerek oyun alanı belirlenir. Oyuna başlayacak takımın oyuncuları bu alanın dışına çıkamazlar. Belirlenen alanın ortasına ise büyükten küçüğe doğru üst üste oyun taşları dizilir. Dizilen bu taşların etrafında yaklaşık 2 m² genişliğinde ikinci daire çizilir. Bu daire ise top atacak oyuncunun sınırını belirler. Ardından dizilen taşların 7 adım ötesine düz bir çizgi çekilir. Bu çizgi ise oyuna başlayacak takımın dizilen taşları vurmaya için top atışı yapacağı noktayı belirler (Şekil 4).



Şekil 4: Yedi Taş oyunu alanı ve dizilimi

Yedi Taş oyunu şu şekilde oynanır: Yine tekerleme ile oyuna ilk başlayacak takıma “birinci”, diğer takıma “ikinci takım” adını verelim. Oyundaki iki takımın amacı farklıdır. Birinci takım üst üste dizilen taşlara top atarak oyuna başlar. Birinci takımın amacı ilk olarak dizilen bu taşları devirmek, ardından rakip takımın atacağı topla vurulmadan devirdikleri taşları yine üst üste dizmektir. Birinci takımın oyuncularından hiçbiri ilk kural olan dizili taşları vuramazsa oyun sırası rakip takıma geçer. Vurduğu durumda oyun başlamış olur. Oyun başladıktan sonra ikinci takımın amacı ise belirledikleri bir oyuncunun taşın etrafında çizilen

dairenin içinde atmak şartıyla rakip takımın oyuncularını top atarak vurmaktır. Bu sebeple ikinci takımda bir kişinin görevi top atarak rakip oyuncuları vurmaktır iken diğer oyuncuların görevi atılan topu dairenin içindeki arkadaşına ulaştırmaktır. Bu sebeple oyunda top kavrama, atma, koşma, hız, el kontrolü ve bir nesneyi dengede tutmak veya üst üste dizmek oldukça önemlidir. Oyun ya birinci takımın tüm taşları topla vurulmadan tamamladığında ya da birinci takımdaki tüm oyuncuların bu taşları dizmeden vurulmasıyla sona erer. Dizme işlemi tamamladığında birinci takımın oyuncuları “Hop, dik.” diye bağırır. Belki de bu ikaz, yörede oyunun adını belirlemiştir. Bu ikazla oyun tamamlanır ve böylece birinci takım oyunu kazanmış olur. Kazanan takım oyuna yeniden başlar, taşları dizmeden tüm oyuncular vurulursa oyun sırası rakip takıma geçer. Oyun, iki takımın dizili taşlara top atarak (birinci takım olarak) başladığı eşit sayıda tekrarlanır. (KK-1; KK-11; KK-12).

3. Şambayadı Köyü Çocuk Oyunları ve Tekerlemelerinin İşlevleri

Oyunlar, çoğu araştırmacı tarafından gelişim adı verilen süreç içinde çocuklara olan katkıları bakımından ele alınmıştır. Çünkü çocuklar, bu dönemde bireysel oyunlardan takım oyunlarına doğru bir gelişme gösterir ve bu gelişim sürecinde cinsiyet ayrımları vd. konularında farklılaştıklarını algılar. Bu sebeplerle oyunların işlevleri farklı disiplinlerde farklı bakış açılarıyla incelenmiştir. Hangi oyunun çocuğun hangi yönünü geliştirdiği bu disiplinlerde çok önemli değildir. Çünkü bir oyun, çocuğun gelişimde birden fazla alanda rol oynayabilir (Özdemir, 1997: 438). Bu bağlamda incelemede Şambayadı köyünde derlenen çocuk oyunları ve tekerlemelerin işlevleri “çocuk gelişimi ve eğitimi” ile “halk bilimi” disiplinlerinde kullanılan sınıflandırmalarla incelenmiştir.

3. 1. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Açısından Tekerlemeler ve Çocuk Oyunlarının İşlevleri

Bir çocuğun fiziksel, psiko-motor, dil, algılama, zihin, sosyal ve duygusal vd. alandaki gelişiminde çocuk oyunların önemli işlevi vardır. Çocuk gelişiminde bazı oyunlar tek bir alanda etkiliyken bazı oyunlar farklı alanlarda, farklı oranlarda kendini gösterir. İncelemede bu etki 6 başlık altında incelenmiştir.

3. 1. 1. Fiziksel gelişime etkisi: Oyunların çocuğun gelişimine önemli katkılarından biri çocuğun fiziksel gelişimini olumlu yönde etkilemesidir. Çocuk; oyun esnasında koşar, zıplar, atlar, bir nesneyi atar veya yakalamaya çalışır (Özhan, 1997: 25; Katı, 2020: 312-313). Bu sebeple çocuğun fiziksel gelişiminde birçok oyunun farklı yönlerde olumlu katkısı vardır. İncelemede ele aldığımız oyunlar arasında koşma, atlama, vurma aktivitelerini gerektiren (Özdemir, 1997: 439) “Birdir Bir, Çelik Çomak, Don Ateş, İp Atlama, Kara Kedi, Kovalamaca, Kutu Kutu Pense, Saklambaç, Seksek, Tavşan Kaç/Tazı Tut, Tek Elma, Yakar Top, Yedi Taş” vd. oyunlar icra esnasında kovalama, kavrama, yakalama, zıplama vd. aktiviteleri gerektirdiği için çocuğun solunum, dolaşım, sindirim ve boşaltım sistemlerinin düzenli çalışmasında yarar sağlar. Ayrıca bu tür oyunlar çocuğun vücudunun düzgün ve orantılı biçimde gelişiminde, aynı zamanda vücut yağlarının yakılmasında, kasların güçlenmesinde ve iç salgı bezlerinin çalışmasında oldukça önemli role sahiptir. Yine mekân, uzaklık ve boyut algılarının gelişmesi ile denge, ağırlık, hacim gibi pek çok ölçütün doğal bir şekilde öğrenilmesinde oyunların rolü büyüktür (Özdemir, 1997: 439; Özhan, 1997: 25). Örneğin “Bilye, İp Atlama, Kibrit, Tapa, Yakar Top, Yedi Taş” vd. oyunların icrası sırasında oyunun başarısı yukarıda verilen ölçütlerin gelişimi ile doğru orantıda değişir.

3. 1. 2. Psiko-motor gelişime etkisi: Fiziksel büyüme ve merkezî sinir sisteminin gelişimine paralel olarak organizmanın isteme bağlı hareketlilik kazanması şeklinde açıklanan psiko-motor gelişim, temelde hareket olan becerilerin kazanılmasını içeren ve doğum öncesi dönemde başlayıp ömür boyu süren bir süreçtir. Bu sürecin başarılı bir şekilde gelişmesi ve ilerlemesinde oyunların rolü önemlidir. Oyun ortamında gelişip güçlenen bu beceriler tutma, çekme, koparma, koşma, yürüme, atlama, fırlatma gibi aktiviteler çocukta büyük ve küçük kasları kullanma yeteneğini geliştirir (Katı, 2020: 312-313). Ele aldığımız bölgede derlenen “Beş Taş, Birdir Bir, Bilye, Çelik Çomak, Don Ateş, Gazoz Kapağı, İp Atlama, Seksek, Yedi Taş” vd. oyunlar bu gelişime olumlu yönde katkı sağlamaktadır. Ayrıca bu oyunların bazılarında (Beş Taş ve Çelik Çomak gibi) oyunun ikinci turunda oyun oynanan eller değiştirilir. Yani ilk oyunu sağ elle oynayan kişi, ikinci oyunda sol elini kullanır. Oyundaki bu el değiştirme, sağlıklı olan bir oyuncuya sol elinin daha aktif kullanılmasını sağlar. Bilindiği üzere sağ eli sol beyin, sol eli ise sağ beyin yönetmektedir ve beynin iki bölümü insanın gelişimi ile davranışlarını belirli ölçüde etkiler. Örneğin insanda kavga eden, kavgadan

kaçmayı yeğleyen ya da daha çok öfkeleniren sağ beyindir. Konuşmadan daha önemli olduğu anlaşılan yaşam kavgasından dolayı sağ beyin, soldan daha önce gelişebilir. Sağ beyin üstünlüğü bağışıklık mekanizmalarının gelişimini de yavaşlatır. Bu sebeple beynin iki yönünün farklı gelişimi insanın birçok özelliğini de etkilemektedir (Pençe, 2000: 120-121). Bu oyunları oynayan bir çocuk da aktif olarak kullanmadığı bir elini bu sayede geliştirme şansı bulur.

3. 1. 3. Dil gelişimine etkisi: En basit tanımıyla bir iletişim aracı olan ve kültürün gelecek nesillere aktarımını sağlayan dil, bir insanın toplum içindeki etkinliğini belirler (Güneş, 1999: 6-8). Bazı araştırmacılar dil öğreniminin anne karnında başladığı görüşündedir (Güneş, 2010: 29). Bu öğrenim, bebeklik sürecinde devam eder. Aile ortamında gelişimi belirginleşen dil öğrenimi, çocukluk döneminde arkadaş ortamında oyunlar aracılığıyla sürdürülür (Katı, 2020: 316). Oyun içindeki söylenen tekerlemeler, şarkılar, türküler, anlatılan masal ve hikâyeler çocukların topluluk karşısında sıkılmadan konuşmasına, düşündüklerini düzgün ve yanlışsız anlatmasına katkı sağlar (Özhan, 1997: 26). Özellikle sayışmacalar çocuktaki dil becerisinin gelişmesinde önemli ölçüde etkilidir. Bu tekerlemenin tekrarlar yoluyla söylenmesi, bu gelişimin sürdürülebilirliği açısından önemlidir. Örnek olarak “*Ooo, Allah’tan başlıyorum / Şeytanı taşıyorum / Bir guru kafa / Goydum rafa ...*” tekerlemesi hem hızlı hem de kafiyeli bir biçimde söylenir. Bu söyleyiş ve her oyundaki tekrarlayış, çocuğun bu kavramları öğrenmesinde de kelimelerin söyleniş biçimini öğrenmesinde de etkilidir. Belli başlı kavramların öğrenildiği ürünlerden biri olan tekerlemeler aynı zamanda bilgi aktarımının da bir aracı durumundadır. “*Dünyamız yuvarlagdır / Gün, aydan daha parlakdır.*” ile başlayan tekerlemede bunu söyleyen/dinleyen çocuk, Türkiye Türkçesinde “güneş” anlamında yaygın olarak kullanılmayan “gün” kelimesinin anlamını öğrenirken aynı zamanda iki bilgiyi (Dünya yuvarlaktır ve güneş, aydan daha parlaktır.) bu tekerleme yoluyla edinir. Ayrıca oyunlarda terim olarak kullanılan birçok kelimenin öğrenilmesi de bu icra esnasında gerçekleşir. Örneğin “Kara Kedi” oyununda ebenin oyuncuların yanına gelerek “*Buraya peynir/ciğer/mumbar vd. astım.*” cümlesinde veya “Tavşan Kaç, Tazı Tut” oyununda “*Yağ satarım / Bal satarım // Ustam ölmüş / Ben satarım.*” Yine “Kutu Kutu Pense” oyununda “*Kutu kutu pense / Elmamı yense / Arkadaşım / Arkasını dönse.*” tekerlemelerinde oyuncular birkaç fiili veya bazı kavramları bu sayede öğrenir. Dilin taklit yoluyla öğrenimi göz önünde bulundurulduğunda muhayyilesinde kurduğu bir dünyanın başrolüne kendisini koyarak “Evcilik” oynayan bir çocuk; örneklem olarak babasını, annesini, öğretmenini veya televizyonda gördüğü bir kişiyi kendisine model alarak konuşur veya bir başka kişinin konuşmasını taklit ederek dil becerisinin gelişimini sağlar.

3. 1. 4. Duyusal algılama ve zihinsel gelişime etkisi: Bireyin çevresindeki dünyayı anlama ve öğrenmesini sağlayan, aktif zihinsel faaliyetlerdeki gelişime bilişsel veya zihinsel gelişim adı verilmektedir (Senemoğlu, 2012: 18). Oyun oynarken duyu organlarının farkına varan ve onları kullanmayı öğrenen çocuk, oyun oynadıkça duyuları keskinleşir, yetenekleri gelişir ve becerileri artar. Oyunlarda işitme ve görme duyuları oldukça önemlidir (Özdemir, 1997: 442). Oyun içerisinde karşılaşılan problemlerin yine oynayanlar tarafından çözülmesi çocukların problem çözme yetilerinin dolayısıyla da zekâlarının gelişimine yardımcı olmaktadır (Özhan, 1997: 27). Zekâ doğuştan getirilen bazı kalıtsal özelliklerden etkilendiği gibi yaşamın ilk yıllarında çevresel faktörlerle de geliştirilebilir. Bu sebeple çocuk oyunlarının, çocukların zihinsel gelişimlerine olumlu anlamda katkısının olduğu açıktır (Katı, 2020: 317). İnceleme alanından derlenen oyunlar arasında duyu organının kullanımının önemli olduğu bazı oyunlar vardır. Örnek vermek gerekirse “Hımbıl” oyunu, her ne kadar şans oyunu olarak görülse de şans ve oyunun takibi, oyunda 3 puan getirecek birinciliği elde ettirir. Ancak ikincilik veya üçüncülüğün getirdiği puanlar da oyunda belirlenen maksimum puana ulaşmakta önemlidir. Dolayısıyla da “Hımbıl” oyununda birinci olan oyuncunun elinin üzerine, elini koyan ilk oyuncu 2, üçüncü oyuncu 1 puan alır. Sona kalan oyuncu ise puan alamaz. Bu sebeple oyunun son kısmında hız kadar gözün keskinliği de önemlidir. Sonuncu olan kişiye “uyuşuk, tembel” anlamına gelen (URL 1) “hımbıl” denmesinin sebebi de budur. Aynı durum “Saklambaç”ta da geçerlidir. Gözlerin keskin olması, oyuncuların saklandığı yeri görmelerini sağlayacaktır. Özellikle söz konusu oyunun gece oynandığı dönemde bu duyu organı farklı bir biçimde gelişecektir. Aynı oyunda ebe; diğer oyuncuların saklanırken, koşarken veya sayma işlemi bittikten sonra duyabileceği sesle rakibinin nereye saklandığını sadece duyarak tahmin edecektir. Bu da işitmenin gelişimini sağlar. “Saklambaç” aynı zamanda toplama (10 ve katları) ve sayma (1, 2, 3, 4 ...) işlemlerini oyucularına belki de okula başlamadan öğretir. Son olarak “Saklambaç” oyununda ebenin kaçta kadar sayacağı rakibin sırtına hangi parmağıyla dokunduğunun bilinmesi ile

belirlenir. Bu sebeple ebe, görmediği temasın hangi parmakla yapıldığını tahmin etmek zorundadır. Aynı temas, “Yağlı Koyun” oyununda da geçerlidir. Sayma işleminin öğrenildiği diğer oyunlar arasında “Beş Taş, Birdir Bir, Çelik Çomak” oyunları da sayılabilir. Özellikle “Birdir Bir”de her sayıdaki kalıp sözler de çocuğun ezberleme konusundaki becerisini geliştirir. Ezberleme hususu, oyunlardaki sayımacalar ve tüm tekerlemeler için de geçerlidir. Zekânın gelişimine katkı sağlayan oyunlardan biri de “Ponpon”dur. Bir çeşit mangala olan “Ponpon” oyununda taşların tekrarlanarak birçok kez dizilmesi ve hem taşların kaç turda biteceği hem çıkarma hem de toplama gibi birkaç matematiksel işlem sonucunda tahmin edilebilir, bu da zekânın pratik ve etkili kullanımı sayesinde olacaktır.

3. 1. 5. Sosyal gelişime etkisi: Oyunların sosyal gelişime birçok katkısı vardır. Bunlardan ilki sosyalleşmedir. Çünkü bireyin toplum içinde kabul görmesi iletişime bağlıdır. İletişim, her ne kadar dil ile sağlansa da bir kişinin topluma dâhiliyeti uyum sayesinde olur. Çünkü toplumun belirli normları vardır ve bu normların öğrenimi çocukluk döneminde oyun vasıtasıyla öğrenilir. Uyumsuz çocuklar birkaç denemeden sonra oyundan dışlanır. Aynı dışlama, aile içinde olamayacağından çocuk uyumsuzluk durumundaki ilk tepkiyi oyun sırasında alır. Buna “sosyal öğrenme” adı verilir. Dolayısıyla da çocuk, uyumlu olması gerektiğini oyunlar yoluyla edinir. Böylece aile dışındaki diğer bireylerle vakit geçirmeyi veya yaşamayı öğrenir (Özhan, 1997: 23; Özdemir, 1997: 445; Katı, 2020: 313). Bu uyum, tüm oyunların kuralları için geçerlidir. Tekerleme ile seçilen ebeliğin bir çocuk tarafından kabul edilmemesi veya oyunun bir kuralının çiğnenmesi durumunda diğer oyuncular çoğu zaman dışlama yoluna giderler. İncelemeye dâhil edilen oyunlardaki ölçme, sayma, atma, saklanma, bulma veya duyu organlarıyla tespit edilen diğer ölçeklerle bir oyundan elenen veya oyunu kazanan oyuncunun kabul edilip edilmemesi bu gelişimi etkiler. 1971 Dünya Çocuk Yılı nedeniyle France Information’un Ocak-Şubat sayısının başlığı “İnsan, oynadıkça insan olur.” başlığını taşır. Buradaki “insan olmak” ifadesi ile sosyalleşme kastedilmektedir.

Oyunun sosyal gelişime bir diğer etkisi de karar verme mekanizmasının sağlanmasıdır. Öncelikle oyunda zorlama yoktur. Bir çocuğun oyun oynayıp oynamayacağına kendisi karar verir veya oyunu sonlandırmasında yine bireysel kararı söz konusudur. Oyunun icrasında da bireysel kararlarla hareket etme duygusu gelişir (Özhan, 1997: 22). “Saklambaç” oyununda saklandığı yerden ne zaman çıkacağı, “Don Ateş” oyununda ne zaman sabit kalacağı veya yeniden hareket edeceği, “Evcilik” oyununda büründüğü rolde ne konuşacağı veya yapacağı çocuğun özgür iradesiyle verdiği kararlardır. Bazı oyunlarda alınan kararın, oyunu kaybettirmesi durumunda bu kararın yanlış olduğuna (örneğin Saklambaç oyununda ebe, sobeleme noktasına yakınken saklanılan yerden çıkması) yine kendisi karar verir.

Oyunların bir diğer özelliği ise takım içindeki görev dağılımında karşımıza çıkar. Çocuk, takım hâlinde oynanan oyunlarda görev üstlenmeyi öğrenir. Bu görev bazen liderlik için gereklidir ve bu da bireydeki liderlik özelliğinin aşılmasını sağlar (Özhan, 1997: 23; Özdemir, 1997: 446). “Yağlı Koyun” oyunundaki çobanın oyunu yönlendirmesi, “Yedi Taş” oyununda rakip oyuncuları vurmak için belirlenen kişi aynı zamanda oyunda lider durumdadır. Yine “Yedi Taş veya Yakar Top” oyunlarında her iki takımın amacına ulaşmasında iş birliği gereklidir.

Çocukların oyun esnasında öğrendiği bir diğer norm ise cinsiyet ayrımıdır. Çocuklar, bu ayrımı öğrenmesi sayesinde cinsel bir kimlik kazanır. Örneğin “Evcilik” oyununda cinsel kimliğin kazanılması dışında üstlenen roller ile aile sistemi ve bu sistemin içindeki görev ve sorumluluk bu oyun ile öğrenilmiş olur (Özdemir, 1997: 445).

Genel olarak değerlendirmek gerekirse bir çocuk; başkalarına sevgi, saygı gösterme, koruma, korunma, başkalarının haklarına saygı gösterme, yönetme, yönetilme, verilen görevi üstlenebilme, kendine ve başkalarına güven duyma, karar verebilme ve uygulayabilme, işbirliği sağlayabilme gibi toplumsal kavramları ve bu tür ilişkilerin gerektirdiği kuralları oyunlar vasıtasıyla öğrenir (Özdemir, 1997: 445). Ayrıca oyunların sosyal gelişimdeki etkisi “kurnazlık (oyunun stratejisini planlayıp kuralları kendi çıkarları doğrultusunda kullanabilmek), uyanıklık (rakibinin kurnazlığına karşı savunma ve önlem), öngörü (hazırladığı oyun manevrasına karşı hasmının tepkisini kestirebilme yeteneği), esneklik (beklenmedik durumlarda hemen tepki gösterebilme yeteneği), direnme (tüm şaşırtmalara karşın kendi planını sonuna dek sürdürebilme yeteneği), sağgörü (rakibinden plan ve gücünü gizleyebilme yeteneği) ve bellek (rakibinin

sağgörüsüne karşın onun durumunu ve gücünü ne denli saklarsa saklasın kestirebilme yeteneği” şeklinde de sınıflandırılabilir (And, 1979: 42-66.).

3. 1. 6. Duygusal gelişime etkisi: Oyun esnasında mutluluk, sevinç, acı, acıma, korku, kaygı, dostluk, düşmanlık, kin, nefret, sevgi, sevmeme, sevilme, güven duyma, bağımlılık, bağımsızlık, ayrılık, ölüm gibi pek çok duygusal tepkiyi belli oranda öğrenen çocuk belki de ilk aşkını oyun oynarken yaşar veya ilk arkadaşlık duyguları bu esnada başlar ya da gelişir. Duygusal tepkilerini yansıtmaya ve kontrol etmeye, kendi yaşantısındaki ilişkileri ve tepkileri gözleme yeteneğini oyunlarla geliştiren çocuk, duygusal açıdan pek çok sorununu kendi başına çözebilecek seviyeye gelir. Oyunlar aracılığıyla kendisi ve başkaları için sorumluluk almayı öğrenen çocuğun özgüveni gelişir. Diğer taraftan çocuk ruhsal sorunlarını oyuna yansıtarak duygusal yönden rahatlar (Özdemir, 1997: 448). Hangi duyguyu yaşarsa yaşasın, oyunun temel işlevlerinden biri eğlenmektir. Oyunda güllüp eğlenen, hoşça vakit geçiren bir çocuğun oyun yoluyla mutlu ve eğlenceli bir ortam inşa etmesi, bu olumlu havayı teneffüs etmesiyle çocuk, psikolojik açıdan rahatlar ve güzel düşüncelerle donanır. Gerçek yaşamda var olan duyguları ilk olarak oyun ortamında canlandıran veya yaşayan çocuklar, ilerleyen yaşlarında hayatın gerçeklikleriyle karşı karşıya kaldıklarında hazırlıklı olurlar ve herhangi bir olumsuzlukla daha kolay baş etmeyi başarırlar (Kati, 2020: 315). “Beş Taş, Bilye, Birdir bir, Çelik Çomak, Gazoz Kapağı, Hımbıl, İp Atlama, Kovalamaca, Kibrit, Ponpon, Saklambaç, Seksek, Tavşan Kaç/Tazı Tut, Tek Elma, Yağlı Koyun ve Yedi Taş” gibi kazanma ve kaybetme içeren oyunların tamamında bu duygular daha yoğundur. Örneğin koşma gerektiren oyunlarda yakalanma korkusu veya heyecanı ile düşme esnasındaki siniri ya da bir oyundaki başarı sonucu duyulan gurur, birçok oyunun duygu ifadelerindedir. Yine “Yağlı Koyun” oyununda diğer takımda gözleri kapatılan bir oyuncunun kafasına parmağıyla dokunup yerine geçip oturan bir oyuncunun gözleri yeniden açılan dokunduğu bu oyuncuya, dokunan kişinin kendisinin olduğunu belli etmemeye çalışması, rol yapması, heyecanını kontrol etmesi veya bir başka oyuncunun kendisi dokunmuşçasına hareketler sergilemesi gibi birçok duygu yoğunluğu ve rol, bu oyunlar sayesinde gelişir. Ayrıca olumsuz duyguların bastırılması da bir o kadar önemlidir. Çünkü sosyalleşme aracı olan oyunlarda kaybeden veya düşen bir oyuncunun sinirle olumsuz bir tepki vermesi, bunu yapan oyuncuyu uyumsuzluk olarak düşünüleceği için bir sonraki oyuna dâhil edilmez. Bu da duyguları kontrol etmeyi gerektirir. Hatta “Yakar Top ve Çelik Çomak” gibi nesne atma-yakalama oyunlarında nesnenin vücudun bir yerine çarpması sonucunda fiziksel olarak hissedilen acı sonrasında duyulan sinirin kontrolü gerekmektedir. Yine “Çelik Çomak” oyununda rakip oyuncunun “sokma” adı verilen kısmında rakip oyunculardan birine ettiği küfür, ya kavgayla bastırılır ya da intikam duygusuyla kontrol edilir. Bu intikam duygusu bastırılırsa oyundaki başarı için bazen teşvik edici bile olabilir.

3. 2. Halk Bilimi Açısından Çocuk Oyunları ve Tekerlemelerinin İşlevleri

Halk bilimindeki işlevselci yaklaşımlar temelde “bir sistemi oluşturan unsurların o sistemin bütününe etkilediğini ve her unsurun sistemin sağlıklı işleminde işlevsel olduğu” fikrine dayanmaktadır. Bu sistem bir makine veya bir insan vücudu olabileceği gibi bir toplumsal yapı da olabilir. Folklor bu toplumsal yapının düzenli bir şekilde işleminde önemli katkılar sağlar. Bu katkı genel manada folklorun işlevini oluşturur (Özdemir, 1997: 453). İncelemede Şambayadı köyünde derlediğimiz çocuk oyunları ve bu oyunların icrasında kullanılan tekerlemelerin işlevlerinin halk bilimi temelli bir yaklaşımla da incelenmesinde William R. Bascom’un modeli kullanılmıştır. Söz konusu modele göre halk bilgisi ürünlerinin işlevleri 4 başlık altında sınıflandırılmıştır (Ekici, 2004: 119-120; Çobanoğlu, 2005: 235-236). Bu sınıflandırmadaki bazı başlıkların altında tespit edilen işlevlerin “Çocuk Gelişimi ve Eğitimi” üst başlığındaki sınıflandırmada yer alan “dil gelişimi” ve “duygusal gelişim” başlıklarında verildiğini belirtmemiz gerekmektedir. Bu sebeple bu tür işlevlerdeki detaylar tekrarlanmadan özetlenmiştir.

3. 2. 1. Hoşça vakit geçirme, eğlenme, eğlendirme işlevi: Halk bilgisi ürünlerinin işlevleri arasında hoşça vakit geçirme, eğlendirme ve eğlendirme birçok işlevden sadece biridir ve bu işlev, oyunun başlangıcını tetikleyen bir amaçtır (Ekici, 2004: 119; Çobanoğlu, 2005: 235). İncelemedeki oyunların tamamında bu işlev söz konusudur ve çocuklar eğlenmek veya hoşça vakit geçirmek sebebiyle oyun oynarlar. Yaptığı anket çalışmasında çocuklara niçin oyun oynadıklarını soran Nebi Özdemir, katılımcıların tamamına yakınından “eğlenmek ve boş zamanlarını değerlendirmek” cevabını alır (Özdemir, 1997: 454). Eğlendirme sebebiyle oyunlarda zorunluluk yoktur ve çocuklar zorla oyun oynamazlar. Aksine oyun

oynamak veya oyunu sona erdirmek konusunda aileden gelen uyarıları bazen duymazdan gelirler. Özellikle kazanma veya kaybetme durumunun olmadığı bazı oyunlarda eğlen/dir/me işlevi daha belirgindir. “Evcilik ve Kutu Kutu Pense” oyunları bu bağlamda düşünülebilir.

3. 2. 2. Değerlere, toplumsal kurumlara ve törenlere destek verme: Halk bilgisi ürünlerinin bir diğer işlevi, toplumun değerlerini veya belli başlı kuralların öğretilmesi ve uygulanmasını sağlamaktadır (Ekici, 2004: 120; Çobanoğlu, 2005: 236). Kültürel unsurların bir bölümü eğlence ve oyun ortamlarında yaratılır, aktarılır ve icra edilir (Özdemir, 1997: 454). Örneğin “Evcilik” oyununda çocukların muhayyilesinde oluşturdukları bazı durumlarda bu işlev sürdürülür. Örneğin “misafir ağırlama, yemek pişirme, çocuk bakımı veya buna bağlı olarak ninni söyleme” ve “yöresel oyunlar ve türkülerin icrası” gibi belli başlı pratik, icra ve törenler veya kültürel unsurların aktarımı bazen de yaratımı bu oyunun icrası sırasında yapılır. Derleme esnasında gözlemediğimiz evcilik oyunlarından birinde kız isteme merasimi ve bu merasimdeki bazı pratikler, oyunu yönlendiren bir kız çocuğu tarafından diğer oyunculara aktarılmıştır. Bunlardan biri şehir kültürünün Şambayadı köyüne taşıdığı pratiklerden biri olan damat adayına “tuzlu kahve pişirilmesi” idi. Bu oyun icrasında oyuncular, kız isteme merasimindeki birçok detayı yaşayarak öğrenmiş oldu. Söz konusu âdetin bir oyuna sirayeti durumu, oyunlar ve toplumsal hayat arasındaki bu yakın ilişkiden kaynaklandığını göstermektedir (Sallabaş, 2020: 102).

3. 2. 3. Eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması işlevi: Yazılı kültür aktarımının bulunmadığı veya yaygın olmadığı toplumlarda halk bilgisi ürünleri, kültür aktarımı işlevini üstlenirler (Ekici, 2004: 120; Çobanoğlu, 2005: 236). Oyunlar örnekleminde düşünüldüğünde çocuk oyunları; birçok kelime, deyim, atasözü içerdiği için çocuk icra esnasında bunları örtük öğrenme ile öğrenir. Sözcük hazinesini bu sayede genişletir. Özellikle ebe seçiminde kullanılan sayışmacalar, oyun içinde ya da sonundaki tekerleme ya da maniler aracılığıyla karşılaştığı yeni kelimelerin nasıl boğumlanması gerektiğini uygulayarak öğrenmeye başlar (Özden Gürbüz, 2016: 536). Çocuk oyunları aynı zamanda diğer kültürel unsurların aktarımında da önemli rol sahibidir. Bir düğün töreninde yöresel bir oyun oynayan büyüklerini izleyen çocuk, bunun ilk provasını “Evcilik” oyununda icra eder. Yine büyüklerinden herhangi bir törende veya normal yaşamda bir ninni, bir ağıt veya bir efsane, hikâye, fıkra ya da bilmece dinleyen/duyan çocuğun bu ürünleri kullandığı ilk yer, oyunlar olacaktır ve bu da kültür aktarımında oyunların öneminin bir göstergesidir. Duyduğu/dinlediği bir metni anlayan veya kavrayan bir çocuğun bunları bazen ezberleyerek bazen de kendi hayal dünyasında değiştirip dönüştürerek icra etmesi anlam dünyasını zenginleştirmesine katkı sağlar. Bu icra çocuk oyunlarında başlayarak sonraki yaşamının her aşamasında; okulda, işte veya sosyal hayattaki bir aktarımda kullanılır. Aile dışındaki unsurlarda da bu aktarım vardır. Daha önce oynadığı bir oyunda kendisinden önce söylenen bir tekerleme, sayışmaca veya maniyi öğrenen çocuk, sonraki bir oyunun icrasında başka oyunculara bunları söyler veya tekrar eder. Bu sebeple de oyunlar ve tekerlemeler, durmadan kendisine icra ortamı bulur. Oyun için “alan, zaman, oyuncular” gibi gerekli koşulların sağlandığı durumlarda çocuk oyunlarının icrası bazı değişimlere uğrasa da devam edecektir. Özellikle bu koşulların kısıtlandığı bazı büyük şehirlerde eğitim kurumlarına bu bağlamda önemli görev düşmektedir ve bunun farkına varan bazı eğitim kurumları da eğitime geleneksel oyunları dâhil etmiştir (Özden Gürbüz, 2016: 559-560; Sallabaş, 2020: 104).

3. 2. 4. Toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi: İnsan, toplumun davranış kalıplarına uygun davranmayı ve bu yolla toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulmayı halk bilgisi ürünleri sayesinde öğrenir (Ekici, 2004: 120; Çobanoğlu, 2005: 236). Sosyo-kültürel (ahlaki, dinsel, gelenek ve görenekler, töre vb. kaynaklı) değerlerin, tutumların ve kuralların baskısı altında kalan insan, bu durumdan folklorun özellikle oyun, dans, müzik, sözlü edebiyat vb. türlerinin yardımıyla kurtulabilir. Çocuk oyunları da bu baskıyla daha savunmasız bir şekilde mücadele etmek zorunda kalan çocuklar için önemli bir rahatlama aracıdır. Çocuk oyun dünyasında karikatürize ettiği bu tür unsurlarla bir anlamda alay ederek rahatlama imkânı bulur (Özdemir, 1997: 455).

Bu kısımda tekerleme de çocuk oyunları kadar önem arz eder. Çocukta dil esnekliği ve çabukluğu kazandıran tekerlemeler, çocuğun dil gelişimine yardımcı olmanın yanı sıra kelime dağarcığı ve ses algılamasını da teşvik eder. Hem solo hem de koro hâlinde söylenen tekerlemeler aynı zamanda çocukların müzik gelişimine büyük ölçüde katkı olur. Ayrıca tekerleme icrasındaki başarı çocuğun kendisine güven

duygusunu artırır. Her oyunda farklı bir oyuncunun tekerleme söylemesi iş bölümü ve demokratik hareketinin altyapısını oluşturur. Çünkü oyunlardaki sıralama, tekerlemeler için de geçerlidir. Son olarak tekerlemelerin şaşırtıcı bir ifadeyle bitmesi ile söz veya anlam olarak şaşırtıcılık, çocuğun zekâ gelişiminde etkilidir (Ungan, 2009: 220-223). Tekerlemeler aynı zamanda çocuğun üzerindeki baskıların azaltılmasına veya kurtulmasına yardım eder. Çocuk oyun oynarken rahattır ve kendisini herhangi baskı altında hissetmez. Yapılan çalışmalarda kekeme çocukların oyun oynarken, şarkı veya tekerleme söylerken ya da gerginlik ve baskının olmadığı koşullarda kekemeliğin önemli ölçüde düştüğü hatta tamamen yok olduğu tespit edilmiştir (Karacan, 2000: 18-21). Örneğin yöresel bir oyunun/dansın icrası ile bir ninni veya türkünün söylenmesi sayesinde bir çocuk, aynı zamanda topluluk önünde sıkılmadan, utanmadan icra yeteneği ve becerisi kazanır. Bu yetenek bundan sonraki sosyal hayatında da okul hayatında da devam eder. Bu kısımda verilebilecek bir diğer husus ise tüm oyunların belli kurallar üzerine kurulu olmasıdır. Toplumu ayakta tutan şeyin kuralların varlığı olduğu önermesi gibi oyunların da icrası kendi kurallarının uygulanmasına bağlıdır. Çocuklar bu sayede kurallara uymayı öğrenir. Uyulmadığı durumda ilk cezayla -oyuna kabul edilmeme- belki de oyun esnasında karşılaşır ve uyumsuzluğun birkaç kez tekrarı durumunda cezanın boyutu ağırlaşır. Böylece çocuk, toplumun normlarına aşinalık kazanır.

Sonuç

İncelemede 2004 yılının Temmuz ayında Adana'nın Şambayadı köyünde derlediğimiz 9 sayısmaca ve 21 farklı çocuk oyunu temelinde çocuk oyunları ile bu oyunların icrasında sayısmaca adı verilen ve ebe seçme, çıkarma veya taraf seçme gibi fonksiyonlar için kullanılan tekerlemelerin işlevleri ele alınmıştır. Söz konusu ürünlerin işlevleri "çocuk gelişimi ve eğitimi" ile "halk bilimi" açısından sınıflandırılarak değerlendirilmiştir. Bu bağlamda ilgili bölgede derlenen tekerleme ve çocuk oyunlarının işlevleri maddeler hâlinde şu şekilde sıralanabilir.

1. Çocuğun fiziksel gelişimini olumlu yönde etkileyen bazı oyunlar (Birdir Bir, Çelik Çomak, Don Ateş, İp Atlama, Kara Kedi, Kovalamaca, Kutu Kutu Pense, Saklambaç, Seksek, Tavşan Kaç/Tazı Tut, Tek Elma, Yakar Top, Yedi Taş gibi), çocuğun vücudunun düzgün ve orantılı biçimde gelişiminde, vücut yağlarının yakılmasında, kasların güçlenmesinde ve iç salgı bezlerinin çalışmasında önem taşımaktadır. Yine bazı oyunları (Bilye, İp Atlama, Kibrit, Tapa, Yakar Top, Yedi Taş gibi) icra eden bir çocuk; bu sayede mekân, uzaklık ve boyut algılarını geliştirir; denge, ağırlık, hacim gibi pek çok ölçütü doğal ortamında eğlenerek öğrenir (Özhan, 1997: 25; Özdemir, 1997: 439; Katı, 2020: 312-313).

2. Oyunlar aynı zamanda psiko-motor gelişimini de olumlu yönde etkiler. Oyun esnasında tutma, çekme, koparma, koşma, yürüme, atlama, fırlatma gibi aktiviteler gerektiren oyunlar (Beş Taş, Birdir Bir, Bilye, Çelik Çomak, Don Ateş, Gazoz Kapağı, İp Atlama, Seksek, Yedi Taş gibi) çocukta büyük ve küçük kasları kullanma yeteneğini geliştirir. Bu gelişim fiziksel büyüme ve merkezî sinir sisteminin gelişimine paralel olarak organizmanın isteme bağlı hareketlilik kazanmasını sağlar (Katı, 2020: 312-313).

3. Oyunlar ve onun icrası sırasında söylenen tekerlemeler, şarkılar, türküler, anlatılan masal ve hikâyeler; çocukların topluluk karşısında sıkılmadan konuşmasına, düşündüklerini düzgün ve yanlışsız anlatmasına katkı sağlaması bakımından önemlidir. Özellikle söylenişleri zor olan bazı ses ve kelimelerle oluşturulmuş sayısmacaları söyleyen bir çocuktaki dil becerisi, akranlarına göre daha hızlı gelişim gösterir. Ayrıca hem tekerlemeler de hem de bazı oyunlardaki (Tavşan Kaç/Tazı Tut, Kutu Kutu Pense, Evcilik gibi) birçok kavram ve fiiller bu sayede oyun ortamında öğrenilir (Katı, 2020: 316; Özhan, 1997: 26).

4. Çocuklarda duyuların keskinleşmesini, yeteneklerin gelişmesini ve becerilerin artmasını sağlayan bazı oyunlar (Hımbıl, Saklambaç, Yağlı Koyun, Beş Taş, Birdir Bir, Çelik Çomak, Ponpon gibi), aynı zamanda karşılaşılan problemlerin çözülmesinde etkilidir. Bu etki de çocuğun zekâ gelişiminde önemli rol oynamaktadır (Özdemir, 1997: 442; Özhan, 1997: 27; Katı, 2020: 317).

5. Oyunların sosyalleşme başta olmak üzere sosyal gelişim alanında birçok katkısı vardır. Ayrıca bir çocuk, belli başlı oyunlar sayesinde (Saklambaç, Don Ateş, Evcilik, Yedi Taş, Yakar Top gibi) topluluk içinde uyumlu olmayı öğrenir. Ayrıca oyunlar sayesinde karar verme mekanizması gelişir, takım içindeki görev dağılımı ve cinsiyet ayrımı öğrenilir. Özetle bir çocuk, başkalarına sevgi, saygı gösterme, koruma,

korunma, başkalarının haklarına saygı gösterme gibi toplumsal kavramları ve kuralları oyun sayesinde öğrenmektedir.

6. Oyun esnasında mutluluk, sevinç, acı, acıma, korku, kaygı, dostluk, düşmanlık, kin, nefret, sevgi, sevmeye, sevilme, güven duyma gibi pek çok duygusal tepkiyi belli oranda öğrenen çocuk, bu tepkileri yansıtma ve kontrol etme veya gözleme yeteneğini geliştirir. Kazanma ve kaybetme üzerine kurulu bazı oyunlarda (Beş Taş, Bilye, Birdir Bir, Çelik Çomak, Gazoz Kapağı, Hımbıl, İp Atlama, Kovalamaca, Kibrit, Ponpon, Saklambaç, Seksek, Tavşan Kaç/Tazı Tut, Tek Elma, Yağlı Koyun ve Yedi Taş gibi) bu duygular daha yoğundur (Özhan, 1997: 23-24; Özdemir, 1997: 445-446; Katı, 2020: 313). Yine “Yakar Top” gibi bazı oyunlarda oyuncunun rol yapması, heyecanını kontrol etmesi veya “Çelik Çomak” oyununda fiziksel darbe ve psikolojik saldırı durumlarında bir oyuncu, tepkilerini bastırmayı öğrenir. Bazen de bu tepki, bir oyunun kazanılmasında teşvik edici bir role büründürülür.

7. Oyunların en temel özelliği hoşça vakit geçirme, eğlenme ve eğlendirme işlevinin varlığıdır (Özdemir, 1997: 454). Bu işlevi sebebiyle oyunlarda zorunluluk yoktur ve çocuklar zorla oyun oynamazlar. Kazanma veya kaybetme durumunun olmadığı bazı oyunlarda (Evcilik, Kutu Kutu Pense gibi) eğlen/dir/me işlevi daha belirgindir.

8. Oyunların işlevlerinden biri de toplumun değerlerini veya belli başlı törenlerin öğretilmesi ve uygulanmasını sağlamaktır (Özdemir, 1997: 454). Toplumun bir parçası olan çocuk da dâhil olduğu toplumun bazı değerlerini oyunlarının içine sirayet ettirir. Böylece çocuk, kültürel unsurlarının bazı pratiklerini oyunların icrasında uygulama şansı yakalar.

9. Çocuk oyunları ve onun icrasındaki tekerlemelerde çocuk, hem birçok kelime, deyim ve atasözünü örtük öğrenme ile öğrenir hem de sözcük haznesini bu sayede genişletir. Özellikle ebe seçiminde kullanılan sayışmacalar, oyun içinde ya da sonundaki tekerleme ya da maniler aracılığıyla karşılaştığı yeni kelimelerin nasıl boğumlanması gerektiğini uygulayarak öğrenmeye başlar (Özden Gürbüz, 2016: 536).

10. Toplum, belirli davranış kalıplarına ve kurallara uygun davranma ile ayakta durur. Çocuklar özelinde düşünüldüğünde ise toplumu ayakta tutan belli normların varlığı çocuklarda oyunlar sayesinde öğrenilir ve bu kuralların bir kısmı oyunların içine sirayet ettirilir. Çünkü her oyunun belli kuralları vardır; hatta oyunun sürdürülebilirliği bu kuralların uygulanabilirliği ile sağlanır. Bu kurallar her toplumda ahlaki, dinsel, gelenek ve görenekler, töre vb. kaynaklı olabilir ve bunlar, toplumun düzeni için gerekli olduğu gibi bunların bir kısmı insanda belirli ölçüde baskı yaratır. Bu baskı ise oyun, dans, müzik gibi bazı ürünlerin yaratımı sayesinde atılabilir. Bu yönüyle çocuk oyunları, geçmişten gelen oyunların icrası dışında yeni yaratımlara açıktır. Bu bağlamda her çocuk, geleneksel oyunları icra ederken hem bu oyunları günceller hem de bunların yanına öncekiyle benzer veya farklı ürettikleri yeni oyunları ekler. Bu oyunların icrasında ayrıca kültürel unsurların aktarımı söz konusudur (Ekici, 2004: 120; Özdemir, 1997: 455). Bir düğün töreni, yöresel bir oyun, misafir ağırlama veya herhangi bir kültür unsurunun aktarımı, çocuklar tarafından oyunların icrasında sürdürülür ve kültürel unsurların bazı pratikleri oyunların icrasında uygulanma şansı bulur.

11. Türkiye’de çocuk oyunları ve tekerlemeler konusunda birçok çalışma yapılmıştır. Söz konusu çalışmaların bir kısmı çocuk oyunlarının çeşitli bölgelerdeki tespiti iken bir kısmı oyunların yapısını veya bu incelemede olduğu gibi işlevlerini ele almıştır. Ancak “Bu oyunların yok olmasının önüne geçilmesi ve gelecek kuşaklara aktarılması için neler yapılmalıdır?” sorusuna da cevap aramak gerekmektedir. Son yıllardaki teknolojik gelişimle ortaya çıkan dijitalleşmeyle birlikte sosyal hayattaki değişim, çocuk oyunu alanlarının çeşitli nedenlerle her geçen gün azalması hatta yok olması ve son olarak 2019 yılından beri dünyayı etkileyen COVID-19 pandemisi yüzünden bazı dönemlerde sokağa çıkma yasağı ile temastan kaçınma tedbirleri ile birlikte geleneksel çocuk oyunlarının oynanma oranı günümüzde önemli ölçüde azalmıştır. Bu sebeple oyunların varlığını sürdürebilmesi için neler yapılması gerektiğinin tartışılması artık daha da elzem olmuştur. Bu kısımda devlet kurumlarına önemli görevler düşmektedir. Bu konudaki ilk girişim eğitim kurumlarında atılmıştır. MEB tarafından 2012-2013 öğretim yılından itibaren uygulanmaya sokulan “Oyun ve Fiziki Etkinlikler” adlı ders (Söz konusu dersin adı 2018 yılında “Beden Eğitimi ve Oyun” olarak değiştirilmiştir.) bir başlangıçtır ve bu ders, “hareket yetkinliği” ve “aktif ve sağlıklı hayat” olmak üzere iki ana öğrenme alanından oluşturulmuştur (Ulu vd. 2019: 122; URL 3). Aynı doğrultuda yine MEB

tarafından 2013'ten itibaren düzenlenmeye başlanan "Geleneksel Çocuk Oyunları Şenliği"nde oynatılan belli başlı oyunlar da bu bakımdan önemlidir. Sayıca az oyunu barındırsa da bu şenlik de oyunların yeniden çocukların gündemine getirilmesi açısından önemlidir (Sallabaş, 2020: 102). İki uygulama da oldukça önemlidir. Ancak kısmi zamanda ve mekânda yapılan bu şenliğin de söz konusu dersin de zaman, mekân, oyun seçimi gibi sebeplerle birçok açıdan yetersiz olduğu açıktır. Bu etkinlikler okul dışına ve uygun bir mekâna taşınmalıdır. Bu bağlamda özel sektörde birkaç deneme yapılmıştır. Örneğin Balıkesir'de açılan "Mini Kulüp Oyun ve Parti Evi Aile Kafesi" ve "Mutlu Çocuk Parti ve Oyun Evi ve Kafe" adlı mekânlar geleneksel oyunların bazılarının icra edilmesinin sürdürülebilirliği bakımından önemlidir (Büyükokutan Töret, 2017: 21). Ancak iki mekânın da kapalı mekân olması ve alanın birçok oyun için yeterli büyüklükte olmaması gibi sebepler ile hem hijyen hem de tüm oyunların icra edilmesinin imkânsızlığı sebebiyle geleneksel çocuk oyunları için daha geniş bir alanda hem kapalı hem de açık mekânı barındıran yeni "oyun alanları"nın açılması gerekmektedir. Devlet kurumları bunu bir görev olarak görmelidir. Son yıllarda Türkiye'nin birçok şehrinde kurulan "millet bahçesi veya şehir parkları", bu "oyun alanları"nın açılması için bir fırsattır. Söz konusu parkların bir bölümünde oluşturulacak betonlaştırılmamış "oyun alanları"nda gerekli araç-gereçlerin ve "geleneksel çocuk oyunları" konusunda ve pedagojik formasyon eğitimi alan psikolog, çocuk gelişimi, halk bilimi vd. uzmanlar ile anaokulu öğretmeni başta olmak üzere diğer öğretmenlerden oluşan personelin teminiyle bu oyunlar doğal ortamlarında icra edilme şansı yakalayacaktır. Bu alanların kurulması geleneksel çocuk oyunlarının sürdürülebilirliğini sağlayacaktır. Ayrıca söz konusu oyunların uzmanlar eşliğinde oynatılması, ebeveynlerin güvenlik endişelerinin azaltılması açısından önemlidir. Devlet kurumlarının açması gerektiği yönündeki "oyun alanları" teklifimiz, bireysel girişimciler tarafından da oluşturulabilir. Neticede yüzyıllar boyunca sokak, bahçe veya uygun bir alanda oynanarak günümüze dek taşınan ve kültürel bir miras olan çocuk oyunları, açılacak bu mekânlar sayesinde günümüz çocuklarına öğretilbilir ve geleceğe taşınabilir.

Sonuç olarak değerlendirmek gerekirse incelemede kullanılan çocuk oyunları ve bunların icrasında kullanılan tekerlemelerin çocukların hem fiziksel, psiko-motor, dil, duyu, mental, duygu, sosyal gelişim/in/de hem de eğlenme, sosyal norm ve değerler eğitiminde, ayrıca kültürel unsurların aktarımında oldukça önemli role sahip olduğu söylenebilir. Birçok olumlu işlevi olan oyunlar ve tekerlemelerin günümüzde unutulmaması için devlet kurumları veya özel sektörün açacağı "oyun alanları"na ihtiyaç vardır. Hem açık hem de kapalı mekân olarak kurulması gereken bu alanlarda görevlendirilecek uzman personel eşliğinde oynatılması sayesinde birçok geleneksel oyun yeniden canlandırılabilir ve gelecek nesillere aktarılabilir.

Sonnotlar

¹ Şambayadı Türkmenleri hakkında bk. (Sümer, 1952, s. 373-398; Aydın, 1984, s. 71-74; Refik, 1989, s. 215-216; Sümer, 1999, s. 241-250; Yalman (Yalgın), 2000, s. 56-59).

² Söz konusu köy, 5216 sayılı Büyükşehir Belediyesi Kanunu ile mahalle yapılmıştır. Karar, 23.07.2004 tarihinde Resmî Gazetede yayımlanmıştır.

Kaynaklar

- AKSOY, H. (2014). “Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları”. *Millî Folklor*, S. 126, 265-276.
- AND, M. (1979). “Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi.” *Ulusal Kültür*, S. 4, 42-66.
- AND, M. (2007). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- AYDIN, M. (1984). *Bayat-Bayat Boyu ve Oğuzların Tarihi*. Ankara: Hatiboğlu Yayınları.
- BORATAV, P. N. (1984). *Türk Halk Bilimi II 100 Soruda Türk Folkloru (İnanışlar, Töre ve Törenler, Oyunlar)*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- BÜYÜKOKUTAN TÖRET, A. (2007). “Balıkesir Oyun Evlerinde Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunlarının İşlevleri Üzerine Bir Değerlendirme”. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, S. 28, s. 19-30.
- ÇOBANOĞLU, Ö. (2005). *Halk Bilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- DUYMAZ, A. (2002). *İrfanı Arzulayan Sözler Tekerlemeler*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- EKİCİ, M. (2004). *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- GİRMEN, P. (2012). “Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü”. *Millî Folklor*, S. 95, 263-773.
- GÜNEŞ, F. (2010). “Ninnilerin Çocukların Dil ve Zihinsel Gelişimine Etkisi”. *Zeitschrift für die Welt der Türken*, C. 2, S. 3, 27-38.
- GÜNEŞ, S. (1999). *Türk Dili Bilgisi*. 4. Baskı, İzmir: DEÜ Matbaası.
- HUIZİNGA, J. (2006). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- KARACAN, E. (2000). “Çocuklarda Kekemelik ve Diğer İletişim Bozuklukları”. *Psikiyatri Dünyası*, C.4, S.1, 18-21.
- KATI, Y. (2020). “Malatya Geleneksel Çocuk Oyunları ve Çocuk Gelişiminde Oyunun Rolü”. *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, C. 8, S. 22, 309-338.
- ONUR, B. ve GÜNEY, N. (2002). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları.
- ÖNAL, M. N. (2002). “Oyun Tekerlemelerinin Yapısı ve Türkçe’nin Eğitim ve Öğretimdeki Yeri”. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, S. 9, 133-149.
- ÖZDAMAR, F. (2021). “Adana İli, Şambayadı Köyü’nde Doğumla İlgili İnanç ve Uygulamalar Üzerine Bir İnceleme”. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, S. 5, 207-223.
- ÖZDEMİR, N. (1997). *Türk Çocuk Oyunları*. C. 1. Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÖZDEN GÜRBÜZ, D. (2016). “Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği”. *Turkish Studies*, C.11, S.14, 529-564.
- ÖZHAN, M. (1997). *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- ÖZHAN, M. (2005). *Çocuk Oyun ve Oyuncak Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Kültür Ajans Yayınları.
- PENÇE, S. (2000). “Serebral Lateralizasyon”. *Van Tıp Dergisi*, C.7, S.3, 120-125.
- REFİK, A. (1989). *Anadolu’da Türk Aşiretleri (996-1200)*. İstanbul: Enderun Kitabevi.
- SALLABAŞ, M. E. (2020). “Halk Biliminin İşlevleri Bağlamında Geleneksel Çocuk Oyunları: RTÜK Çocuk Oyunları”. *Millî Folklor*, S. 126, 99-109.
- SARPKAYA, S. (2021). “İran Türklerinin Çocuk Folklorunda Sicilleme”, 8. *Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu Bildiriler*. (Ed.: B. V. Yıldız ve T. Şimşek), 257-293, İstanbul: Akademi Ajans Matbaa.
- SENEMOĞLU, N. (2012); *Gelişim Öğrenme ve Öğretim (Kuramdan Uygulamaya)*. 22. Baskı, Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

- SÜMER, F. (1952). “Bayatlar”. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, C.4, S.4, 373-398.
- SÜMER, F. (1999). *Oğuzlar (Türkmenler), (Tarihleri-Boy Teşkilatı-Destanları)*. 5. Baskı, İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Yayınları.
- ULU, N. vd. (2019). “Sınıf Öğretmenlerinin Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretimindeki Güven Seviyelerinin Değerlendirilmesi”. *Spor Bilimleri Dergisi*, C. 30, S. 3, s. 121-132.
- URGAN, S. (2009). “Dil Gelişim Aracı Olarak Tekerlemeler”. *PÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, S. 2/1, 217-225.
- YALMAN (YALGIN), A. R. (2000). *Cenup'ta Türkmen Oymakları*. 2. Cilt, 3. Baskı, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Elektronik Kaynaklar

- URL 1: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim: 08.03.2022).
- URL 2: https://golcuk.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2015_02/12120100_02114106_klavuzocukoyunsporlar.pdf (Erişim: 27.03.2022).
- URL 3: <https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20181023115223781-06-Beden%20E%C4%9Ftimi%20ve%20Oyun%202018-124%20Eki%20C3%96P.pdf> (Erişim: 27.03.2022).
- URL 4 <https://encyclopedia.worldethnosport.org/spor-detay/kara-kedi> (Erişim 25.03.2022).

Sözlü Kaynaklar

- KK-1: Hatice Türkmen, Şambayadı/Adana 1977, İlkokul Mezunu, Ev Hanımı. (Görüşme: 10-15.07.2004)
- KK-2: İbrahim Özdamar, Şambayadı/Adana 1992, İlkokul Mezunu, Çiftçi. (Görüşme: 10-15.07.2004)
- KK-3: Fadime Sungur, Şambayadı/Adana 1982, İlkokul Mezunu, Ev Hanımı. (Görüşme: 10/15.07.2004)
- KK-4: Aytaç Özdamar, Şambayadı/Adana 1987, İlkokul Mezunu, Çiftçi. (Görüşme: 10-15.07.2004)
- KK-5: Ernal İşbilir, Şambayadı/Adana 1991, İlkokul Mezunu, Uzman Çavuş. (Görüşme: 12.07.2004)
- KK-6: Gülperi Özdamar, Şambayadı/Adana 1989, İlkokul Mezunu, Ev Hanımı. (Görüşme: 12-15.07.2004)
- KK-7: Tutkun Canbolat, Şambayadı/Adana 1975, İlkokul Mezunu, Çoban. (Görüşme: 12.07.2004)
- KK-8: İlyas İşbilir, Şambayadı/Adana 1986, Üniversite Mezunu, Güvenlik Görevlisi. (Görüşme: 10-12.07.2004)
- KK-9: Nükhet Ardıç, Şambayadı/Adana 1987, İlkokul Mezunu, Ev Hanımı. (Görüşme: 12-15.07.2004)
- KK-10: Nahit Özdamar, Şambayadı/Adana 1983, Üniversite Mezunu, İşçi. (Görüşme: 12.07.2004)
- KK-11: Ramazan Türkmen, Şambayadı/Adana 1986, Lise Mezunu, Manav. (Görüşme: 12-15.07.2004)
- KK-12: Ömüral Özdamar, Şambayadı/Adana 1979, İlkokul Mezunu, Kaportacı. (Görüşme: 10-15.07.2004)