



BOYABAT YÖRESİ GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

Traditional Children's Games of Boyabat Region

İzzet KARACA* İsmail SANCAK* Ramazan DEMİR*

Öz

Çocuk oyunları; çocukların kaliteli ve eğlenceli zaman geçirmelerini sağlayan, belirli kurallar içeren, amaçsız faaliyetler olarak tanımlanmaktadır. Oyunlar; çocukların kişiliklerinin oluşmasına, arkadaşlarıyla sosyal ilişkiler geliştirmesine, fiziksel yeteneklerini geliştirmelerine, bilişsel ve duygusal gelişimlerine pozitif etki yapmaktadır. Çocuklarda kalıcı öğrenmeyi sağlamak için zamanla oyunlar eğitime entegre edilmeye başlanmıştır. Eğitsel oyunlar tekniği adıyla okullarımızda sıklıkla kullanılan oyunlar, amaçsızlıktan kurtulup çocuklarda istendik davranışlar oluşturma amacına hizmet etmeye başlamıştır. Ayrıca çocuk oyunları halk kültürünü yansıtan önemli bir araçtır. Çocuk oyunları bulunduğu kültüre has, nesilden nesile aktararak günümüze kadar ulaşan somut olmayan kültürel miras örneklerindedir. Günümüzde çocuklar tarafından oynanan birçok oyunun temeli yüzlerce yıl öncesine dayanmaktadır. Bunlardan bazılarının oynanış şekli aynı iken bazıları da üzerinden geçen senelerde teknolojik gelişmelere bağlı olarak biçim, mekân, kişi sayısı ve kullanılacak malzemeler bakımından değişime uğramıştır. Geleneksel çocuk oyunlarının unutulmaması, kültür aktarımı ve ilerleyen senelerde bu oyunların eğitimde kullanılmaya devam etmesi amacıyla derlenmesi önem arz etmektedir. Bu çalışma ile geçmişte, Sinop ilinin Boyabat ilçesinde çocuklar tarafından oynanan geleneksel çocuk oyunları derlenerek tanıtılmaya çalışılmıştır. Araştırma bir alan araştırması olup sözlü tarih yöntemi kullanılan, betimsel bir çalışmadır. Bu çalışma sonucunda 18 oyun derlenmiştir. Derlenen oyunlar ile ilgili bilgiler oyunun adı, oyunun sayısı, oyun için kullanılan araç gereçler ve malzemeler, oyun yeri alan ölçü ve özellikleri, oyunun süresi, oyun düzeni (açıklaması - tanımı), oyunun kuralları, oyunu aktaran, oyunu anlatan başlıkları altında sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Boyabat oyunları, çocuk, geleneksel oyunlar.

Abstract

Children's games are defined as purposeless activities that include certain rules, allowing children to spend quality and fun time. Games have a positive effect on the formation of children's personalities, developing social relations with their friends, improving their physical abilities, and cognitive and emotional development. In order to ensure permanent learning in children, games have started to be integrated into education over time. The games, which are frequently used in our schools with the name of educational games technique, got rid of aimlessness and started to serve the purpose of creating desired behaviors in children. In addition, children's games are important tools that reflect folk culture. Children's games are one of the examples of intangible cultural heritage that has survived to the present day by being passed down from generation to generation. The basis of many games played by children today dates back to hundreds of years. While some of them have the same gameplay, some of them have changed in terms of form, place, number of people and materials to be used depending on technological developments in the past years. It is important to compile the games in order not to forget these traditional children's games to continue the cultural transfer and to continue to use these games in education in the coming years. With this study, traditional children's games played by children in Boyabat district of Sinop province in the past were compiled and tried to be introduced. The research is a field study and it is a descriptive study using oral history method. As a result of this study, 18 games were compiled. Information about the games compiled are presented under the titles of the game name, the number of the game, the tools and materials used for the game, the dimensions and features of the game area, the duration of the

* Öğretmen, M.E.B., izzetkaraca@gmail.com , ORCID: 0000-0002-9681-5073

* Öğretmen, M.E.B., ismailsanca2023@gmail.com , ORCID: 0009-0009-7207-0351

* Öğretmen, M.E.B., gopra57200@hotmail.com , ORCID: 0009-0007-9149-3697

game, the game order (explanation - definition), the rules of the game, the narrator of the game, the description of the game.

Keywords: Boyabat games, children, traditional games.

Giriş

İnsanlar dinlenmek, eğlenmek ve vakit geçirmek için farklı aktiviteler yapar. Bunların başında oyun oynamak gelir. Oyun; temelde insanların zaman geçirmek için kullandığı eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan (Boratav, 1999: 232) belli kuralları olan (Özhan, 1997: 15) eylemler olarak tanımlanmaktadır. Ancak zamanla oyunun bu kadar sıradan bir uğraşı olmadığı görüşü ağırlık kazanmıştır. Bu durum araştırmacıların dikkatini çekmiş ve incelenmeye değer bir alan haline gelmiştir. Yapılan araştırmalar incelendiğinde; araştırmacıların oyunun özellikleri ve çeşitleri (Güneş, 2015; Tuğrul, Ertürk, Özen Altınkaynak ve Güneş, 2014), farklı amaçlar için kullanılması (Çil ve Sefer, 2021; Karataş ve Meydan, 2021; Demirci, 2022) üzerine çalışmış oldukları görülmektedir. Bu durumda oyunun tanımı daha da ayrıntılı bir hal almıştır. Onay (2006: 26) oyunu “İnsanların, günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde; kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zekâ dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan zevk veren etkinlikler” olarak tanımlamıştır. Bu tanımdan hareketle, oyunun temel oyun tanımlarından daha komplike bir yapıya sahip olduğu sonucuna varılabilir. Dolayısıyla bu durum oyunun eğlenceli zaman geçirilmesini sağlamanın yanında diğer özelliklerinden de yararlanılmasını gerekli kılmaktadır. Bu özelliklerin başında oyunun eğiticilik yönü gelmektedir. İstendik davranış oluşturma veya davranış değiştirme süreci (Senemoğlu, 2004: xxiii) olarak tanımlanan eğitimde sürecin başarıya ulaşması için yöntem, teknik ve materyal kullanımı önem arz etmektedir. Zira öğrenme bireysel bir süreçtir (Babayiğit, 2016: 2) ve kullanılacak yöntem, teknik ve materyalin bireysel ihtiyaçlara hitap etmesi gerekmektedir. Oyun, çocuklar başta olmak üzere her yaş grubunun ilgisini çekebilecek, öğrenmeyi sağlayacak bir tekniktir. Grupla öğretim tekniklerinden olan Eğitsel Oyunlar Tekniği öğrenmeyi hızlandırır, ilgi uyandırır, güdülemeyi sağlar, unutmayı azaltır, etkin katılımı teşvik eder (Erçetin, 2007). Oyun, çocukların hoşça vakit geçirmelerini sağlayarak duygusal, sosyal ve fiziksel gelişimlerine katkı sağlamaktadır.

Çocuk oyunları toplumsal niteliklere sahiptir. Bu nedenle çocuğun kendini ve içinde bulunduğu toplumu tanımasında ve benimsemesinde çocuk oyunlarının etkisi yadsınamaz. Ayrıca çocuk oyunları ile toplumdaki diğer bireylerin kendisine verdiği statüyü daha kolay anlayan çocuk, dramatik bir eylem yoluyla oyunlarda aktif olmaya çalışır (Sağlam, 1997). Çocuklar toplum içindeki sosyal davranışlarını değiştirme ve geliştirme fırsatını oyun oynayarak ve yetişkinlerin yaptıklarını taklit ederek bulmaktadırlar. Böylece topluma katılma konusunda bir özgüven geliştiren çocuk, toplum içinde nasıl davranacağını, nasıl yaşayacağını, karşılaştığı sorunlara nasıl çözüm bulacağını ve bu sorunların nasıl üstesinden gelebileceğini öğrenir (Dehkordi, 2017: 137). Oyun, çocukların toplumda anlayışlı, hoşgörülü, saygılı birer birey olarak yetişmelerinde rol oynar (Başal, 2007: 246). Dolayısıyla çocuk oyunları, çocuk eğitimi ile toplumsal kültür açısından büyük önem taşımaktadır (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006: 55).

Geleneksel oyunlar; genellikle fiziksel aktiviteye dayanan ve daha çok dış mekânda doğal nesnelere oynanan oyunlardır. Bireylerin bedensel ve sosyal gelişimlerine katkı sağlarken toplumsal kültürün kuşaktan kuşağa aktarılmasının doğal bir yolu olagelmıştır

(Yılmaz, 2020). Günümüzde oynanan birçok oyunun kökeninin eski olduğu, tarihin eski dönemlerinde de bilinerek oynandığı anlaşılmaktadır (Akandere, 2004: 12). Tarihin eski dönemlerinde çocuklar, oyunları genellikle kendi kendilerine hazırlamışlar veya aile içindeki büyükleri gözlemleyerek değiştirmiş ve kendilerine has oyunlara dönüştürerek oynamışlardır. Geleneksel çocuk oyunları evde, okulda veya sokakta çocukların arkadaşlarıyla birlikte paylaşım halinde oynadığı oyunlardır. Geleneksel çocuk oyunları yöreden yöreye farklılık gösterse de çocuklara aktardığı toplumsal değerler bakımından benzerlik göstermektedir. Yaşanılan topluma ait değerleri içinde barındıran geleneksel çocuk oyunları; çocukların oyun ortamında yaşadıkları ve benimsedikleri topluma ait kültürel değerlerin bilincine varmalarını ve de bu değerleri sonraki nesillere oyun aracılığıyla aktarmalarını sağlamaktadır (Sümbüllü ve Altınışık, 2016: 75). Geleneksel oyunların günümüzde oynanmadığı ya da bir kısmının oynandığı bilinmektedir. Oysa kültür zenginliğinin bir göstergesi olarak oyunlar çocukların fiziksel, zihinsel, ruhsal gelişimi ve toplumun kimliğinin belirlenmesi açısından oldukça önemli öğelerdir. Toplumun değerini yaşatan geleneksel oyunların unutulması toplumun sadece kültürünün yok olması değil; çocukların gelişimi için sosyal, fiziksel ve zihinsel katkısının da yok olması anlamına gelir (Hazar vd., 2017: 181). Anlaşılabileceği üzere geleneksel oyunların yaşaması ve yaşatılması hem çocuk açısından hem de toplum açısından hayati öneme sahiptir. Oyunun korunarak yeni nesillere aktarımının sağlanması, toplumun geleceğine ve kültürel değerlerine sahip çıkılması demektir. Kültürel anlamda besleneceği kaynaklarını kaybeden toplumlar özellikle de teknoloji çağının olumsuz etkileri düşünüldüğünde milli kültürün yarınlara taşınmasında zorluk yaşarlar. Bu nedenle geleneksel oyunlarımızın diğer kuşaklara aktarımının sağlanması için oyunları korumak çok önemlidir. (Özden Gürbüz, 2016). Somut olmayan kültürel miraslar içinde önemli bir yere sahip olan geleneksel çocuk oyunlarımız “eğitsel amaçlı geri dönüş” için vazgeçilmez bir kaynaktır (Toksoy, 2010: 208). Bu amaçla 1900’lü yılların başından itibaren başlanan çocuk folklorünün araştırılması günümüzde de devam etmektedir. 1934 yılında Yusuf Ziya Demircioğlu tarafından yayımlanan *Anadolu’da Eski Çocuk Oyunları* adlı kitap, çocuk oyunlarının derlenerek yayımlandığı ilk eser olup Muğla ili Ula ilçesinden altmış çocuk oyununu içerir (Begiç, 2017: 359). Erman Artun (1992), *Tekirdağ Çocuk Oyunları* adlı çalışmasında Tekirdağ’daki 97 çocuk oyununa yer vermiştir. Nebi Özdemir (2006)’in 284 ana oyun ve bunlara bağlı 1677 alt oyun türünden oluşan *Türk Çocuk Oyunları I-II* adlı kitabı bu alanda yazılmış en kapsamlı eserlerden olup oyunlar disiplinler arası ve bütüncül bir bakış açısıyla sunulmaktadır (Begiç, 2017: 360). Duru Özden Gürbüz (2016), *Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği* isimli çalışması ile Emirdağ yöresinde geçmişten günümüze gelen yirmi beş oyunun kimliğine değinerek, bu oyunların çocukların bilişsel, duyuşsal, psiko-motor, sosyal ve kültürel gelişimlerine katkıları ve eğitimdeki işlevleri üzerinde durmuştur. Mustafa Aça (2018), *Trabzon Yöresi Geleneksel Çocuk Oyunlarından Bazılarının Halk Bilimsel İncelemesi* başlıklı makalesi ile Trabzon yöresine ait çocuk oyunlarını tanıtarak oyunların, kökenleri, anlamları ve işlevlerini incelemiştir. Banu Akbaş ve Selma Özuslu Ünal (2016) *Oyuncaklarla Oynanan Geleneksel Gaziantep Oyunları* başlıklı çalışmalarında bu yörede oyuncaklarla oynanan oyunları tespit ederek bu oyunların ve oyuncakların çocukların yaşamında etkin bir şekilde yeniden yer almasını amaçlamışlardır. Yılmaz Irmak (2016), *Bingöl Geleneksel Çocuk Oyunları* çalışması ile geleneksel çocuk oyunlarının unutulmaması ve gelecek nesillere bir kültürel miras olarak aktarılması amacıyla Bingöl geleneksel çocuk oyunlarını derleyerek oyunlar hakkında, görsellerle de destekleyerek ayrıntılı bilgiler vermiştir. Yasemin Katı (2020), *Malatya Geleneksel Çocuk Oyunları ve Çocuk Gelişiminde Oyunun Rolü* adlı çalışmasında tespit ettiği altmış yedi oyunun çocuk gelişimine etkisini incelemiş ve değerlendirmeler yapmış; oyunun çocuğun fiziksel, sosyal, kültürel, psikolojik, dil, zihin ve psiko-motor gelişimi açısından önemli rol oynadığı sonucuna ulaşmıştır. Yapılan literatür çalışmasında Boyabat yöresine ait geleneksel çocuk oyunları ile ilgili herhangi bir çalışmaya

rastlanılmamış olması çalışmaya ayrı bir önem katmaktadır. Boyabat yöresi geleneksel çocuk oyunlarının incelendiği bu çalışma ile derlenen oyunların, eğitim öğretim faaliyetlerinde kullanılacak oyunlara kaynak teşkil etmesi hedeflenmiştir. Bununla birlikte yöresel oyunların gelecek nesillere aktarılması ile kültürel öğelerin varlığının devam etmesi de sağlanacaktır.

Yöntem

Bu çalışma ile Sinop ili Boyabat ilçesinde, geçmiş yıllarda oynanan geleneksel çocuk oyunlarının derlenerek tanıtılması amaçlanmıştır. Alan araştırması olan çalışma, betimsel nitelik taşımaktadır. Bu yöntemde; çalışma sonuçlarının, hedeflenen konulara yönelik olarak gelecekte planlanan çalışmalara yön vermesi beklenmektedir (Lune ve Berg, 2017: 156 ; Yıldırım ve Şimşek, 2018: 73). Bununla birlikte veriler, yetişkinler ile yapılan söyleşilerden elde edildiği için sözlü tarih çalışması olarak da değerlendirilebilir. Çünkü “Sözlü tarih, belli bir konu etrafında, o konuyu yaşamış kişi ya da kişilerle konuyla ilgili yapılan ve kaydedilen görüşmeler sonucu ortaya çıkan bilgileri belirli bir sistem içerisinde analiz etme, yorumlama, değerlendirme, inceleme ve rapor etme işi” (Kaya, 2013: 5) olarak tanımlanır.

Çalışma kapsamında 2015-2016 eğitim-öğretim yılında Sinop ili Boyabat ilçesi Cengiz Topel İlkokulu ve Ortaokulu öğrencilerinden “Sosyal Bilgiler” dersi için araştırmanın amacı belirtilerek aile büyüklerinden ve çevrelerindeki diğer kişilerden, kendi çocukluklarında oynadıkları oyunları derlemeleri ve sunmaları istenmiştir. Daha sonra bu yolla derlenen on sekiz oyun araştırmanın genel amacına yönelik olarak değerlendirilmiştir. Derlemeler 2020 yılı öncesinde yapıldığı için onam formu ve etik kurul belgesi alınmamıştır.

Bulgular

Bu bölümde araştırmada elde edilen veriler bulunmaktadır. Oyunlar ile ilgili genel bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1: Oyunların genel özellikleri

Sıra	Oyunun Adı	Oyun Türü	Oyun Yeri	Süre Sınırlaması	Oyunun Bitişi
1	Sekiz Mele	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Melede taşlar bitince sona erer.
2	Arabul	Bireysel -Karşılıklı	Açık/Kapalı Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.
3	Çelik Çomak	Takım -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.
4	Dana	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.
5	Zızzır Zımba	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.
6	Dikme Taşı (Kaya Dikmesi)	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.
7	Dokuz Taş (Tombalaşmış)	Takım -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.
8	Dombak	Takım -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.
9	El Üstünde Kimin Eli	Bireysel -Karşılıklı	Açık/Kapalı Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.
10	Gömme Çelik	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Belirlenen derinliğe ulaşan çukura o köşeyi korumakla görevli oyuncunun inmesiyle oyun sona erer.
11	Hülümbat	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Belirlenen sayıya ulaşınca sona erer.
12	Kibrit Oyunu	Bireysel -Karşılıklı	Açık/Kapalı Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.
13	Çingirdak	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.
14	Maniş	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.

15	Misket	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Çember içinde yer alan bilyeler bitince oyun sona erer.
16	On İki Taş	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Eldeki taşlar bitince sona erer.
17	Seke Seke Ben Geldim	Takım -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Grupta son oyuncu kalınca sona erer.
18	Tiko (Tot) Oyunu	Bireysel -Karşılıklı	Açık Alan	Yok	Oyuncuların kararı ile sona erer.

Tablo 1'e göre; 18 oyun derlenmiştir. Bu oyunların 4 tanesi takım olarak karşılıklı oynanan oyun iken 14 tanesi bireysel ve karşılıklı olarak oynanan oyundur. 15 oyun sadece açık alanda oynanabilirken 3 oyun hem açık alanda hem de kapalı alanda oynanabilmektedir. Oyunların tamamında herhangi bir süre sınırlaması yoktur.

Oyunlar ile ilgili bilgiler aşağıda; oyunun adı, oyunun sayısı, oyun için kullanılan araç gereçler ve malzemeler, oyun yeri alan ölçü ve özellikleri, oyunun süresi, oyun düzeni (açıklaması - tanımı), oyunun kuralları, oyunu aktaran, oyunu anlatan başlıklarıyla verilmiştir.

Sekiz Mele

Oyunucu Sayısı: İki kişi ile oynanır.

Oyun İçin Kullanılan Araç Gereçler ve Malzemeler: Toprağa 8 mele (çukur) eşilir. İçlerine 4'er tane çakıl taşı konulur. Malzemeler taş ve topraktır.

Oyun Yeri Alan Ölçü ve Özellikleri: Toprak ve bir metre alan mele ve küçük taştan oluşur.

Oyunun Süresi: Melede taşlar bitene kadar.

Oyun Düzeni (Açıklaması – Tanımı): Küçük küçük 8 mele eşilir. İçlerine 4'er taş konarak meleler doldurulur. Oyuncular kendi tarafındaki meleleri alır ve oyun başlar. Oynayan kişi karşı meleden alarak kendi melesinden tarafa atarak dağıtır. En son taş nereye gelirse o meleği dağıtarak başlar. En son taş boş meleğe geldiyse diğer mele boş ise oyun biter, oyun sırası diğer arkadaşına geçer. Diğer arkadaşına dolu meleden başlar, dağıtarak gelir. O boş melede kalırsa yanar. Taşlar dağıla dağıla kimin melesinde kalırsa o kazanır.

Oyunun Kuralları: Her iki taraf da karşı melelerden başlar, kendi melesine doğru taşları dağıtarak gelir. Taşlar dağılarak kimin melesi biterse o kaybeder. Kimin melesinde taşlar kalırsa o kazanır.

Oyunu Aktaran: Elif Öncü, ortaokul öğrencisi, 13 yaşında.

Oyunu Anlatan: Cazibe Öncü, babaannesi, 63 yaşında.

Arabul

Oyunucu Sayısı: En az iki kişi ile oynanır.

Kullanılan Araç, Gereç ve Malzemeler: Yarım ceviz kabuğu, tepsi ve nohut.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Her yerde oynanabilir.

Oyunun Süresi: Süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): 30 tane içi çıkartılmış yarım ceviz kabuğu bir tepsiye konur. Kabuklardan birinin altına diğer oyuncular görmeden bir nohut konur. Diğer oyuncu altında nohut olan ceviz kabuğunu bulmaya çalışır.

Oyun Kuralları: Her oyuncunun 3 hakkı vardır. Eliyle kabukları sallayarak tahmin eder, bulamayan elenir. Bulan ceza almaz. En sona kalan, ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder. Oyunun sonunda ceza alana şarkı söyleme, taklit yapma gibi cezalar verilir.

Oyunu Aktaran: Gülsüm Eraslan, Lise Mezunu, 19 yaşında.

Oyunu Anlatan: Elfida Kılıçer, anneannesi, 71 yaşında.

Çelik Çomak

Oyuncu Sayısı: İki, beş veya on kişiyle oynanır.

Kullanılan Araç, Gereç ve Malzemeler: Çelik (10cm'lik odun parçası), çomak (50-60cm'lik).

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Çelik çomak bahçe ve sokakta oynanır. 15-20 cm uzunluğunda 2-3 cm kalınlığında bir ağaç parçasıdır. Çeliğin iki ucu paralel kenar olacak şekilde çapraz çelik olarak sivrilir.

Oyunun Süresi: Süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı):

Oyuna başlarken iki taşın üzerine çelik yerleştirilir. Oyuncu elindeki sopayla taşın üzerine yerleştirdiği çeliğe, karşı taraf oyuncusuna doğru hızla vurur. Karşı taraf oyuncusu atılan çeliği havada yakalarsa sayı kazanır. Çeliği yakalayamazsa çeliği düştüğü yerden tekrar yerdeki sopaya doğru atar. Sopayı vurabilirse karşı tarafı oyundan düşürür. Vuramazsa çelikle sopanın arasındaki mesafe adımlarla ölçülerek kaç adım gelirse o kadar sayı alır. Oyun böyle devam eder.

Oyun Kuralları: Oyun takım halinde oynanır. Çelik çember üzerinde kalırsa atış bir kere daha tekrarlanır. Yine çember üzerinde kalırsa oyun hakkı diğer oyuncuya geçer.

Oyunu Aktaran: Tuana Aksoy, lise öğrencisi, 16 yaşında.

Oyunu Anlatan: Yeter Aksoy, babaannesi, 76 yaşında.

Dana

Oyuncu Sayısı: On-on beş kişi ile oynanır.

Kullanılan Araç, Gereç ve Malzemeler: Kürek, taş, sopa.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Geniş meydan, toprak üstü düzey.

Oyunun Süresi: Süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): Dana 10-15 kişi ile oynanır. Önce orta genişlikte bir çukur açılır. Sayışma ile sıralama belirlenir. İlk sıradaki kişi orta büyüklükteki taş, sopa sayesinde ileri, geri oynatarak 3 seferde o çukura atmaya çalışır. Atarsa alkışlanır, 3 seferde atamazsa dana olarak oyundaki bütün çocukları oyun alanında sırtında taşır. Daha sonra sıradaki oyuncu ile bu döngü devam eder.

Oyunu Aktaran: Halise Çok, Lise Mezunu, 21 yaşında.

Oyunu Anlatan: Birol Çok, babası, 64 yaşında.

Zırzır Zimba

Oyuncu Sayısı: On-on iki kişi ile oynanır.

Kullanılan Araç, Gereç ve Malzemeler: Tebeşir.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Meydan, düzlük.

Oyunun Süresi: Süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): Büyük bir daire çizilir. Ebe, içine girer ve “zırzır zimba” diye bağırarak tek ayak üzerinde sekerek diğer oyunculara değmeye çalışır. Değdiği kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Aktaran: Gülsüm Eraslan, Lise Mezunu, 19 yaşında.

Oyunu Anlatan: Elfida Kılıçer, anneanesi, 71 yaşında.

Dikme Taşı (Kaya Dikmesi)

Oyuncu Sayısı: 2 veya 4 oyuncu ile oynanır .

Kullanılan Araç, Gereç ve Malzemeler: İki oyuncu oynarsa 3 taş, 4 oyuncu olursa 5 tane taş.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Yaklaşık 10 metre uzunluğunda düz bir alan.

Oyunun Süresi: Süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): Oyuna başlamak için yerden düz bir taş alınır. Taşın bir tarafı ıslatılır ve diğer oyuncuya “Kuru mu yaş mı?” diye sorulur. Oyuncu bir tahminde bulunur. Taş havaya atılır ve yere düştüğünde taşa bakılır, kuru veya yaş olduğuna dair doğru tahminde bulunan oyuncu başlar. Karşısına 3 taş dizilir, eline de 3 tane taş verilir. Oyuncu ile iki taş arasında 6-7 metre mesafe vardır. Ayrıca iki oyuncunun karşısındaki taşlar arasında da 6-7 metre mesafe vardır. Birinci oyuncu oyuna başlar. Elindeki üç taş ile sırayla karşısındaki üç taşı vurmaya çalışır. İki taş vurduğunda sıra ikinci oyuncuya geçer. Eğer birinci oyuncu bu üç taştan ikisini vurur da ikinci oyuncu üçünü de vurursa bu eli ikinci oyuncu kazanmış olur. Birinci oyuncu ikinci oyuncuyu kendi alanından rakip alana kadar sırtında taşır. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyun Kuralları: Oyunculardan biri iki taş vurduğunda sıra diğerine geçer.

Oyunu Aktaran: İsmail Sancak, öğretmen, 38 yaşında.

Oyunu Anlatan: Burhan Türk, arkadaşı, 53 yaşında.

Dokuz Taş (Tombalaşmış)

Oyuncu Sayısı: Sekizer kişiden oluşan iki grup ile oynanır.

Oyun İçin Kullanılan Araç Gereç ve Malzemeler: Dokuz tane düz kiremit parçası ve eski çorabın içine doldurulan boş poşet paçavralarla bir top yapılır.

Oyunun Süresi: Süre sınırlaması yoktur.

Oyunun Yeri ve Özellikleri: Düz ve geniş bir alan.

Oyunun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): Küçük bir taş parçası ıslatılır ve “yaş mı kuru mu” diye sorulur. Kuru gelen taraf atma hakkını kazanır. Oyun başlar. Taşlar üst üste dizilir. 15-20 metre uzağına çizilen çizgiden kuru gelen taraf, taşları devirmeye çalışır ve

taşları devirince kaçarlar. Diğer gruptan biri taşların yanına dikilir, kaçanları vurmaya çalışır. Kaçan taraf vurulmadan taşları üst üste dizmeye çalışır. Vurulan kişi oyun dışına alınır. Geride kalanlar taşları dizmeyi başarır o turu kazanırlar.

Oyunun Kuralları: Taşlar dizilmeden hepsi vurulduysa oyun hakkı diğer gruba geçer ve oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Aktaran: Tuana Aksoy, lise öğrencisi, 16 yaşında.

Oyunu Anlatan: Yeter Aksoy, babaannesi, 76 yaşında.

Dombak

Oyuncu Sayısı: İki veya daha fazla kişi ile oynanır.

Kullanılan Araç, Gereç ve Malzemeler: Ailemizin eski çorapları ve küçük kaya şeklinde 10 adet taş.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Düz ve temiz 500 metrekare genişliğinde bir arazi.

Oyunun Süresi: Oyunda süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): Oyun bir grup halinde oynanmaktadır. Çoraplar iç içe konup küçük bir top haline getirilir. Taşlar üst üste dizilir, taşlardan 5 adım ileri çizgi çizilir. 1 kişi taşların başında bekler, diğerleri çizgide bekler. Dombak çizgidekilerin elinde olur. Oyuncu dombak ile taşları vurur. Taşlar yıkılınca ebe taşları dizmeye çalışır. Taşları vuran koşarak dombağı alır. Çizgideki arkadaşına atar ve yerine geçer. Ebe taşların hepsini dizip dombağı atandan önce çizgiye geçerse dombağı atan ebe olur.

Oyun Kuralları: Çizgiyi geçmemek, taşları üst üste güzel dizmek gerekiyor.

Oyunu Aktaran: Elif Öncü, ortaokul öğrencisi, 13 yaşında

Oyunu Anlatan: Cazibe Öncü, babaannesi, 63 yaşında.

El Üstünde Kimin Eli

Oyuncu Sayısı: Beş kişi ile oynanır.

Oyun İçin Kullanılan Araç Gereç ve Malzeme: Araç, gereç ve malzeme yoktur.

Oyun Yeri Ölçü ve Özellikleri: Halının üstünde oynanır. 3 metrekarelik bir alan yeterlidir.

Oyun süresi: Süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması – Tanımı): Bir tane ebe seçilir. Ebe yüzüstü durur. Herkes karışık şekilde ellerini yumruk yapıp üst üste ebenin sırtına koyar. Sonra el üstünde kimin eli, diye sorulur. Ebe bilirse kurtulur. Bilemezse hep bir ağızdan “Bilemedi, bilemedi, yağlı börek yiyemedi. Davul mu? Zurna mı? Pire mi? Makas mı?” diye sorulur. Ebe davul derse herkes sırtına yumruk atar. Zurna derse herkes kulağına eğilerek zurna sesi çıkarır. Pire derse herkes vücudunu pire ısırmış gibi çimdikler. Makas derse herkes makas kesiyormuş gibi ebenin vücudunu keser.

Oyunun Kuralları: Ebenin canını fazla yakmamak.

Oyunu Aktaran: Tuana Aksoy, lise öğrencisi, 16 yaşında.

Oyunu Anlatan: Yeter Aksoy, babaannesi, 76 yaşında.

Gömme Çelik

Oyuncu Sayısı: Beş-altı kişi ile oynanır.

Oyun İçin Kullanılan Araç Gereç ve Malzemeler: Tüm çocukların elinde sopa ve ayrıca küçük sopa (çelik) vardır.

Oyun Yeri, Alan ve Özellikleri: 5-6 çocuk tarafından dışarıda oynanır. Zemin için yumuşak toprak uygundur.

Oyun Süresi: Oyun sonunda belirlenen derinliğe ulaşan çukura o köşeyi korumakla görevli oyuncunun inmesiyle oyun sona erer.

Oyun Düzeni (Açıklaması – Tanımı): 5-6 kişi ile yumuşak toprak zeminde oynanır. Oyuncular oyun sahasında kendilerine birer köşe belirlerler. Her bir oyuncuda bir sopa ve ayrıca ortak bir küçük sopa bulunur. Oyunculardan biri başka bir oyuncuya çeliği atar. Diğer oyuncu da çeliği çeler. Çeliği atan oyuncu çeliği almak için koşmaya başlarken diğer oyuncular o oyuncunun köşesine çukur kazarak sopalarını buraya dikmeye çalışırlar. Bu sırada çeliği alan oyuncu diğer oyuncuların boş bıraktığı köşelerine çeliği bırakmaya çalışır. Oyuncular sopalarını dikerken aynı zamanda kendi köşelerini de korumak zorundadırlar. Sopasını dikemeyen ya da köşesini koruyamayarak çelik bırakılan oyuncu bir sonraki oyunda çeliği atacaktır. Oyun sonucunda köşeyi koruması gereken oyuncu, belirlenen derinliğe ulaşan çukura indirilir. Çukur kenarındaki topraklarla oyuncunun çukurda sıkışması sağlanır. Oyuncu çukurda yalnız kalır ve çıkması için ona yardım edilmez.

Oyunu Aktaran: Songül Çok, Lise Mezunu, 21 yaşında.

Oyunu Anlatan: Halise Erol, anneannesi, 79 yaşında.

Hülümbat

Oyuncu Sayısı: İki-beş kişi ile oynanır.

Oyun İçin Kullanılan Araç Gereç ve Malzemeler: Yassı taş, yumurta büyüklüğünde yuvarlak taş.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Yuvarlak taşın koyulacağı bir daire ve 5-6 m uzaklığında atış çizgisi toprak veya taş olmayan sert zemin.

Oyunun Süresi: Belirlenen sayıya ulaşıncaya kadar devam eder (Örneğin; 100 ayak boyu uzaklık).

Oyunun Düzeni (Açıklaması Tanımı): Oyuncular bireysel olarak yarışır. Çizilen dairenin içine yumurta büyüklüğündeki yuvarlak taş koyulur. Oyuna başlamak için sıralama belirlenir. Oyuncular ellerindeki yassı taş ile atış çizgisinden atış yaparak, daire içindeki yuvarlak taş çemberin dışına çıkarmaya çalışır. Çıkardığı taş ne kadar uzağa gitmişse çember çizgisinden başlanarak ayak boyu sayılarak taşın gittiği mesafe ölçülür. Örneğin 100 ayak boyu sayısına ulaşan galip olur.

Oyun Kuralları:

1. Atış başarısız olursa atış hakkı sıradaki oyuncuya geçer. O da başarısız olunca bir diğer oyuncuya geçer.
 2. Çemberdeki taş dışarı çıkarılırsa puan hesaplanır.
 3. Başarılı atış yapan kişi tekrar atış yapma hakkı kazanır.
 4. Başarısız atış yapana kadar atış yapma hakkını korur.
 5. Taşı eliyle istediği şekilde atabilir.
- Oyunu Aktaran:** İsmail Sancak, öğretmen, 38 yaşında.
Oyunu Anlatan: Burhan Türk, arkadaşı, 53 yaşında.

Kibrit Oyunu

Oyuncu Sayısı: En az üç kişi ile oynanır.

Kullanılan Araç, Gereç ve Malzemeler: Kibrit kutusu, sopa.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Düz bir yer veya masada oynanır. Oyun için masanın ideal ölçüleri 50cm-80cm'dir.

Oyunun Süresi: Süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): Oyun kibritin yüzeylerinden yararlanarak oynanır. Oyunda bir kadı, suçlu ve sopa atıcı vardır. Bunlar kibritin yüzeyleriyle seçilir. Kibriti atıp dik tutmayı başaran kişi kadı, kibriti atıp yan tutmayı başaran kişi sopa atıcı, kibriti atıp düz tutan kişi suçlu olur. Eğer bir oyuncu kibriti dik tutup kadı olup ikinci oyuncu da kibriti dik tutarsa ilk kibriti dik tutan kişi görevini ikinci oyuncuya bırakır. Kadı, suçlu ve sopa atıcı belirlenince sopa atıcı kadıya sorar: "Cezası kaç değnek olsun?" der. Kadının belirlediği cezayı sopa atıcı uygular ve suçlu, suçluluktan kurtulana kadar kibrit atar ve oyun böyle devam eder. Suçlunun attığı kibrit kutusu dik gelirse kadı, yan gelirse sopa atıcı rolüne geçer ve suçlu rolünden kurtulmuş olur.

Oyun Kuralları: Oyunda bir kibrit kutusu, bir kadı, bir suçlu, bir sopa atıcı olmalıdır. Oyunda disiplin önemlidir.

Oyunu Aktaran: Ahmet Şimşek, lise öğrencisi, 17 yaşında.

Oyunu Anlatan: Ferhat Şimşek, babası, 40 yaşında.

Çıngırdak

Oyuncu Sayısı: En az iki kişi ya da çıngırdağa sığacak kadar iki grup ile oynanır.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Kurulacağı alan düz olmalıdır. Genellikle yaylalarda, kırlarda, köy harman yerlerinde oynanır.

Oyunun Süresi: Süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): İki büyük kuru odun ile tıpkı tahterevalli gibi kurulan bir mekanizmadan ibaret olan çıngırdağın en önemli özelliklerinden biri üç yüz altmış derece dönebilmesidir. Bu iki odundan biri yaklaşık 20 cm çapında, iki metre uzunluk ölçülerinde hazırlanarak yere sağlamca gömülür. Yüzeyde kalan ucu ise oyularak kalem gibi sivriltilir. Diğer odun ise 20-25 cm çapında ve 5-6 metre uzunluğunda hazırlanır. Bu odunun,

yerdeki sivriltilmiş oduna ortadan tahterevalli şeklinde oturacağı kısmı oyulur. İki odun birbirine saplanır ve bu birleşim noktası çamur, kömür vb. malzelerle ve yağ ile sıvanır. Bu şekilde dönerken gıcırıtılı, yüksek bir ses çıkarır. Bu ses oyunun eğlencesidir.

Oyun Kuralları:

Oyuncular çingırdağın her iki ucuna geçerler. Tahtaravalli gibi üzerine oturmak yerine her biri çingırdağın iki ucuna karşılıklı olarak geçerek karınlarını çingırdağa yaslarlar. Bu esnada bir taraftan yürümeye başlarlar. Böylece yavaş yavaş çingırdağı döndürmeye başlarlar. Hızlandıkça ayaklarını yerden keserek çingırdağla zıplayarak ilerlerler. Bu şekilde çingırdağın dönme hareketini zorlu ve eğlenceli hale getirirler. Burada amaç eğlenmek olduğu gibi rakibi düşürmeye çalışmak da olabilir.

Oyunu Aktaran: Sevginur Tüylü, ortaokul öğrencisi, 13 yaşında.

Oyunu Anlatan: Saniye Tüylü, annesi, 42 yaşında.

Maniş

Oyuncu Sayısı: Oyunda oyuncu sınırlaması yoktur.

Kullanılan Araç Gereç ve Malzemeler: Oyunda sadece taş ve sınır belirlemek için beyaz ip ya da boya (kireç vb.) maddeler kullanılır.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Oyun yeri düz bir zemin olmalıdır. Boyutları önemli değildir yani düz olan her alanda oynanabilir.

Oyunun Süresi: Oyunda süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): Oyunda kişi sayısı sınırlaması olmadığı için oyuncular bir tarafa toplanır. Diğer tarafta bir oyuncu vardır. Oyuncu arkasında bir çizgi ve onun arkasında üst üste dizilmiş beş adet taş vardır. Oyundaki amaç karşı tarafta sınırı koruyan oyuncuyu geçerek sınırı geçmemek şartıyla elindeki taşla üst üste dizilmiş taşları devirmektir. Taşları oyuncular istedikleri pozisyonda ve istedikleri şekilde devirirler, ama sınırı geçmemeleri gerekmektedir.

Oyun Kuralları:

1. Sınırı geçen oyuncu oyundan çıkar.
2. Çizginin diğer tarafındaki taşlar eldeki taş ile devrilir. Eğer el ya da ayakla devrilirse deviren kişi oyundan çıkar.
3. Taşların hepsini deviremeyen oyuncu çizginin önünde topları koruyan oyuncuyla yer değiştirir.

Oyunu Aktaran: Gülsüm Eraslan, Lise Mezunu, 19 yaşında.

Oyunu Anlatan: Elfida Kılıçer, anneannesi, 71 yaşında.

Misket

Oyuncu Sayısı: İki- altı kişi ile oynanır.

Kullanılan Araç, Gereç ve Malzemeler: Misket (bilye).

Oyunun Süresi: Çember içinde yer alan bilyeler bitince oyun sona erer.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı):

1. Bir çubuk yardımıyla yere çember çizilir.
2. Çemberin içine her oyuncu eşit miktarda misket koyar.
3. Her oyuncunun elinde bir tane misket olur.
4. Çemberden 9-10 m uzağa atış çizgisi çizilir.
5. Çemberden çizgiye ara misketler atılır. Çizgiye en yakın atan 1. olur. Sıra belirmiş olur.
6. Sırayla çemberdeki misketler vurulmaya ve çemberden dışarı çıkarılmaya çalışır. Dışarı çıkan bilyeler dışarı çıkaran taraftan alınır. 1. Tur tamamlanır.
7. 1. turda en çok bilyeye sahip olan 2. Turda 1. Oyuncu olur.
8. Çemberdeki bilyeler bitince oyun biter. En çok bilyesi olan kazanır.
9. Ana bilyesi çemberin içinde kalan oyuncu oyundan ayrılır.

Oyunu Aktaran: Ali İhsan Umut Yılmaz, Lise mezunu, 19 yaşında.

Oyunu Anlatan: Mustafa Yılmaz, amcası, 52 yaşında.

On İki Taş

Oyuncu Sayısı: İki kişi ile oynanır.

Kullanılan Araç, Gereç ve Malzemeler: İki renkli 24 taş, kalem, düz bir taş ya da karton.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Bir metrekare düz alan.

Oyunun Süresi: Eldeki taşlar bitene kadar.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): 12`şer 12`şer taşlar paylaşılır. Sırayla dizilir ve dizilirken 3 yaptırmamaya dikkat edilir. Her iki taraf doğrusal olarak 3 taşı dizmeye çalışır. Buna 3 yaptırmak denir. Herkes yaptırmamaya gayret eder. Taşları karşılıklı sırayla dizerek eldeki taşlar bitene kadar oynanır ve 3 yapan taşları alır. Taşlar tükenince kim taşın çoğunu toplarsa o kişi yenmiş olur. Böylelikle oyun bitmiş olur.

Oyun Kuralları: Kural dışında taş alınmaz. Alınan taş geri konamaz. Sırayla oynanır. Yanan kişinin sırası diğerine geçer.

Oyunu Aktaran: Elif Öncü, ortaokul öğrencisi, 13 yaşında.

Oyunu Anlatan: Mustafa Öncü, babası, 43 yaşında.

Seke Seke Ben Geldim

Oyuncu Sayısı: On-on iki kişi ile oynanır.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Ortalama 20 metrekare boş bir alan.

Oyunun Süresi: Grupta son oyuncu kalana kadar.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): Gruplar sıralandıktan sonra birinci grubun başındaki kişi sekerek karşı grubun önüne gider ve “Seke seke ben geldim.” der (1. Grup).

Diğer grubun başındaki kişi : “Şingırdağım, hoş geldin.” der. (2. Grup)

(1.grup) -Bir kaşık tuza geldim.

(2.grup) -Tuzum yok.

(1.grup) -Kavun karpuzla geldim.

(2.grup) -Seç beğen al.

Birinci gruptaki kişi karşı gruptaki oyuncuların başlarına dokunarak birini seçer ve elleriyle oyuncunun gözlerini kapatır. Birinci gruptaki oyunculardan herhangi biri gelip kapalı olan oyuncunun başına dokunur. Gözü kapalı olan oyuncu başına dokunanın kim olduğunu tespit eder. Doğru tahmin ederse kendisi diğer gruba geçer. Bu oyun son kişi kalana dek devam eder. Son kişi çürük elma seçilir ve diğer oyuncuları kovalamaya başlar. Bu şekilde oyun sona erer.

Oyun Kuralları: Eşit sayıda iki grup oluşturulur. Gruplar karşılıklı bir duruş alırlar. Aradaki mesafe 4-5 metre kadar olmalıdır.

Oyunu Aktaran: Ali İhsan Umut Yılmaz, lise mezunu, 19 yaşında.

Oyunu Anlatan: Metin Yılmaz, babası, 52 yaşında.

Tiko (Tot) Oyunu

Oyuncu Sayısı: 5 ya da daha fazla kişi.

Kullanılan Araç, Gereç ve Malzemeler: Yumurta şeklinde bir taş ya da kozalak, yassı kaya şeklinde taşlar.

Oyun Yeri, Alan Ölçü ve Özellikleri: Düz ve geniş bir alan.

Oyunun Süresi: Süre sınırlaması yoktur.

Oyun Düzeni (Açıklaması-Tanımı): Oyun için bir yuvarlak çizilir. Bu yuvarlak “tot” denilen yuvarlak taş ya da kozalak koymak içindir. Yuvarlağın 10 adım uzağına bir çizgi çizilir. Başlangıçta çocuklar sayışırlar ve bir ebe seçerler. Ebe yuvarlak içindeki taşı bekler, diğer oyuncular çizgide dururlar. Ellerindeki yassı taşları sırayla yuvarlak içindeki taşı hedef alarak atarlar. Taşı yerinden çıkarıncaya kadar uğraşırlar. Taş yerinden çıktığında ebe o taşı yerine koyana kadar taşı atan herkes ebeye yakalanmadan taşının yanına gider. Taşını alıp kaçamazsa üzerine basar ve “mim” der. Ebe taşını alıp kaçanlara ya da taşının üzerine basanlara dokunamaz. Taşını alıp yerine gidenler, totu yerinden çıkarmak için taşlarını tekrar atarlar. Tot yerinden çıkarsa taşlarının üstüne basarlar ve taşlarını atarlar. Ebe totu yerine koyana kadar yerlerine gitmeye çalışırlar. Şayet gidemez de ebeye yakalanırsa yakalanan kişi ebe olur. Oyun bu şekilde sürer.

Oyun Kuralları:

1. Oyunda tekerleme ile sayılarak ebe seçilir.
2. Oyunda çizilen çizgiden taşlar atılır. Çizgi dışından atılan taşlar kabul edilmez.
3. Taşını almaya giden oyuncu yakalanırsa ebe olur.
4. Yuvarlak içindeki taş çıkmadan kimse yerinden çizgi dışına çıkamaz.

Oyunu Aktaran: Songül Çok, Lise Mezunu, 21 yaşında.

Oyunu Anlatan: Halise Erol, anneannesi, 79 yaşında.

Sonuç

Yapılan bu çalışma ile kaybolmaya yüz tutmuş oyunlar literatüre kazandırılmış olup farklı amaçlar için kullanılmaya uygun hale getirilmiştir. Yapılan literatür taramasında bu oyunlardan bazılarının ülkemizin diğer bölgelerinde de yaygın olarak oynandığı görülmüştür. Dokuz Taş, El Üstünde Kimin Eli, Çıngırdak, Misket ve On İki Taş bu tür oyunlardır. Bununla birlikte Sekiz Mele, Hülümbat gibi oyunlar Boyabat yöresine özgü olarak kabul edilir.

Çalışma sonucunda on sekiz çocuk oyunu derlenmiştir. Oyunların ağırlıklı olarak bireysel ve karşılıklı olarak oynandığı görülmektedir. Bu durum çocuğun kişisel gelişimine katkı sağlamaktadır. Düşünme, muhakeme etme, karar verme, uygulama gibi zihinsel ve fiziksel süreçleri işletebilmesinin, gelişim açısından önemi büyüktür. Yine grupla oynanan oyunlarda bu süreçleri grup içinde yapabilme de sosyal gelişime katkı sağlar. Zira çocuklar oyunla başkalarına saygıyı ve kabullenmeyi öğrenirler, bu da toplum hayatında oldukça önemlidir ve oyun içerisinde öğrenilir (Hazar, 2005).

Oyunların on beşi açık alanda, üçü ise açık veya kapalı alanda oynanmaktadır. Açık alanda oynanan oyunlar genelde fiziksel gelişime katkısı daha fazla olan oyunlardır. Çünkü açık alandaki oyun genelde koşma, atlama, zıplama gibi hareketlilik gerektiren oyunlardır. Bu hareketlilik öncelikle solunum, dolaşım ve sindirim sistemini olumlu yönde etkilemektedir, ayrıca iç salgı bezlerinden daha fazla salgılama yapılmasına katkıda bulunarak fiziksel açıdan gelişmesini hızlandırmaktadır (Hazar, 2005). Bununla birlikte güneş ışınlarından yararlanarak D vitamini alır, oksijen ve temiz hava sayesinde iştahı artar ve daha rahat uyur (Özer vd., 2006: 55). Bir diğer önemli husus ise çocukların oyun esnasında aynı ortamı paylaşmalarındır. Dijital oyunların daha ağırlık kazandığı günümüzde çocuklar, online şekilde kalabalık gruplarla oyun oynayabilmektedir. Ancak bu, çocuğa yeterli katkıyı sağlamamaktadır. Çünkü oyunun faydalarından olan sosyal öğrenme ve sosyalleşme ancak tüm oyuncuların aynı fiziksel ortamda olmaları ile istenilen düzeyde gerçekleşebilir. Bütün bu değerlendirmeler yapılırken unutulmaması gereken hususlar daha vardır. Zira günümüzde kentleşmeye bağlı olarak oyun oynanacak boş yerlerin azalması, bahçeli evden apartman tipine geçilmesi, sokakların trafiğe bağlı olarak oyun yerleri olmaktan çıkması ve güvenlik ile ilgili endişeler çocukları evlere ve asosyalliğe itmiştir. Bununla birlikte sokakta bulunduğu her nesneyi oyunun bir unsuru olarak kullanabilen çocuklar günümüzde evlerde hazır oyuncak temelli oyunlara yönelmek zorunda kalmışlardır. Onur vd. (2001)'in yaptığı çalışmada bu durumu destekleyen sonuçlara ulaşılmıştır. Bu da çocuğun sembolik oyun yetisini olumsuz etkileyebilmektedir.

Oyunların tamamında süre sınırlaması yoktur. On iki oyun oyuncuların kararıyla, altı oyun ise belirlenen hedeflere ulaşılması ile sona erer. Yarışma şeklinde olan ve başaran birey ya da grubun galibiyeti ile sona erecek olan oyunda çocuğun kazanma ve kaybetme duygularını tatması duygusal gelişimi açısından önemlidir. Bununla birlikte kazanınca ve kaybedince tahammül veya empati duyma davranışlarını da kazanması açısından başarı odaklı bir oyun, gelişime büyük katkı sağlayabilir.

Tüm bu değerlendirmeler sonucunda geleneksel oyunların tekrar çocukların dünyasında yer etmesi için bu oyunların eğitim ve öğretim faaliyetlerine entegre edilmesi gerekir. Bununla birlikte farklı yöresel oyunların da derlenerek literatüre kazandırılması somut olmayan kültür varlıklarının korunması ve gelecek nesillere aktarılması açısından önemlidir.

Kaynakça

- AÇA, Mustafa (2018). “Trabzon Yöresi Geleneksel Çocuk Oyunlarından Bazılarının Halk Bilimsel İncelemesi”, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, C. 11, S. 22, s. 49-68.
- AKANDERE, Mehibe (2004). *Eğitici Okul Oyunları* (3. baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- AKBAŞ, Banu ve Selma Özuslu Ünal (2016). “Oyuncaklarla Oynanan Geleneksel Gaziantep Oyunları”, *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, C. 1, S. 1, s. 25-42.
- ARTUN, Erman (1992). *Tekirdağ Çocuk Oyunları*. Tekirdağ: Trakya Doğuş Tesisleri.
- BABAYİĞİT, Özgür (2016). “Öğrenme Stilleri ve Eğitimdeki Önemi”, *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, C. 1, S. 1, s. 1-8.
- BAŞAL, Handan Asûde (2007). “Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları”, *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, C. 20, S. 2, s. 243-266.
- BEGİÇ, Hacer Nurgül (2017). “Türk Çocuk Oyunları”. *Journal of Turkology*, C.27, S.2, s. 359-364.
- BORATAV, Pertev Nail (1994). *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- ÇİL, Osman ve Funda SEFER (2021). “Sınıf Öğretmenlerinin Oyun Temelli Matematik Etkinliklerine Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi”, *Trakya Eğitim Dergisi*, C. 11, S. 3, s. 1366-1385.
- DEHKORDI, Mitra Rouhi (2017). "The Educational Impact of Traditional Games: the Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children", *International Journal of Sport Culture and Science*, C. 5, S. 3, s. 134-139.
- DEMİRCİ, Vildan (2022). “Erken çocukluk döneminde oyun temelli etkinliklerin çocuklarda astronomi kavramlarının gelişimine etkisi”. Doktora Tezi. Kastamonu: Kastamonu Üniversitesi.
- ERÇETİN, Şule (2007). *KPSS Eğitim Bilimleri*. Ankara: Arın Yayınları.
- GÜNEŞ, Firdevs (2015). Oyunla Öğrenme Yaklaşımı. *Electronic Turkish Studies*, C. 10, S. 11, s. 773-786.
- HAZAR, Muhsin (2005). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*. Ankara: Tubitak Yayınları.
- HAZAR, Zekihan vd. (2017). “Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması”. *Ankara Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, C. 15, S. 4, s. 179-190.
- IRMAK, Yılmaz (2016). “Bingöl Geleneksel Çocuk Oyunları”, *Bingöl Araştırmaları Dergisi*, C. 3, S. 1, s. 67-86.
- KARATAŞ, Hülya (2021). “Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri”. Yüksek Lisans Tezi. Nevşehir: Hacı Bektaş Veli Üniversitesi.
- KATI, Yasemin (2020). “Malatya Geleneksel Çocuk Oyunları ve Çocuk Gelişiminde Oyunun Rolü”, *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, C. 8, S. 22, s. 309-338.
- KAYA, Meryem (2013). “Sosyal bilgiler dersinde kullanılabilecek bir öğretim yöntemi olarak sözlü tarih: Amaç, içerik, uygulama”. Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- LUNE, Howard ve Bruce Berg (2017). *Qualitative Research Methods For The Social Sciences. (9th Edition)*. England, Essex: Pearson.
- ONAY, Caner (2006). *Çoklu Zeka Kuramına Göre Oyunla Eğitim*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- ONUR, Bekir vd. (2001). “Changes In Children’s Games Through Three Generations: A Study In A Rural Setting In Turkey”, In *Dimensions of Play Conference. Sheffield/UK*, C. 24, S. 27, s. 35-39.
- ÖZDEMİR, Nebi (2006). *Türk Çocuk Oyunları I-II*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÖZDEN GÜRBÜZ, Duru (2016). “Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği”, *Electronic Turkish Studies*, C. 11, S. 14, s. 529-564.
- ÖZER Arzu vd. (2006). “Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri”, *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, C. 4, S. 3, s. 54-57.
- ÖZHAN, Mevlüt (1997). *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- SAĞLAM, Tülin (1997). “Türk Çocuk Oyunlarında Ritüel Öğeler” *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*, s. 416-441.
- SENEMOĞLU, Nuray (2004). *Gelişim Öğrenme ve Öğretim* (10. Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi.
- SÜMBÜLLÜ, Yusuf Ziya ve Muhammet Emin Altınışik (2016). “Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi”, *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, C. 1 S. 2, s 73-85.

- TOKSOY, Atilla Coşkun (2010). “Yarışma Niteliği Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları”, *Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, C. 2, S. 1, s. 205-220.
- TUĞRUL, Belma vd. (2014). “Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi”, *The Journal of Academic Social Science Studies*, C. 27, S. 1, s. 1-16.
- YILDIRIM, Ali ve Hasan ŞİMŞEK (2018). *Qualitative Research Methods in The Social Sciences*. (11. baskı). Ankara: Seçkin Kitapevi.
- YILMAZ, Ercan Altuğ (2020). *Oyunların Gücü Adına: Oyunlaştırma Bilimine Giriş*. İstanbul: Epsilon Yayınevi.

<i>Çalışmanın yazarı/yazarları “COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri” çerçevesinde aşağıdaki hususları beyan etmiş(ler)dir:</i>
Etik Kurul Belgesi: Bu çalışmadaki veriler 2020 öncesinde derlendiği için etik kurul belgesi gerekmemektedir.
Finansman: Bu çalışma için herhangi bir kurum ve kuruluştan destek alınmamıştır.
Destek ve Teşekkür: Çalışmanın araştırılması ve yazımı esnasında destek veya fikirlerine başvurulmuş herhangi bir kişi bulunmamaktadır.
Çıkar Çatışması Beyanı: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.
Katkı Oranı Beyanı: Bu makalenin tüm bölümleri yazarlar tarafından hazırlanmıştır.
<i>The author / authors of the study declared the following points within the framework of the “COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors”:</i>
Ethics Committee Approval: Since the data in this study were compiled before 2020, an ethics committee document is not required.
Funding: No support was received from any institution or organization for this study.
Support and Acknowledgments: There is no person whose support or ideas are consulted during the research and writing of the study.
Declaration of Conflicting Interests: The author has no potential conflict of interest regarding research, authorship or publication of this article.
Author Contributions: All sections of this article have been prepared by a single author.