

TRABZON YÖRESİ GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARINDAN BAZILARININ HALK BİLİMSEL İNCELEMESİ

A FOLKLORIC ANALYSIS OF SOME OF THE TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES FROM TRABZON TERRITORY

Mustafa AÇA*

ÖZ: Trabzon ili, genelde ülkemizin özelde de Doğu Karadeniz bölgesinin tarihsel ve kültürel süreçleri açısından önemli illerinden birisidir. Doğu Karadeniz bölgesi sözlü kültürünün ve etnografyasının temsili noktasında Trabzon'un önemli bir yeri vardır. Bu konumu elde etmesindeki en önemli sebeplerden birisi, yüzyıllardır bölgenin kültür merkezi olmasından kaynaklanmaktadır. İl hem köklü geçmişi hem işlek bir liman kenti olması hem de bölgenin ekonomik olarak en gelişmiş ili olması sebebiyle daima bir kültür merkezi olmayı başarmıştır.

Türk halkbilimi araştırmalarının kapsamına giren konulardan biri olarak 1990'ların başlarından itibaren daha çok ilgi gösterilmeye başlanan çocuk folklorunun kapsamı ve bu kapsama dâhil türlerin inceleme biçim ve tekniklerine dönük ortak ve bütüncül bir yaklaşım henüz ortaya konulabilmiş değildir. Yapılan öncü çalışmalarda da, inceleme yöntem ve teknikleri açısından benzer karakterli müteakip çalışmalarda da çocuk oyunlarının, çoğunlukla karakteristik özellikler ve materyaller bağlamında incelendiği görülmektedir.

Çalışmada, geleneksel çocuk oyunları daha önce bütüncül biçimde çalışılmayan Trabzon yöresi örneklem sahası olarak belirlenmiştir. Yörede alan araştırmaları ile tespit edilen çocuk oyunları tarihsel ve kültürel süreçleri, karakteristik özellikleri, işlevleri ve popüler kültür karşısındaki süreklilik potansiyelleri gibi açılardan çok yönlü olarak değerlendirilecektir. Çocuk folklorunun önemli temsil alanlarından biri olan çocuk oyunlarının modern halk bilimi yaklaşımları çerçevesinde incelenmesine dönük teklif ve öneriler ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Trabzon, çocuk folkloru, halk bilimi, çocuk oyunları, gelenek.

ABSTRACT: The province of Trabzon is one of the important cities of our country in general and specifically in Eastern Black Sea region in terms of historical and cultural processes. Trabzon has an important place at the point of representing the ethnographical and oral cultural aspects of the Eastern Black Sea region. One of the most important reasons for achieving this position is that it has been the cultural center of the region for centuries. The province has always been a cultural center because it has both a well-established history and is a busy seaport and because it is the most economically developed province of the region.

A common and holistic approach towards the research-based forms and techniques of the scope of child folklore and the types included within this scope has not been put forth as one of the topics covered by Turkish folklore research which has become popular since the early 1990s. In the pioneer studies and in latter studies with similar characteristics in terms of

* Öğr. Gör. Dr. - Karadeniz Teknik Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü/Trabzon - mustafaaca@hotmail.com



examination methods and techniques, it is seen that children's games are mostly examined in terms of characteristic features and materials.

In this study, Trabzon region has been determined as the sample area for traditional children's games, which has not been studied holistically before. Children's games determined through field research in the region will be evaluated in a multifaceted way in terms of historical and cultural processes, characteristic features, functions and continuity potentials with popular culture. Proposals and suggestions for the examination of children's games, one of the important representations of children's folklore, in the context of modern folklore approaches will be put forward.

Keywords: *Trabzon, children's folklore, folklore, children's games, tradition.*

Giriş

Çocuk folkloru arařtırmaları, kùltür bilimlerinin önemli bir kolu olan halk biliminin diđer arařtırma kadroları gibi kademeli bir gelişme göstermiştir. Türk folklor arařtırmalarında sınırlı bir bakış açısıyla çocuk folklorunun temel bileşeninin çocuk oyunları olduđu kanaati uzun süre benimsenmiştir. Oysa çocuk folkloru arařtırmalarının kapsamında çocuğun kendi duygu, düşünce ve hayal dünyasında kurduđu, yarattığı, şekillendirerek veya somutlaştırarak çeşitli şekillerde sunduđu bedensel, sözsöl ve ritmik davranış biçimlerinin ve ürünlerinin yanış sıra doğrudan doğruya çocuk etrafında oluşan veya amaç ya da sonuçları çocuđu etkileyecek olan tüm inanış ve uygulamaların tümü yer almaktadır (Yaşar, 2008: 15).

Tük halk bilimi arařtırmacıları, çocuk folkloru kapsamında yer alan konuları çođu zaman bağımsız unsurlar olarak deđerlendirme yoluna gitmişlerdir. Tekerlemeler, ninniler, masallar, oyunlar vs. çocuk folkloru bileşenleri içinde bütüncül şekilde nadiren deđerlendirilebilmiştir. 1990'ların ortalarından itibaren kadın folkloru, meslek folkloru ve aile folkloru gibi arařtırma şubelerini, kapsam ve yöntem bakımından Kuzey Amerika ve Batı Avrupa merkezli halk bilimi arařtırmalarının yöntem ve teknikleri bağlamında da olsa, adeta yeniden keşfeden Türk halk bilimi arařtırmacıları, kapsamla uyumlu bütüncül çalışmalarla yönelmeye başlamışlardır. Konuya çocuk oyunları özelinde ilgi gösteren arařtırmacıların antropoloji, etnoloji, pedagoji, psikoloji, psikiyatri ve iletişim alanlarının çoklu bakış açılarıyla tanışmaları da bu süreçte gerçekleşmiştir. Söz konusu bilgi kollarının en genel anlamıyla halk bilimi arařtırmalarına önemli veriler sağladığının kabullenilmesi ve halk bilimini homojenize eden klasik/gelenekçi bakışın deđişmeye başlaması, bu farkındalığın en önemli motivasyon unsuru olmuştur. Çocuk oyunlarının halk bilimsel açıdan incelenmesi süreçlerinde verilerinden yararlanan bu bilgi kollarının ulaştığı sonuçlara göre oyun, çocuğun en önemli işi, oyuncakları da en önemli araçlarıdır. Oyun, çocuklar arasında ortak bir anlaşma yoludur. Oyun, çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştiren, nesnelere dünyasıyla ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan ve sonra da toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok

önemli bir etkinliktir. Oyun, çocuğun özgürlüğüdür. Oyun, çocuktaki tüm yetenekleri uyandıran, serpilip açılmasına yarayan bir dürtüdür. Oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir¹ (Özdemir, 2006: 29-30).

Alfred R. Radcliffe-Brown ve Bronislaw Malinowski gibi kültür bilimciler tarafından, farklı bakış açıları ile de olsa esasları belirlenen ve bugün de etkin biçimde sürdürülen işlevselci yaklaşımlar, çocuk oyunlarını da işlevsel yönleri ile değerlendirme yoluna gitmişlerdir. Yukarıda belirtilen hususlar da bu bağlamda değerlendirilmelidir². Çocuk oyunlarını kültür teorileri çerçevesinde değerlendiren isimler arasında yer alan Johan Huizinga, oyunun işlevselliğinin yalnızca eğlenmek ve hoşça vakit geçirmekle sınırlanamayacağını bazı öncülleri gibi tekrarlayarak oyunun aslında toplumsal ve kültürel süreçlerde pek çok işlevi bünyesinde barındırarak köklü bir ritüel olduğunu ifade etmiştir. Oyunun kültürden daha eski olduğunu savunan araştırmacı, kültürün esasında oyunsal bir karakter taşıdığı tezini ileri sürmüştür (Huizinga, 2013: 16-17).

Çalışmanın başlığından ve esas amacından uzaklaşmamak amacıyla çocuk oyunlarına dönük yaklaşımları tek tek ele almayacak, antropolog Helen B. Schwartzman'ın gruplaştırdığı yaklaşımları belirtmekle yetineceğiz. Schwartzman, çocuk oyunları özelinde 1979 yılına kadar ortaya konulan yaklaşımları *temsil eden oyun* (evrimci ve gelişimci incelemeler), *koruyan oyun* (diffüzyonistler ve partikülaristler-kendini belirli bir fikre adayanlar), *sosyalleştiren oyun* (fonksiyonalist çözümler), *tasarlanan oyun* (kültür ve kişilik), *konusulan oyun*, (iletişimsel incelemeler), *bilinen/hatırlanan oyun* (yapısal ve bilişsel araştırmalar), *tanımlanan oyun* (ekoloji, etnoloji ve tecrübeler) başlıkları altında toplamıştır (Schwartzman, 1979'dan aktaran Özdemir, 2006: 42).

Çocuk oyunlarının sınıflandırılması yolundaki tecrübelerle bakıldığında da çeşitli tekliflerle karşılaşmaktadır. Halk bilimi de dâhil olmak üzere farklı bilgi kollarında yapılan sınıflandırma tecrübeleri Serpil Cengiz (1996) tarafından derlenmiştir. Türk çocuk oyunları özelinde yapılan sınıflandırma tecrübeleri incelendiğinde oyun alanı, oynanma biçimi, oyun zamanı, oyun katılımcıları ve yaş grupları, oyun aletleri, oyun

¹ Anadolu sahası çocuk oyunlarının halk bilimsel yönleriyle incelenmesi yolunda son yıllarda önemli çalışmalar ortaya konulmuştur. Bu çalışmalardan sadece biri için bk. (Çolak, 2009).

² Bu iki araştırmacının kültürel işlevselciliğin referansları arasında kabul edilen çalışmalarından bazıları için bk. (Radcliffe-Brown, 1931; 1951; Malinowski, 1944/1992; 1945).

takvimleri vb. ayırt edici unsurların dikkate alındığı görülmektedir³. Araştırmacılar sınıflandırmaya dönük tekliflerde bulunurken daha çok tespit ettikleri oyunların karakteristik özelliklerini merkeze almışlardır. Nebi Özdemir, Türkiye çocuk oyunları ve oyuncaklarını sınıflandırma sorununun “oyunma biçimi”nin esas alındığı bir sınıflandırma sistemiyle çözülebileceğini ifade etmiştir (Özdemir, 2006: 98-100).

1. Trabzon Yöresi Çocuk Oyunları

Trabzon yöresi çocuk oyunları üzerine yapılan sınırlı sayıdaki çalışmanın derleme niteliği taşıdığı, tespit edilen oyunların incelemeye tabi tutulmadığı görülmektedir. Ali Çelik (1999: 489-501), Haşım Karpuz (2010), Behruz İmani (2011), İskender Keleş (2015: 137-146), Haydar Gedikoğlu (2016: 421-424), Özhan Öztürk (2017) gibi isimlerce Trabzon’un farklı kültür hatlarındaki çocuk oyunlarından örnekler içeren bu türde çalışmalar çocuk oyunları özelinde hazırlanmış müstakil çalışmalardan ziyade monografik çalışmaların bölümü niteliğindedir. Bu çalışmada bugüne kadar yapılan çalışmalardan farklı olarak çoğunluğu alan araştırmaları ile tespit edilen ve ilerleyen kısımlarda belirtilecek olan çocuk oyunları tanıtılmakla yetinilmemiş; oyunların, kökenleri, anlamları ve işlevleri ile incelenmesi de amaçlanmıştır.

Trabzon yöresinde tespit edilen ve genellikle açık alanlarda oynanan oyunlar, Nebi Özdemir’in (2006) aşağıdaki sınıflandırmasıyla uyumlu biçimde oyun araçları esas alınarak gruplara ayrılmıştır:

1. Taşla Oynanan Oyunlar
2. Topla Oynanan Oyunlar
3. İple Oynanan Oyunlar
4. Özel Oyun Aracıyla Oynanan Oyunlar

1.1. Taşla Oynanan Oyunlar

*a. Esir/Yesir Oyunu*⁴: En az üçer kişiden oluşan iki grup arasında oynanan bir oyundur. Grup üyelerinin seçiminden sonra oynanacak alanın bir ucuna bir taş, diğer ucuna ise başka bir taş konulur. Bu taşlar grupların kalesi (ebes) olur ve ayaklarını kalelerine koyarak beklerler. Rakip takım, karşı takımın kalesini almak için saldırıya geçer. Ebeyi koruyanlar ayaklarını taşlarına değdirerek karşı saldırıya geçerler, çünkü ebeye en son değen kişinin esir alma hakkı vardır. Saldıran grup esir düşmemek için

³ Türk çocuk oyunlarının tasnifi yolunda en kapsamlı tekliflerden birini sunan Pertev Naili Boratav, oyunları oyuncunun davranışları ve başardığı baskın işler; anlatım biçimleri (tekerleme, uyaklı sözler, önceden belirlenmiş hareketler, ezgiler, dramatik sahneler, geometrik çizgiler veya biçimler, jestler, güç gösterileri, törelik anlatımlar ve sözler); oyunun amaçları ve işlevleri: oyunun yararlandığı maddeler, oyunun yeri, zamanı ve kişileri olarak belirttiği ilkelere göre sınıflandırma yoluna gitmiştir (Boratav, 1973: 235-237).

⁴ Akçaabat ve Maçka havalisinde tespit edilmiştir.

kendi kalelerine sığırır. Esir alma hakkı olan bir kiři, karşı gruptan birini yakaladığında oyun durur. Esir alınan kiři rakip takımın kalesinden beř adım uzađa koyulur. Bu seferde oyuncuları esir alınan grup, arkadaşlarını kurtarmaya çalışır. Esir alınan arkadaşına kimseye yakalanmadan dokunan kiři, esiri kurtarıp kalesine döner. Grup üyeleri esir olan arkadaşlarını kurtarmak için başka bir yöntemle daha başvururlar. Gruptan bir kiři ayađını taşın üstüne koyar ve bacaklarını olabildiğince açar, diđer grup arkadaşının elini tutar. Elini tuttuđu arkadaş da bacaklarını açarak başka bir grup üyesinin elini tutar bu yöntemle esir düşen arkadaşlarına ulaşmaya çalışırlar. Bu esnada karşı grup onlara dokunup esir alamaz. Çünkü en baştaki kişinin ayađı tařtadır, bu dokunulmazlık el ele tutuřan diđer üyelere de geçer. İki gruptaki oyunculardan herhangi biri, karşı grubun kalesine, esir düşmeden dokunursa 1-0 öne geçmiş olur. Oyunun biteceđi skoru gruplar belirler ve o sayıya ulaşan galip gelir.

Oyunda belli başlı kurallar vardır. Örneğın kaleden ilk çıkıldığında kořmak yasaktır. Kiřiler beř adım attıktan sonra kořmaya başlarlar. Bu sınırdan önce kaleden kořarak çıkan kiři oyun dıřı edilir. Diđer bir kurala göre de esir alma hakkı sadece kaleye en son basıp çıkan kiřidedir. Çünkü kaleye en son deđen kiři odur. (KK-1, KK-5)

*b. Cıngılıs Oyunu*⁵: Genellik kız çocukları tarafından oynanan oyunda üç oyuncu bulunur. Oyuncular aynı boylarda taşlar toplayıp bunları üst üste dizebilirler. Tařın sađına ve soluna 2-2,5 metre uzunluğunda çizgi çekilir. Ebe, kurayla veya tekerlemeyle belirlendikten sonra taşların başına geçer. Bir oyuncu sađ çizginin sonuna, diđerisi ise sol çizginin sonunda yerlerini alır. İki uçtaki oyuncuların amacı, topla ortadaki taşları devirmektir. Oyunculardan biri topla ortadaki taşları devirdiğinde ebe hemen taşları dizmeye çalışır, ebe taşları dizmeden deviren kiři yetişirse ebe olmaktan kurtulur, eđer ebe taşları dizeirse ebe o oyuncu olur. Oyuncular ortadaki taşları devirmek için topu atarken, top çizginin yarısında kalırsa, ebe oyuncuyu yakalamadan, oyuncu topu almalıdır aksi halde ebe o oyuncu olur. (KK-2)

Oyun, araştırma sahasında “*Kale Oyunu*” adıyla da bilinmektedir. Ancak “*Kale Oyunu*”nu “*Cıngılıs*”tan ayıran birkaç nokta vardır: Kale oyunu da üç kiři ile oynanır. Etraftan eşit büyüklükte taşlar toplanır ve üst üste dizilir. Oyuncular tarafından bir mesafe belirlenir, kalenin sađ ve sol tarafına (belirlenen mesafeye) oyuncular geçer. Ebe kurayla belirlenir. Genellikle top saydırılır ve en az topu saydıran kiři ebe olur. Seçilen ebe, taşların başına geçer ve atıřlar başlar. Oyuncular taşları devirmek için atıř yaparken ebe de “*Ortada kuyu var yandan geç*” tekerlemesini söyler. Oyunculardan biri taşları devirirse, ebe hemen taşları dizmeye çalışır. O sırada oyuncu, topu alıp ebeyi vurmaya çalışır, ebe de taş dizmeyi bırakıp

⁵ Akçaabat havalisinde tespit edilmiştir.

kaçar. Oyuncu, ebeyi vurmayı başarırsa yeni ebe o olur. Eğer başaramaz ve ebe, taşları dizeyse yine aynı kişi ebe olur. (KK-1)

*c. Kopça (Düğme) Oyunu*⁶: Oyuncu sayısında sınırlaması olmayan oyun en az iki oyuncu tarafından oynanır. Toprak zemine tahminen 1-2 m aralıklarla toplanan düğmeler yıkılmayacak şekilde, dikey olarak yerleştirilir. Oyuncular silviri (başlangıç noktası) kendileri belirlerler. Silviride ilk atış atacaklar, kura ile belirlenir. Oyuncular topladıkları taşlarla, toprağa dikey olarak yerleştirdikleri düğmeleri yıkmaya çalışırlar. Her oyuncunun iki atış hakkı vardır. İkisinde de başarısız olursa bir dahaki tura kadar atış hakkı kalmaz. Oyunda tek kural vardır, başlangıç çizgisini geçen oyuncunun atışı kabul edilmez ve sıra diğer oyuncuya geçer. (KK-3)

Araklı ve Sürmene havalisinde gün boyunca kumsalda oyunlar oynayan çocuklar oyun için ihtiyaç duydukları düğmeleri bulamadıkları takdirde kumsaldan topladıkları beyaz istiridye kabuklarını düğme yerine kullanmışlardır. Çocuklar bu istiridye kabuklarına “Cici” dedikleri için oyuna “Cici Oyunu” da denilmektedir (Karabacak, 2005: 20).

*d. Tumbula Oyunu*⁷: Oyuncu sayısında sınırlaması olmayan oyun en az iki oyuncu tarafından oynanır. Oyuncular iki grup oluştururlar. Etraftan yassı taşlar bulunur ve taşlar, üst üste, büyükten küçüğe doğru dizilir. Dizilen yerden, yaklaşık 4-5 m geriye bir başlangıç çizgisi çizilir. Bir grup taşların başında beklerken, diğer grupta çizilen başlangıç çizgisinde yerlerini alır. Başlangıç çizgisindeki grup, topla taşları devirmeye çalışır, devirdiği zaman taşların başındaki grup da tekrar taşları dizmeye koyulur. Bu sırada diğer grup, taşların dizimini engellemek için dizgen oyuncuyu topla vurmaya çalışır, vurulan oyuncu oyundan çıkar. Amaç ortadaki taşların tekrar dizilmesini engellemektir. Eğer ortadaki taşlar dizilirse, dizgen grup bir puan kazanmış olur. Oyun sonunda en fazla puan biriktiren grup kazanır. (KK-5)

*e. Kuyu (Lüç) Oyunu*⁸: En az iki, en çok dört kişiyle oynanan bir oyundur. Genellikle sahile yakın alanlarda kumsallarda oynanırdı. Her oyuncu avuç içi kadar üçer kuyu açar içerisine altışar adet mile (bilye) büyüklüğünde çakıl taşı koyardı. Oyuna başlamak için bir koşul yoktur. Herhangi bir oyuncu sağdan sola doğru kendi kuyularından herhangi birinden başlayarak taşları birer birer kuyulara dağıtır. Sağ taraftaki iki oyuncu da istediği kendi kuyusundaki taşlardan başlamak üzere yine sağdan sola birer birer dağıtır. Sıra üçüncü ve dördüncü oyuncuya gelince tıpkı birinci ve ikinci oyuncunun oynadığı gibi aynı işlemi yapar. Bu arada taş dağıtılırken kuyuların herhangi birisinde bir, üç, beş taş yakalanınca son konulan taşla çift hale gelince bunlar o oyuncu tarafından kazanılmış kabul edilir. Sağdan sola devamındaki kuyulardaki taşlarda altı sayıya kadar çift

⁶ Akçaabat, Araklı ve Sürmene havalilerinde tespit edilmiştir.

⁷ Akçaabat havalisinde tespit edilmiştir.

⁸ Sürmene havalisinde tespit edilmiştir.

ise onlar da alınır. Bu durum, her kuyu için geçerlidir. Yalnızca lüç edilmiş⁹ kuyu bu akışı bozar. Yani oradan ileriye geçilemez. Oyun, kuyulardaki taşlar bitinceye kadar devam eder. Oyun sonunda üç taştan az taşı olan oyuncu oyun dışı kalır. Geriye kalan üç oyuncu, geriye tek bir oyuncu kalıncaya kadar aynı şekilde oyuna devam eder. (Karabacak, 2005: 21).

*f. Cüz Oyunu*¹⁰: İki oyuncunun katılımıyla toplamda yirmi dört adet çakıl taşıyla ve ayrıca bir oyun tahtası veya yere çizilerek yapılan bir desenle oynanır. Oyun tahtası iç içe geçmiş üç adet dikdörtgenden oluşur; ayrıca dikdörtgenlerin tam ortalarında da hepsi aynı hizaya gelecek şekilde birer nokta bulunur. Oyuncular ellerine aldıkları on ikişer taşla oyuna başlar ve bir oyuncu noktardan birine bir taş koyarak oyunu başlatır. Oyunda amaç oyuncunun kendi taşlarından üç tanesini düz veya çapraz biçimde yan yana getirmesidir. Bu esnada rakip oyuncu da bunu engellemeye çalışırken kendisi de aynı işlemi yapar. Üç tane taşı yan yana gelip cüz yapan oyuncu rakibin oyun sahasına koyduğu taşlardan bir tanesini alır. Oyun rakip oyuncunun elinde taş kalmayıncaya kadar devam eder ve elinde üç taştan az kalan oyuncu oyunu kaybeder (Yılmaz, 2014: 399).

*g. Pokuç Oyunu*¹¹: Birkaç farklı şekilde oynanan oyunun ilk versiyonunda en az 4 oyuncuya ihtiyaç vardır. Halka şeklinde dizilen oyuncular halkanın ortasına yumruk büyüklüğünde bir taş koyarlar. Sırayla bir kişi ortadaki taşı elindeki taşı atıp vurmaya çalışırken diğer oyuncular onu engellemeye çalışır. Eğer ortadaki taşı vuramaz veya engellenirse taşı vurana kadar ceza olarak dayak yer.

Oyunun ikinci versiyonunda oyuncular yine bir kişiyi ebe seçerler. Ebe seçilen kişi ortaya konulan taşın yanında durur. Diğer oyuncular taşın diğer tarafına geçerek bu kez halka şeklinde değil de direkt karşıdan taşı sırayla vurmaya çalışırlar. Oyunculardan biri ortadaki taşı vuramaz, kendi taşı arkaya doğru giderse o oyuncu bir başka oyuncunun ortadaki taşı vurmasını bekler. Ortadaki taş vurulduğu anda ebe olan oyuncu taşı bulup yerine dikmek zorundadır. Ortadaki taşı vuramayıp taşları arkaya giden oyuncular ise bu sürede kendi taşlarını alıp atış yapılan alandan çıkmak zorundadırlar yoksa ebe olan oyuncu ortadaki taşı yerine bulup koyduğunda atış alanındaki oyunculara vurma hakkına sahiptir. Bu esnada taşı halen elinde olan atış yapmamış oyuncular ise “*pokçu dayı pokunu dik, pokun yoksa donunu dik*” şeklinde tekerleme söyleyip ortadaki ebeyi daha da kızdırmaya çalışır. Oyun ebenin yakaladığı oyunculardan birini ebe seçmesiyle devam eder (Yılmaz, 2014: 401).

⁹ Lüç, herhangi bir oyuncunun taşları sırayla kuyulara dağıtması esnasında elindeki en son taşın koyulacağı kuyuda iki taşla buluşmasıyla meydana gelir. Lüç edilen kuyunun bütün taşları oyun sonunda lüç eden tarafından kazanılır. Oyuncu kendi kuyularında lüç etme hakkına sahip değildir.

¹⁰ Maçka havalisinde tespit edilmiştir.

¹¹ Maçka havalisinde tespit edilmiştir.

1.2. Topla Oynanan Oyunlar

a. *Tombala Oyunu*¹²: Oyun en az 4 oyuncu ile oynanır. Oyuncular iki grup oluştururlar. Oyun alanının ortasına büyükçe bir daire çizilir. Çatıdaki briketler kırılarak üst üste gelecek şekilde, dairenin tam ortasına koyulur. Daireye 4 m mesafede bir çizgi çizilir. Oyuncular, bu çizgiyi aşmayacak şekilde topla briketleri devirmeye çalışırlar. En fazla briket deviren grup oyunun galibi olur. Kaybeden gruba, kazanan grup istediği cezayı verir. Mesela; iki tur mahallenin etrafını koşturma, kaybeden grup üyelerinin yere yatması ve kazanan grup üyelerinin havluyla vurması vb. (KK-4)

b. *Tombis Oyunu*¹³: Her biri beş oyuncudan oluşan iki grup oluşturulduktan sonra kalebodur parçaları, taşlar, mermer parçaları ortada üst üste dizilir. Oyuncuların toplu halde durdukları yerde (emen) bulunan grup dizilen parçaları topla düşürmeye çalışır. Eğer emende bulunan grup taşları düşürürse karşı grup kaçmaya başlar. Emen grubu da onları topla vurmaya çalışır. O esnada karşı grup vurulmadan parçaları tekrar dizerse tombis olur ve böylece oyunu kazanır. (KK-5)

c. *Zifir Oyunu*¹⁴: Oyun sahasına toplanan çocuklardan ikisi seçilir. Yazı-tura atışını kazanan oyuncu, oyuncu seçme hakkına sahip olur. Bu iki oyuncu arasında:

- Ben benim
- Ben de benim
- Bana bir eş bul
- Al beğendiğini

konuşmalar geçer ve takımlar bu şekilde oluşturulur. Takımlar oluşturulduktan sonra, oyun sahasının tam ortasına büyükçe bir daire çizilir. Oyunda kullanılacak olan top, bez parçalarına, ipin sarılmasıyla elde edilir. Takımlardan birer kişi oyun sahasına gelir. Oyunculardan biri dairenin içine girer, diğeri de elinde topla dairenin dışında bekler. Başlama işaretiyle, elinde top olan oyuncu, daire içindeki oyuncuyu vurmaya çalışır. Daire içindeki oyuncuda vurulmamak için daire içinde sürekli yer değiştirir. Daire içindeki oyuncu, daire dışına çıktığı zaman yanar. Aynı şekilde daire dışındaki oyuncu da daire içine girdiği zaman yanar. Top atan oyuncunun üç tane atış hakkı vardır, eğer başarısız olursa atış hakkı, daire içindeki oyuncuya geçer. Eğer atışlarında başarılı olursa, karşı gruptan bir oyuncu oyuna girer. Oyuna devam edecek oyuncusu olmayan grup oyunu kaybeder. Oyunu kaybeden takıma çeşitli cezalar verilir. Oyuncular kendi etraflarında yirmi kez dönerler ya da kaybeden grup, kazanan grubu sırtında taşır. (KK-7)

¹² Akçaabat, Düzköy ve Çarşıbaşı havalisinde tespit edilmiştir.

¹³ Akçaabat ve Çarşıbaşı havalilerinde tespit edilmiştir.

¹⁴ Akçaabat havalisinde tespit edilmiştir.

1.3. İple Oynanan Oyunlar

a. *İp Atlama Oyunu*¹⁵: Tek kişi ile oynanabildiği gibi birden çok oyuncunun katılımıyla da oynanabilmektedir. Tek kişilik versiyonunda amaç ipe basmadan ve olabildiğince hızlıca ip atlamaktır. Oyuncu ip atlarken aşağıdaki belirtilen türde tekerlemeler söyler:

*Laleli Belkıs İçeri gel kız
İpten tut dışarı çık
Çık çık çık*

*Laleli bir yerin dibine gir
Laleli iki ormandaki tilki
Laleli üç atlaması güç
Laleli dört eteğini ört*

*Kedi damdan atladı, apandisti patladı
Kedi damdan atladı apandisti patladı
Bisiklete bindim
Karıncayı ezdim
Afedersin karınca
Seni maymun zannettim*

Birden çok kişinin oynadığı ip atlama oyununda en az üç oyuncu bulunur. Oyunculardan ikisi ipi uç tarafından tutarak çevirirken, diğer oyuncu da ortada ipe değmeden atlamaya çalışır. Ortaya geçecek oyuncu, kura ile belirlenir. İp atlayan oyuncu, ipe değdiği veya bastığı zaman yanmış kabul edilir ve yerine ipi çeviren oyunculardan biri geçer. İp atlarken ortadaki oyuncu şu tekerlemeyi söyler:

*Soğanla sarımsak otur da kalk
Sigaranı yak keyfine bak
Sigaramı yaktım keyfime baktım
Yatmadan önce kaç göbek atayım?*

Ortada ip atlayan oyuncu bu tekerlemeyi söylediği zaman, ipi çeviren kişilerden biri bir sayı söyler, ortadaki oyuncu o sayıyı atlarsa ortada olmaya devam eder. Eğer sayıyı tamamlayamadan ipe basarsa atlama sırası, sayıyı söyleyen oyuncuya geçer.

- *Komşu komşu bahçene gireyim mi?*
- *Gir*

¹⁵ Akçaabat ve Düzköy havalisinde tespit edilen bu oyun, “tekerlemeli oyunlar” kategorisinde de değerlendirilebilir.

- *Elmanı alayım mı?*
- *Al*
- *Kaç tane?*
- *5 (İstediği sayıyı söyleyebilir.)*
- *Yerden mi gökten mi?*
- *Yerden ("Gökten" de diyebilir.)*

Bu tekerlemede de ortadaki oyuncu, kaç kere atlaması gerektiğini diğer oyunculara sorar. Sayıyı tamamlayamadan ipe basarsa yanmış kabul edilir, sıra diğer oyuncuya geçer. Tekerlemedeki yerden mi, gökten mi sorusuna diğer oyuncuların vereceği cevap önemlidir. Oyuncular, gökten derse, ortadaki oyuncu ellerini havaya kaldırarak atlamak; yerden derse yere eğilerek atlamak zorundadır. Ortadaki oyuncu, bu bölümü de yanmadan geçerse oyun başa döner. Ne zaman ipe basarsa ortaya, ipi sallayan oyunculardan biri geçer ve yeni oyun başlar. Oyun sonunda, ipe basmadan en çok atlayan kişi oyunun kazananı olur. (KK-5)

1.4. Özel Oyun Aracıyla Oynanan Oyunlar

*a. Bayrak Oyunu*¹⁶: En az iki kişi ile oynanan oyunda oyuncu sınırlaması yoktur. Bayrağı koymak için bir hedef belirlenir, bu hedeften 30 metre geriye gelinerek bir çizgi çizilir. Oyuncular bu çizginin gerisine gelerek beklerler. Bayrağı ilk kimin tutacağı kurayla ya da bir tekerlemeyle belirlenir. Seçilen oyuncu diğer oyunculardan birkaç adım öne geçer. Üçten geri sayıldığında elinde bayrak olan oyuncu, belirlenen hedefe doğru koşmaya başlar. Diğer oyuncular da elinde bayrak olan oyuncuyu yakalayıp elinden bayrağı almaya çalışırlar. Bayrağı alıp hedefe ilk ulaştıran oyuncu oyunu kazanır ve ortaya koyulan ödülü alır. Ödül genellikle bir yiyecek ya da misket olur. (KK-1)

*b. Yağlı Kayış Oyunu*¹⁷: Oyun için en az 5 oyuncuya ihtiyaç vardır. Oyuncular bir alanda toplanır, kura çekilir ve kurada çıkan kişi ebe olarak belirlenir. Ebeye bir kayış verilir, ebe elindeki kayışı kimseye göstermeden saklar. Bu sırada diğer oyuncuların sırtı ebeye dönüktür. Ebe kayışı saklayınca oyunculara haber verir, onlar da kayışı aramaya koyulurlar. Kayışı bulan kişi, önüne gelene vurmaya başlar, diğerleri de bu kayıştan kaçmaya çalışır. Oyunculardan biri, kayışı almayı başarırsa yeni ebe o olur. Eğer kayışı alamazlarsa bu kovalamaca yaklaşık beş dakika sürer. Kayışı tutan kişi yeni ebe olur, bu sefer de kayışı o saklar. Oyun böyle devam eder. Oyuncular istedikleri zaman oyunu bitirebilirler. (KK-1)

*c. Firar Oyunu*¹⁸: Oyuncu sınırlaması olmayan oyunda oyuncular iki gruba ayrılır. Bir kale belirlenir, gruplardan biri kaleyi korumaya çalışırken,

¹⁶ Akçaabat, Çarşıbaşı ve Düzköy havalilerinde tespit edilmiştir.

¹⁷ Akçaabat havalisinde tespit edilmiştir.

¹⁸ Akçaabat havalisinde tespit edilmiştir.

diğeri ise kaleyi işgal etmeye çalışır. Kaleyi işgal etmeye çalışan grup, kaleyi almak için saklanır, bir süre sonra “Fırar” diye bağırırlar. Bağırımları için kaleye belli bir mesafede olmaları zorunludur. Bu mesafe oyun başında belirlenir. Bunun üzerine kaleyi koruyan grup, kaleden ayrılarak karşı grubu yakalamaya çalışır, bu esnada kaleyi korumak için de bir arkadaşlarını kalede bırakırlar. Kalede kalan kişi, kaleyi almaya gelenleri kovalar. Eğer başaramazsa kale karşı takımın olur, bu sefer de kaleyi o takım korur. Oyunun kuralı gereği kaleyi üç kez ele geçiren grup oyunu kazanır. (KK-2)

*d. Bacak Arası Oyunu*¹⁹: Oyuncu sınırlaması olmayan oyunda ilk önce kura çekerek ya da tekerlemeyle ebe belirlenir. Ebe oyun alanının tam ortasına gelerek 10’a kadar sayar. O sırada, diğer oyuncular da kaçarlar. Ebe, kaçan oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncuyu, daha önceden belirlenen bir duvarın dibine götürür. Yakalanan oyuncu, bacaklarını ve kollarını açarak orada bekler. Yakalanmayan oyunculardan biri, yakalanan oyuncunun, bacak arasından geçerse, o oyuncu tekrar oyuna girer. Ebe, tüm oyuncuları yakaladığında oyun biter, ebe seçtiği kişi yeni ebe olur ve oyun yeniden başlar. (KK-5)

*e. Mendil Kapmaca Oyunu*²⁰: İki gruba ayrılan oyuncular arasında oynanır. 40 metre mesafeli iki çizgi çizilir. Gruplar çizgilerin gerisinde geniş kolda sıralanırlar. Her bir gruba kendi içinde sağ baştan numara verilir. İki grubun tam orta yerinde bulunan hakem elinde bir mendil tutar. Mendil tutan kişi bir sayı söyler ve gruplardaki söylenen sayıya sahip olan kişiler mendili kapmak için koşar. Mendili kapamayan oyuncu diğer grubun oyuncusuna yakalanmadan kendi grubunun çizgisini geçmeye çalışır. Geçerse takımına puan kazandırır. Eğer yakalanırsa diğer grup puan alır. Bütün oyuncular bu şekilde yarıştırdıktan sonra en fazla puan kazanan grup oyunu kazanmış olur. Mendilin yanında beklerken mendile oyuncunun biri dokunur, ona da rakibi dokunursa mendile dokunan oyuncu kaybetmiş sayılır. (KK-5)

*f. Ok-Yay Savaşı Oyunu*²¹: Fındık ağacının taze ve esnek dalı (eşkin) yay şekline getirilir, iki ucuna ip bağlanıp birleştirilir ve yay yapılır. Daha küçük ve ince fındık eşkinlerinin uçları, bıçakla sivriltilip ok yapılır. Okun arka kısmı hafif, oyularak yaya takma yeri yapılarak ok ve yay hazırlanır. Oyuncular, geniş bir alanı oyun alanı olarak seçerler. Kaç kişi varsa ayrılıp, iki grup oluşturulur. Gruplar, oyun alanına dağılırlar. Oyuncular, oklarını rakip takımın oyuncularına atarlar. Vurulan oyuncu, oyundan çıkar. En son vurulan oyuncu hangi gruptansa, oyunun kazananı o grup olur. Ödül olarak da, karşı grubun ok ve yayları alınır. (KK-6) Oyunun bir başka biçimde oyuncular yine iki grup yaparlar. Oyun alanının yaklaşık 10 metre ilerisine

¹⁹ Akçaabat havalisinde tespit edilmiştir.

²⁰ Akçaabat havalisinde tespit edilmiştir.

²¹ Akçaabat havalisinde tespit edilmiştir.

bir bayrak dikilir. Gruplar vurulmadan bu bayrağı almaya çalışırlar. Vurulan oyuncular oyundan çıkar. Bayrağı alan grup oyunun kazananı olur. (KK-8)

*g. Viya Koşma Oyunu*²²: Sahile yakın yerleşimlerde çocuklar ve gençler tarafından oynanan bireysel bir oyundur. Sağlık alanlarda ve kumsal sahillerde denizin kabarmaya başlaması ile oynanır. Aletli ve aletsiz biçimleri vardır. Aletli biçimi deniz sörfüyle benzerlikler taşır. Her bir katılımcının 1-1,5 metre uzunluğunda ve 30-40 cm genişliğinde bir tahtası vardır. Tahtası ile dalgalara karşı yüzen oyuncu dalgaların kabararak kıyıya vurmasını beklemeye başlar. Dalgayı yakalayan oyuncu dalganın üzerinde veya önünde hızla kaymaya başlar. Aletsiz biçiminde tahta olmaksızın dalgaya karşı yüzen oyuncu, dalgayı yakalayınca yüzükoyun yatar halde ellerini öne uzatır ve kafası suyun içinde, ayaklarını pervane gibi kullanarak kendini dalgaya bırakarak kumsala kadar ulaşmaya çalışır²³ (KK-12).

h. Geri Atma Oyunu: Oyun çoğunlukla çobanlık yapan erkek çocukları tarafından yaylalarda oynanır. Oyunculardan biri, oyundaki bütün değnekleri kucağına alır ve arkasına doğru fırlatır. Yerdeki değneklerin aralıkları birer ayak basacak şekilde aralanır. Bu işlem sırasında değneklerin sıraları bozulmaz. En uzaktaki oyuncu, değneğini alma hakkına sahiptir. Değneğine en yakın bulunan oyuncu, değneğini alarak, diğer değneklerin aralarına basarak ilerler. Herhangi bir değneğin üzerine basan oyuncu, değneğini nişan olarak diker. Diğer oyuncular da değneklerini alarak, atış çizgisine giderler ve sırayla nişana atış yaparlar. Nişana isabetli atış yapan oyuncu, oyundan çıkar. Nişanı vuran diğer oyuncular da sırayla oyundan çıkar. En sona kalan oyuncu, (nişanı vuramayan oyuncu), tek ayak üzerinde nişana doğru koşmaya başlar, nişanın sahibi, koşan oyuncuyu yakalarsa yeni ebe o olur ve nişan sahibinden dayak yer. Eğer yakalayamazsa ebe yine o olur. (KK-9)

*ı. Gındırlama Oyunu*²⁴: Evde veya dışarıda oynanan bir oyundur. Birden fazla oyuncu ile ceviz, fındık bilye gibi yuvarlanabilen nesnelere oynanır. Herhangi bir duvarda yaklaşık 30 cm. yükseklikte bir yer işaretlenir. Oyuncular önceden belirlenen sıraya göre, belirlenen yerden cevizi veya fındığı duvardaki işaretli alana atmaya çalışır. Oyuncu, duvardaki işaretli alanı vuramazsa, attığı nesne ortada kalır. Cevizi, fındığı veya bilyesi biten oyuncu, oyun dışı kalır. Oyun sonunda noktaya en çok

²² Sürmene, Araklı, Akçaabat ve Çarşıbaşı havalilerinde tespit edilmiştir.

²³ Oyun için denizin kabarmasına ihtiyaç duyulduğundan oynamak için sabırsızlanan çocuklar, fırtına çıkması beklentisiyle inanış temelli bir uygulamaya başvururlar. Mezarların kenarındaki taşları avuçlarında biriktiren çocuklar denize atıldığında fırtına çıkardığına inanılan bu taşları denize fırlatırlar. Karadeniz sahil yolunun inşasından sonra kumsal alanların ortadan kalkmasıyla bu oyun büyük oranda oynanamaz olmuştur.

²⁴ Akçaabat ve Düzköy havalisinde tespit edilmiştir.

isabetettiren oyuncu, oyunun kazananı olur ve ortadaki cevizin, fındığın ve bilyenin sahibi olur. (KK-9)

*i. Patapat Oyunu*²⁵: Teneke salça kutusunun kapalı olan alt tarafı açılır. Yerde, küçük bir kuyu eşilir ve salça tenekesi kuyuya konulur. Kutunun içine su ve karpit atılır. Karpitin yanıcı özelliği vardır. Açılan kuyunun üstü toprak ile örtülür böylece toprağın altında bir basınç olur. 2 metre uzunluğundaki ipin ucuna bir kağıt parçası koyulur ve yakılır; toprağa doğru uzatılır. Toprağın altında hava sıkışması olduğu için, toprak birden patlar. Bu patlama, yaklaşık 50 metreye kadar çıkar. (KK-4)

*j. Sivi Sivi (Zimi Zimi/Siviş/Kulbaç-Kırbaç) Oyunu*²⁶: Bu oyun daha çok kız çocukları tarafından oynanır. Oyunda kişi sınırlaması yoktur, tek kişi bile oynayabilir. Köylerde mısır zamanı kadınlar mısırları toplayıp, imece usulü ile soyarlar. Çıkan koçanları bir yere, kabukları ise ayrı bir yere yığarlar. Çıkan kabuk yığınının altına bir topaç gizlenir. Bu topaç genellikle bir ebe tarafından koyulur. Diğer oyuncularda kendilerine mendilden ya da ipten birer tokmak yaparlar. Yaptıkları tokmakla, mısır kabuğu yığınını dögmeye başlarlar. Yığının altındaki topacı ilk bulan oyunun galibi olur. Yeni ebe de topacı bulan kişi olur. Oyun böyle devam eder, oyuncuların isteğiyle oyun bitirilebilir. (KK-2)

Maçka havalisinde “Zimi Zimi” adıyla oynanan oyun yine mısır soyma imeceleri sonrasında oynanmaktadır. Mısırların dış yaprakları ayrıldıktan sonra koçanlarının ucunda kalan püsküller çocuklar tarafından toplanır ve örölmek suretiyle ip haline getirilir. Bir kişi ebe olarak seçilir. Daha sonra oyuncular geniş bir halka şeklinde yere oturur ve oyun başlar. Anadolu’da pek çok yerde “yağ satarım bal satarım” şeklinde oynanan bu oyunda amaç halkanın arkasında tur atarken eldeki ipin bir kişinin arkasına gizlice bırakılmasıdır. Yağ satarım bal satarım oyunu mendille oynanırken bu oyunda fark eğer arkasına ip bırakılan oyuncu ipi fark etmezse ipi bırakan ebe bir sonraki turda ipi yerden alarak ipi fark etmeyen oyuncuya vurmaya başlar. Eğer arkasına ip bırakılan oyuncu ipi fark ederse ipi yerden alır ve çemberin etrafında koşacak şekilde ebeyi yakalamaya çalışır. Ebe yakalanmadan yerinden kalkan oyuncunun yerine oturmayı başarırsa ayakta kalan oyuncu ebe olur ve oyun böyle devam eder (Yılmaz, 2014: 403).

Oyunun Çarşıbaşı havalisinde “Siviş” adıyla oynanan versiyonu da şu şekildedir: Mısır soyma işlemi bittikten sonra imeceye katılanlar tarafından oynanır. Oyun aracına (yüzük, para vs.) karar verildikten ve ebe seçildikten sonra oyuncular ebenin etrafında halka oluştururlar. Birbirlerine sıkışık şekilde oturan oyuncular, arkalarından ebenin göremeyeceği şekilde hızlı olarak yüzüğü diğer oyuncuya verirler. Sürekli yüzük el değiştirir ve en son birisinin elinde kalır. Daha sonra tüm oyuncular avuçları kapalı halde

²⁵ Çarşıbaşı ve Akçaabat havalilerinde tespit edilmiştir.

²⁶ Çarşıbaşı, Akçaabat ve Maçka havalisinde tespit edilmiştir.

ellerini öne uzatır. Ebenin yüzüğü bulmak için bir hakkı vardır. Oyundakiler ebeyi şaşırtmak için “yüzük bende, ha undadı, la ha urda” gibi kelimeler söylerler. Ebe biraz dolaştıktan sonra yüzüğü elinde olduğunu hissettiği kişiye “Ver yüzüğü! Yüzük sende!” der. Eğer yüzük o kişide ise “kulbaç” (kırbaç) adı verilen havluyla yüzüğü saklayan kişinin avuç içlerine sertçe vurulur ve o kişi ebe olur. Eğer yüzük onda değilse kulbaç ebenin avuç içlerine vurulur. Vurulan kulbaç sayısı o ebenin yüzüğü bulmaya çalıştığı kişi tarafından belirlenir. Çoğu zaman en az on kulbaç vurulur. (KK-10)

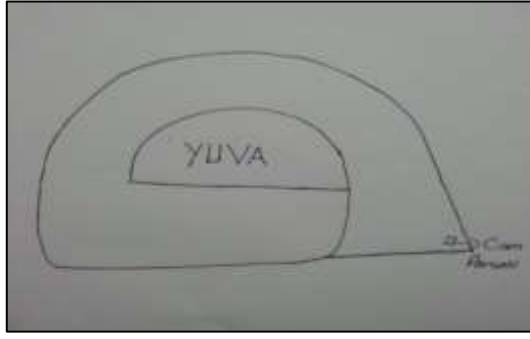
Akçaabat havalisinde “*Tura Oyunu*” adıyla oynanan oyun da Sivi Sivi Oyunu ile benzerlikler gösterir. Her iki oyun da mısır hasadı zamanı oynanır, her iki oyunun amacı da saklı olan turayı bulmaktır. Tura Oyunu da mısır zamanı oynanan bir oyundur. Mısırlardan çıkan püsküller bir yere yığılır. Mendil ya da yazmadan bir tura yapılır ve bir ebe seçilir. Ebe genellikle tekerlemelerle belirlenir. Diğer oyuncular yapılan turayı mısır yığınlarının altından elden ele dolaştırmaya başlarlar. Ancak turanın kimde olduğu belli olmaz. Bu sırada ebe, diğer oyuncuları izler, onların tavırlarına göre turanın kimde olduğunu tahmin etmeye çalışır. Ebe, turanın kimde olduğunu tahmin ederse, yeni ebe o olur. Eğer doğru tahmin edemezse turayı bulana kadar ebe değişmez. (KK-1)

*k. Dalgalarla Dalga Geçme Oyunu*²⁷: Sahili yakın yerleşimler arasında özellikle Sürmene’de kuşaklarca oynanmıştır. Oyuna başlamak için çocuklar ve gençler fırtınalı havaları beklerler. Fırtınanın kopmasıyla birlikte deniz dalgaları kabardığından sahilde duran oyuncular dalgalara kafa tutarcasına sahile vuran dalgaların önünde bekler ve suya yakalanmadan kumsalın uç kısımlarına kaçmaya başlarlar. Oyuncular koşarken ayrıca “Dalga beni tutamaz!” diye bağırlar. Dalgalara yakalanıp sırlıslam olan oyuncular hem elenmiş olur hem de diğer oyuncular tarafından alaylı şekilde eleştirilirler. (Karabacak, 2005: 18-22).

*l. Goglez Oyunu*²⁸: En az iki, en fazla dört oyuncu ile oynanır. Kağıda veya herhangi bir yüzeye goglez (salyangoz) şekli çizilir. Goglezin en uç kısmına kırık cam parçası koyulur ve elle atılarak salyangozun ortasındaki şeklin içine girmesi sağlanır. Cam parçası atıldığında, şeklin dışına çıktığında o kişi oyun dışı kalır ve sıra rakip oyuncuya geçer. Şekle girdiğinde, dış bölümlerden oyuncular ev alırlar. Ev salyangoz şeklinin içindeki boş yerlerdir ve her biri yaklaşık 1x1 cm kadardır. Oyun sonunda kimin daha çok evi olursa oyunu o oyuncu kazanır. (KK-2)

²⁷ Sürmene, Araklı, Of havalilerinde tespit edilmiştir.

²⁸ Akçaabat havalisinde tespit edilmiştir. Havalide kara salyangozuna, Rumca olduğu düşünülen “gohle, kohlis, goglez vb.” adları verilmektedir.



Goglez oyunundaki çizim.

*m. Kurt Baba Oyunu*²⁹: Evlerde veya belirli bir kapalı mekânda oynanan oyunda oyuncuların biri anne, diğeri de Kurt Baba rolünü üstlenir. Anne olan kişinin farklı renklerde yumurtaları vardır. Bu yumurtaların her biri diğeri oyuncuları temsil eder. Her oyuncu için bir renk belirlenir. Kurt Baba seçilen kişi gelip kapıyı çalar. Anne, kapıyı açmadan Kurt Baba'ya ne istediği sorar. Kurt Baba yumurta istediğini söyler. Anne, Kurt Baba'ya hangi renkte istersin diye sorunca Kurt Baba bir renk söyler. Eğer o renk mevcut yumurtalar arasında yoksa başka bir renk söylemesi istenir. Başka bir rengin söylenmesinden sonra o renkteki yumurtanın temsil ettiği oyuncu kaçmaya başlar. Kaçarken Kurt Baba oyuncuyu yakalarsa onu temsil eden yumurtayı yer. Böylece o oyuncu elenir. Oyun Kurt Baba'nın tüm yumurtaları yemesi ile sonuçlanır (Keleş, 2015: 138).

*n. Aç Kapıyı Bezirgân/Patirkan Başı Oyunu*³⁰: Oyuncu sayısı 8 ile 10 kişi arasında değişir. Oyuncuklardan ikisi kapıcı seçilir. Bunlar kendilerine birer lakap seçerler. Bu lakabı diğeri oyuncular bilmez. Karşılıklı geçerek ellerini köprü gibi tutarlar. Bezirgân başı önde olmak üzere kuyruk olurlar. Geçmek için "Aç kapıyı bezirgân başı." derler. Kapıcılar, "Kapı hakkı ne verirsin?" diye sorarlar. Bezirgân Başı "Arkamdaki yadigar olsun." der. Kapıcıların kolları yukarı kalkar ve oyuncular sırayla altından geçerler. Kapıcılar en sona kalan kişiyi kollarını indirerek geçmesine izin vermezler. Oyuncunun kulağına sessizce seçtikleri lakaptan birisini seçmesini isterler. Çocuk kapıcılardan hangisinin adını söylerse onun arkasına geçer. Oyun kuyruktaki oyuncuların hepsi seçilene kadar devam eder. En sonunda ortaya bir çizgi çekilir. İki grup birbirinin bellerinden tutarak karşılıklı çekişirler. Çizgiyi geçen grup oyunu kaybeder. (KK-11)

Sonuç

Oyunun kültürel kaynakları üzerine yapılan araştırmalarda zaman zaman dile getirildiği gibi oyunlar, toplumun medeni ve kültürel gelişim süreçlerinin arka planını oluşturan inanış ve düşünüş kalıplarına dönük

²⁹ Çarşıbaşı havalisinde tespit edilmiştir.

³⁰ Çarşıbaşı, Vakfikebir ve Beşikdüzü havalisinde tespit edilmiştir.

unsurlar içerirler. Öte yandan oyunlar yetişkin yaşamında var olan sosyo-kültürel düzene karşı çıkma ve bu düzeni gülünç bir şekilde taklit etme (Özdemir, 2006: 45) gibi bir işleve de sahip olabilmektedirler³¹. Tespit edilen oyunlar içinde düzene karşı çıkma temayülü tespit edilememiş olsa da gerçek hayatı, özellikle de geçmiş dönem Türk toplum hayatını taklit eden pek çok oyun olduğu anlaşılmıştır. Trabzon yöresi çocuk oyunları, Türk kültür coğrafyasının diğer alanlarındaki çocuk oyunlarında olduğu gibi Türk kültürünün, mitolojisinin, gündelik hayatının ve inançlarının çeşitli unsurlarının sembol değer taşıyan sözler, eylemler ve araçlar üzerinden takibine katkı sağlar niteliktedir.

Türk mitolojisi, Türklerin geleneksel dünya görüşüne de yansıyan zengin bir içeriğe sahiptir. Türk mitolojisine göre Türklerin geleneksel dünya anlayışında evren üç katmandan oluşur. Bu aşamalar “Üst dünya, Orta Dünya ve Alt Dünya” (Lvova vd., 2013: 57)’dir. Bu dünyalar arasında geçiş yapabilmek için belli şartları yerine getirmek ve en önemlisi “Şaman/Kam” olmak gerekir. Çocukların geleneksel oyunlarına bakıldığında bu geleneksel dünya görüşünün izlerini görmek mümkündür. Bazı oyunlarda çizilen daireler aslında mitolojide yer alan dünyalar ve bunlar arasındaki çizgileri ifade etmektedir. Örneğin “Zifir Oyunu”nda takımlar oluşturulduktan sonra ortaya büyük bir daire çizilmekte ve ebe olan kişi dairenin içinde bekleyip dışarıya çıkamamaktadır. Eğer dışarı çıkarsa ceza almaktadır. Buradaki dairenin çizgisi aslında diğer oyuncular ile onun evrenini ayıran çizgidir ve ebenin bu çizgiyi aşması için atılan üç topa da vurulmadan ebelikten kurtulması gerekmektedir. Yani istediği gibi bulunduğu evreni değiştirememektedir. Ayrıca “Bacak Arası” oyununda yakalanmayan oyunculardan birisinin yakalanan oyuncunun bacak arasından geçerek onu oyuna sokması da dünya değiştirmeye bir örnek olarak verilebilir. Bu bacak arasından geçme ritüelinin benzeri Anadolu’da yaygın olan “Delikli taştan geçme/geçirme” uygulamasında da görülmektedir.

Mitolojilerde en önemli kavramlardan birisi “tabu” kavramıdır. Tabu kısaca kutsal kabul edilen varlıklara karşı yapılması yasak olan davranışlar olarak tarif edilebilir. Örneğin bir toteme dokunmak, yaklaşmak veya onun yanında bulunmak gibi durumlar totem inancına sahip toplumlarda yasaklanmıştır. Bu yasaklar da zamanla tabu olarak bütün topluma yerleşmiştir. Oyunlarda da buna benzer durumlar mevcuttur. Örneğin “Mendil Kapmaca” oyununda mendile dokunan kişiye dokunan rakibin oyunu kaybetmesi durumu buna örnek gösterilebilir. Mitolojinin semboller üzerinden ifade edilmesine bakıldığında “mendil” kutsal nesnedir. Ona dokunan kişi de mendilin kutsallığından temas yoluyla bir kutsallık kazanmıştır ve ona dokunan rakip tabuyu çiğnemiştir. Bu da onun oyundan

³¹ Çocuk oyunlarının işlevleri hakkında kısa bir değerlendirme için ayrıca bk.: (Aksoy, 2014).

çıkarılmasına sebep olur. Yine aynı şekilde diğer birçok oyundaki ebeye dokunma yasağı da tabu inancı ile ilişkilendirilebilir.

“Tumbula Oyunu”nda da mitolojik düşüncenin merkezinde yer alan “kaos” ve “kozmos” düşüncelerinin izleri görülebilmektedir. Mitolojik düşünceye göre önce kaos vardır ve kaostan kozmos yani düzen doğar ve bu doğuş anlatılarda genelde bir kahraman eliyle olur. Tumbula Oyunu’nda da aslında bir anlamda kaos ile kozmosun rekabeti vardır. Kaos, taşların dağılması, kozmos ise taşların tekrar dizilerek düzenin sağlanmaya çalışılmasıdır. İki rakip takımdan birisi kaos birisi de kozmos için mücadele etmekte ve taşlar dizildikçe yani kozmos sağlandıkça kozmosu sağlayan grup puan alarak oyunu kazanmaktadır.

Türk mitolojisine göre Şaman/Kam’ın en büyük görevlerinden birisi hastalanan yani ruhu kötü varlıklar tarafından çalınan kişinin ruhunu, yaptığı zorlu yolculuklar ile bulup getirmesidir. Mitolojik düşünceye göre insanın tini yani ruhu bedenden ayrılıp bağımsız olarak dolaşabilmektedir. Bu dolaşma esnasında kişi ölmemekte ama yarı canlı olmaktadır. Çalışmada yer verilen “Can Oyunu”nda da ruhun dolaşma, bedenden ayrılma, tekrar geri kazanılabilmesi gibi durumlara benzer unsurlara rastlanmaktadır. Örneğin oyun esnasında ortadaki oyunculardan birisi top yere değmeden topu tutarsa “can” kazanabilmektedir. Bu canla da daha önce vurulmuş olan yani canını kaybetmiş olan bir arkadaşını oyuna sokabilmektedir. Burada da can/ruhun bedenden ayrılabilceği, kaybedilip tekrar kazanılabileceği inancının izleri bulunmaktadır.

“Esir Oyunu”, bütünüyle askeri mücadele üzerinden kurgulanmıştır. Güce, zekaya, dayanışmaya ve rekabete dayalı olan bu oyun, bir yandan çocukların bedensel gelişimlerine, toplumsallaşmalarına, grup halinde hareket etmelerine, birlikte mücadele etme eğilim ve yeteneklerine katkı sunmakta, diğer yandan da psikolojik anlamda rahatlamalarına, üstünlük kurmalarına hizmet etmektedir. Söz konusu oyunun uzun bir geçmişe sahip olabileceği dikkate alınacak olursa, geleceğin mücadelecisi savaşçıların (çocukların) bu oyun üzerinden savaşmayı öğrenmekte olduklarını söyleyebiliriz. Oyun, düşmana esir düşen askeri (arkadaşı) mutlaka kurtarmak, onu düşman elinde bırakmamak, dayanışmayı sonuna kadar sürdürmek gerektiğini öğretmektedir.

“Cıngılıs Oyunu”, topu ustaca kullanma, hedefi vurma becerisi ve el çabukluğu üzerine kuruludur. Üst üste konulan ve atılan topla yıkılan taşlar bir kaleyi simgelemektedir. Taşlar ya da kale yıkıldığında kaleyi bekleyen hızlı bir şekilde kaleyi yeniden inşa etmesi gerekmektedir. Atıcılık ya da hedefi vurma, bozulan bir şeyi el çabukluğu ile kısa sürede yeniden inşa etme ve hızlı hareket etme becerisini geliştirmeyi amaçlayan oyun yarış (rekabet), kazanma, üstünlük kurma ve psikolojik tatmin üzerine inşa edilmiştir. Oyun aynı zamanda kazanan ya da kazananların akranları

arasında beceri ve üstünlük üzerinden belli bir statüye sahip olmasına da imkân vermektedir.

“Kurt Baba Oyunu”, bir kurdun bir hayvan sürüsüne saldırarak sürüdekileri yemesini taklit etmektedir. Oyun, aile kavramı üzerine inşa edilmiş olup, çocukların aileyi ya da aile bireylerini kaybetmemek için mücadele etmeleri gerektiğini öğrenmelerini sağlamaktadır. Oyunun olumlu işlevleri olduğu gibi, olumsuz işlevleri de vardır. Örneğin çocukları tehdit eden varlık bir erkektir. Bu durum, çocuklarda tehditlerin genellikle baba rolünü de üstlenen erkeklerden geleceğine dair bir düşüncenin doğmasına neden olabilmektedir. Oyundaki anne, çocuklarını doğrudan savunamamakta, çocuklar kurt babadan kendi çabaları ile kurtulmaya çalışmaktadırlar. Bu durum, çocuklara, belli bir dönemden itibaren mücadelelerini kendi başlarına vermeleri gerektiğini, mücadele edebilmek için de güçlü ve hızlı olmaları gerektiğini öğretmekle birlikte annelerin, özellikle de kadınların erkekler karşısında zayıf kaldıklarını göstermektedir. Hızlı ve çevik olmayı gerektiren oyun çocukların fiziksel gelişimlerine katkıda bulunmanın yanı sıra kendilerini ispatlayarak/göstererek üstünlük sağlamalarına da imkân vermektedir. Oyundaki yumurta insan varlığını simgelemektedir. Oyunun, kümese musallat olan ve tavuk ya da civciv bulamadığında yumurtalara musallat olan tilki olgusundan da esinlenmiş olabileceğini de söylemek mümkündür. Çocukların başındaki anneyi bu yumurtalar üzerine yatan tavuk olarak değerlendirmek de mümkündür. Oyun, çocuklara kurt babanın şahsında her zaman varlıklarını tehdit edebilecek varlıkların olabileceğini, güçlü ve hızlı oldukları takdirde hayatta kalabileceklerini öğretmesi bakımından ayrıca önemlidir.

Trabzon çevresinde tespit edilen çocuk oyunlarının halk bilimsel incelemeleri sonucunda oyunlarda kültürü oluşturan ve besleyen kadim ve güncel inanış-düşünüş kalıplarına ait unsurların simge ve sembol anlamlarının yanı sıra roller ve statüler odağında sosyal yapıya, çocuk dünyasına ve gelişimine ait kavram ve tanımlamalarla karşılaşılması, verilen örneklerin çocuk oyunlarının köken, anlam ve işlevleri hakkında ileri sürülen nazariyelerin önemli bir kısmı ile uyumlu olduğunu göstermektedir.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

- AKSOY, Hüseyin (2014). “Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları”. *Millî Folklor*, S. 101, s. 265-276.
- BORATAV, Pertev Naili (1973). *100 Soruda Türk Folkloru*. 2. b., İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- CENGİZ, Serpil (1996). “Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması”. *AÜ Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 38 (1-2), s. 287-300.

- ÇELİK, Ali (1999). *Trabzon-Şalpaazarı Çepni Kültürü*. Trabzon: Trabzon Valiliği Yayınları.
- ÇOLAK, Faruk (2009). *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi*. Konya: Kömen Yayınları.
- GEDİKOĞLU, Haydar (2016). *Trabzon Folkloru*. Trabzon: Trabzon Valiliği Yayınları.
- HUIZİNGA, Johan (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İMANİ, Behruz (2011). "Trabzon-Tebriz Yöresinde Çocuk Oyunlarındaki Paralellikler". *Trabzon Tarih ve Kültür Yazıları*, C. 2 (Hzl.: Mithat Kerim Arsaln ve diğerleri), Trabzon: Türk Ocakları Trabzon Şubesi Yayınları, s. 253-262.
- KARABACAK, Rifat (2005). "Deniz ve Kumsal Oyunları". *Tekne Kültür Sanat Dergisi*, S. 4, s. 18-22.
- KARPUZ, Haşim (2010). "Çocuk Yılında: Akçaabat Dağ Köyleri Çocuk Oyunları". *Akçaabat Yazıları-II*, (Hzl.: Fethi Gedikli), İstanbul: Yedirenk Yayınları, s. 145-163.
- KELEŞ, İskender (2015). "Trabzon Çarşıbaşı Yöresi Oyun Folkloru". *Uluslararası Karadeniz Havzası Halk Bilimi Araştırmaları Dergisi*, S. 1, s. 132-147.
- LVOVA, E. L. ve diğerleri (2013). *Güney Sibiryalı Türklerinin Geleneksel Dünya Görüşleri-Kainat ve Zaman. Nesnel Dünya*. (Çev.: Metin Ergun), Konya: Kömen Yayınları.
- MALINOWSKI, Bronislaw (1945). *The Dynamics of Culture Change*. New Haven: Yale University Press.
- MALINOWSKI, Bronislaw (1992). *Bilimsel Bir Kültür Teorisi*. (Çev.: Saadet Özkal), İstanbul: Kocabalı Yayınları.
- ÖZDEMİR, Nebi (2006). *Türk Çocuk Oyunları*. C. 1, Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÖZTÜRK, Özhan (2017), "Karadeniz Bölgesinde Oynanılan Çocuk Oyunları Sözlüğü". <http://ozhanozturk.com/2017/11/26/karadeniz-bolgesinde-oynanilan-cocuk-oyunlari-sozlugu/> (Erişim: 20-04.2018)
- RADCLIFFE-BROWN, A. R. (1931). *Social Organization of Australian Tribes*. London: Macmillan & Co. Limited.
- RADCLIFFE-BROWN, A. R. (1951). "The Comparative Method in Social Anthropology". *The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, Vol. 81, No.1/2, pp. 15-22.
- YAŞAR, Halide (2008). *Balıkesir ve Yöresinde Çocuk Folkloru Ürünleri Üzerine Derlemeler ve İncelemeler*. Balıkesir: Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- YILMAZ, Berk (2014). *Trabzon İli Maçka İlçesinin Sözlü ve Maddi Kültür Kadrolarının Derlenmesi, Tasnifi ve Halkbilimsel Açından İncelenmesi*. Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Sözlü Kaynaklar

- KK-1: Neşet Kara, Trabzon 1985, Lise, Duvarcı Ustası.
- KK-2: Mehmet Salih Köse, Trabzon 1951, Üniversite, Öğretmen.
- KK-3: Muharrem İpek, Trabzon 1947, Lise, Değirmenci.

- KK-4: Tayyar Akyıldız, Trabzon 1956, İlkokul, İnşaat Ustası.
KK-5: Murat Şahinbaş, Trabzon 1975, İlkokul, Kasap.
KK-6: Selim Kunduz, Trabzon 1971, Lise, Elektrikçi.
KK-7: Sevil Kuzur, Trabzon 1983, Lise, Ev Hanımı.
KK-8: Emrah İleli, Trabzon 1989, Üniversite, İşsiz.
KK-9: Muammer Presoğlu, Trabzon 1954, Lise, Şoför.
KK-10: Ali Usta, Trabzon/Çarşıbaşı 1942, İlkokul, İnşaatçı.
KK-11: Sezer Usta, Trabzon/Çarşıbaşı 1991, Üniversite, İşsiz.
KK-12: Rifat Karabacak, Trabzon/Sürmene 1955, Lise, Muhtar.