

# ÇOCUKLARIN KÜLTÜREL GELİŞİMİNDE OYUN FAKTÖRÜ ÇANKIRI YÖRESİNDE OYNANAN ÇOCUK OYUNLARI

## Play Factor in Children's Cultural Development Children's Games Played Around Çankırı

Murat KARACA\*

### ÖZ

Oyun, çocuğun psikolojik ve sosyolojik gelişiminin yanında fizyolojik olarak da çocuğa oldukça fazla katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla oyun, çocuk için bir ihtiyaçtır. Hal böyle olunca çocuk bu ihtiyacı hissettiği zaman ortama ve zamana bakmaksızın oyun oynama etkinliğine koyulmaktadır. Oyun oynamak için boş vakit araştırmamaktadır. Bize göre, "oyun boş vakitlerde oynanmalıdır" yargısı oyunun boş ve amaçsız bir eylem olduğu ya da oyun oynanan vakitlerin boşa gittiği algısından kaynaklanmaktadır. Eğitimciler ise olaya farklı bir açıdan bakarak, çocukların doğduğu günden itibaren çevresini ve çevresindekilerini anlamlandırmaya çalıştıklarını ve birçok motor gelişimini oyunlara borçlu olduklarını tespit etmişlerdir. Bu bağlamda çocuklar, oyun oynarken temel davranış ve hareket kabiliyetlerinin birçoğunun farkında olur ve bu becerileri denetlerler. Bu çalışmada Çankırı'da oynanan bazı çocuk oyunları derlenerek tanıtılmaya çalışılmıştır. Bu sayede somut olmayan kültürel mirası korunmuş ve gelecek kuşaklara aktarılmış olacaktır. Aynı zamanda geleceğin pedagogları ve eğitimcilerine yaşadıkları çağ ile gelenekler arasında bağ kuracak ve bu kültürel mirastan yararlanmış olacaktır. Derleme çalışmaları Orta Anadolu şehirlerinden olan ve kültürel zenginliğini muhafaza etmeye devam eden Çankırı ili ve merkez ilçelerinde gerçekleştirilmiştir. Kaynak kişiler genellikle orta yaş kesiminden olup, yörenin kültürünü çok iyi bilen kişilerdir. Derlenen oyunlardan mümkün olduğu kadar yöreye has ve farklı olanları tercih edilip çalışmaya dâhil edilmiştir.

### Anahtar Kelimeler

Oyun, Çocuk Oyunları, Çankırı

### ABSTRACT

Playing is not only a benefit for children's psychological and social developments, but also a physiological need. Therefore, playing is a necessity for children. For this reason, children settle down to play whenever they need it, regardless of the convenience of environment or the moment. They never search "spare time" for playing. For adults, on the other hand, children should play only if they are idle. Unfortunately, this judgment is based on the idea assuming that "playing is a purposeless act" or "it is nothing but a waste of time". Pedagogues took a look at the different aspects of this phenomenon and realized that all children have to identify the environment and the objects around them soon after they are born and they actually owe playing for most of their motor developments and skills. While children play, they discern the very basic behaviors and the capabilities of movements as well as the ways of control them. In this study, some of the children's plays collected from the Çankırı province are tried to introduce. In this way, some of the non-tangible cultural elements will be conserved and transferred to the future generations. This will provide a connection to the upcoming pedagogues and the educationists between the past and today, so that they can benefit from their own cultural heritage. The study of compiling children's plays took place in the Çankırı province and its adjacent neighborhoods, a beautiful central Anatolian city which tries hard to conserve its rich culture. The people from whom we have collected information were all middle-aged men and women with a deep knowledge of the cultural details of the region. Children's plays which are unique to the region have been selected and included in our study as much as possible.

### Keywords

Play, Children's Plays, Çankırı

\* İpek Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Öğretim Görevlisi, Ankara/Türkiye  
muratkaraca18@gmail.com

## Oyun ve Oyun Kavramı Üzerine

Oyun kavramı üzerine birçok tanımlama yapılmış olsa da henüz ortak bir paydada buluşulmuş değildir. Kimi yetişkinler tarafından çocukların hoşça vakit geçirme aracı olarak değerlendirilmiş, çoğu zaman da amacı olmayan bir etkinlik olarak tanımlanmıştır. Oyunun biçimsel olarak özgür ve kurmaca olduğunu, her ne kadar hayatın dışında bir eylemiş gibi görülse de oyuncuyu özümleme yeteneğine sahip bir eylem olarak tanımlayanlar da olmuştur. (Huizinga 1995: 31). Fakat daha önemli ve ilgi çeken yorumu Metin And yapmaktadır. O'na göre çocuk oyunları eskiden hatta günümüzde de kalıntılarını bulabileceğimiz büyüklerin sıklıkla yaptığı bazı ritüellerin devamı niteliğindedir (And 1994: 31).

Eğitimciler ise olaya farklı bir açıdan bakarak, çocukların doğduğu günden itibaren çevresini ve çevresindeki-lerini anlamlandırmaya çalıştıklarını ve birçok motor gelişimini oyunlara borçlu olduklarını tespit etmişlerdir. Bu bağlamda çocuklar, oyun oynarken temel davranış ve hareket kabiliyetlerinin birçoğunun farkında olur ve bu becerileri denetlerler. Bu vesileyle yetişkinliğe doğru ihtiyacı olan toplumsal davranış biçimlerini geliştirir ve kalıba sokarlar (Gardner 1993).

Ayrıca çocuğun his dünyası ve duyguları da oynadığı oyunlarla doğrudan alakalıdır. Bu durumun çocukların oyunları sırasında istemsizce ortaya çıktığını ve çocukların bu durum karşısında yaşadıkları zorlukları Freud, oldukça fazla dillendirmektedir. (Freud'dan aktaran Başal 2007).

Çocukların kişilik gelişimleri ve oynadıkları oyunlar arasında ilişki kuran kişi sadece Freud değildir. Erikson da eserlerinde çocukların psikolojik ve sosyal gelişimlerinde oyunların önemini vurgulamış ve oyunlara farklı bir anlayışla yaklaşmıştır. (Özdoğan 2000). Daha sonra teoriye dönüşerek "Psiko-analitik Teori" adını alan bu anlayışa göre, çocukların oynadıkları oyunlarda tercih ettikleri roller ve dışardan oyuna dâhil olan diğer roller çocukların ileriye dönük karakter ve huy edinimlerinde çok önemli bir paya sahiptir. Özellikle oyun sırasında ebeveynler çocuklar için rol model olmaktadır.

Bu görüşten hareketle oyunların amaçsız ve faydasız oyalanmalar olmadığını söylemek mümkündür. Özellikle çocukların sessiz odalarda, kendileri için ayrılmış ıssız köşelerde ebeveynlerini rahatsız etmeden tek başlarına vakit geçirme eylemi hiç değildir.

Metin And, "Oyun ve Bügü" adlı eserinde Huizinga'dan (Huizinga 1872,1945) alıntı yaparak oyunla ilgili şu görüşleri dile getirmektedir: "*Huizinga'ya göre oyun, kültürden öncedir. Çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkendir.*"

Bu açıklamadan hareketle oyunların kültür birikimlerinin bir getirisi olarak ortaya çıktığı ya da doğrudan kültürü oluşturan bir etken olduğu üzerinde durmak gerekmektedir. Bütün bu açıklamaların yanında oyuna genel bir tanım getirmeye matuf şu maddeler zikredilebilir:

Bir çocuk, oyun oynama isteğini

kendi iç dünyasında tartarak, ilgili oyuna kendi isteğiyle katılmalı ya da başlamalıdır. Yani oyunda gönüllülük esastır. Dolayısıyla bir oyundan çocuk mutlaka zevk almalı ve hoşça vakit geçirmelidir.

Zamanın herhangi bir kademesinde oyun oynama ihtiyacı hisseden çocuk bulduğu herhangi bir argümanla ya da arkadaşla bu arzusunu gerçekleştirebilir. Metin And, çocukların oyun oynamada gönüllü olması gerektiğini söylerken, bu gönüllü oyun aktivitesinin boş vakitlerde yapıldığını vurgulamaktadır (And 1972).<sup>2</sup> Biz oyunun boş vakitlerde oynanması konusunda And ile aynı fikirde değiliz.

Oyun, çocuğun psikolojik ve sosyolojik gelişiminin yanında fizyolojik olarak da çocuğa oldukça fazla katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla oyun, çocuk için bir ihtiyaçtır. Hal böyle olunca çocuk bu ihtiyacı hissettiği zaman ortama ve zamana bakmaksızın oyun oynama etkinliğine koyulmaktadır. Oyun oynamak için boş vakit araştırmamaktadır. Bize göre, “*oyun boş vakitlerde oynanmalıdır*” yargısı oyunun boş ve amaçsız bir eylem olduğu ya da oyun oynanan vakitlerin boşa gittiği algısından kaynaklanmaktadır. Bu algı oldukça yanlıştır. Zira yukarıda da sıkça üzerinde durduğumuz gibi, oyun; gelişim ve eğitimin vazgeçilmez bir parçasıdır.

Oyun belli kurallara göre oynanır. Bu kurallar, oyunda bazı hareketleri ve oyun oynanan mahalli sınırlandırılmaktadır.

Oyunların hemen hepsinde oyunun içeriğine ve kurallarına göre belirlenmiş alanlar bulunmaktadır. Bu alanlar, büyük futbol sahalarından,

küçük masalara varıncaya kadar değişiklik gösterirler. Alanların kendine göre kurallarını ihlal etmek oyun kurallarına aykırı hareket etmek demektir (And 1974). Dolayısıyla ceza gerektirir. Bu ceza genellikle oyundan atılmaktır.

Oyunlar hedefe matuf olarak belli bir süre gerektirir.

Oyunlar belli bir amaca ve hedefe göre belirlenen bir süre zarfında oynanır. Süre sonunda kazanan ya da kaybeden bellidir. Ancak bazı oyunlarda zaman mefhumu hedefe göre değişmektedir. Hedefe ulaşıncaya kadar oyun devam ederken süre bu hedefe ulaşılma zamanına göre uzar ya da kısalır. Bu oyunlarda da yine kazanan ya da kaybeden söz konusudur.

### **Oyunun Çocuklar Üzerindeki İşlevleri**

Oyunlar, boş vakitleri öldürmek için kullanılan bir araç değildir. İnsana yaratıldığı gün verilmiş ilahi bir lütuftur. Gerçek hayatta denenmek üzere birçok kazanım, oyunlar sayesinde gerçekleştirilir. Oyun dünyası ise gerçek hayatın prova odasıdır. Dolayısıyla çocuklar oyun oynarken düşünme becerilerini geliştirirler. Fiziksel özelliklerini, zihinlerinde kurguladıkları dünyada olmak istedikleri karakter ve modele göre geliştirir ve gerçek dünyada buna göre eğilim gösterirler.

Oyun esnasında tekrarlanan fiziksel hareketler çocukların kas ve kemik gelişimleri açısından oldukça önemlidir. Nitekim bu durum sadece insanlar için söz konusu değildir. Yırtıcı hayvanların erişkin bir hayvan olmadan önce oyun merkezli faaliyetleri ileriki hayatlarında varoluş mücadelesi açısından oldukça önemlidir.

Oyunun çocuklar üzerindeki işlevleri sadece fiziksel gelişimden ibaret değildir. Oyunlar çocukların zihinsel ve duygusal gelişimleri açısından da oldukça önemlidir. Hedefli oyunlarda zihinsel düşünme becerilerini, taktik geliştirmeyi ve paylaşmayı öğrenen çocuk, sosyal hayata adapte olmaya oyun ortamında başlamaktadır. Çocuğun aile hayatında ya da arkadaşları arasında yaşadığı problemleri ve hayalini kurduğu hemen her şeyi oyun ortamında açığa çıkarmaktadır. İleriki hayatlarında kendileri için kurguladıkları rolleri daha çocukken oyunlarında belli etmektedirler. İleride doktor olmak isteyen bir çocuk doktorculuk, polis olmak isteyen bir çocuk polisçilik oynamak suretiyle adeta prova odasında olmak istediği rol modelini üzerinde denemektedir.

Bunların yanında çocuklar kurallara uymayı en iyi şekilde oyunda öğrenir. Karşısındakini beklemeyi, onun hakkına saygı duymayı, en önemlisi iletişim kurmayı kalıcı olmak suretiyle oyunlar sayesinde öğrenir. İlk defa lider olmayı ve insanları yönetmeyi ya da yönetilen bir insan olmayı da oyun sayesinde öğrenir. Dolayısıyla oyun, çocuk için informal bir öğrenme merkezidir. Bu öğrenme merkezinde hayatta onun için çok önemli olan kavramları öğrenir. “İyi – kötü, güçlü – zayıf, dost – düşman” gibi zıtlıkları çözümlenmeye başlar. Bu durum çocuğu geleceğe hazırlamada çok önemlidir. Bu gün eğitimde kullanılan ya da ileri sürülen yöntemlerin temel kazanımlarını çocuk, oyunlar sayesinde öğrenir. Nitekim Bloom’un<sup>3</sup> ileri sürdüğü bilimsel süreçlerden “Analiz, Sentez, Kavrama ve Uygulama” gibi birçok ka-

zanımı oyunlara borçluyuz. Bebeklik döneminde yeni konuşmaya başlayan çocukların dil gelişiminde oyunların önemi yadsınamaz bir gerçektir.

### **Oyun ve Oyuncak Seçiminde Cinsiyet Faktörü**

Cinsiyetin tanımı yapılırken, karşımıza iki ana terim çıkmaktadır. Bu terimlerden ilki “Biyolojik Cinsiyet” ikincisi ise “Toplumsal Cinsiyet” kavramlarıdır. Bu iki kavramı birbirinden ayırmak gerektiği aşikârdır. Bu bağlamda birçok araştırmacı bu terimler üzerinde oldukça fazla tartışmışlardır. (Deaux 1985; Manstead ve Hewstone 1996; Unger ve Crawford 1998). Bu tartışmalar da günümüzde daha çok hissedilmekle beraber, bu kavramları oldukça önemli kılmıştır.

“Biyolojik Cinsiyet” kavramı, yaratılıştan gelen cinsiyet farklılıklarına dayanmaktadır. “Toplumsal Cinsiyet” ise, kadın ve erkeği sosyal ve kültürel açıdan tanımlamaktadır. Bu tanımlamada toplumun bu iki cinsi birbirinden ayırma biçimi ve bu iki cinse yükledikleri roller oldukça önemli ve bağlayıcıdır.

Çocuklar, daha doğduklarında “Toplumsal Cinsiyet” ve “Biyolojik Cinsiyet” kavramlarının getirilerine göre toplumda ve ailede yerini alır. İsimden başlamak suretiyle kıyafet seçimi, oyuncak seçimi hatta konuşulan kelimelerin seçimi dahi cinsiyet faktörüne bağlı olarak gelişir.

Toplumun bireye yüklediği cinsiyete bağlı sosyal roller daha çocukluk döneminden başlamaktadır. Bu bağlamda çocuklar kendilerine yüklenen rollere göre oyun ve oyuncak seçmektedirler. Kız çocukları evcilik, ip oyunlarını oynayıp, küçük ev eşyala-

ından müteşekkil oyuncaklar<sup>4</sup>, bebek gibi oyuncakları tercih ederken, erkek çocuklar top, oyuncak tabanca gibi toplumun erkeklere yüklediği rollerin getirisi birtakım oyuncaklara yönelmektedirler.

Ebeveynler ise bu yönelmede doğrudan etkilidirler. Renk ve boyut tercihinden ziyade zararsız ve eğitici olanları tercih etmek her anne babanın olmazsa olmazıdır. Arz ve talep dengesine bağlı olarak günümüzde eğitici oyuncakların ve daha sağlıklı oyuncakların üretimine ağırlık verilmektedir. Bu konuda önemli olan faktörlerden biri de çocuğun oynamak istediği oyuncak seçmesinde çocuğa şans tanınmasıdır. Nitekim bu, çocuğun özgüveninin gelişmesine yardımcı olmakla birlikte, ilgi duyduğu alanda daha çabuk öğrenmesine ve ilerlemesine katkıda bulunmaktadır.

### **Teknolojik Gelişmeye Bağlı Olarak Oyuncakların ve Oyunların Değişimi**

Oyuncak seçiminde çocukların eğitimine katkıda bulunabilecek oyuncaklar daha çok tercih edilirken, bu bağlamda teknolojinin de nimetleri kullanılarak her geçen gün birbirinden farklı kompleks yapıda oyun ve oyuncaklar üretilmektedir. Bu durumun sakıncaları da yok değildir. Elektronik oyun ve oyuncaklar, özellikle bilgisayar oyunları çocukları gerçek dünyadan koparıp sanal dünyaya hapsettiği gibi, çocukların sağlıklarını da ciddi boyutlarda tehdit etmektedir. Böylesi durumda oyun ve oyuncaklar olması gerekeni vermekten ziyade aksi ile işlev görmektedir.

Teknolojinin bu denli oyunlarımıza müdahale etmediği dönemlerde

tabiatla iç içe ve paylaşma duygusuyla oynanan oyunlar, şimdilerde kapalı kapılar arkasında sanal âlemde oynanmaktadır. Hareket etmeden belirli bir konuma çakılan çocuklar sosyallikten nasibini alamadıkları gibi sağlıklarından da olmakta ve ciddi psikolojik problemler yaşamaktadırlar.

### **Çankırı Yöresinde Oynanan Çocuk Oyunları**

#### **1. Amaç**

Çankırı, Orta Anadolu'da yer alan bir il olmakla beraber birçok medeniyete beşiklik etmiş tarihi bir kenttir. Derleme çalışmamızda Çankırı'yı seçmemizin ana nedeni; bu kentin eski kültürünü bugün de devam ettirmektedir. Bölgenin coğrafi konumunun bütün Orta Anadolu coğrafyasında oynanan oyunlar hakkında çıkarımda bulunmaya imkân sağlayacağı kanaatindeyiz. Bölgede çocuk oyunlarının yanında büyüklerin de hemen her fırsatta oynadığı orta oyunları "yaren" adı altında varlığını devam ettirmektedir. Fakat biz sadece çocuk oyunlarını ele almayı uygun bulduk.

Çalışmamızın sosyal amacını, teknolojinin geliştiği modern dünyamızda eski çocuk oyunlarının kaybolmasını önlemek ve bu oyunların gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamaya çalışmak teşkil etmektedir. Somut olmayan kültürel mirasımız olan oyunları Halkbiliminin temel prensipleri doğrultusunda belli kurallara ve bilimsel verilere göre incelemek gayesini de çalışmamızın bilimsel amacı olarak söylemek mümkündür.

#### **2. Kapsam**

Çocuk oyunları çocukların olduğu her yerde değişik formlarda icra edilmektedir. Bütün bunları derlemek

oldukça uzun zaman ve gayret isteyen bir çalışma olacağından kapsam olarak Çankırı ili ve merkez köylerini tercih ettik. Bu bağlamda kapsamı sınırlandırmış olduk.

### 3. Yöntem

Çalışma, sahada derleme ve mülakat yöntemleri kullanılarak oluşturulmuştur. Derleme ile ilgili kaynak kişi ve kaynak kişinin oyunu kimden öğrendiği, oyunun derlendiği yer ve icra ortamı da paylaşılmıştır. Makalenin genel olarak tasnif ve yönteminde M. Öcal Oğuz ve Petek Ersoy'un hazırlamış olduğu "Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları" adlı çalışması örnek alınmıştır.<sup>5</sup>

#### Derlenen Oyunlar (Alfabetik)

Bom Oyunu- Merkez / İnandık – Küçük Hacıbey, Karaşih, Tüney Köyleri.

Ceviz Oyunu - Merkez / İnandık Köyü, Tüney Köyü (ve çevre köyler).

Çelik – Çomak Oyunu - Merkez / İnandık – Küçük Hacıbey, Karaşih, Tüney Köyleri.

Çin – Çan Oyunu - Çankırı ilçe ve köylerinin genelinde.

Çivi Oyunu - Çankırı Merkez ilçe ve köyleri.

Çizgi Oyunu - Merkez / İnandık Köyü.

İlik Oyunu - Çankırı Merkez / İnandık Köyü ve çevre köyler.

Kabak Oyunu – Çankırı Merkez İnandık Köyü ve çevre köyler.

Kibrit Oyunu - Çankırı Merkez / Akören, İnandık Köyü ve çevre köyler.

Mendil Oyunu - Çankırı Merkez ve diğer ilçe ile bağlı bulunan köyler.

Taş Oyunu - Çankırı Merkez / İnandık Köyü, Karaşih Köyü, Tüney ve çevre köyler.

Tombik Oyunu - Çankırı Merkez / Tüney Köyü ve çevre köyler.

Topuk Dövme Oyunu – Çankırı Merkez İnandık Köyü ve çevre köyler.

Yağlı Kayış - Çankırı Merkez / İnandık Köyü

Zıldır Zımba Oyunu - Çankırı Merkez / Büyük Hacıbey Köyü ve çevre köyler.

#### Çankırı İli Çocuk Oyunları

#### Taşla Oynanan Oyunlar

#### Çizgi

**Derleme tarihi:** 21.07.2010

**Kaynak kişi:** Hatice ŞEKER, lise mezunu, evli, 30 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Düz bir zemini olan; çizgi çizilebilen, beton, asfalt kaplı yerler.

**Kaynak kişi oyunu kimden öğrendiği:** Aile ve arkadaş çevresinden.

**Oyuncak:** Düz ve küçük, genellikle mermer taş. Çizgi için tebeşir veya kireçli taş.

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez / İnandık Köyü

**Oyuncuların Cinsiyeti:** Kız. (Çok nadir de olsa erkek)



**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Düz bir zemine hudutları belirlenmiş çizgiler çizilir. Her bölüme 1'den başlamak suretiyle numaralar verilir. Bu çizgilerin sınırlarına taşmamak şartıyla küçük mermer taşı sırayla belirlenen bölmelere

atılır. Tek ayak üzerinde taşın bulunduğu bölüme basmadan bütün bölümlere zıplanır. Son bölümden geriye dönülür. Dönerken taş, bulunduğu bölümden alınır ve başladığı bölümde (1 numaralı bölüm) bitirilir. Geri dönüşler de aynı ciddiyetle olur ve çizgiye basmamak dâhil belirlenen bölümlerin dışına çıkmak yasaktır. Aksi halde oyun sırası bir sonraki kişiye geçer.

Taş her bölümün sonunda bir sonraki bölüme geçmeden ilgili bölümün numarasının olduğu kısma çizgiye basmadan (Şekilde 1 numaranın olduğu kısım) atılır. Kişi hangi bölümde ise o bölüme taşı atar. Yanlış bölüme atılan ya da çizgide kalan taş, oyun sırasının bir sonraki oyuncuya geçmesine neden olur.

Kurallar çerçevesinde hareket eden kişi oyunun sonuna kadar oyun sırasını elinde tutar. Bölme sayısı kadar tura sahip olan oyun, en son bölmedeki taşın alınmasıyla nihayete erer.

### **Tombik**

**Derleme Tarihi:** 10.07.2010

**Kaynak Kişi:** Hatice Satıcı, ilkökul mezunu, evli, 32 yaşında.

**Oyunun Mekânı:** Geniş ve etrafta rahatça koşmaya veya kaçmaya imkân sağlayacak düz bir saha, tarla, bahçe vs.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Arkadaş çevresinden.

**Oyuncak:** Top, 10 adet küçük yassı taş. (Tercihen mermer parçaları).

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez / Tüney Köyü ve çevre köyler.

**Oyuncuların cinsiyeti:** Kız – erkek.



**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Oyun karşılıklı iki grup halinde oynanan bir oyundur. Oyun sırası kendisinde olan grup üyeleri belirli bir uzaklığa göre belirlenmiş yerden üst üste dizili taşlara topu atarlar. Amaç taşları yıkmaktır. Üstten bir ya da iki taş düşerse oyuncu yeniden top atma hakkı kazanır. Hedef taşların en az üçte ikisini düşürmektir. Bu durum gerçekleştiğinde bütün taşlar yıkılır. Bütün oyuncular, taşlar yıkılincaya kadar sırayla birer sefer top atışı yaparlar. Taşları yıkmayı başaramazlarsa oyun sırası rakibe geçmiş olur. Taşlar yıkıldığı zaman taşları yıkmayı başaran grup etrafa dağılmaya başlar. Amaç, karşı grubun topla kendilerini vurmalarına müsaade etmeden taşları tekrar dizmektir. Topla taşları yıkan grup üyeleri tek tek vurulmaya çalışılır. Taşları dizmelerine müsaade etmeden bütün üyeler vurulduğunda oyun sırası kendilerine geçer. Top atılırken elinde top olan oyuncu topla birlikte hareket edemez. Bulduğu yerden topu fırlatmak zordur. Ancak rakibe yakın diğer takım oyuncularına pas verebilir. Karşı grup taşları dizmeyi başarır, “dalya” yapmış olur. Oyun yine kendilerinde kalmak suretiyle aynı olay silsilesi içerisinde oyuna devam edilir. Oyun, oyuncuların belirlediği dalya sayısına ulaşıncaya nihayete erer.

### **Taş Oyunu**

**Derleme Tarihi:** 08.07. 2010

**Kaynak kişi:** Recep KARAYEL, yüksekokul mezunu, bekâr, 27 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Düz bir zemin.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Aile çevresinden

**Oyuncak:** Tercihen mermerden, yassı, el içi büyüklüğünde taş.

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez / İnandık Köyü, Karışlı Köyü, Tüney ve çevre köyler

**Oyuncuların cinsiyeti:** Erkek

**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Oyun en az iki kişiyle oynanır. Hemen hemen el büyüklüğünde mermer parçası ya da yassı taşla oynanan bu oyunda hedef, rakibin taşını vurmaktır. Ödül olarak oyuncuların belirlediği herhangi bir nesne ortaya konulmaktadır. Oyuncu sayısına bağlı olarak sırayla bütün oyuncuların taşını vuran kişi, vurduğu taşın sahibinden ortaya konulan ödülü alır. Oyun, ilk olarak belirlenen bir yerden kendi istediği herhangi bir oyuncunun taşına kendi taşını atmak suretiyle başlar. Geri kalan atma işlemi taşın düştüğü yerden atmak şartıyla diğer oyuncuların taşlarını tek tek vurmaya devam eder. Vurmadığı takdirde sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

**Materyal Kullanılmadan Oynanan Oyunlar**

**Zıldır Zimba<sup>6</sup>**

**Derleme tarihi:** 08.07.2010

**Kaynak kişi:** Âdem AŞIKUZUN, ilkokul mezunu, evli, 39 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Rahatça diğer arkadaşlardan kaçabilmeye imkân tanıyan geniş alan.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Aile ve arkadaş çevresinden.

**Oyuncak:** Bu oyun için herhangi bir oyuncuğa ihtiyaç duyulmamaktadır.

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez / Büyük Hacıbey Köyü ve çevre köyler.

**Oyuncuların cinsiyeti:** Erkek

**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Oyun; vurmaya veya tekmelemeye dayalı şiddet içerikli bir oyun olduğu için kız çocukları tarafından tercih edilmemekte, sadece erkekler arasında oynanmaktadır. Sek sek oyununun başka bir versiyonu olan oyunda ilk iş ebe<sup>7</sup> seçmektir. Ebe seçilen oyuncu kendisi için belirlenen ya da çizilen alanda bulunur. Diğer oyuncular bu alanın dışına dağılımış vaziyettedir.

Ebe; “zıldır zimba 1,2,3” demek suretiyle tek ayak üstünde daire dışına çıkar ve zıplayarak diğer arkadaşlarından birini ebelemeye çalışır. Ancak iki ayak üstüne basması yasaktır. Ebe sadece kendisi için belirlenen alanda iki ayak üzerinde durabilir. Aksi durumda kendisi için belirlenen yere ulaşmaya kadar diğer arkadaşları tarafından vurmaya ya da tepmek suretiyle cezalandırılır. Ebe herhangi bir arkadaşına dokunmak suretiyle ebelediği takdirde ebelenen kişi belirlenen ebe alanına varıncaya kadar aynı cezaya maruz kalır. Oyun bu şekilde devam eder.

**Topuk Dövmece**

**Derleme tarihi:** 08.07.2010

**Kaynak kişi:** İbrahim KARACA, ilkokul mezunu, evli, 35 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Genellikle 5-6



kişinin rahatça halka şeklinde oturabileceği kapalı mekânlar.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Akraba ve arkadaş çevresinden.

**Oyuncak:** Bu oyun için herhangi bir oyuncuğa ihtiyaç duyulmamaktadır.

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez<sup>8</sup> / İnandık Köyü ve çevre köyler.

**Oyuncuların cinsiyeti:** Erkek

**Oyunun / oyuncuğun hazırlanışı ve oynanma şekli:** Oyun en az üç kişi ile oynanan bir oyundur. Oyuncular yere oturup sırayla tek ayaklarını diğer oyuncunun dizine uzatır. En baştaki oyuncu oyunu kuran ve yönlendirir. Onun topuğu da en son oyuncunun dizindedir. Dolayısıyla yere oturup halka vaziyetini almışlardır. Baştaki oyuncu bir tekerleme söylemek suretiyle oyunu başlatır. Tekerlemeyi söylerken aynı zamanda yumruk yaptığı eliyle diğer oyuncunun topuğunu dövmeye başlar. Tekerleme bitince “sat” der ve diğer oyuncu kendisinden sonra gelene aynı şekilde tekerlemeyi söyler ve topuğunu dövmeye başlar. Yanlış söyler veya unutursa bir önceki oyuncu tekerlemeyi tekrar söyler ve topuğunu tekrar döver. Ancak bir önceki oyuncunun da hatırlayamaması ya da yanlış söylemesi durumunda ondan önceki oyuncu tekrar söyler ve topuğu döver. Oyun son oyuncuya kadar yanlışsız bir şekilde biterse baştaki oyuncu yeni bir tekerlemeyle oyunu yeniden kurar. Oyun bu şekilde devam eder. Oyunda söylenen bazı tekerlemeler şu şekildedir:

“Karşıdan geliyor beş eşek. Beşi bez yüklü boz eşek. Keloğlan eşeklere ne demiş? Deh çıçı ihh çıçı çüş”

“Benim bir değirmenim var indir-meli bindirmeli. Pergele verip döndür-meli. İndiremezsen, bindiremezsen, pergele verip döndüremezsen ver usta-sına indirsin, bindirsin, pergele verip döndürsün”

“Al şu takatukaları takatukacıya götür. Takatukacıda takatukaları takatuka yaptır da getir. Eğer takatukacı takatukaları takatuka yapmazsa, takatukacıdan takatukaları takatuka yaptırmadan getir.”

“Âdem madene inmiş. Âdem madende badem yemiş. Madem Âdem madende badem yemiş, niye bize getirmemiş?”

Tekerlemeler söylenmesi zor ve uzun olanlardan seçilir. Bunun nedeni şaşırma olasılığının fazla olmasıdır.

**Gazoz Kapaklarıyla Oynanan Oyunlar**

**İlik**

**Derleme tarihi:** 10.07.2010

**Kaynak kişi:** Hüseyin Aşıkuzun, ilkokul mezunu, evli, 38 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Düz ve taşın kayabileceği beton, asfalt ya da sert topraktan oluşan alan.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Aile ve arkadaş çevresinden.

**Oyuncak:** Metal kapaklar (gazoz, kola kapakları), Taş (yassı ve kaygan mermer taşı).

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez / İnandık Köyü ve çevre köyler.

**Oyuncuların cinsiyeti:** Erkek



**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Oyun grup halinde oynanmayan bir oyundur. Genellikle iki kişi arasında oynanır. İlik<sup>9</sup> oyunu metal kola kapaklarının yan yana dizilmesi ve taşla vurulması şeklinde oynanan bir oyundur. Her oyuncu belirlenen miktarda kola kapağını ortaya koyar. Bu kapaklar ya da ilikler düz bir şekilde sıralanır. Belirli uzaklıkta tespit edilen yerden kola kapaklarına taş fırlatılır. Dizilen kapaklar için “baş” adı verilen kısım belirlenir. Yani kola kapakları baş kısımdan vurulursa bütün kapakları başı vuran kişi kazanmaktadır. Eğer “baş altı” denilen orta kısım veya başın yanından bir yerden vurulursa vurduğu yerden sona kadarki kısımda yer alan kapaklar kazanılmış olur. Taş fırlatma işlemi sırayla uygulanmaktadır. Birinci oyuncu kazandığı kısımdaki kapakları alırken, kalanlar için ikinci oyuncu taşını fırlatır. Birinci oyuncu baş taraftan vurduğu ve bütün kapakları kazandığı takdirde ortada kapak kalmadığı için ikinci oyuncuya sıra gelmeden bir diğer tura yeni kapaklarla birlikte geçilmiş olur.

#### **Çiviyle Oynanan Oyunlar**

##### **Çivi oyunu**

**Derleme tarihi:** 10.07.2010

**Kaynak kişi:** Ramazan Demir, ilkokul mezunu, evli, 48 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Büyük bir çivi

vinin atıldığı zaman rahatlıkla saplanabileceği yumuşak, (çamurlu) toprak zemin.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Aile ve arkadaş çevresinden.

**Oyuncak:** Büyük boy çivi.

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez ilçe ve köyleri.

**Oyuncuların cinsiyeti:** Erkek

**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Oyunun oynanması için genellikle nemli veya yumuşak (civık olmayan çamurlu ya da hamur kıvamında) toprağa ve oyuncu sayısı kadar büyük boy çiviye ihtiyaç vardır.

Oyuncular, çiviye dik bir şekilde fırlatarak toprağa saplamak suretiyle iki nokta arasını birleştirerek çizgi şeklinde hat çizmeye çalışırlar. Amaç, rakibi çevrelemek ve onu oyundan atmaktır. Rakibin çizgisine saplamak ya da rakibin çizgisine degecek şekilde yakın çizgiler çizmek oyunu kaybetmek demektir. Oyuncular bu durumdan kaçınmak ve rakibini çevrelemek zorundadır. Çizgiler kavisli olmayacak şekilde dik çizilmelidir.

**Kibrit kutusuyla oynanan oyunlar**

##### **Kibrit oyunu**

**Derleme tarihi:** 10.07.2010

**Kaynak kişi:** Gülhan SEL, lise mezunu, evli, 30 yaşında.

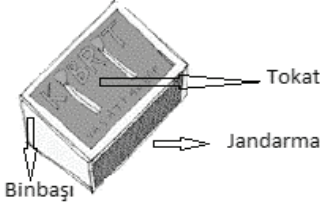
**Oyunun mekânı:** Kapalı veya açık alanlar.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Aile çevresi ve arkadaşlarından

**Oyuncak:** Kibrit kutusu ve kibrit kutusunun yuvarlanabileceği sert bir zemin, kemer veya terlik.

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:**  
Çankırı Merkez / Akören, İnandık  
Köyü ve çevre köyler

**Oyuncuların cinsiyeti:** Erkek  
veya Kız



**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Kibrit oyunu genellikle kış günlerinde ya da akşamları iki kişi ile oynanan bir oyundur. Şekilde de belirtildiği gibi kibrit kutusunun her yüzeyine bir isim verilmiştir. Oyunun amacı kibrit kutusunun yuvarlanması ile gelecek yüzeylere yüklenen anlamlar doğrultusunda mücazat ya da mükâfat vermektir. Kemer ya da terlik gibi bir araçla ele vurma ile bu ceza uygulanırken, mükâfat ise vurma yetkisinin oyuncunun eline geçmesidir. Kibrit yuvarlama işlemi sıra ile yapılır. “Binbaşı” adı verilen yüzey en prestijli yüzey olup bu bölüm geldiğinde kişi kemer ya da terlikle vurma yetkisini elde etmiş olur. “Jandarma” yüzeyi kişiye kibrit kutusunu tekrar yuvarlama hakkı vermektedir. Bu sayede Binbaşı gelme ihtimaline yaklaşmış olacaktır. “Tokat” yüzeyi ise isminden de anlaşılacağı üzere cezayı gerektiren bir yüzeydir. Bu yüzey geldiğinde ceza aracı kimde ise ceza verme yani vurma yetkisi de o kişidedir. Ceza aracını elinde tutan kişiye bu yüzey geldiğinde ceza uygulanmaz. Dolayısıyla oyuncular “Binbaşı” yüzeyini getirerek ceza aracını elde etmeyi

amaçlamaktadır.

### **İple Oynanan Oyunlar**

#### **Çin çan**

**Derleme tarihi:** 10.07.2010

**Kaynak kişi:** Gülseren KARAAĞAÇ, ilköğretim mezunu, evli, 30 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Düz bir zeminde sahip bahçe ya da salon.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Aile çevresi ve arkadaşlarından.

**Oyuncak:** 5-10 metre uzunluğunda kalın ip.

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:**  
Çankırı ilçe ve köylerinin geneli.

**Oyuncuların cinsiyeti:** Kız



**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Oyun büyük çoğunlukla dört kişiyle oynanır. İki kişi ipi ayaklarına geçirmek suretiyle ipin içine girerler. Dışarıda kalan iki kişi ise sıra ile bu iplerden atlamaya başlarlar. Oyunun her turunda zorluk seviyesi artmaktadır. Bu bağlamda birinci seviyede ipler ayak bileklerinde bulunmaktadır. İkinci seviyede ipler yükseltilerek dizlere kadar çıkarılır. Üçüncü seviyede kalça ile diz arasında yükseltile ip son seviye olan dördüncü seviyede kalçalara kadar çıkarılır.

İpin içine giren oyuncu her iki ipi de sırasıyla zıplamak suretiyle ayaklarının arasına alır. Bu hareketi beş defa tekrarlar. Daha sonra ipin içinde ayaklarını dışarı doğru açar, kapatır. Bu hamleden sonra zıplayarak ipin di-

şına çıkar. İpin dışına çıkmak demek bir sonraki seviyeye geçmek demektir. Ayakları açmak dışında ilk iki seviyede oyuncu iplere değemez. Aksi takdirde sıra diğer gruba geçer. Üçüncü ve dördüncü seviyede zıplamak biraz zor olacağından iplere değmek serbesttir. Kurallara uyulduğu sürece oyun bu şekilde devam eder. Aksi halde sıra ipin içindeki diğer gruba geçer.

### **Mendille Oynanan Oyunlar**

#### **Mendil**

**Derleme tarihi:** 10.07.2010

**Kaynak kişi:** Recep ARAÇ, lise mezunu, evli, 29 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Geniş ve kapalı bir alan.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Akraha çevresinden.

**Oyuncak:** Mendil, madeni para, boncuk veya yüzük gibi materyal.

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez ve diğer ilçe ile bağlı bulunan köyler

**Oyuncuların cinsiyeti:** Kız - Erkek

**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Karşılıklı gruplar halinde oynanan bir oyundur. Genellikle mendille oynanır. Ancak mendilin olmadığı durumlarda mendil işlevini görebilen herhangi bir kumaş parçası ya da küçük havlularla da oynanmaktadır. Oyunun esası mendil altına küçük bir cismin saklanması ve rakibin bulmasından ibarettir. İki gruba ayrıldıktan sonra grubun mensuplarından biri ortada bulunan sayıca fazla olan mendillerin altına sırayla elini sokar. Karşı tarafa belli etmeden mendillerden birinin altına elindeki küçük cismi (madeni para, boncuk vs.) saklar. Her iki grup da sırayla cismin

hangi mendilin altında olduğunu tahmin eder. Doğru tahminde bulunan grup kazanır ve cisim saklama hakkını elde eder. Oyun belirlenen süre içerisinde bu şekilde devam eder.

### **Kemerle Oynanan Oyunlar**

#### **Kabak**

**Derleme tarihi:** 09.07.2010

**Kaynak kişi:** Bahattin AŞIKUZUN, yükseköğretim mezunu, bekar, 28 yaşında.

**Oyunun mekânı:** En az 3 kişi ya da daha fazla kişiyi alabilecek genişlikte kapalı alan.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Babasından.

**Oyuncak:** Kemer

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez / İnandık Köyü ve çevre köyler

**Oyuncuların cinsiyeti:** Erkek

**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** oyun en az üç kişi ile oynanan cezaya ve şaşırtmacaya dayalı bir oyundur. Oyuncular birden başlayarak oyuncu sayısına göre numaralandırılır. Bu numaraların sonuna “kabak” ibaresi getirilerek oyuncu numarası kabakla nitelendirilir. Yani iki numaralı oyuncu “iki kabak”, üç numaralı oyuncu “üç kabak” olarak değerlendirilir. Bunun dışında cezayı kemerle ele vurmaya suretiyle verecek kişi “ebe kabak” olarak adlandırılır. Ebe kabak, eline kemeri alır ve “*ektim biçtim bizim tarlada ....<sup>10</sup> Kabak olur*” demek suretiyle bir kabak numarası söyler. 2 numaralı kabağı söylediğini varsayarsak; oyun şu şekilde devam eder:

Ebe kabak:

“Ektim biçtim bizim tarlada iki kabak olur”

İki numaralı kabak (İki kabak):  
“İki kabak olmaz”

Ebe kabak:

“Ya kaç kabak olur?”

Burada o da başka bir numara söyler ve o numaraya sahip kişiyle aynı soru – cevap faslı devam eder.

İki numaralı kabak (İki kabak):  
“Dört kabak olur”

Amaç bu diyalogların oldukça hızlı tekrarlanması ve numarası söylendiği halde kendi numarasını hatırlamayıp cevap veremeyenler, ya da başkasının numarasını kendi numarası sanıp cevap verenlerle birlikte diyalog sıralamasını şaşırana ceza vermektedir. Cezayı ebe kabak verir. Eğer ebe kabak şaşırırsa kendisini şaşırtan kemeri eline alır ve ceza verme yetkisini kazanmış olur. Oyun bu şekilde devam eder.<sup>11</sup>

**Yağlı Kayış<sup>12</sup>**

**Derleme tarihi:** 09.07.2010

**Kaynak kişi:** Ali AKMAN, yüksekokul mezunu, evli, 23 yaşında

**Oyunun mekânı:** Açık ve geniş alan.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Akraba Çevresinden

**Oyuncak:** Kemer

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez / İnandık Köyü

**Oyuncuların cinsiyeti:** Erkek

**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Bu oyun kalabalık oynanan bir oyundur. Kemer, oyunu başlatan ilk oyuncu tarafından saklanır. Bu durumda diğer oyuncular kemeri saklayan oyuncuyu göremeyecekleri bir alanda ya da arkası dönük ve gözleri kapalı bir şekilde bekler.

Oyunun bir başlangıç noktası yani “ebe yeri” vardır. Oyunun başlangıç ve bitiş noktası burasıdır.

Kemeri saklayan oyuncu “başla” diye komut verdikten sonra diğer oyuncular kemeri aramaya başlar. Bu aşamada kemeri yani kayışı saklayan oyuncu kemere yaklaşanlara “sıcak”, kemerden uzaklaşanlara ise “soğuk” demek suretiyle ipucu verir. Kemeri bulan oyuncu başkalarına hissettirmemeye çalışır. Çünkü kemeri bulduğunda diğer oyuncular “ebe yeri” ne varıncaya kadar onları kemerle döver. Ancak kemeri saklayana vurmak yasaktır. Kemeri bulan oyuncu kemer saklama hakkını elde eder. Oyun bu şekilde devam eder.

**Cevizle Oynanan Oyunlar**

**Ceviz oyunu**

**Derleme tarihi:** 09.07.2010

**Kaynak kişi:** Hüseyin KARACA, lise mezunu, evli, 30 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Düz ve açık bir alan.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Babasından.

**Oyuncak:** Ceviz

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Çankırı Merkez / İnandık Köyü, Tüney Köyü (ve çevre köyler)

**Oyuncuların cinsiyeti:** Erkek.

**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Birçok yörede değişik şekillerde ve farklı formatlarda oynanan ceviz oyunu bu yörede biraz klasik misket oyununa benzemektedir. Farklı olan kullanılan nesnenin misket değil, ceviz olmasıdır.

En az iki kişiyle oynanan bu oyunda oyuncular birinci etabın kaç cevizle oynanacağına karar verdikten sonra cevizler düz bir zemine sırayla dizilir.

Oyuncunun kendi seçtiği başka bir cevizle diğer cevizler vurulmaya çalışılır. Cevizler vurulduktan sonra düz çizgiden çıkan cevizler vurulan kişi tarafından kazanılmış olur. Çizgideki cevizler bitene kadar atmaya ve cevizleri çizgiden çıkarmaya devam edilir. Oyun bu şekilde devam eder.

### **Kâğıt & Kalemle Oynanan Oyunlar**

#### **Bom oyunu**

**Derleme tarihi:** 09.07.2010

**Kaynak kişi:** Selma YAVAN, lise mezunu, evli, 48 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Herhangi bir kapalı alan, ev.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Akriba çevresinden.

**Oyuncak:** Kâğıt, kalem.

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Merkez / İnadık – Küçük Hacıbey, Karaşih, Tüney Köyleri

**Oyuncuların cinsiyeti:** Kız – Erkek.

**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Bom oyunu bilinen genel anlamının dışında bu yörede oldukça farklı oynanmaktadır. Oyun genel olarak dört kişiyle oynanır. Oyuncular tarafından belirlenen bir konu üzerine türetilmiş beş kelime küçük kâğıtlara ayrı ayrı yazılır. Örneğin çiçek isimleri veya şehir isimleri olabilir. Her şehir dört ayrı kâğıda yazılır. Yani dört oyuncunun olduğu bir oyunda toplam on altı kâğıtta birer şehir olmak üzere yirmi adet şehir adı kâğıtlara yazılmış olur. Hedef, bir oyuncunun dört aynı şehrin yazılı olduğu kâğıdı elinde bulunduracak duruma gelmesidir. Oyunun başında her oyuncuda aynı şehirlerin bulunduğu dört adet kâğıt vardır. Fakat diğer

oyuncular kimde hangi şehrin olduğunu bilmezler.

Oyun başladığında en baştaki oyuncu hangi kâğıdı verdiğini göstermeden yanındakine ters çevrilmiş vaziyette bir adet kâğıt verir. O kişi de kendi kâğıtlarına bakarak uygun gördüğü ya da kendisinde en az olan kâğıdı yandaki arkadaşına verir. Oyun böyle sürerken dört aynı şehri bir araya getiren ilk oyuncu “bom” demek suretiyle kâğıtları ortaya koyar ve durumu ispat eder. Önemli olan ilk bitirendir. İlk bitiren yani bom yapan puanı alır. Oyun sonunda en çok puanı alan oyuncu kazanmış olur.

### **Tahta Sopayla Oynanan Oyunlar**

#### **Çelik çomak**

**Derleme tarihi:** 09.07.2010

**Kaynak kişi:** Kemal SAĞLAM, lise mezunu, evli, 32 yaşında.

**Oyunun mekânı:** Geniş ve düz bir alana sahip dış mekân.

**Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği:** Babasından.

**Oyuncak:** Uzun sopa, kısa değnek, iki adet taş

**Oyunun oynandığı ilçe / köy:** Merkez / İnadık – Küçük Hacıbey, Karaşih, Tüney Köyleri

**Oyuncuların cinsiyeti:** Erkek



**Oyunun / oyuncağın hazırlanışı ve oynanma şekli:** Oyun en az iki kişiyle oynanır. İki taşın üzerine

yerleştirilen kısa sopa (çomak), uzun sopa (çelik) ile oynanır. Çomak taşın üzerine yerleştirildikten sonra çelik ile çomağın altına girilir, yukarı doğru fırlatıldıktan sonra yere düşmeden havada iken ileri doğru vurulur. Bunun için oyuncunun sadece üç hakkı vardır. Bu hakları doğrultusunda havada çomağa vurabilmelidir. Aksi halde vuruş hakkı rakip oyuncuya geçer. İleri doğru vurulan çomağı havada iken rakip oyuncu kendi çeliği (uzun sopa) ile karşılırsa oyun sırası kendisine geçer ve diğer oyuncu atma şansını kaybeder. Eğer rakip fırlatılan çomağı havada karşılayamazsa çomağın düştüğü yerden oyuncu vuruşuna devam eder. Bu aşamada hedef çomağı kurallar çerçevesinde ilk atış mahalli olan taşın bulunduğu ana merkezden uzaklaştırmaktır. Çomağın ilk atışta düştüğü yerden üç defa daha uzaklaştırma hakkı verilir. Bu uzaklaştırma çomağın sağ veya sol köşesine vurarak havalandırmak suretiyle havada iken vurmak kuralına bağlıdır. Üç defa daha hakkını kullanan oyuncu çomağı mümkün olduğunca uzaklaştırır. Daha sonra çeliği oyunun ilk başlangıç yeri olan taşların bulunduğu yere koyar. Rakip çomağı eline alır ve çeliğe doğru fırlatır. Eğer çeliğe değerse oyun oynama yani çomağı fırlatma hakkını elde eder. Aksi halde çeliğin yakınına atarsa çelik ve çomağın arasındaki mesafe adımlanır ve adım miktarınca puan oyuncunun hanesine yazılır. Oyuncu kurallar dışına çıkmadığı ya da rakip tarafından yukarıda zikredilen şekliyle oyun dışı bırakılmadığı sürece atış hakkını elinde tutar.

### **Sonuç**

Teknolojinin ve farklı oyuncak

türlerinin her geçen gün baş döndürecek şekilde gelişim ve dönüşüm geçirmesi, derlediğimiz oyunlara olan ilginin oldukça azalmasına neden olmaktadır. Çalışmamızda yer alan oyunlarda dikkati çeken en önemli unsurun doğal malzemelerden oyuncaklarla, harekete ve öğrenmeye dayalı oyunlar olmasıdır. Ancak günümüz teknoloji dünyasının getirisi olan oyunların çocukları oturdukları yerden kaldırmamaya odaklanmış oyunlar olduğu bilinen bir gerçektir. Gerek motor beceriler gerekse sağlık açısından oldukça sakıncalı olan bu oyunlar, derlemede yer alan oyunlardan daha fazla tercih edilmektedir. Bu durumun farklı nedenleri olabilir ancak en önemli nedeninin günümüz çocuklarının hatta bazı anne babaların dahi bu oyunları bilmemeleridir. Teknolojinin faydaları yadsınamaz bir gerçektir. Ancak geleneksel oyunların bütünüyle hayatımızdan çıkarılması kültür katliamından öte, çocuklara, gençlere hatta yaşlılara yapılmış en büyük haksızlıktır. Nitekim oyunlar sadece çocukları eğlendiren, boş vakitleri değerlendirilmeye matuf araçlar olmayıp, eğitici ve öğretici yönüyle hemen her yaşta insana hitap eden unsurlardır.

Kültürümüzün çok önemli bir parçası olan oyunları bir makaleye sığdırmak şüphesiz imkânsızdır. Ayrıca oldukça geniş bir coğrafyada farklı kültürel ortamlarda teşekkül etmiş oyunların derlenmesi de oldukça zordur. Ancak yöresel çalışmaların bir araya getirilmesi ile bu alandaki boşluk giderilebilir. Bütün bu çalışmaların birleştirilmesiyle gelecek kuşaklara bu kültür hazinesi aktarılacak olacaktır. Aksi halde gerek çocuklar

gerakse yetişkinler bu oyunlardan bi-  
haber yaşarken zamanla bu hazine de  
unutulmuş olacaktır.

#### NOTLAR

- 1 Konu ile alakalı daha detaylı bilgi için bkz: Richard Courtney, Play, Drama and Thought, London (1968).
- 2 Metin And, "Özgür İnsan ve Boş Zamanları Değerlendirme Kavramı", Özgür İnsan, 71 (1972) adlı eserinde bu konuyu ayrıntılı değerlendirmektedir. Oyun oynama isteğinin gönüllü olduğunu ve boş vakitlerde yapıldığını söylemektedir. Ismarlama ya da zorlama oyununun oyun olmadığını ve oyunun özgür olması gerektiğini savunmaktadır.
- 3 Bloom' un Taksonomisinde 6 seviye yer alır ve her seviye farklı bir düşünce tarzı gerektirir. Öğretmenlerin her türlü bilişsel işlemi ele alabilmesi için sorduğu sorularda bu 6 düzeyin tümünün de yer alması gerekir. Hiyerarşik olarak sıfırlanmış bu 6 düzey aşağıda verilmiştir: 1.Bilgi 2.Kavrama 3.Uygulama 4.Analiz 5. Sentez 6. Değerlendirme
- 4 Bu eşyalar oldukça fazladır. Oyuncak ütü, çamaşır leğeni, makyaj malzemesi, küçük çay ve fincan takımları vs. örnek olarak zikredilebilir.
- 5 Ayrıntılı bilgi için bkz: Oğuz, M. Öcal, Ersoy, Petek. Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları, Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 2007.
- 6 Bu oyunun "simit" adı verilen bir versiyonu da bulunmaktadır. Bu oyunda farklı olan oyuncu tek ayak üstünde "simiiiiit" diye bağırarak nefesinin yettiği kadar diğer oyuncularını kovalar. Nefesi bitince çizgi dışında ise çizgiye varıncaya kadar dayak yer.
- 7 Ebe: Oyunu başlatan kişi. Genellikle oyun o kişi üzerine kurulduğu ve ceza alma durumu söz konusu olduğu için kimse ebe olmak istemez.
- 8 Bu oyun Çankırı ilinin genelinde "yaren" adı verilen eğlence meclislerinde ve sair günlerde oldukça sık oynanan bir oyundur
- 9 Yörede kola kapaklarına "ılık" denilmektedir. Ancak bu kelime günlük hayatta kullanılmayıp sadece bu oyun için kullanılmaktadır.
- 10 Burada herhangi bir kabağın numarasını söyler. Örn: Bir kabak
- 11 Bu oyun, Çankırı ilinin genelinde "yaren" adı verilen geleneksel eğlencelerde oldukça sık oynanmaktadır.
- 12 Bu oyunun bir versiyonu da genel olarak "sı-

cak soğuk" diye bilinen eşya saklama oyunudur.

#### KAYNAKÇA

- And, Metin. *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası, 1974.
- \_\_\_\_\_. Çocuk Oyunlarının Kültürümüzdeki Yeri ve Önemi. Ankara: Ulusal Kültür, 1979.
- \_\_\_\_\_. Özgür İnsan ve Boş Zamanları Değerlendirme Kavramı. Özgür İnsan. Ss. 71, 1972.
- Başal, Handan Asude. "Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları", *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2007, s 20 (2), ss. 243-266, 2007.
- Cengiz, S. A. "Karadeniz Ereğli Örneğinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilim Açısından Değerlendirilmesi", *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, ss. 441-476, 1997
- Gardner, H. *Multiple intelligences: The theory in practice*. New York: Basic Books, 1993
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens. Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Çev: Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yay, 1995.
- Oğuz, M. Öcal, Ersoy, Petek. *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 2007.
- Özdoğan, Berka. *Çocuk ve Oyun*, 5.bs., Ankara: Anı Yay, 2000.
- Özdemir, Nebi. *Türk Çocuk Oyunları I-II*, Ankara: Akçağ Yay, 2006.
- Yavuzer, H. *"Doğal Harika Bir Tedavi: Oyun"*. Evde ve Okulda Mutlu Çocuk Yetiştirme Temelleri. Dördüncü Baskı. İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları, 2003