

## Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunları: Ambel Gog ve Zilley

Tarkan TUZCUOĞULLARI<sup>1</sup> 

Ahmet Emre FAKAZLI<sup>2\*</sup> 

Sevim Handan YILMAZ<sup>3</sup> 

Muhsin HAZAR<sup>3</sup> 

<sup>1</sup> Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, GAZİANTEP

<sup>2</sup> Milli Eğitim Bakanlığı, KASTAMONU

<sup>3</sup> Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, ANKARA

DOI: 10.31680/gaunjss.806726

Derleme / Review Article

Geliş Tarihi / Received: 06.10.2020

Kabul Tarihi / Accepted: 24.11.2020

Yayın Tarihi / Published: 14.12.2020

### Öz

Kültür taşıyıcılarımızdan, toplumsal değerlerimizden biri olan geleneksel oyunların günümüzde de yaşatılması ve sonraki nesillere doğru bir şekilde aktarılmasının oldukça önemli olduğu söylenebilir. Bu çalışmada, Gaziantep yöresine ait olan zilley (cücük) ve amber gog oyunlarının araştırılması ve kayıt altına alınması amaçlanmıştır. Araştırmanın yöntemi, betimsel anlamda bir alan araştırması olarak kurgulanmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bulgular, Gaziantep ilinde yaşayan, zilley ve ambel gog oyununu bilen kaynak kişilerle yüz yüze görüşmeler yapılarak elde edilmiştir. Katılımcılara araştırmaya katılımları ile ilgili bilgilendirmeler yapılmış ve gönüllülükleri esas alınmıştır. Elde edilen bulgular sonucunda, oyunların kuralları, kullanılan malzemeler ve genel özellikleri derlenerek kayıt altına alınmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Ambel Gog, Zilley, Cücük, Gaziantep, Geleneksel Oyunlar, Oyun

## Traditional Children's Games Belonging to Gaziantep Region: Ambel Gog and Zilley

### Abstract

It can be said that it is very important to keep the traditional games, which are one of our cultural values alive today and to transfer them to the next generations correctly. In this research, it was aimed to investigate and record the Zilley and Amber Gog games belonging to Gaziantep region. The current study was designed as descriptive research. A semi-structured interview form developed by the researchers was used as a data collection tool. The findings were obtained by conducting face-to-face interviews with people living in the province of Gaziantep who know how to play zilley and ambel gog. Participants were informed about their participation in the research and their voluntary participation was taken as a basis. As a result of the findings, the rules of the games, the materials used and their general characteristics were compiled and recorded.

**Keywords:** Ambel Gog, Zilley, Cücük, Gaziantep, Traditional Games, Game

\* Sorumlu Yazar: Ahmet Emre FAKAZLI

e-mail: emre\_fakazli37@hotmail.com

## Giriş

Hızla gelişen teknoloji insanođlunun vazgeçilmezi haline gelirken toplumsal değerleri, kültür ve gelenekleri de etkiler hale geldiđi görölmektedir. Öyle ki toplumun sosyokültürel yapısını yansıtan, etnik ve kültürel yapıyı temsil eden çocuk oyunları da bu süreçten nasibini almıştır. Teknolojik gelişmelerin yanında ailelerin korumacı tutumları ve mahalle kültürü kavramının yok oluşu özellikle Z kuşağıyla birlikte geleneksel çocuk oyunlarının unutulmaya yüz tutmasına sebep olmuştur. Bu anlamda kültürel miras niteliđi taşıyan geleneksel çocuk oyunlarının bilimsel araştırmalarla kayıt altına alınması ve gelecek kuşaklara aktarılmasının oldukça önemli olduđu söylenebilir.

Oyun kavramını ilk kez ciddi olarak ele alan kiři Johan Huizinga'dır. Huizinga (2018) "Homo Ludens" kitabına "oyun kültürlerden eski bir kavramdır" cümlesiyle başlar ve oyunu řu şekilde tanımlar; "Tanımlanmış zaman ve mekân dahilinde, kabul etmekte serbest olunan ama kesinlikle bağlayıcı kurallarla kendi içinde bir maksada sahip ve bir heyecan, eğlence ve sıradan hayattan farklı olduđunun farkındalıđı hissini eşlik ettiđi gönüllü bir aktivite ya da meşguliyettir." Yavuzer (2001) ise oyunu, sonucu düşünülmeden, eğlenmek maksadıyla yapılan aktiviteler olarak tanımlamıştır. Oyunun genel özellikleri ise; özgürlük, ciddiyet, gerilim, düzen, paylaşma ve son olarak haz duygusu olarak ifade edilmektedir (Okan, 2011).

Oyun, dışsal etkiler ve baskılar olmadan kendiliğinden meydana gelen içgüdüsel bir aktivitedir. Çocuk fiziksel ve ruhsal gelişiminin en belirgin göstergesi olan bu aktivitelerle, bilinçsiz ve amaçsız bir şekilde hareket eder ve oynar. Bu sayede oyun çocuk için mutluluk kaynađı haline gelir. Ek olarak çocuđun yönelimleri doyurulup, geliştirilerek sosyal ve gerçek hayata adım adım hazırlanması sağlanır (Açak, 2006). Genellikle yetişkinlik çocuk oyunlarını, çocukların güzel vakit geçirmelerine katkı sağlayan eğlenceli ancak belirli bir amacı olmayan aktiviteler olarak görürler. Oysaki oyun, çocuđun hayatında önemli bir işleve sahiptir (Başal, 2007). Oyun gerçek hayatın bir parçasıdır ve çocuk için bir öğrenme sürecidir (Dönmez, 1992). Özetle oyun çocukların sosyal, bedensel ve zihinsel gelişimi için etkili bir eğitim programı olduđu söylenebilir.

Her dönemde her kültürde insanlar farklı nedenlerle çok sayıda oyun icat etmişlerdir. Oyunların oluşumuna sebep olan unsurların başında o toplumun değer yargıları gelmektedir. Geleneksel çocuk oyunları var oldukları dönemin ilgilerini, anlayışlarını ve kültürel yapılarını yansıtır. Bu oyunlar, temelde toplumun sahip

olduğu kültürü şekillendiren özellikleri ortaya çıkarmaktadırlar (Uygun ve Hakkoymaz, 2019). Geleneksel oyunlar çoğunlukla fiziksel aktivitelerin yoğunlukta olduğu, oyuncuların oyunun alanına, süresine, oyuncu sayısına, oyun araçlarına ve kurallarına müdahale ederek, oyunu kendilerine göre düzenledikleri ve kurguladıkları oyunlardır (Hazar, Tekkurşun-Demir ve Dalkıran, 2017). Geleneksel yapı içerisinde oyunlar kendine özgü kurallara, ödüllere ve cezalara sahiptir. Bu kavramlar oyunları rekabetçi bir yapıya büründürerek oyuncuların oyun sırasında performanslarını maksimum seviyede sergilemelerine sebep olurken bu durum seyredenlere ayrı bir zevk vermektedir (Ayan, Alıncak ve Tuzcuoğulları, 2015). Geleneksel çocuk oyunları genel anlamda toplumun kültürel ve geleneksel öğelerini bünyesinde barındıran, oyuncuların sosyal, fiziksel ve zihinsel gelişimlerine katkı sağlayan aktiviteler olarak tanımlanabilir.

Gaziantep kentinin geçmişi milattan binlerce yıl öncesine uzanmaktadır. Çeşitli uygarlıklara ev sahipliği yapan Gaziantep kentinde çeşitli din, dil ve ırklardan insanların bu coğrafya üzerinde etkileşime geçtiği ve kaynaştığı düşünüldüğünde, bu kentin oldukça köklü ve renkli bir kültür yapısına sahip olduğu söylenebilir (Tokuz, 2011). Bu yapı içerisinde çocuk oyunları da çeşitlilik göstermekte ve zengin kültür yapısını temsil etmektedir. Geleneksel çocuk oyunlarının doğru bir şekilde kayıt altına alınması ve gelecek nesillere aktarılması, toplumun kültürel kodlarını sağlığı ve yaşatılması adına oldukça önemlidir.

Bu araştırmanın amacı, katılımcıların görüşleri doğrultusunda Gaziantep yöresine ait olan zilley ve ambel gog oyunlarının; kuralları, kullanılan malzemeler ve genel özelliklerinin kayıt altına alınarak bir derleme yapmaktır.

## **Yöntem**

### **Araştırmanın Modeli**

Bu çalışma nitel araştırma modelinde alan araştırması olarak kurgulanmıştır. Katılımcıların çalıştığı ya da yaşadığı ortamlarda yapılan araştırmalar, alan araştırması olarak ifade edilmektedir (Wolcott, 2008). Alan araştırmaları bireylerin bir konu hakkındaki görüş ve değerlendirmeleri içeren saha araştırmaları olarak ifade edilmektedir (Gurbetoğlu, 2008).

## Araştırma Grubu

Araştırmanın evrenini Gaziantep ilinde yaşayan bireyler oluşturmaktadır. Örneklemini ise, Gaziantep ili barak bölgesinde ikamet eden bireyler oluşturmaktadır.

Araştırmaya 29 kişi gönüllü olarak katılmıştır. Katılımcıların kişisel bilgilerinin gizli tutulması amacıyla kodlama yöntemi kullanılmıştır. Katılımcılara ait bilgiler Tablo 1'de verilmiştir.

**Tablo 1:** Katılımcı bilgileri

Katılımcı No	Yaş	Meslek	Görüşme tarihi	Şehir
K1	70	Öğretmen	12.06.2003	Gaziantep
K2	31	İşçi	16.11.2012	Gaziantep
K3	51	Boyacı	18.12.2017	Gaziantep
K4	60	Ev hanımı	04.01.2018	Gaziantep
K5	60	Ev hanımı	30.12.2017	Gaziantep
K6	78	Emekli	18.09.2011	Gaziantep
K7	74	Ev hanımı	10.11.2014	Gaziantep
K8	69	Emekli	09.04.2011	Gaziantep
K9	67	Elektrikçi	14.11.2012	Gaziantep
K10	59	Emekli	14.11.2013	Gaziantep
K11	40	Öğretmen	11.06.2003	Gaziantep
K12	72	Çiftçi	07.11.2012	Gaziantep
K13	33	İşçi	14.03.2010	Gaziantep
K14	75	Şoför	18.12.2017	Gaziantep
K15	72	Ev hanımı	20.12.2017	Gaziantep
K16	46	Ev hanımı	25.12.2017	Gaziantep
K17	53	Ev hanımı	06.02.2014	Gaziantep
K18	64	Emekli	06.08.2018	Gaziantep
K19	51	Ev hanımı	04.07.2013	Gaziantep
K20	60	Ev hanımı	10.07.2013	Gaziantep
K21	71	Emekli	03.05.2017	Gaziantep
K22	42	Polis	01.02.2018	Gaziantep
K23	85	Çiftçi	10.02.2014	Gaziantep
K24	73	Ev hanımı	02.09.2009	Gaziantep
K25	63	Okul Müdürü	01.02.2003	Gaziantep
K26	40	Çiftçi	06.02.2014	Gaziantep
K27	80	Emekli	06.08.2017	Gaziantep
K28	52	Emekli	04.07.2003	Gaziantep
K29	49	Sigortacı	07.09.2014	Gaziantep

## Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda katılımcılara kişisel bilgiler, oyunların kural ve oynanışlarına yönelik açık uçlu sorular sorulmuştur.

## **Verilerin Toplanması**

Verilerin toplanmasında yüz yüze görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme, araştırma kapsamında cevabı aranan sorular çerçevesinde katılımcılardan verilerin toplanması olarak ifade edilir. Görüşme tekniği, araştırma konusu hakkında derinlemesine bilgiler elde etmeye olanak sağlar (Büyüköztürk ve ark, 2019). Araştırma kapsamında, Gaziantep ilinde barak bölgesinde çeşitli mahallelerde ikamet eden farklı yaş ve meslek grubundan kişilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

## **Verilerin Analizi**

Verilerin analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizinde amaç, araştırma sonucunda elde edilen verilerden açıklanabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır (Büyüköztürk ve ark, 2019).

## **Bulgular**

### **Zilley (Cücük) Oyunu**

Zilley Gaziantep yöresine ait geleneksel bir çocuk oyunudur. Zilley oyunu, oyun içerisindeki bir taşın adından dolayı cücük oyunu olarak ta bilinmektedir.

### **Katılımcı Sayısı ve Süre**

Oyun biri ebe olmak üzere en az iki kişiyle oynanır. Oyuncu sayısı ve süre sınırlama yoktur ancak genellikle 5-6 kişiyle oynanır.

### **Zilley Oyunu Nerede Oynanır**

Oyun toprak üzerinde ya da sokak aralarında tercihen düz bir zeminde oynanır.

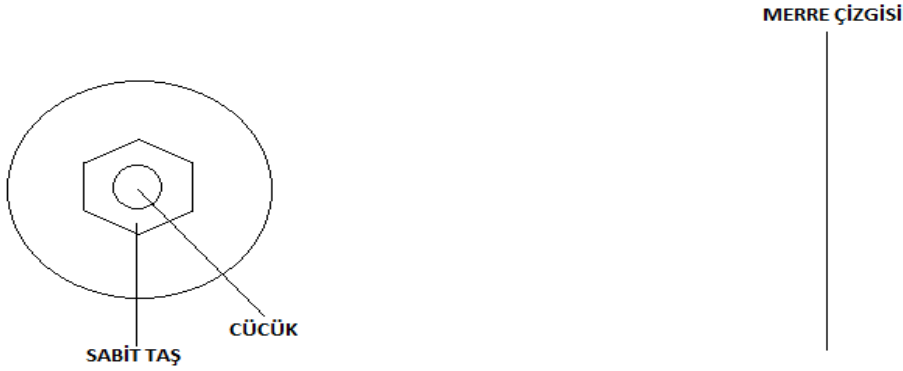
### **Zilley Oyununda Kullanılan Malzemeler**

Oyun alanının çiziminde kireç taşı, tebeşir ya da bir sopa kullanılır (K1). Oyunda araç olarak üç farklı türde taş kullanılır.

### **Zilley Oyunu Nasıl Oynanır**

Oyun alanına bir adet daire çizilir ve bu dairenin yaklaşık 5-6m uzağına düz bir çizgi çekilir. Bu düz çizgiye 'merre' adı verilir. Oyun alanı yeterince geniş olmalıdır (K2). Oyunda araç olarak üç farklı türde taş kullanılır. Oyunda çizilen dairenin

içerisine taş veya kaya parçası sabitlenir. Bu taşın yatay ve sağlam olmasına dikkat edilir (K3). Bu taş parçasının üzerine 6-7cm çapında yuvarlak bir taş yerleştirilir. Bu taş 'cücük' adı verilir. Cücük taşının darbe aldığı anda bulunduğu sabit taş üzerinden uzaklaşabilecek özelliğe sahip olmasına dikkat edilir (K4). Ebe hariç diğer oyunculara (atıcılar) 15-20cm çapında 3-4cm kalınlığında yassı bir taş bulunur (K5). Bu taş 'zilley' adı verilir (K6). Oyun genellikle bu üç taş kullanılarak oynanır ancak daire içerisinde zemine sabitlenen taş yerine bir tümsek oluşturularak oynandığı da bilinmektedir (K7).



### Şekil 1. Oyun Alanı

Oyun alanının çiziminin ardından ebe seçimi yapılır. Ebe, oyuncuların oyun alanına çizilen daire içerisinden merre'ye attıkları taşın merre'ye yakınlığıyla belirlenir. Taşı merre çizgisine en yakın olan oyuncu ilk atıcı olurken en uzak olan oyuncu ebe olur. Diğer oyunculara taşlarının merre çizgisine yakınlığına göre ilk atıcının arkasına sıralanırlar (K2). Sıraları belli olan atıcılar merre çizgisinin arkasına tek sıra halinde sıralanırlar ebe daire çizgisinin yanında bekler. Ebe daire çizgisinin içerisindeki cücük taşından sorumludur. Atıcıların amacı merre çizgisinin arkasından ellerinde bulundurdukları zilley taşı ile daire içerisinde bulunan cücük taşıyı vurmaktır ve mümkün olduğunca merkezden uzaklaştırmaktır (K8). Oyun ilk atıcının zilley taşıyı cücük taşıya atışıyla başlar. Atıcılar cücük taşıyı vurana kadar sırayla atış yaparlar. Atışı başarısız olan atıcıların zilley taşları oyun alanı içerisinde attıkları yerde kalır (K9). Cücük taşı vurulduğunda daire içerisinden uzağa ya da yakına yuvarlanır. Ebe hızlı bir şekilde cücük taşıyı alıp daire içerisine koymaya çalışır (K10). Ebe cücük taşıyı daire çizgisi içerisine koyana kadar geçen sürede atıcılar zilley taşlarını alıp merre çizgisinin arkasına geçmeye çalışırlar.

Ebe cüçük taşıyı daire içerisine koymadan atıcılara dokunamaz. Ebe cüçük taşıyı yerine koyduktan sonra atıcıyı merre çizgisini geçmeden yakalarsa ya da dokunursa ebe o oyuncu olur. Atıcı merre çizgisini geçtikten sonra ebelenemez ve tekrar atış yapabilir (K5). Atıcı yakalanacağını anladığında kendi zilley taşının üzerine basıp kendini koruma altına alabilir. Zilley taşı atıcının ayağı altında olduğu sürece ebe o atıcıya dokunamaz. Atıcı, başka bir atıcı cüçük taşıyı vurduğunda ya da ebenin dikkatini dağıtarak zilley taşıyı ayağının altından alıp merre çizgisinin arkasına koşabilir. Ebe bu atıcıyı zilley taşıyı eline aldıktan sonra merre çizgisini geçmeden yakalarsa ebe o atıcı olur (K11). Hiçbir atıcı cüçük taşıyı vuramazsa, atıcılar ebenin dikkatini dağıtarak kendi zilley taşlarını alıp merre çizgisinin arkasına geçmeye çalışırlar. Bu sırada bir atıcı ebeye yakalanırsa o atıcı ebe olur (K12). Oyunda herhangi bir ceza ya da ödül olmamakla birlikte süre sınırlaması da yoktur (K13).

Oyun iki grup halinde de oynanmaktadır. Tek gruplu oyuna göre oyun alanı, çizgiler ve kullanılan taşlar aynıdır ancak ceza, ödül ve oyun kuralları farklılık göstermektedir. İki gruplu zilley oyununda gruplar en az iki kişiden oluşur. Gruplar oluşturulduktan sonra ilk atışı yapacak grubun seçimi yapılır. Seçim için bir taşın bir yüzeyi ıslatılırken diğer tarafı kuru kalır. Taş havaya atılır ve yere düştüğünde hangi tarafı üstte kalmışsa o tarafı seçen grup ilk atışı yapar (K14). Atış yapacak grubun seçiminin ardından atış yapacak grubun oyuncuları merre çizgisinin arkasına tek sıra halinde sıralanır. Diğer gruptan bir oyuncu ebe olur ve daire çizgisinin yanında beklerken diğerleri oyun alanının dışında bekler. Atıcı olan oyuncular sırayla olmak üzere toplamda 25 defa merre çizgisinin arkasından zilley taşıyla cüçük taşıya atış yaparlar (K15). Atıcı olan grup 5 kez üst üste cüçük taşıyı vurursa 5 puan alır. Diğer durumlarda atıcı grup puan alamaz. İlk turda atıcı grubun tüm atışları başarılı olmuşsa 25 puana ulaşır ve oyunu o grup kazanır. Tüm atışları başarılı değilse gruplar yer değiştirir. Gruplar 25 puana ulaşana kadar yer değiştirerek oyuna devam ederler. Atıcı gruptan bir oyuncu cüçük taşıyı vurduğunda cüçük taşı daire çizgisinin dışına doğru yuvarlanır. Cüçük taşının durduğu yerden daire çizgisine kadar ebe, atıcıyı sırtında taşıyarak götürür. Bu durum ebeye ceza, atıcıya ise ödül olarak değerlendirilir (K16).

### **Ambel Gog**

Ambel gog, aslında kurak zamanlarda yağmur yağması için yapılan, bir yağmur duası ritüelidir, fakat zamanla başkalaşarak çamur ile oynanan bir oyun halini

almıştır (K17). Oyunda kadın erkek, yaşlı genç ayrımı yoktur. Oyun; yağmur yağdırma amacına ulaştırmıyor olsa bile, oyunun temelinde ki bütünleştirici amaca ulaşmakta, genç yaşlı, zengin fakir, kadın erkek herkesi bir araya getirerek eğlenceli dakikalar geçirmelerine sebep olmaktadır (K18).

## **Yağmur Duası Ritüeli; Ambel Gog Nasıl Yapılır**

### **Katılımcı Sayısı ve Süre**

Yağmur duası niteliğindeki ambel gog günün her vaktinde yapılabilir. Fakat havanın karanlık olması ritüeli daha da zevkli hale getirdiğinden, genellikle oyuncular akşam yemeği sonrasında tercih etmektedir. Ritüel en az üç kişi ile yapılmakla birlikte kişi sayısı ve süre sınırlaması yoktur, köydeki bütün evlerin kapısı çalınana dek devam eder (K18).

### **Ambel Gog Ritüelinde Kullanılan Malzemeler**

Ritüel için katılımcıların her birinin ses çıkarmak amacı ile kullanabileceği 2 adet tahta kaşık 1 adet tahta sopa ve 1 adet boş teneke gerekmektedir (K19).

### **Ambel Gog Ritüeli Yapılışı**

Ritüel katılımcıların toplanmasıyla başlar, katılımcılar ellerindeki kaşıkları birbirine ve tenekelere vurarak sesler çıkarıp aynı zamanda maniler söyleyerek bütün evleri gezmesiyle devam eder (K20). Burada amaç gezdikleri evlerden yöreye has bulgur, salça ve yağ ile yapılan bir tür köfte için malzeme toplamak en son kapısını çaldıkları evin önünde bu köfteyi pişirerek katılımcılarla birlikte yemektir (K21). Kapısı çalınan evlerden köftelik malzeme verilmezse, katılımcılar o evin çörtenini kırmaya çalışır. Evlerin giriş duvarlarında bulunan geyik boynuzuna çörten adı verilmektedir. Ev sahipleri ise su dökerek onları uzaklaştırır aynı zamanda ritüeli eğlenceli hale getirir. Su dökülmesinde ki amaç; hem katılımcıları uzaklaştırmak hem de yağmur yağışını canlandırmaktır. Tüm evlerden malzeme toplandıktan sonra, ateş yakılarak köfteler yapılır, sohbetler edilerek hep birlikte yenir (K19). Ardından “elma ağaç çoğala herkes evine dağıla” komutunun gelmesiyle ritüel sona erer (K22). Katılımcılar evlerin kapılarını çalarken aşağıda ki manilerden söylemektedir;

“Ambel gog vermeyenin çörteni yok” (K23).

“Yumurtası çok çok arpa senden, buğday benden dik dik dik” (K18).



“Ambel gog gog gog, çekirdeği çok çok çok, sizin teke bizim teke, boynuzu yere dike, verenin bir oğlu ola, vermeyenin bir kızı ola, onu da elinden ala” (K24).

## **Ambel Gog Oyunu Nasıl Oynanır**

### **Oyuncu Sayısı ve Süre**

Oyun eşit sayıdan oluşan iki grupla oynanmaktadır. Gruplar en az üçer kişiden oluşmalıdır, bu sayı istenildiği kadar artırılabilir. Fakat oyunu oynayanlar en az 10 kişi ile oynanmasını tavsiye etmektedir. Süre sınırlaması yoktur (K18).

### **Ambel Gog Oyunu Nerede Oynanır**

Oyun için alan çizgileri kesin olmamakla birlikte, oyunun doğru ve eğlenceli bir şekilde oynanması için geniş bir alan ve düz bir zemin gereklidir.

### **Ambel Gog Oyununda Kullanılan Malzemeler**

Oyun için toprak ve su gereklidir. Toprak ve suyu karıştırarak önce çamur yapılır ardından bu çamurdan toprak elde edilir. Toprakların içi oyularak tabak şekli verilir, her oyuncunun kendine ait tabağının olması gerekmektedir. Bu tabaklar ambel gog olarak adlandırılır (K25).

### **Ambel Gog Oyun Kuralları ve Oynama Şekli**

Önce yere bir daire çizilir bu dairenin içi oyularak genişçe bir çukur elde edilir, ardından kura çekilerek oyuna ilk başlayacak grup belirlenir. Oyuncular daireye eşit uzaklıktaki çizgi ile işaretlenmiş başlangıç noktalarına geçer (K26). Oyuncular sırasıyla ellerindeki ambel gogları bu çukurun içine atmaya başlar. Buradaki amaç ambel gogu patlatmaktır, eğer oyuncu bunu başaramazsa (K25) sıra rakip tarafa geçer (K27). Attığı ambel gogları en çok patlayan takım oyunu kazanır (K25). Kaybeden takıma çamur atma (K27), bakkaldan bir şey aldırma (K27), hayvan taklitleri yapma (K28) gibi cezalar verilir. Oyunun nadir olarak bilinse de farklı bir oynama şekli daha vardır. Bu şekilde ise, toprak zemine bir daire çizilir, bu sefer içi oyulmaz. Bu oyunda da amaç, sıra ile ambel gogları bu dairenin içine atarak, en büyük oyuğu açmaya çalışmaktır (K29). En büyük oyuğu açan grup oyunu kazanırken, kaybeden gruba ise yine eğlenceli cezalar verilir. Oyun bu şekilde süre sınırlaması olmadan, parçalanmış ambel goglar yeniden yapılarak devam eder.

## **Sonuç ve Öneriler**

Araştırma sonucunda zilley ve ambel gog oyununun alanı, kuralları, kullanılan malzemeler ve detayları derlenerek kayıt altına alınmıştır. Zilley oyunu tek gruplu ve iki gruplu oyunda kurallar farklılık gösterse de oyunun oynanışı büyük ölçüde aynıdır. Zilley oyununun genel anlamda yeteneğe dayalı, dikkat gerektiren zevkli bir geleneksel çocuk oyun olduğu görülmektedir. Ambel gog oyunu ise yer yer, ammel gok, emmel gok, ambel guk gibi farklı şekillerde adlandırıldığı görülmektedir. Ambel gog, aslında kurak zamanlarda yağmur yağması için yapılan, bir yağmur duası ritüelidir, fakat zamanla başkalaşarak çamur ile oynanan bir oyun halini almıştır. Hem ritüel olarak yapılabilmekte aynı zamanda oyun olarak da oynanabilmektedir. Farklı yörelerde ambel gog oyununa benzer olarak yağmur yağdırma ritüeline dayanan ve oynanan oyunlar vardır. Godu godu, kepçe kadın, dodu çan, adak aşu ve çömçe gelin bu oyunlardan bazılarıdır (And, 2012).

Geleneksel çocuk oyunlarının belirli ortak özellikleri vardır. Bu oyunlarda grup oyunları yoğunluktadır, oyunlar açık alanlarda oynanır, oyunların çoğu hareket içeren özelliklere sahiptir ve oyuncuların çoğu birbirini yakından tanır (Uygun ve Hakkoymaz, 2019). Geleneksel çocuk oyunlarının diğer eğitsel oyunlar gibi bireyin motorik, psikolojik ve sosyal davranışlarını geliştirdiği bilinmektedir (Ayan, Alıncak ve Tuzcuoğulları, 2015). “Oynamayan tay at olmaz” oyununun bireyin fiziksel ve ruhsal gelişimine olan katkıları net olarak ifade edilmiştir. Nasıl ki tayın iyi bir at olması için oynaması gerekiyor ise, çocuğun da iyi özelliklere sahip olması için oyun oynaması gerekmektedir (Gökşen, 2014). Huizinga oyunun bunların dışında kültürün temeli olduğunu vurgulamıştır (Özdemir, 2006). Nitekim milleti millet yapan unsurların “ortak geçmiş”, “ülkü birliği” olduğu göz önünde bulundurulduğunda, oyunun da o milletin fertlerini bir araya getirmesi bakımından bu amaca hizmet ettiğini söyleyebiliriz (Gökşen, 2014).

Zilley ve ambel gog oyunu özelinde oyuna katılan birey sürat, kuvvet, dayanaklılık gibi temel hareket becerilerini geliştirir ve bu sayede psikomotor gelişimine katkı sağlar. Oyun ortamında birey; kurallara uyar, düşünür, takım olgusunu kavrar, çevresiyle iletişim kurar ve çeşitli stratejiler geliştirir. Tüm bu bilgiler ışığında oyunun bireyin psikomotor gelişiminin yanında bilişsel ve sosyal gelişimine de katkı sağladığı söylenebilmektedir. Ayrıca, oyunlar kültür taşıyıcısı olma noktasında da oldukça önemlidir. Toplumlar, örf ve adetlerini, değerlerini sonraki kuşaklara aktarırken sıklıkla oyunlardan faydalanır ve bu oyunlarda toplumun

benimsemiş olduğu değerlere rastlamak mümkündür (Arslan, 2017). Bu sebeple geleneksel oyunlarımızın kayıt altına alınması ve nesilden nesile aktarılması, kültürün devamlılığın sağlanması açısından oldukça önemlidir.

Gaziantep yöresine ait diğer çocuk oyunlarının yanında genel anlamda ülkemizde var olan kültürümüzü yansıtan çocuk oyunlarının doğru bir şekilde kayıt altına alınması gelecek araştırmalara önerilmektedir. Festival ya da organizasyonlar vasıtasıyla geleneksel çocuk oyunlarının tanıtılması ve yaygınlaştırılması kurul ve kuruluşlara önerilmektedir.

### **Kaynaklar**

- Açak, M. (2006). *Beden eğitimi öğretmeninin el kitabı*. İstanbul: Morpa Yayınları.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü*. (3. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Arslan, A. (2017). Geçmişten günümüze uzanan süreçte oyun ve oyuncaklardaki farklılaşmanın incelenmesi (Sivas İli Örnekleme). *International e-Journal of Educational Studies*, 69-87.
- Ayan, S., Alıncak, F. ve Tuzcuoğlu, Ö.T. (2015). Gaziantep'te oynanan bazı yöresel oyunların hentbol branşının teknik çalışmasına yönelik eğitsel oyunlar olarak değerlendirilmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. (4), 252-257.
- Başal, H.A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. (2), 20, 243-266.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2019). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. (27. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Dönmez, N.B. (1992). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. İzmir: Bayrak Matbaası.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve gaziantep çocuk oyunları. *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 229-259.
- Gurbetoğlu, A. 2008. "Bilimsel araştırma yöntemleri", <http://agurbetoglu.com/files/2-%20ARA%C5%9ETIRMA%20%20T%C3%9CRLER%C4%B0.pdf> Erişim tarihi: 05.11.2020
- Hazar, Z., Tekkurşun-Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*, 15, (4), 179-190.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens*. (Mutlu, İ., Çev.). Ankara: Dorlion Yayınları.

- Okan, İ. (2011). *Eđitsel Oyunlarla Futbol*. Ankara: Spor Yayınevi ve Kitabevi.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçađ Yayınları.
- Tokuz, G. (2011). Gaziantep çocuk oyunları üzerine halk bilimsel bir inceleme. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. *Gaziantep. Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*.
- Uygun, N. ve Hakkoymaz, S. (2019). *Hakeke Gaziantep geleneksel çocuk oyunları aracılıđıyla Türkçe ve matematik öğretilimi*. İstanbul: Genel Satış Pazarlama ve Yayınevi.
- Yavuzer, H. (2001). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Wolcott, H.F., 2008. *Ethnography: A way of seeing* (2nd ed). Walnut Creek, CA:AltaMira.