

**Geliş Tarihi: 01.5.2021 Kabul Tarihi: 29.11.2021 Entry Date: 01.5.2021 Accepted: 29.11.2021 Bu makaleyi alıntalamak için/ To cite: KARACA, Yaren (2021). “Çelikhan İlçesi Aksu Köyü Örneğiyle Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yapı ve İcrası”, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, S.7, s. 215-235.**

## ÇELİKHAN İLÇESİ AKSU KÖYÜ ÖRNEĞİYLE GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ YAPI VE İCRASI

**The Structure and Fulfillment of Traditional Children's Games with the Example of Çelikhan County Aksu Village**

**Yaren KARACA\***

### Öz

Oyun, çocuklar için vazgeçilmez bir aktivite olarak kabul edilir. Çocukların hayatının hemen hemen her anında yer alan oyunlar, eğitim ve eğlence yönüyle birçok işleve sahiptir. Oyun, çocuğun fiziksel gelişimine katkı sağladığı gibi zihinsel gelişimine de katkıda bulunmaktadır. Oyunların bu işlevlerinin yanı sıra çocuğun kültürel gelişiminde de aktif rol oynadığı görülür. Yaşam biçimlerinde meydana gelen değişim ve gelişimler, çocuk oyun alanlarını ve oyun türlerini sınırlandırmaktadır. Teknolojik, ekonomik ve toplumsal yapıda meydana gelen gelişmeler; geleneksel çocuk oyunlarının gün geçtikçe unutulmasına sebep olmaktadır. Bu çalışmada; Adıyaman ili Çelikhan ilçesi Aksu köyünde derlenen geleneksel çocuk oyunları hakkında oyunlarla ilgili görseller kullanılarak bilgiler verilmiştir.

Çocuk oyunları halk bilimi disiplinde önem verilen konularından biridir. Her toplumun kendine ait, uzun yıllar içerisinde benimseyip nesilden nesile aktararak oynadığı geleneksel oyunları mevcuttur. Bu çalışmanın amacı; Aksu köyüne ait geleneksel çocuk oyunlarını tespit edip tanımlamak, bu sayede oyunların unutulmadan gelecek nesillere bir kültür mirası olarak aktarımını sağlamaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Aksu Köyü, Çocuk, Geleneksel Çocuk Oyunları, İşlev.

### Abstract

Games are considered as indispensable activities for children. These games, which take place at almost every moment of children's lives, have many functions in terms of education and entertainment. Game contributes to the mental development of the child as well as to physical development. In addition to these functions, it is seen that games play an active role in the cultural development of children. Changes and developments in lifestyles limit children's playgrounds and types of games. Developments in technological, economic, and social structures cause traditional children's games to be forgotten day by day. In this study, it has been given information about traditional children's games compiled in Aksu village of the Çelikhan district of Adıyaman province by using visuals related to the games.

Children's games are the one of the most important topics in the discipline of folklore. Every society has its own traditional games that are played, passed down by adopting for long ages. The aim of this study is to identify and

\* Yüksek Lisans Öğrencisi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, ORCID:0000-0001-9020-1137, yrnkr1998@gmail.com

define the traditional children's games which are belong to Aksu village, thus ensuring to hand the games down to the next generations as a cultural heritage without being forgotten.

**Keywords:** Aksu Village, Child, Traditional Children's Games, Function.

## Giriş

Türkiye’de günümüze kadar çocuk oyunları hakkında pek çok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalar sayesinde geleneksel çocuk oyunları teknolojik gelişmeler ve kültürel değişimler karşısında yok olmaya yüz tutmadan derlenip toplanmaktadır. Oyunlar, bünyesinde barındırdığı işlevlerle bir toplumu tanımada âdeta bir ayna görevi görmektedir. Çocuklar için vazgeçilmez olan oyunlar, genç ve yetişkinler içinde aynı anlamları ifade edebilmektedir.

Türkçede oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle belirtilir. Bunun yanısıra başka anlamları da vardır: Oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kâğıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek gibi (And, 2003: 36).

Oyun: “İyi vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü. Bedence veya kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma. Hile, düzen, desise, entrika.” (TDK Türkçe Sözlük 1998: 1711) anlamları taşımaktadır.

“Oyunlar oynandığı coğrafyanın; tarihini, toplumsal hayatını, sözlü edebiyatını, gelenek ve göreneklerini, inançlarını, hayata bakış açısını, kimliğini ve birçok başka unsuru birleştirerek kültürel bir zenginliği açıkça ortaya koymaktadır” (Karkınlı, 2017: 485). Aslında bu yönüyle oyun biçiminde ortaya çıkan toplumsal hayat, toplulukların hayatı anlamlandırma biçimini ortaya koyar (Huizinga, 2006: 70). Geleneksel oyunlar ve toplumsal hayat arasındaki bu yakın ilişki göz önüne alındığında geleneksel oyunların çocuklar tarafından benimsenmesi daha da fazla önem kazanır (Sallabaş, 2020: 102).

Türk çocuk oyunları üzerine önemli çalışmaları olan Özdemir, çocuk oyunlarını iletişimin özel bir tarzı ve sürekli olarak değişerek gelişen yaratmaları olarak değerlendirmektedir. Özdemir, geleneğin taşıyıcısı olan çocuk oyunları ile ilgili olarak ayrıca; “Belirli bir geleneğin yaratması ve taşıyıcısı olan çocuk oyunu, aynı zamanda iletişimin kültürel biçimlerinden biridir. Bu kültürel iletişim ortamında, sözlü ve sözsüz iletişim söz konusudur. Bu nedenle çocuk oyunları, donmuş ve belirli bir dönemin kalıntısı olan ürünler değil, canlı, zamana ve mekâna göre sürekli değişen ve gelişen yaratmalardır. Bu iletişim ortamında kültürel birikim tanınır, denenir ve benimsenir.” (Özdemir, 2006: 453) şeklindeki yorumuyla, oyunların kültürel birikimin tanınıp aktarılmasında ki önemine vurgu yapar (Aksoy, 2014: 268).

İnsanların her an yaşamlarında meydana gelen, yenileşme ve değişim arzusu ilgi ve ihtiyaçlarında da farklılıklar meydana getirir. Buna bağlı olarak; geleneksel çocuk oyunları da değişen yaşam şartları, gelişen teknoloji ile ortaya çıkan yeni oyunlarla beraber önemini

yitirmektedir. Yapılan bu çalışmada; Aksu köyünde geleneksel çocuk oyunlarının varlığını hâlâ koruduğu ve çocuklar tarafından oynanmaya devam ettiği tespit edilmiştir.

## **Yöntem**

Bu çalışma ile Aksu köyünde, geçmiş yıllarda, çocuklar tarafından oynanan geleneksel çocuk oyunlarının günümüz çocuklarınca sürdürülüp sürdürülmediği tespit edilerek oyunlar tanıtılmaya çalışılmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. “Nitel araştırmalarda gözlem, görüşme, odak, grup görüşmesi ve doküman inceleme gibi veri toplama yöntemleri kullanılabilir” (Çokluk vd., 2011: 96). Araştırma bir saha çalışması olup, derleme yöntemiyle veriler toplanmıştır. Bu doğrultuda yetişkin, genç ve çocuklarla gerçekleştirilen görüşmede/mülakatta, yönlendirilmiş görüşme kullanılarak konu dışına çıkılmadan bilgiler kayıt altına alınmıştır. Daha sonra bu bilgiler, üzerinde herhangi bir değişikliğe gidilmeden kaynak kişiden aktarıldığı gibi verilmeye çalışılmıştır.

Çalışmayla 15 geleneksel çocuk oyunu tespit edilmiştir. Adı geçen oyunların tamamı Adıyaman’ın Çelikhane ilçesinin Aksu köyünden derlenmiştir. Oyunlar görsel ve tablolarla açıklanmıştır. Oyunların hemen ardından Aksu köyünde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının, diğer bölgelerde oynanan oyunlardan benzerlik ve farklılıklarına değinilecektir.

### **1. Aksu Köyü Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yapısal Özellikleri**

Burada genel olarak bilgi verilen 15 oyun yapısal olarak incelendiğinde, oyunların yapısını oluşturan sekiz öge tespit edilmiştir. Bu ögeler:

1. Oyunun adı,
2. Oyuncu ya da oyuncular,
3. İcra ve kurallar,
4. Oyuncaklar ya da oyun araç ve gereçleri,
5. Oyun mekânı (belirli),
6. Oyun zamanı (belirli),
7. Sözlü ürünler,
8. Ödül ve cezalardır.<sup>1</sup>

Geleneksel çocuk oyunlarının yapısını oluşturan ögeler, oyunlarda yer alma şartına göre “aslî” ve “değişken” olmak üzere iki ana gruba ayrılmaktadır. Aslî ögeler; oyunun adı, oyuncu ya da oyuncular ile icra ve kurallardır. Yukarıdaki listede ilk üç sırada yer alan bu ögeler dışında kalan beş öge ise; oyuncak ya da oyun araç ve gereçleri, belirli bir mekân, belirli bir zaman,

---

<sup>1</sup> Bu ögeler Pınar Fedakâr ve Selnur Şalman Korkutan’ın yazmış olduğu “Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yapısal Analizi” (2016) adlı makalesi örnek alınarak oluşturulmuştur.

sözlü ürünler ile ödül ve cezadır. Bu ögeler ise, geleneksel oyunların değişken ögeleridir (Fedakâr ve Şalman Korkutan, 2016: 369).

Aksu köyü geleneksel çocuk oyunları, oyunların “oyunmuş biçimine”, “kullanılan malzeme ve oyun araçlarına”, “oyunda kullanılan tekerleme isimlerine” ve “sembolik olarak benzetilen şekil, cisim, hayvan, bitkilere” göre adlandırılmıştır (Fedakâr ve Şalman Korkutan, 2016: 369). Örneğin; eski minder, bezirgân başı, tarzan 1,2,3 gibi oyunlar oyunda kullanılan tekerleme isimlerine göre adlandırılmıştır. Penç kavır (beş taş), cık (üçtaş), yedi kule oyunlarında ise oyunda kullanılan malzeme sayılarına göre adını almıştır. Köşe kapmaca, pinokyo, elim sende, hac oyunu, hekıl (tek ayak), bom ve isim-şehir-hayvan-bitki-eşya oyunlarının adlandırılması oyunun oynanış biçimiyle ilgilidir. Kurt baba oyunu sembolik olarak oyuncunun kurt babaya benzetilmesinden almıştır adını. Son olarak mastil (mazi oyunu) adını oyunda kullanılan malzemeden almaktadır.

Oyunun adı gibi, oyuncu ya da oyuncularda aslı ögelerden biridir. Oyun olmadan oyuncunun olması bir anlam ifade etmeyeceği gibi oyuncu olmadan da oyunun bir anlamı yoktur. Aksu köyü çocuk oyunlarında oyuncular oyunlara göre değişkenlik göstermektedir. Bu oyunlardan; penç kavır, cık için iki oyuncu bom ve isim-şehir-hayvan-bitki-eşya oyunları için en fazla dört veya altı kişi yeterlidir. Geri kalan oyunlar için oyuncu sayısı ne kadar çoksa oyun o kadar eğlenceli hâle gelmektedir. Bu nedenle oyuncu sınırlandırması bulunmamaktadır.

Geleneksel çocuk oyunlarının yapısını oluşturan son aslı unsur ise icra ve kurallardır. Oyunun, oynanış biçimini yani icrasını kurallar belirler. Oyun kurallar, oyuncak ya da oyun araç gerecine, oyunun amacının yarışma olup olmamasına ya da oyunun oynandığı mekâna göre değişiklik gösterebilir ancak kurallarla belirlenmemiş geleneksel oyunlar yoktur. Oyunun adı dahi ne ile ve nasıl oynanacağına işaret eden bir temel kuraldır (Fedakâr ve Şalman Korkutan, 2016: 370). Aksu köyü geleneksel çocuk oyunlarından “Eski minder” ya da “Bezirgânbaşı” gibi oyunlar oyunda söylenen tekerleme kuralına göre oynanır. “Mastil” oyunu mastil oyuncu dışı başka bir malzemeyle oynanamaz. “Penç kavır”, “Cık” ve “Yedi kule” oyunlarındaki malzeme sayısı değiştirilemez özelliklere sahiptir.

Oyuncaklar ve oyun araç gereçleri oyunla bütünleşmiş olmakla birlikte oyunların olmazsa olmazları değildir. Bu doğrultuda oyuncak ve araç gereçlere ihtiyaç duyulmadan oynanan oyunlar da vardır. Aksu köyü geleneksel çocuk oyunlarında kullanılan oyuncaklar; taş, ip, mazi, kâğıt, kalem, değnek, makas, ceviz ve toptur. Bu oyuncakların asıl özelliği erişilebilirlik açısından kolay olmasıdır. Herkesin kolaylıkla bulabileceği malzemelerdir.

Aksu köyü geleneksel çocuk oyunlarında zamansal ve mekânsal tek sınırlandırma mevsim şartları ve gün batımıdır. Bunun haricinde çocuklar bulabildiği düz alanlarda oyunlarını rahatça icra edebilmektedirler. Derlenen oyunlardan bom ve isim-şehir-hayvan-bitki-eşya oyunları haricinde kalan diğer oyunlar koşma, çekme, top atma gibi hareketler içerdiğinden dış mekânlarda oynanmaktadır. Belirtilen koşullar haricinde herhangi bir engel durumu söz konusu değildir.

Sözlü kültür ürünleri yani şarkılar, türküler, tekerlemeler, bilmece, yanıltmaçlar ve sayışmacalar geleneksel çocuk oyunlarının sözlü kısmını oluşturur ancak yapısal olarak değişmezlik arz etmezler ve bu sözlü türlerden müteşekkil olmayan oyunların aslı yapısal unsurları değildirler (Fedakâr ve Şalman Korkutan, 2016: 373). Aksu köyü geleneksel çocuk oyunlarından “Eski minder” oyununda bütün oyuncular ebe etrafında dönerek eski minder türküsünü söylerler. “Bezirgân başı” oyununda oyunun başlaması için gerekli tekerleme iki oyuncu tarafından söylenmeye başlanır ve oyun boyunca devam eder.

Ödül ve ceza ancak bazı oyunların bir parçası yani yapısı gereği oyunda yer almaktadır. Bu durumun, geleneksel çocuk oyunlarının rekabet ve yarışmadan daha çok ortak bir paylaşım oluşturma ve eğlence işlevine dayanmasıyla açıklanması mümkündür. Ödül ve cezanın aksine çoğunlukla, oyunların kazanan ve kaybedeni vardır. Ancak kaybetmenin dışında bir ceza veya kazanmanın yanında bir ödül bulunması oyunların temel şartı değildir (Fedakâr ve Şalman Korkutan, 2016: 373).

## **2. Aksu Köyü Geleneksel Çocuk Oyunlarının İcrası**

Araştırma alanı olan Aksu köyü Adıyaman iline yaklaşık 45 km, Çelikhân ilçesine yaklaşık 15 km uzaklıkta iki dağ arasına konumlanmıştır. Şehir yaşamından uzak, kırsal kesimde bulunması itibarıyla Aksu köyünde yaşayan yediden yetmiş herkes geleneği korumayı bir vazife olarak görmekte ve geleneği nesilden nesile aktarmaktadır. Bu doğrultuda geleneksel çocuk oyunları kendisine yayılma açısından geniş bir alan bulmuştur. Günümüz çocukları da bu oyunlarla büyümektedir. Adıyaman ili, Çelikhân ilçesi, Aksu köyünde derlenmiş olan bazı geleneksel çocuk oyunlarının, Türkiye'nin hemen her bölgesinde oynandığını tespit edilmiştir. Örneğin; elim sende, bezirgân başı, köşe kapmaca, beş taş, eski minder gibi oyunlar bu nitelikte olan oyunlardandır. Ancak; kurt baba, pinokyo, isim- şehir- hayvan- bitki- eşya, hekil (tek ayak), mastil, bom, hac oyunu gibi oyunlar daha çok Aksu köyü ve çevresine özgü icra edilen oyunlardır.

### 3. Derlenen Bulgular

Aşağıda Aksu köyünde derlenen geleneksel çocuk oyunları verilmeye çalışılmıştır.

#### 3.1. Eski Minder

Oyun için oyuncu sınırlandırması bulunmamaktadır. Düz bir alanda oynanan bu oyunda, oyuncular arasından bir kişi gönüllü ebe olarak seçilir ve seçilen ebe gözlerini kapatarak oyun alanının ortasına oturur. Kalan oyuncular seçilen ebeğin etrafında çember oluşturarak dönmeye başlar. Dönme esnasında şu ezgi söylenir:

“Eski minder, yüzünü göster,  
Göstermezsen bir poz ver,  
Güzellik mi, çirkinlik mi?  
Havuz başında heykellik mi, mankenlik mi?  
Hangisi?”

Ebe olan oyuncu ezgide geçen (güzellik, çirkinlik, heykellik ve mankenlik) kavramlardan birini seçer. Ebeğin etrafında dönen oyuncular da seçilen bu kavrama uygun bir poz verir. Poz verdikten sonra gülen oyuncu, oyundan elenir. Ebe kafasını kaldırarak en uygun poz veren oyuncuyu seçer. Seçilen oyuncu ebe olur ve ortaya geçer. Oyun bu şekilde devam eder. Oyunda söylenen ezgi çocukların kelime haznesi ve dil gelişimini desteklemektedir (KK-3).

*Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları* derlemelerinde yer alan “Güzellik mi? Çirkinlik mi?” oyunu, Aksu köyünde oynanan “Eski Minder” oyunu ile içerik itibarıyla benzerlik gösterir. İki oyun arasında isim farklılığı mevcuttur (Onur ve Güney, 2002: 527).



**Görsel 1:** Eski Minder Oyunu

### 3.2. Peñç Kavır (Beş Taş)

Öncelikle oyun için gerekli olan taşlar aranır. Doğal ortamda, misket büyüklüğündeki taşlar seçilir. Taşların seçilmesinden sonra oyuncular belirlenir. Bu oyunu oynamak için oyunculara herhangi bir özellik aranmaz. Oyuna ilk başlayacak kişi taşları avuç içinden havaya doğru atar, daha sonra havaya attığı bu taşları elinin üstünde tutmaya çalışır. Kim elinin üstünde daha çok taşı tutmayı başarırsa oyuna ilk o oyuncu başlar. Beş tane taş avuç içinden birbirine çok yakın olmayacak şekilde yere atılır. Oyuncu yerden istediği bir taşı alır. Bu taşta ellik taşı<sup>2</sup> denir. Oyuncu ellik taşını havaya atar ve aynı anda yerden aldığı taşlarla beraber havaya atmış olduğu taşı tek elinde tutmaya çalışır, böylece birinci aşamayı bitirmiş olur. Eğer taşları oyuncu oyun sırasında düşürürse sıra diğer oyuncuya geçer. İkinci aşamada yine taşlar aynı şekilde oyuncu tarafından yere atılır. Oyuncu ellik taşını alır. Bu sefer oyuncu taşları ikişer ikişer toplar. Üçüncü aşamada da aynı şekilde taşları yere atar ve ellik taşını seçer. Oyuncu önce üç taşı daha sonra kalan bir taşı yerden toplar. Dördüncü aşamada ellik taşını oyuncu parmakları arasında tutar. Kalan dört taş da oyuncunun avuç içindedir. Oyuncu ellik taşını havaya atar ve o sırada avuç içindeki taşlarını yere bırakır. Hemen ardından oyuncu ellik taşını yere düşmeden tutar. Sonra oyuncu ellik taşını tekrardan havaya atar ve bu sefer yere bıraktığı taşları toplar. Beşinci bölümde oyun biraz daha zorlaşır. Oyunda taşlar yere atılır, oyuncu bir ellik taşı seçer. Oyuncu sol elinin başparmağı ile işaret parmağının uçları yere gelecek şekilde bir köprü oluşturur. Sonra taşları bu köprü içinden geçirmesi gerekir. Bu esnada taşların birbirine değmemesi şartı vardır, taşların birbirine değmesi halinde oyun sırası bir sonraki oyuncuya geçer. Son olarak oyuncu, puan almak için taşları havaya atar ve elinin üstünde tutmaya çalışılır. Oyuncu havaya atılan taşları elinin tersiyle tutup tekrar havaya atar, atılan taşlar avuç içine toplanır. Avuç içinde en az üç taş tutma şartı vardır. Oyunda taşlar sırasıyla şu puan sistemine göre hesaplanmaktadır:

3 taş=6 puan, 4 taş=8 puan, 5 taş=10 puan.

Oyun bu şekilde devam eder. En çok puanı alan oyuncu, oyunun kazanı olur. Beş Taş oyunu sayesinde çocuklar kas hareketlerini kullanır. Bu oyun, kas sisteminin gelişmesine fayda sağlar. Bunun yanında oyun, oyunun gerektirdiği hareketlerinin gerçekleştirilmesiyle oyunculara iyi bir dikkat eğitimi de sağlamaktadır (KK-1).

Bingöl’de derlenmiş çocuk oyunlarında “Beş Taş” oyununun beşler kısmı “analar aşaması” olarak geçmektedir (Irmak, 2016: 69). Aksu köyünde bu “beşler bölümü”dür.

<sup>2</sup> Ellik taşı oyuncunun oyununu sürdürmesi için gerekli olan asıl taştır. Örneğin; Kayseri çocuk oyunlarında oynanan “Beş Taş” oyununda ellik taşına “enek” denir. Malatya’da bu “kollik”tir.

Çorum'da derlenen çocuk oyunlarında “Beş Taş” evde oynanan bir oyundur ve oyunun sonunda herhangi bir puanlama sistemi söz konusu değildir. Aksu köyünde oyunun mekânında bir sınırlandırma bulunmamaktadır ve oyunda puanlama yapılmaktadır (Onur ve Güney, 2002: 78).

Kayseri’de derlenmiş olan “Beş Taş” oyunun sonunda bir ceza söz konusudur. Aksu köyünde oynanan oyunda, oyuncu puan kazanabilmek için oyunun kurallarına göre aşamalarını gerçekleştirir ancak Kayseri’de oynanan oyunda bir puanlama sistemi söz konusu değildir. Oyuncu hiçbir taşı avucunda tutamazsa oyun sırası diğer oyuncuya geçer eğer taşları tutabilmişse, tuttuğu taşların adedi kadar karşısındakinin cezası var demektir. Aksu köyünde oynanan oyunda herhangi bir ceza söz konusu değildir (Onur ve Güney, 2002: 103).

Malatya’da “Beş Taş” oyunu iki ayrı kurallar bütünü dâhilinde oynanır. Bunlardan birincisi Anadolu’da yaygın olarak oynanan, taşların önce yere serpilerek birer, ikişer, üçer, dörder olarak alınması ve ardından elin biri köprü yapılarak diğer taşların buradan geçirilmesi, ardından taşların el üstü yapılarak tutulması biçiminde oynanıldığını gördüğümüz oyun biçimidir. Birinci kural çerçevesinde oynanan oyun Aksu köyünde de bu şekilde kabul görür. İkincisinde ise yine oyun aracı olarak beştaş kullanılır. Oyun, Yazıhan köylerinin birçoğunda "Kallo" adıyla da oynanır. Oyunda yapılan hareketlerin "Cap, Hıflık, Fidon" gibi değişik adları vardır. Oyunun oynanış biçimi birinci oynanış biçiminden bu adlandırmalarla ayrılır. Aksu köyünde oynanan oyunda yapılan hareketlerin herhangi bir adlandırması yoktur (Onur ve Güney, 2002: 450).



**Görsel 2:** Penç Kavır (Beş Taş) Oyunu



### 3.3. Hac Oyunu

Oyunda, oyuncu sınırlandırması söz konusu değildir. Oyunda 7-8 metrelik bir mesafeye ip bağlanır. Daha sonra gönüllü olarak seçilen bir oyuncu ipin üstüne oturmak üzere belirlenen oyun alanına çıkar. Oyuncunun elinde uzun bir değneği bulunur. Dengesini ip üzerinde bu değnek ile sağlar. Sonra ipin üstündeki oyuncuya oyunculardan biri soru sorar. Soru şu şekildedir:

“Nereye gidiyorsun, yolculuk nereye?”

Hacca gidiyorum der, soru sorulan oyuncu.

Hangi ağzınla gidiyorsun?

Oyuncu değneği kaldırarak ağzını gösterip cevaplar.

Hangi ayağınla gidiyorsun?

Yine değneğini kaldırarak ayağını gösterir.

Hangi kafayla gidiyorsun?”

Aynı şekilde oyuncu değneği kafasına götürerek cevap verir.

Bu soruların sorulma amacı oyuncunun oyundaki dengesini kaybetmesini ve ipten düşerek oyunu kaybetmesini sağlamaktır. Oyun, oyuncuların hepsi oynayana kadar devam eder. Oyunun herhangi bir kazananı ve kaybedeni olmadığı gibi ceza veya ödül alanı da yoktur. Eğlenmek amacıyla herkesin sırayla oynadığı bir oyundur. Bu oyun Aksu köyüne özgü bir oyundur. Bu oyun sayesinde çocuklar ip üzerinde dengede durmayı öğrenir (KK-1).

### 3.4. Cık (Üçtaş)

İki oyuncu ile oynanan bir oyundur. Düz bir betona tebeşir veya ceviz yaprağıyla bir kare çizilir ve çizilen bu karenin içine de bir artı çizilerek oyunun ana şekli oluşturulur. Oyun kişi başı üçtaş olmak üzere toplamda altı taşla oynanır. Taşlar, ceviz büyüklüğünü geçmeyecek şekilde seçilir. Üçer taş bir renk diğer üçtaş farklı bir renkte ya da üç taş küçük diğer üç taş büyük olacak şekilde seçilebilir. Bunun sebebi; taşların kime ait olduğunun anlaşılabilmesi içindir. Taşlar sıra ile karışık şekilde dizilir. Burada amaç kendi taşlarını bir sırada birleştirerek oyunu kazanmaktır. Çünkü taşlar karışık haldedir ve rakip oyuncunun taşları ile yollar kapalıdır. Oyuncu kendi taşlarını bir araya getirmeye çalışırken rakip oyuncunun da taşlarını birleştirmesine imkân vermemelidir. Kim daha önce kendi taşlarını bir araya getirirse oyunu o kazanır. Taşlarını bir araya getiren oyuncu “cık” diyerek oyunu bitirir (KK-4).

Eskişehir’de derlenmiş olan “Üçtaş” oyunu Aksu köyünde oynanan oyunla aynı özelliklere sahiptir. Aksu köyünde oynanan oyunu Eskişehir oyunundan ayıran temel nokta ismidir (Onur ve Güney, 2002: 325).

Tekirdağ'da oynanan “Üçtaş” oyununda taşları bir araya getiren oyuncu diğer oyuncunun beğendiği bir taşı alır. Burada amaç taşları ikiye düşürmektir. Aksu köyünde böyle bir durum söz konusu değildir (Onur ve Güney, 2002: 376).

Kars'ın Kağızman ilçesinde derlenen oyunda oyun sırasında taşlarını bir araya getirmek için taşlar üzerinde sıçrama yapılır ve taşlarını bir araya getiren kişi “düz” diyerek oyunu bitirir. Aksu köyünde oynanan oyunda herhangi bir sıçrama söz konusu değildir ve oyunu tamamlayan oyuncu “cık” demektir (Onur ve Güney, 2002: 502).



**Görsel 3:** Cık (Üç Taş) Oyunu

### 3.5. Yedi Kule

Büyük bir takım oyunudur. Gönüllü olarak belirlenen iki oyuncu karşılıklı olarak belli bir mesafede sıra ile birer adım atarlar. En son hangi oyuncunun ayağı, karşısındaki oyuncunun ayağının üstünde kalırsa ilk takım oyuncusunu o seçer. Oyuncular eşit olacak şekilde seçilir. Sonra oyuna ilk hangi takımın başlayacağını belirlemek için; normal boyutlarda herhangi bir taşın, bir yüzü ıslatılarak diğer yüzü kuru kalacak şekilde hazırlanır.<sup>3</sup> Her iki takımın oyuncularından birer kişi biri yaş biri kuru diyerek seçim yapar. Taş havaya atılır. Yere düşen taşın üzerine bakılarak taşın yaş tarafı üstteyse yaş diyen oyuncunun takımı, kuruysa kuru diyen oyuncunun takımı oyuna başlamak için belirlenir. Oyuncu seçme ve belirlemelerden sonra bir daire çizilir, bu daire içine küçük boyutlarda yedi tane taş veya kiremit üst üste dizilir. Sonra oyunun oynanabilmesi için belli bir mesafe belirlenir. Bu mesafeden oyuncular elinde bir topla bu yedi taşı devirmeye çalışır. Bütün oyuncular sırasıyla taşları düşürmeyi

<sup>3</sup> Günümüzdeki yazı-tura seçiminin eski bir şeklidir.

dener, oyuncu taşı yere düşürünce oyuncular kaçmaya başlar. Karşı takımın oyuncuları ellerine topu alarak kaçan oyuncuları oyundan elemeye çalışır. O sırada taşı deviren takım oyuncularından biri devirdikleri taşları tekrardan üst üste dizmek için oyun alanına gider. Oyunda oyuncuları elemeye çalışan takımdan birkaç kişi bu taşların yanında nöbettedir. Nöbetçilerin görevi, karşı takımdan bir oyuncu gelince topu tutan oyuncuya haber vermektir. Eğer karşı takımın oyuncularından biri, top kendisine değmeden taşları düzeltirse ikinci defa oyuna aynı grup devam eder. Eğer oyuncuya top değer ve elenirse onunla birlikte bütün oyuncular elenmiş kabul edilir. Oyun sonucuna göre oyun sırası diğer gruba geçer. Oyun bu şekilde devam eder (KK-2).

Aladağ (Karsantı)'da derlenen oyunlarda oyun, Aksu köyünde oynanan oyunla aynıdır. Tek farkı oyun esnasında kuledeki taşlardan birini deviren oyuncunun tek gözü kapalı şekilde bir kere daha topu atma hakkı vardır (Onur ve Güney, 2002: 483).

Bingöl çocuk oyunlarında “Çingilo (Kale Yıkma) Oyunu” bir takım oyunu değildir, kule devrildikten sonra “çingilo” denilmektedir. Bu oyun isim olarak Adıyaman'da oynanan “Yedi Kule” oyunuyla benzerlik göstermese de içerik olarak “Yedi Kule” oyununa benzemektedir (Irmak, 2016: 483).



**Görsel 4: Yedi Kule Oyunu**

### 3.6. Bezirgân Başı

Oyun için oyuncu sayısında bir sınırlama yoktur. İlk olarak oyun için iki kişi seçilir. Bunlar kendi aralarında meyve, nesne, hayvan gibi türlerden birer isim belirler. Daha sonra seçilen iki kişi el ele tutuşarak kollarını havaya kaldırır. Oyunun şarkısı söylenmeye başlanır:

“Aç kapıyı bezirgân başı bezirgân başı.  
Kapıda ne alırsın ne verirsin?  
Arkamdaki yadigâr olsun  
Bir sıçan iki sıçan üç de değil dolaba kaçan.”

Şarkı söylendiği esnada geride kalan kişiler sırayla kollarını havaya kaldıran iki kişinin arasından geçerler. Şarkının dolaba kaçan sözü, geçme esnasında hangi oyuncuya denk gelirse o oyuncuyu kollarının arasına alırlar. Sonra oyunculardan biraz uzaklaşarak bu kişiye grupları temsil eden meyve isimlerinden örneğin; çilek mi muz mu diyerek soru sorarlar? Sonra oyuncu bu meyvelerden hangisini seçerse, seçtiği meyveyi temsil eden oyuncunun takımına geçer. Oyun oyuncular bitene kadar devam eder. En son oyuncu kollarını havaya kaldırmış iki oyuncunun kolları arasına alınmaz ve oyuncuya sesli bir şekilde sorusu sorulur. Ardından o da istediği meyve adını söyleyerek seçtiği takıma geçer. Muz takımı bir tarafa, çilek takımı bir tarafa ayrılır. Takımların durduğu yerlere kısa çizgiler çizilir. Bu çizgi genellikle tebeşirle çizilir. Sonra ipe birbirlerini çekmeye başlarlar. Çizgiyi geçen takım oyunu kaybetmiş olur. Bu takıma “çürük elma” denir. Çizginin gerisinde kalan takım oyunu kazanır (KK-5).

Tekirdağ çocuk oyunlarından “Bezirgân Başı” oyununda Aksu köyünde oynanan oyundaki gibi herhangi bir nesne, meyve, hayvan adlarına göre grup oluşturmak için sınıflandırma yapılmaz. Bezirgânbaşı oyununda bir takımın başkanı “altın saat”, diğer takım başkanı da “altın bilezik” olmayı seçer. Tekirdağ’da oynanan oyunda en sona kalan oyuncuya yüksek sesle sorulurken, oyuncu kollarından tutulup ileri geri sallanır. Üç kere "Cennet kuşu pır pır pır" denilerek oyuncu hangi başkanı seçtiyse onun beline sarılır. Aksu köyünde en sona kalan kişiye soru sesli sorulduktan sonra, soru sorulan oyuncu tarafını seçer ve takımına geçer herhangi bir söz söylenmez. Takımlar belirlendikten sonra Tekirdağ’da oynanan oyunda, oyuncular el ele tutuşarak birbirini çekmeye çalışır. Aksu köyünde ipe birbirini çekme söz konusudur. İki oyunun sonunda da yer alan, yenilen takıma “çürük elma” söylemi ortaktır (Onur ve Güney, 2002: 352).

Bursa Orhangazi’de derlenen “Bezirgân Başı” oyunu Tekirdağ oyununda olduğu gibi takımlar “altın bilezik” ve “altın saat” adlarını alır. Aksu köyünde takım isimleri isteğe göre çeşitlendirilir. Orhangazi’de oynanan oyunda Aksu köyünde oynanan oyun gibi en sona tek

kalan oyuncuya sorusu sorulduktan sonra herhangi bir söz söylenip oyuncu gruba alınmaz, seçtiği takıma hemen dâhil olur. Oyuncular birbirlerinin bellerine sarılarak birbirlerini elle çekerler. Aksu köyünde ise iple çekme durumu mevcuttur. İki yöre de çizgiyi geçen takım yenilmiş olur (Onur ve Güney, 2002: 549).



**Görsel 5: Bezirgân Başı Oyunu**

### **3.7. Mastil (Mazı Oyunu)**

Oyunda oyuncu sınırlaması yoktur. Erkekler tarafından oynanan bir oyundur. Herkes yere bir mazı<sup>4</sup> indirir. Yere indirilen mazılar arasında bir karış mesafe bulunur. Kimin yere indirdiği mazı daha büyükse oyuna ilk o başlar. Oyuncular ellerinde seçmiş olduğu mazıyla yani ellik taşıyla yerdeki mazıları vurup toplamaya başlar. Oyuncu ilk attığı mazıyı vurursa mazı oyuncunun olur ve oyuna mazıyı vurduğu yerden devam eder. Eğer mazıya vuramazsa ellik taşı olduğu yerde durur. İkinci oyuncu aynı şekilde oyuna başlar. Eğer ikinci oyuncu, önceki oyuncunun ellik taşına vurursa ellik taşının sahibi olan oyuncu oyundan elenir. Oyun yerdeki mazıların bitmesiyle sona erer. Oyun bitiminde herkes topladığı mazılara sahip olur. En çok mazıyı toplayan oyuncu, oyunun kazananı olur. Kaynak kişinin bu oyunu oynadığı 1960-1970’li yıllarda mazılar kişiye para kazandırmaktadır. Çocuklarda oyunda topladıkları bu mazıları para karşılığında satmaktadırlar (KK-1).

Türkiye’de derlenmiş çocuk oyunlarına baktığımız zaman bu oyunun gülle oyunuyla benzerlik gösterdiği düşünülse de herhangi bir benzerlik söz konusu değildir. Aksu köyüne özgü oynan bir oyundur.

<sup>4</sup> Günümüzdeki gülle yerine kullanılan, ağaçlardan toplanan ve kendisinden boya yapılan bir malzeme.



**Görsel 6:** Mastil (Mazı) Oyunu

### 3.8. Bom

Oyuncuların fazla olması durumunda, oyun içinde karışıklık çıkabileceği için 4 veya 5 kişiyle oynanır. Oyun için gerekli olan araç ve gereçler: kâğıt, kalem ve makastır. Oyuncu sayısından bir fazla olacak şekilde kâğıtlar hazırlanır. Bu kâğıtlara meyve, sebze, renk gibi türlerden isimler yazılır. Örneğin, 4 kişilik bir oyunsu kişi başına 5 kâğıt düşmelidir. Sonra bu kâğıtlar eşit şekilde kesilip, katlanır. Bu kâğıtlar karıştırılarak orta yere atılır. Oyuncular hızlıca kâğıtları yerden alır. Daha sonra oyuncular ellerinde aynı isimlerin yazılı olduğu kâğıtları toplamaya çalışır. Bu işlem, sırayla oyuncuların kendisi için uygun olmayan kâğıdı yanındaki oyuncuya vermesiyle gerçekleşir. Gerçekleştirilen bu işlem esnasında kâğıtlarının hepsini aynı olarak toplamayı başaran kişi önce elindeki fazla kâğıdı yanındakine verir, hemen ardından elini yere indirerek “bom” der. Kalan oyuncularda hızlıca ellerini diğer oyuncunun elinin üstüne indirmeye çalışır. Bunu yapmalarının sebebi; ellerin indiriliş sırasına göre puan kazanmalarındır.

Elini yere ilk indiren oyuncunun puanı:100, ikinci oyuncunun:75, üçüncü oyuncunun:50, dördüncü oyuncunun:25 şeklindedir. Oyun bu şekilde devam eder ve en çok puanı toplayan oyuncu oyunun birincisi olur (KK-4).

İstanbul ve Eskişehir’de oynanan “Bom” oyunu bir sayı sayma oyunudur. Bir iki üç...” diye saymaya başlarlar. Her çocuk bir sayıyı söyler: Beş, on, onbeş, yirmi gibi sayılarda yani beş ve beşin katlarında sıra kime geldi ise o çocuk "Bom" der. Şaşırıp da bom diyemeyen veya başka sayı söyleyen yanar yani oyundan elenir. Aksu köyünde oynanan bu oyun kâğıt ile oynanan bir bulmaca oyununa benzer. Oyun dikkatli olmayı gerektirir ve bu sayede çocukların odaklanmasını sağlar (Onur ve Güney, 2002: 246-323).

### 3.9. İsim-Şehir-Hayvan-Bitki-Eşya

Genelde 2, 4 veya 6 oyuncuyla oynanan bir oyundur. Oyuncuların daha fazla olması durumunda karışıklık çıkabileceği için oyuncu sayısı genelde 6 kişiyi geçmez. Oyun, bireysel oynanır. Oyun için gerekli olan iki şey vardır: kalem ve boş bir kâğıt parçası. Boş sayfada, isim-şehir-hayvan-bitki ve eşya kategorileri için birer sütun oluşturulur. Oyunculardan biri rastgele bir harf söyler. Herkes sırasıyla bu harfle ilgili hazırlanmış kategori sütunlarına gerekli bilgileri yazar. Bu işlemi hızlıca yapmaları gerekir. Bitiren “bitirdim” diye seslenir. En son kalan kişiye bitirmesi için ek 10 saniye verilir. Buna rağmen oyunu bitiremezse oyunu eksik kalır. Sonra sırasıyla herkes oyun sütunlarına yazdıkları bilgileri söyler. Birbiriyle aynı cevapları yazmış olanlar hangi kategoride yazmışsa o kategoriye, 5 puan yazar. Diğer sütunları farklı kavramlarla doldurmaları sonucunda ise kategoriye 10 puan yazılır. Bir şey yazamayanlar, cevap bulamayanlar 0 puan yazar. Sonra puanlar hesaplanarak sütunun en son kısmına yazılır. Oyun böyle devam eder. Oyunun sonunda en çok puanı toplayan oyuncu, oyunu kazanır (KK-6).

İsim	Şehir	Hayvan	Bitki	Eşya	Puan
Yaren	Yalova	Yengeç	Yer Fıstığı	Yastık	50

**Tablo 1:** İsim-Şehir-Hayvan-Bitki-Eşya Oyunu

### 3.10. Köşe Kapmaca

Oyunun oynanabilmesi için geniş ve düz bir alan tercih edilir. Oyuncu sayısında bir sınırlandırma bulunmaz. Tebeşir veya ceviz yardımıyla alanda daireler çizilir. Kişi sayısından bir eksik olacak şekilde daire çizimi tamamlanır. Daha sonra üçe kadar sayılır ve herkes bir dairenin içine girmeye çalışır, dairenin dışında kalan kişi ise ebe olur. Daha sonra daire içindeki kişiler yer değiştirmeye çalışır. Bu oyunun zorunlu bir kuralıdır. Yer değiştirme sırasında ebeden gizli yapılan bu durumu ebe fark ederek yer değiştiren kişilerden birinin yerini kapmaya çalışır. Kimin yerini kaparsa dışarda kalan ebe olur ve oyun böyle devam eder. Oyunun bir kazananı veya kaybedeni yoktur, eğlenmek için oynanır (KK-3).

Tekirdağ ve Ordu’da oynanan “Köşe Kapmaca” oyunu Aksu köyünde oynanan köşe kapmaca oyunuyla aynıdır. Oyunlar arasındaki tek fark Tekirdağ oyununda oyuncu sayısı bellidir, beş kişiyle oynanır. Aksu köyünde herhangi bir oyuncu sınırlandırması yoktur (Onur ve Güney, 2002: 9-369).



**Görsel 7: Köşe Kapmaca Oyunu**

### **3.11. Tarzan 1,2,3**

Oyun için “Ya şundadır ya bunda elmacının kızında” sayıştırma tekerlemesi yapılarak ya da sayıştırma yapılmadan gönüllü bir ebe seçilir. Diğer oyuncular yere basmadan yüksek bir yerde beklerler. Bu oyuncular ebe yaklaştığı zaman yerlerini değiştirerek başka yüksek bir alana geçerler. Ebe gözünü kapatıp oyuna başladığında herkes yüksek bir yere çıkmalıdır. Ebe “Tarzan 1,2,3” deyince oyun başlar. Ebe seslerden yola çıkarak oyuncuları yakalamaya çalışır. Eğer ebe tehlikeli bir alana giderse gitmemesi için alkış çalınır. Yakaladığı oyuncu ebe olur ve oyun yeniden başlar. Oynan oyun, “Körebe” oyunuyla ebenin gözünü kapatması yönüyle benzerlik gösterse de mekânsal ve oyuncuların yüksek yerlerde beklemesi yönleriyle farklılık gösterir (KK-7).

### **3.12. Elim Sende**

Oyunda oyuncu sayısı fark etmez. Ne kadar çok oyuncu olursa, oyun o kadar eğlenceli bir hâl alır. Gönüllü olarak bir ebe seçilir. Seçilen ebe, kalan oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı esnada ”elim sende” der ve ebelik durumu ebenin yakaladığı oyuncuya geçer. Yeni ebe oyuna aynı şekilde devam eder (KK-5).

Elim sende oyunu rakibini kovalama, ona dokunma ve ondan kaçma ilkesine dayanır, iki çocuktan biri ötekine dokunarak "elim sende" der ve dokunan oyuncu kaçmaya başlar. Dokunulan çocuk da aynı biçimde karşılık vermek için onu kovalar. Aksu köyünde oynanan bu oyun, Konya’da da benzer şekilde oynanmaktadır (Onur ve Güney, 2002: 516).





**Görsel 8:** Elim Sende Oyunu

### 3.13. Kurt Baba

Oyun başlamadan önce bir kişi anne olarak bir kişi de Kurt Baba olarak seçilir. Kurt Baba ve anne dışında kalan oyuncular Yumurta olur. Anneleri bu yumurtalara birer renk adı verir (sarı, turuncu, mavi...). Kurt Baba, annenin söylediği bu renkleri duyamaz. Sonra, Kurt Baba kapıyı çalar. Anne ve Kurt Baba arasında şöyle bir diyalog gerçekleşir:

“Anne: Kim o?

Kurt Baba: Kurt Baba.

Anne: Ne istersin?

Kurt Baba: Yumurta.

Anne: Hangi renk?

Kurt Baba: Renklerden herhangi birini söyler.”

Söylediği renk, yumurtalar arasında yoksa başka bir renk söyler. Söylediği renk yumurtalar arasında varsa o yumurta belli bir mesafeden koşup tekrardan annesinin eline dokunarak Kurt Baba’dan ve yanmaktan kurtulmaya çalışır. Eğer Kurt Baba, yumurtayı annesine kavuşmadan yakalarsa o yumurta yanmış olur ve Kurt Baba’nın istediği yerde bekler. Kurt Baba tekrar bir yumurta almaya gelir. Bu sefer Kurt Baba’dan kaçan yumurta kaçma esnasında daha önceden elenen yumurtaya ulaşır ve elini, onun eline değdirmeyi başarırsa birlikte annelerine kavuşmaya çalışırlar. Başarabilirlerse oyuna kaldıkları yerden devam ederler. Eğer başaramazlarsa bu sefer de iki yumurta birden yanmış olur. Oyun, oyuncuların istediği süreye kadar devam eder (KK-3).

### 3.14. Pinokyo

Oyuncular geniş bir alanda el ele tutuşarak büyük bir çember oluşturur. Oyuncular oluşturdukları çemberi bozmadan aynı doğrultuda dönmeye başlayıp “pi-nok-yo olduğun yerde kal” der ve birbirlerinden ayrı şekilde oldukları yerde dururlar. Sonra oyunculardan hangisi birinciyim diyerek, herkesten önce seslenirse o oyuncu onar onar yüze kadar sayar. Yüz sayısının denk geldiği oyuncuda durur. O oyuncu istediği bir oyuncunun ayağına üç adımda, yine her adım için “pi-nok-yo” diyerek basmaya çalışır. Ayağına bastığı kişi yanar ve oyundan çıkar, eğer oyuncunun ayağına basamazsa kendisi oyundan çıkar. Oyun, bir oyuncu kalana kadar devam eder (KK-4).

Karadeniz Ereğli çocuk oyunlarından “Pinokyo” oyunu Aksu köyünde oynanan oyunla aynı özelliklere sahiptir (Onur ve Güney, 2002: 533).



**Görsel 9:** Pinokyo Oyunu

### 3.15. Hekıl (Tek Ayak)

Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılır. Oyunda herkes istediği grupta yer alabilir. Oyun, grup üyelerinin sırasıyla eşleşip birbirini yakalama esasına dayanır. İlk gruptan bir kişi ikinci gruptan bir kişiyi tek ayaküstünde yakalamaya çalışır. Eğer yakalarsa bir puan kazanır. Yakalayamadan ayağını yere indirirse puan kaybeder. Daha sonra ikinci gruptan biri ilk gruptan birini aynı şekilde yakalamaya çalışır. Oyun bütün oyuncuların katılımının sağlanmasıyla sona erer. En çok puanı alan grup oyunu kazanır (KK-1).



**Görsel 10:** Hekıl (Tek Ayak) Oyunu

### **Sonuç**

Adıyaman ili, Çelikhan ilçesi, Aksu köyünde derlenmiş olan bazı geleneksel çocuk oyunlarının, Türkiye'nin hemen her bölgesinde oynandığını tespit edilmiştir. Örneğin; elim sende, bezirgân başı, köşe kapmaca, beş taş, eski minder gibi oyunlar bu nitelikte olan oyunlardandır. Ancak; kurt baba, pinokyo, isim- şehir- hayvan- bitki- eşya, hekıl (tek ayak), mastil, bom, hac oyunu gibi oyunlar daha çok Aksu köyü ve çevresine özgü oyunlardır. Aksu köyünde derlenen oyunlardan bazıları dikkat, hız, hareket, fiziki kuvvet ve el çabukluğu becerilerini gerektirir. Oyunlardaki sayışmacalar ve tekerlemeler, çocukların dil yeteneğine ve zihinsel gelişimine yardımcı olmaktadır. Halk bilimine ait ürünlerinin inceleme prensiplerinden biri olan ve halk bilimi ürünlerini sadece elde bulunan metin esasında değil de metnin olduğu çevre ve icracıyla birlikte değerlendiren bağlam merkezli kuramlardan birisi “İşlevsel Halk bilimi Kuramı”dır. Buradaki işlev hem birey hem de toplumun beklentilerini bilerek ona göre davranış sergilemektir. Bundan dolayı bilim adamları halk bilimi ürünlerini incelerken bireye ve topluma bu ürünlerin nasıl bir katkı sunduğu üzerinde düşünmüşlerdir. Malinowski (1992: 19-21) kültürü, “çeşitli unsurları karşılıklı olarak birbirine bağlı olan bir bütün” olarak değerlendirirken işlevsel kuramın ana düşüncesi Malinowski'nin “Şüphesiz metin önemlidir fakat bağlamsız bir metin ölüdür.” ifadesiyle açıklanabilir. Bu kurama göre bir halk bilimi ürünü ona tepki gösterecek bir izleyici kitlesi karşısında icra edilmezse anlamsızdır. Bu bakımdan bir ürünün işlevi, onu anlatan ve dinleyende neler oluşturduğudur (Çobanoğlu 2005: 235). Yani icra edilen ürün, dinleyicinin duygu, düşünce, hayal dünyası ve yaşayışında yarattığı etkiler ile birlikte anlam kazanır. Aynı zamanda dinleyicilerin niteliği, tavırları ve icranın yapıldığı ortam da icracının icrası üzerinde büyük etki sahibidir. Bu

yönüyle icracı ve dinleyici ayrı olarak değil birlikte ele alınır (Sallabaş, 2020: 103). W. Bascom, Malinowski'nin düşüncelerinden de hareketle İşlevsel Kuramla ilgili bir araştırma modeli ortaya koyarak halk bilimi ürünlerinin işlevlerini dört madde de değerlendirmiştir 1. Hoş vakit geçirme, eğlenme ve eğlendirme işlevi: Eğlence halk biliminin en önemli işlevlerinden biridir ancak bugün bu durum tam bir cevap olarak kabul edilemez. 2. Değerlere, toplum kurumlarına ve törelere destek verme: Kültürün onaylanması ve ritüelleri gözlemleyen ve icra edenlerin ritüellerinin ve kurumlarının doğrulanmasıdır. 3. Eğitim veya kültürün gelecek kuşaklara aktarılması: Okuma yazması olmayan toplulukların kültüründeki eğitim işlevidir. 4. Toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulmak için bir kaçıp kurtulma mekanizması: Davranışları, inançları kurumları geçerli kılmak ya da doğrulamanın ötesinde folklorun bazı şekilleri sosyal baskı uygulanması ve sosyal kontrol çalışması bakımından önemlidir (Bascom 2010: 78-80). Bascom'un sıraladığı işlevlere bakarak Aksu köyü geleneksel çocuk oyunlarının asıl işlevi, eğlenme ve hoşça vakit geçirmeyi sağlamaktır. Aslında oyun, çocuğun sadece vakit geçirmek için yaptığı bir aktivite olarak düşünülmemelidir. Oyunlar aslında çocukların dilidir. Anlatılmayan olaylar, yaşanılmış korkular, unutulmayan anılar hep oyunlarda açığa çıkar. Oyun, yöntem olarak öğretmenlerin ve psikologların çocuğu daha iyi anlayabilmesi açısından kullandıkları bir araçtır. Oyunları her anlamda değerlendirmek ve incelemek gerekir.

Günümüzden en az yirmi-otuz yıl önce, yerleşim yerlerinde çocukların oyunlarını rahatça oynayabilecekleri boş alanların fazla olduğu bilinmektedir. Hızlı kentleşmenin sebep olduğu sıkışık yerleşim düzeni, trafik ve gelişen teknolojinin etkisiyle boş alanların sayısını azalmış ayrıca bu durumlar çocukların oynayabilecekleri oyun alanları ve türlerini sınırlandırmıştır. Oynanmayan oyunlar zamanla unutulmuştur. Bu bağlamda geleneksel çocuk oyunlarımızın unutulmaması için medya ortamlarında, oyunların öğreticiliği ile ilgili videolar çekilip yayınlanabilir. Okullarda Beden Eğitimi dersinin müfredatında geleneksel çocuk oyunlarına yer verilebilir.

### **Kaynakça**

AKSOY, Hüseyin (2014). "Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları", *Milli Folklor*, S.101, s. 65-276.

AND, Metin (2003). *Oyun ve Bugü, Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BASCOM, William R. (2010). *Folklorun Dört İşlevi*. (çev. Ferya Çalış). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*. (ed. M. Öcal Oğuz ve Selcan Gürçayır). Ankara: Geleneksel Yayınları, s. 71-86.

ÇOBANOĞLU, Özkul (2005). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.

ÇOKLUK, Ömay vd. (2011). “Nitel Bir Görüşme Yöntemi: Odak Grup Görüşmesi”. *Kuramsal Eğitimbilim*, S. 4 (1), s. 95-107.

FEDAKÂR Pınar ve Selnur Şarman Korkutan (2016). “Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yapısal Analizi”, *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, S 25/1, s. 366-374.

HUIZİNGA, Johan (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

IRMAK, Yılmaz (2016). “Bingöl Geleneksel Çocuk Oyunları”, *Bingöl Araştırmalar Dergisi*, S.1, s. 67-86.

KARKINLI, Reyhan (2017). “Özbeklerde Çocuk Oyun - Oyuncak Kültürü ve Çocuk Oyunları Üzerine Bir Tasnif Denemesi”, *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, S. 12, s. 485-98.

MALINOWSKI, Bronislaw (1992). *Bilimsel Bir Kültür Teorisi*. (çev. Saadet Özkal). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

ONUR, Bekir ve Neslihan Güney (2002). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

ÖZDEMİR, Nebi (2006). *Türk Çocuk Oyunları I-II*. Ankara: Akçağ Yayınları,

ÖZDEMİR, Nebi, (1997). “Türkiye Cumhuriyeti Dönemi Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi”. Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

SALLABAŞ, Muhammed Eyyüp (2020). “Halk Biliminin İşlevleri Bağlamında Geleneksel Çocuk Oyunları: RTÜK Çocuk Oyunları”. *Millî Folklor*, S.126, s. 99-109.

Türkçe Sözlük (1998). C.2, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

### **Sözlü Kaynaklar**

KK1: Derviş Karaca, Erkek, 72, Adıyaman, Emekli, İlkokul, 03.02.2021.

KK2: Nezire Karaca, Kadın, 42, Adıyaman, Ev Hanımı, 4 Yıllık İlkokul, 03.02.2021.

KK3: Elif Varol, Kadın, 14, Adıyaman, Öğrenci, İlkokul, 10.03.2021.

KK4: Damla Varol, Kadın, 11, Adıyaman, Öğrenci, İlkokul, 12.03.2021.

KK5: Narin Altınışik, Kadın, 12, Adıyaman, Öğrenci, İlkokul, 05.04.2021.

KK6: Berivan Akkurt, Kadın, 23, Adıyaman, Öğrenci, Üniversite, 22.04.2021.

KK7: Buse Artuç, Kadın, 17, Adıyaman, Öğrenci, Lise, 24.04.2021.