

**Kitap İncelemesi / Book Review**

**“ATA YURTTAN ANA YURDA ÇOCUK OYUNLARININ YOLCUĞU TAŞELİ YÖRESİ ÇOCUK OYUNLARI” ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME**

**<sup>1</sup>Hilmi SAVUR**

**Kitap Hakkında Bilgi**

Yayınevi: Kömen

Basım Yılı: 2019

ISBN: 978-605-2074-39-8

**Giriş**

Şehirleşme, oyuncak ve çizgi film çeşitliliğinin hızlı artışı, gelişen teknoloji vb. çocukları iletişimsizliğe sürüklemektedir. “Onları evlerin içerisine hapsetmekte, teknolojinin esiri hâline getirmektedir. Tüm bu ve benzeri sebepler çocuklarda geri döndürülemez sorunlara sebep olmaktadır.” (Kayabaşı, 2018: 412). Eskiden akşam ezanına kadar sokaklarda oynayan çocukların yerini, bütün gününü evinde geçiren, elinde sürekli tablet bulunan huzursuz ve mutsuz çocuklar almıştır.



*Ata Yurttan Ana Yurda Çocuk Oyunlarının Yolcuğu Taşeli Yöresi Çocuk Oyunları*  
(Kayabaşı, 2019)

Belirli yaşa geldikten sonra çocuklar kendilerini ve dış dünyayı algılama ve anlamlandırma sürecinde kendilerine ilk eşlik eden araç oyunlardır. Oyunlar, çocukların ortak zevki olması yönüyle evrensel, içerisinde barındırdıkları kültürel unsurlar bakımından ise millîdir (Kayabaşı, 2019: 14). Geleneksel çocuk oyunları buldukları coğrafya ve milletlerin kültürel dinamiklerini taşıırken bu oyunları oynayan çocukların ortak karar alıp ortak payda da buluşmalarını sağlayarak çocukların sosyalleşmelerini sağlamaktadır. Geleneksel çocuk oyunlarına dikkatli şekilde bakıldığında nesilden nesile aktarıldığı ve kuşaklar arasında bir köprü işlevi gördüğü gözlenmektedir. 2003 yılında UNESCO tarafından kabul edilen “Somut Olmayan Kültürel Miras Sözleşmesi”nden hareketle bu tür kültür odaklı

<sup>1</sup> Araştırmacı, savurhilmi2@gmail.com, https://orcid.org/0000-0003-3540-1763

çalışmaların literatüre kazandırılıp korunması, işlevleri ve oynanış biçimleriyle beraber geleceğe aktarılması Türk kültürü açısından büyük bir kazanımdır. Bu tür kitaplar, incelenen bölgenin/yörenin kültürü ile ilgili bizlere birçok kapı açmaktadır. Dr. Rabia Gökçen KAYABAŞI’da “Ata Yurttan Ana Yurda Çocuk Oyunlarının Yolculuğu Taşeli Yöresi Çocuk Oyunları” adlı kitabıyla bu kapıyı aralamaya çalışmış, Taşeli yöresinde yaşayan veya unutulmuş olan geleneksel çocuk oyunlarını bizlere aktarmıştır.

Kitabın giriş bölümünde; Taşeli yöresinin demografik özellikleri, bu bölge ile ilgili yapılan çocuk oyunları çalışmaları hakkında bilgi verilmiştir. Bu bölüm, bölgede yapılan çocuk oyunları ile ilgili çalışmalara ulaşılabilmesi bakımından önemlidir. Çalışmanın amacı ise; “Taşeli yöresinde günümüzde oynanan ve unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarının derlenip, incelenmesi amaçlanmaktadır. Derlenen oyunların oynanış şekli, işlevleri ve Türk dünyası ile karşılaştırılması ise çalışmanın bir diğer amacıdır.” şeklinde aktarılmaktadır (Kayabaşı, 2019: 23). Kayabaşı, çocuk oyunlarının tasnifi ile ilgili müstakil bir sınıflandırmanın olmadığını, Taşeli Yöresi çevresinin çocuk oyunları ile ilgili yapılan çalışmalarda da çocuk oyunlarına monografik olarak yer verildiğini belirtmektedir. Çalışmanın tasnifini de şöyle açıklamaktadır: Bu çalışmada geçmişten günümüze kadar yapılan çalışmalardan farklı olarak sadece çocuk oyunları tanıtılmakta yetinilmemiş, halk bilimi derleme metotları ve araştırma yöntemleri ışığında oyunların yapıları ve işlevleri ile incelenmesi amaçlanmıştır (Kayabaşı, 2019: 25). Kitabın tasnifi, Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR’in tasnifi dikkate alınarak şu şekilde yapılmıştır: 1.Taş ile oynanan oyunlar, 2.Değnek, sopa, çubuk vb. ile oynanan oyunlar, 3.Mendil, bez vb. araçlarla oynanan oyunlar, 4.Top ile oynanan oyunlar, 5.Ceviz, bilye, düğme vb. ile oynanan oyunlar, 6.Kemik ile oynanan oyunlar, 7.Kâğıt ve kalem ile oynanan oyunlar, 8.İp ile oynanan oyunlar, 9.Ayakkabı ile oynanan oyunlar, 10.Çivi ile oynanan oyunlar, 11.Oyuncak bebek ile oynanan oyunlar, 12.Sapan, ok, yay vb. ile oynanan oyunlar, 13.Kemer ile oynanan oyunlar, 14.Kibrit kutusu ile oynanan oyunlar, 15.Gazoz Kapağı ile oynanan oyunlar, 16.Yüzük ile oynanan oyunlar, 17.Meyve, sebze ve bitkilerle oynanan oyunlar, 18.Toprak ve su ile oynanan oyunlar, 19.Diğer oyun araçlarıyla oynanan oyunlar, 20.Araç kullanılmadan oynanan oyunlar (Kayabaşı, 2019: 25). Çalışmayı özgün kılan bir başka bölüm ise Taşeli Yöresi çocuk oyunları ile Türk dünyasındaki oyunların karşılaştırılmasıdır. Bu karşılaştırma içerisinde adlandırma, oynanma biçimleri ve işlevleri bakımından bir inceleme yapılmaktadır. Bölümün ilerleyen kısımlarında Taşeli yöresinde oynanan çocuk oyunları ile Azerbaycan, Kazakistan, Kırgızistan, Özbekistan, Türkmenistan, Başkurdistan, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti, Altay, Ahıska, Nogay ve Üsküp Türklerinin çocuk oyunları arasında benzerlik gösteren oyunlar

karşılaştırılarak örnekleri verilmektedir (Kayabaşı, 2018: 26). Örnek olarak; Metelik Atma oyunu (Azerbaycan'da Çizgili Aşık), Gömme Çelik-Eş Doğuz oyunu (KKTC'de Çıkkıldak, Marra, Kızberiş ve Terletiş, Türkmenistan'da Tovak, Nogay Türklerinde Kuyruk Kazmaca, Üsküp Türklerinde Gömme Çeliği), Bebek Oynatmaca oyunu (Özbekistan'da Kavurşak, Türkmenistan'da Gurçakgaş, KKTC'de Bubba ve Bebek), Saklambaş oyunu (Azerbaycan'da Gizlengaç, Kazakistan'da Marlamkaş, Kırgızistan'da Çaşınmak, KKTC'de Sağlanmaca, Linda ve Mirmillo, Özbekistan'da Kumulmacak/ Gizlenmecek/ Bekinmacak/ Çoltişkani, Kırık Çöp, Türkmenistan'da Gizlenpeçek, Başkurdistan'da Yaşınmak, Üsküp Türklerinde Saklambaş), Ebe Beni Kurda Verme oyunu (KKTC'de Anne Beni Kurda Verme, Azerbaycan'da Gurd Baba) şeklindedir. KKTC'deki ve Taşeli Yöresi oyunlarının adlandırmalarına dikkatli bir şekilde bakıldığında benzerlik bulunmaktadır. Yazar, bu benzerliği şöyle açıklamaktadır; “KKTC çocuk oyunları ve Taşeli yöresi çocuk oyunları arasında isim ve içerik benzerliği oldukça fazladır. Kıbrıs'ın fethedilmesinden sonra Taşeli yöresindeki Yörük Türkmenlerin Kıbrıs'ın iskânı çalışmalarında buraya yerleştirilmeleri Taşeli yöresi ve Kıbrıs Türk kültürü arasında büyük benzerliklerin oluşmasında temel etken olmuştur (Kayabaşı, 2019: 33).

Kitabın birinci bölümünde oyun ve çocuk oyunu kavramlarına kavramsal olarak genel bir bakış mevcuttur. Genel olarak bakıldığında oyun, insanların var olduğu günden bugünlere kadar bütün zaman diliminde varlığını sürdüren insanın gelişim ve eğitimi açısından önemli bir araçtır. Çocukların hayal dünyasını geliştirmesi, bedensel gelişimini ve sosyal açıdan gelişimini sağlamada oyun büyük görev almaktadır. Huizinga oyunun, özgürce gerçekleştirilen ancak tamamen emredici kuralları olan, belirli zaman ve mekânda oluşan, kendi içinde bir amaca sahip, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”a “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği gönüllü bir eylem veya faaliyet olduğunu belirtmektedir (Kayabaşı, 2019: 35). Yine kitap içerisinde oyun kelimesine detaylı bir şekilde bakılmaktadır. Türk Cumhuriyetleri'nde oyunun; oyun, uyn uynav, oym oymşık, oin vb. kullanımlarının olduğu, aynı ad ya da küçük ses farklılıkları ile oyun kelimesinin kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanında oyun kelimesinin diğer dillerde, Eski Türkçe Sözlük ve Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü'nde ne anlamlara geldiği açıklanmaktadır. Bu bölümünde bir başka başlık altında, oyunun tarihçesi açıklanmakta ve detaylı bir şekilde incelenmektedir. Poyraz'a göre, oyun insanlık tarihi kadar eskidir ve çağdaş uygarlık oyunun önemini anlama ve bu faaliyeti değerlendirme çabaları içindedir (Poyraz, 2003: 6). Nesillerden nesillere aktarılan çocuk oyunları bugün elimizin altında bulunmakta olan “somut olmayan kültürel miras” hem başlı başına korunması gereken bir değer, hem de “eğitsel amaçlı geri dönüş” için vazgeçilmez bir kaynak olarak bizlerin ilgisini

belemektedir (Kayabaşı, 2019: 40). Kitabın bu bölümünde aynı zamanda Şamanizm ile oyun arasındaki ilişkide aktarılmaktadır. Buna göre; Başkurtlar, Altaylar, Kırgızlar, Doğu Türkistan Türkleri şaman ayinini “oyun” olarak nitelendirmektedir (Kayabaşı, 2019: 40). İnan’a göre, Türklerde oyunun kaynağının şamanların yaptıkları ayinlerden geldiğine inanılmaktadır (İnan, 2000: 74-113). Oyunun Tarihçesi ilgili bölümdeki bir başka ayrıntı, Dede Korkut Hikâyeleri’nden Prof. Thomas Hyde’nin 1694 tarihli kitabı “De Ludis Orientalibus”a, Orhun Abideleri’nden Divân-ü Lügat’it Türk’e ve Prens Kalyamkara ve Papamkara Hikâyesine, Kutadgu Bilig’den, Atabetü’l Hakayık’a, Divân-ı Hikmet’ten Evliyâ Çelebî Seyâhatnâmesi’ne kadar Türk dili ve edebiyatının önemli eserlerinin oyunla ilgili kısımların incelenmesi ve oyunla ilgili bulgu olmayan eserlerinde belirtilmesidir. Birinci bölümde incelenen bir başka konu ise Türkiye’de çocuk oyunlarının sınıflandırılması üzerine yapılan çalışmalardır. Türkiye’de çocuk oyunları ile ilgili ilk ve önemli çalışmayı 1934 yılında “Anadolu’da Eski Çocuk Oyunları” adıyla Yusuf Ziya Demircioğlu yapmıştır. Ayrıca halk bilimi nezdinde sağlıklı bir sınıflandırma daha yapılmamıştır. Genellikle ülkemizde yapılan tasnif çalışmaları daha çok oyunların yapısal özelliklerine yöneliktir. Büyükler ve çocuk arasında oynanan oyunların sınıflandırılması ile ilgili ilk ciddi çalışma Pertev Naili Boratav tarafından yapıldığı, Nebi Özdemir’in 2006 yılında hazırlamış olduğu, Türk Çocuk Oyunları adlı iki ciltlik eseri de Türkiye’de çocuk oyunları ile ilgili yapılmış ilk katalog çalışması olduğu ve alan açısından önemli bir eser olduğu belirtilmektedir (Kayabaşı, 2019: 47-48).

Kitabın ikinci bölümünde Taşeli Yöresi çocuk oyunlarının incelemesi yapılmıştır. Bu bölümün Taşeli Yöresi Çocuk Oyunlarının Yapı Özellikleri başlığı altında; oyunların adı, oyun aracıyla ilgili adlandırmalar, oyunun sözlü formülü ile yapılan adlandırmalar, terimle ilgili, hareketle ilgili, sahayla ilgili, oyun rolüyle ilgili, oyun aracı ve hareketiyle ilgili, oyun rölü ve oyunun sözlü formülüyle ilgili, saha ve hareketle ilgili, oyunların farklı adlandırmaları yer almaktadır. Aynı zamanda oyuncu sayısı, oyuncu cinsiyeti, yaşı, oyun rolü, oyun aracı, oyun sahası, zamanı ve süresi, mevsim, gün, belirli günlerde oynanan oyunlar şeklinde de sınıflandırma yapılmıştır. Oyun rollerinin dağıtılması ve atış sırasının belirlenmesi ile ilgili bölümde kendi içerisinde sınıflandırılmıştır. Bu önemli çalışmaya adbilim ve söz varlığımız açısından bakıldığında; kendine özel adlandırmaların, sözcük kullanımlarının olduğu ve bu alanlara önemli katkılarda bulunduğu görülmektedir. Bılıka, Hombur, Höllük, Aris Arparis, Çomçeli Gelin, Estepeta, Farfarafilli, Güvercincibaşı, Horruk, Kahveci Güzeli, Karınca Isırdı, Kız Alma, Lüllü, Nuh’un Gemisi, Akkoç-Karakoç vs. incelenmesi gereken birçok kendine özgü adlandırmaların olduğu oyunlarda görülmektedir. Çalışma içerisinde bir başka önemli kısım ise

oyunlarda kullanılan oyun tekerlemelerinin, bir bütün hâline getirilip başlıklar altında toplanmış olmasıdır. Örnek olarak; “Le le lepirdek/ Hani bana çekirdek/ Çekirdeğin içi yok/ Sarı kızın saçı yok/ Süleyman’ın suçu yok.”,“İnciler döküldü/ Toplayamadım/ Küçük Hanım geldi/ Saklayamadım/ İkirçik mıkırçık/ Sana dedim sen çık.” (s.73-83) vb. tekerlemeler verilmektedir.

Çocuk oyunlarının oyun ortamı ile ilişkileri ise şöyle açıklanmaktadır: Çocuk oyunlarına, yaşanan çevrenin fizikî özellikleri (iklimi, bitki örtüsü, yeryüzü şekilleri, bitkiler ve hayvanlar vb.) ile sosyo-kültürel özellikleri (gelenek, görenek, inanç, giyim-kuşam, sanatsal faaliyetler, yeme-içme, meslekler, dilin kullanımı, tarihi ve coğrafi durumu vb.) canlılık kazandırır. Aynı zamanda teknolojik gelişmeler (o dönemde karşılaşılan oyun türleri ve araçları, televizyon, bilgisayar, vb.) de çocuk oyunlarına etki ederek bu bağlamda yeni oyun ortamlarının oluşmasına imkân tanır (Kayabaşı, 2019: 85). İkinci bölümdeki Tarihî ve Kültürel Ortam başlığı altında oyunlar Türk kültürü bakımından incelemeye tâbi tutulmuştur. Bu sayede Kılıççılık, Yağmur Duası oyunları Şamanizm, Çömçeli Gelin, Yağmur Duası, Hıdırellezde oynanan Lüllü oyunları su kültürüyle, Yakan Top, Mit, Çokordum oyunları ateş kültürüyle bağlantısı kurulmuştur. İslamiyet’in kabulüyle birlikte Türklerde en belirgin Şamanizm izi dervişlerin istedikleri bir hayvan veya kuş donuna girebilmeleridir. Kitap içerisinde yer alan Nuh’un Gemisi, Yattı Kalktı oyunlarında hayvan taklidinin yapılması ise don değiştirme motifine örnek teşkil etmesi ve Türk kültürü açısından önemli bir ritüeli biz okuyuculara tekrardan hatırlatmaktadır.

İkinci bölümdeki Taşeli Yöresi Çocuk Oyunlarının İşlevleri başlığı altında, halk biliminin işlevleri; hoş vakit geçirme eğlenme-eğlendirme, değerlere toplum kurumlarına ve törelere destek olma, eğitim ve kültürün gelecek kuşaklara aktararak eğitilmesi, protesto, folklorda örtük ve bozuk işlev şeklinde incelenmektedir. Ayrıca çocuk oyunları, fiziksel ve devinimsel gelişim, bilişsel gelişim ve dil gelişimi, sosyal ve duygusal gelişim ve ahlaki gelişim açısından da ele alınmaktadır.

Kitabın üçüncü bölümünde ise Taşeli Yöresi Çocuk Oyunları’nın tasnifi yapılarak tasnifler alfabetik düzende yazılmış ve çeşitli başlıklara ayrılmıştır. Başlıklara ve oyun sayılarına bakıldığında;

### 3.1 Araçla Oynanan Oyunlar

#### 3.1.1. Taş ile oynanan oyunlar →30

#### 3.1.2. Değnek, Sopa, Çubuk vb. ile oynanan oyunlar→21

#### 3.1.3. Mendil, Bez vb. ile oynanan oyunlar→7

- 3.1.4. Top ile oynanan oyunlar →9
- 3.1.5. Ceviz, Bilye, Düğme vb. ile oynanan oyunlar →6
- 3.1.6. Kemik ile oynanan oyunlar →4
- 3.1.7. Kâğıt ve Kalem ile Oynanan Oyunlar →12
- 3.1.8. İp ile oynanan oyunlar →5
- 3.1.9. Ayakkabı ile oynanan oyunlar →2
- 3.1.10. Çivi ile oynanan oyunlar →3
- 3.1.11. Oyuncak bebek ile oynanan oyunlar →4
- 3.1.12. Sapan, Ok, Yay vb. ile oynanan oyunlar →3
- 3.1.13. Kemer ile oynanan oyunlar →3
- 3.1.14. Kibrit kutusu ile oynanan oyunlar →4
- 3.1.15. Gazoz Kapağı ile oynanan oyunlar →2
- 3.1.16. Yüzük ile oynanan oyunlar →2
- 3.1.17. Meyve, Sebze ve Bitkilerle oynanan oyunlar →5
- 3.1.18. Toprak ve Su ile oynanan oyunlar →3
- 3.1.19. Diğer oyun araçlarıyla oynanan oyunlar →3
- 3.2. Araç Kullanılmadan Oynanan Oyunlar →63

Sonuç olarak bu kitabın gelecek nesillere aktarılması, bölge kültürünü tanıtmaya yönünde önemli ve ayrıntılı bir çalışma olduğu görülmektedir. Cahit Tanyol, *Türk Kültüründe Oyunun Önemi* adlı makalesinde oyunun topluluğun her şeyini ifade eden müşterek mevzu ve anlatış vasıtası olduğuna dikkat çekerek, oyunların toplumun ortak düşüncesinden doğan bir kültür ürünü olduğunu vurgulamaktadır (Tanyol, 1961: 2489). Kitap içerisinde yer alan 191 oyun; yöre kültürü ve Türk dünyası çerçevesinde açıklanıp sosyo-kültürel bağlamda incelemeye tâbi tutulmuştur. Yine bu çalışma işlevsel teori açısından önemli bir eserdir. Oyunlar çeşitli işlevsel teoriler bakımından incelenip aktarılmıştır. Bu çalışmanın adlandırma yönünden de çok zengin bir kaynak olduğu görülmektedir. Dikkat çekilmesi gereken bir başka nokta ise oyunlara kaynaklık eden kişilerin yaşlarının orta yaş ve orta yaşın üstü olmasıdır. Kentleşmeyle birlikte yeni neslin çocuk oyunlarını oynamadığı hatta çoğunun oyunları bilmediği görülmektedir. Gelişen teknolojiyle birlikte oyunlar kare ya da dikdörtgen ekranlara girip sokaklar, meralar,

boş alanlar unutulmuştur. Bu konuda önemli bir zenginliğe sahip olan ülkemizde, 7'den 70'e yeni nesile kültürümüzü aktarmak adına bu oyunlarla ilgili öğretici ciddi çalışmaların yapılması gerekmektedir. Çocukların sosyalleşip birbirleriyle kaynaşması için, oyun oynayacak alanların yaratılması gerekmektedir. Bu tür adımların atılmaması durumunda sanal ortamda kazanılan para, puan, atlanılan oyun bölümleri, öldürülen kişi sayısı, ele geçirilen yerlerden zevk alan bir nesil doğacaktır. Bu neslin sosyal iletişim becerisinin düşük olması, yaratıcı düşünme kabiliyetinin gelişmemesi ve en önemlisi kültüründen bihaber olması da kaçınılmazdır.

## **KAYNAKÇA**

- İnan, A. (2000). Tarihte ve Bugün Şamanizm-Materyaller ve Araştırmalar. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Kayabaşı, R.G. (2018). Aksaray’da Sopa ile Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunlarının Halk Bilimsel Açısından İncelenmesi. *International Journal of Language Academy (IJLA)*, 6(1), 409-419.
- Kayabaşı, R. G. (2019). *Ata Yurttan Ana Yurda Çocuk Oyunlarının Yolcuğu Taşeli Yöresi Çocuk Oyunları*. Konya: Kömen Yayınları.
- Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tanyol, C. (1961). Türk Kültüründe Oyunun Önemi. *Türk Folklor Araştırmaları*, 7 (146), 2489-2490.