

## ÇOCUK FOLKLORU BAĞLAMINDA VAN YÖRESİ ÇOCUK OYUNLARININ KİNESTETİK ÖĞRENME MODELİ KAPSAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ



### VAN REGION CHILDREN'S PLAYS IN THE CONTEXT OF CHILDREN'S FOLKLORE EVALUATION OF KINESTHETIC LEARNING MODEL

Songül ÇAKMAK\*

**ÖZ:** Çocuklar için folklorik oyunlar genellikle bedenleriyle bir iletişim sürecini ifade eder. Dokunarak ve beden hareketleriyle oynadıkları bu oyunlar gelişim psikolojisi kapsamında ele alınmakta ve kinestetik öğrenme modeli kapsamında değerlendirilmektedir. Beden folkloru kapsamında da araştırmaları ve analizi yapılan kinestetik öğrenme modelinin çocuk oyunlarında kişilik gelişimi üzerindeki etkileriyle birlikte folklor çalışmalarındaki önemi de gittikçe önemsenmektedir. Çalışmada kinestetik oyunların yapısı, bağlamı, işlevi, çocuk zihinsel yapısına katkısı araştırılmış, oyunun gerilim ve tartım yönüne değinilmiş, beden folklorunun ve kinestetik öğrenme modelinin bu çerçevede işlevi ortaya konmaya çalışılmıştır. Bedene bağlı çocuk oyunları Van yöresi 9-16 yaş grubu çocukların oynadıkları oyunların yapısı ve öğrenme süreçlerine katkıları dikkate alınarak analiz edilmiştir. Yöntem olarak alan araştırması, gözlem, görüşme ve rehber öğretmen eşliğinde araştırma yapılmış, gözlenen oyunlar eski oyunlarla birlikte değerlendirilerek kaynak kişilerden oyun bilgileri ve tarihsel değişim dönüşümü aktarılarak işlevsel yöntemle çocuk oyunları açıklanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk oyunları, beden folkloru, kinestetik öğrenme, işlevsel yöntem, Van ili.

**ABSTRACT:** Folkloric plays for children often refer to a process of communication with their bodies. These games, which are performed by touch and body movements, are considered within the scope of developmental psychology and evaluated within the context of kinesthetic learning model. Kinesthetic learning model, which has been researched and analyzed within the scope of body folklore, has an increasing importance in folklore studies along with its effects on personality development in children's plays. In this study, the structure, context, function and contribution of the kinesthetic games to the child's mental structure were investigated, the tension and weighing aspects of the game were discussed, and the function of body folklore and kinesthetic learning model was tried to be revealed. Children's games related to the body were analyzed by taking into consideration the structure and contribution of the games played by children of the 9-16 age group in the Van region. As a method, field research, observation, interview, guide and guided research was conducted, the games observed with the old games were evaluated by transferring the information of the source and historical change of children's games were explained by comparison method.

**Keywords:** Children's plays, body folklore, kinesthetic learning, functional method, Van province.

\* Öğr. Gör. - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Türk Müziği Devlet Konservatuarı / Van [songulcakmak21@gmail.com](mailto:songulcakmak21@gmail.com)



## Giriş

Çocukların tek başına veya grup oluşturarak bir araya gelip büyüklerden öğrendikleri veya tasarlayarak, araçla veya araçsız yaptıkları eğlenceli aktiviteye oyun denir. Sözcük olarak çok geniş anlamı olan oyun, bu çalışmada sadece çocuk oyunları için kullanılmıştır. Oyun ve oyun oynamak insanlık tarihi kadar eskidir ve halk geleneğinde çocuk folkloru olarak incelenmektedir.

Tarih boyunca toplumsal hayatın içinde olan çocuk oyunları, çocukların sosyalleşmesinde etkin bir araçtır. Oyunlardaki kurallar ise toplumların yapısı hakkında bilgi verme noktasında önemli bir işleve sahiptir.

Van'da yapılan bu çalışma mahallelerde sokaklarda geçmişte ve günümüzde oynanan oyunlar hakkındadır. Farklı yaş gruplarıyla 10-16 yaşındaki çocuk oyunları icra eden 20 oyuncu ve 25-58 yaşlarında oyunların geleneksel kültürdeki yeri hakkında bizi bilgilendiren 10 kişi ile yapılan görüşmede Van yöresi kinestetik çocuk oyunları derlenmiştir.

Genel olarak oyunlar arasında çok farklılıklar görünmese de geçmişle günümüz arasında değişen ve unutilan oyunlar olduğu görülmüştür. Yaşça büyük olan bireylere bu oyunlarla ilgili sorular yöneltildiğinde bazı oyunları hatırlayamadıkları ama kafalarında hayal meyal bir şekilde var olduklarını aktarmışlardır. Günümüzdeki gençlere ve çocuklara sorduğumuzda ise cevapları çok net ve açık bir şekilde dile getirmişlerdir. Bazı çocuklar ifadelerinde yöresel ağız kullanmış, bazıları da İstanbul Türkçesi ile oyunları aktarmıştır. Çocukların il merkezinde yaşamaları veya ilçe-köylerden gelme durumları konuşma ve ifadelerinde etkili olmuştur. Çocuk oyunları kullandıkları dil yapısına göre aktarılmıştır. Antik Yunan'da arkeolojik araştırmalar sonucu benzer oyunların olduğu ve çocuk oyunlarımızın tanıtılması akabinde italik başlık olarak benzer Antik Yunan çocuk oyunu da açıklanmıştır.

Toplanan bilgiler ışığında geçmişte ve günümüzde oynanan oyunların bedensel aktivite gerektiren oyunlar olduğu, dahası bu yeterliliğin yanında bedensel ve zihinsel bir zeka birlikteliği gerektirdiği, oyunlar bazen işbirliği, grup çalışması gerektirdiği için toplu oynandığı, bazen de sadece bireysel başarı, rekabet ön planda olmasından kaynaklı tek başına mücadele şeklinde oynandığı saptanmıştır. Bazı oyunlar şiddet unsurları da içerebiliyor ama oyunlar gönüllü olarak oynandığı için bu şiddetin oynayanları rahatsız etmediği görülmüştür. Oyunlar bazen bir hedef belirlenerek o hedefe ulaşan kişi tarafından kazanılıyor ve bazen de tamamen hedefsiz sonu olmayan bir şekilde eğlenme, vakit geçirme amaçlı oynanıyor. Bazı oyunların düğünlerde, kına gecelerinde oynandığı da oluyor. Oyunlarda kız erkek olarak gruplaşmalar olduğu gözlemlenmiştir. Bazı oyunlar sadece kız ya da erkek gruplar tarafından oynanırken bazı oyunlar karışık bir şekilde oynanabiliyor. Oyunların oynama yerleri okullardan çok mahalle ve sokaklar ya da düğünlerde oynandığı belirtilerek bu alanlarda daha rahat

oynandığı aktarılmıştır. Bunun sebebini çocuklar okullarda denetimli bir ortam olmasından kaynaklı rahat oynayamadıkları şeklinde aktarmışlardır. Bunun nedeni malzemelerin bazen taş, bazen sopa olabilmesi ya da oyunun kendi içinde rakibine vurma eylemini yani şiddeti içermesinden kaynaklanmıştır.

Derlenen bu çocuk oyunları çocuk folkloru araştırmalarında, çocuk oyunlarını farklı bir bakış açısı ile ele almaktan ziyade, kinestetik (dokunsal) eylemi içeren oyunların Türk çocuk folklorunda önemli bir yer kapladığını ve dokunmanın performansa yönelik çalışmalarda önemli bir eylem niteliğinde gösterimdeki yerini aldığını belirtmek ve icra/bağlama yönelik folklorik çalışmaların günümüzdeki etkin yöntem, teknik ve modellerle açıklanması gerektiğinden kaynaklanmaktadır.

### **1. Çocuk Oyunları ile İlgili Yapılan Çalışmalar**

Tarihin ilk dönemlerinden bugüne kadar bütün insanlar benzer amaçlarla oyun oynamışlar ve oynamaktadırlar. Oyun oynamak, toplumun (çocuk-geç-yaşlı, kadın-erkek, idareci-tüccar, öğrenci-işsiz, zengin-fakir, köylü-kentli vb.) bütün kesimleri veya üyeleri tarafından zevk almak amacıyla gerçekleştirilen gönüllü bir etkinliktir (Özdemir 2006: 21). Oyun, çocuğun hayal gücünü zenginleştiren, onu hayata hazırlayan önemli bir araçtır. Aşağıda oyun kavramı, genel bir tanımlama ile farklı şekillerde açıklanmaya çalışılmıştır. Bu açıklamalarda oyun kavramıyla çocuk ilişkisinin birbirine her zaman yakın ve paralel olduğu da açık olarak görülmektedir.

Oyun kavramının çeşitli tanımlarını şöyle sıralayabiliriz: Oyun, çocuğun en önemli işi, oyuncakları da en önemli araçlarıdır. Oyun, çocuklar arasında ortak bir anlaşma yoludur. Oyun, çocuğun zihinsel ve fiziksel yapısını geliştiren, nesnelere dünyasıyla ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan ve sonra da toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir. Oyun, çocuğun özgürlüğüdür.

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

Metin And'ın, *Oyun ve Bügü*, Türk Kültüründe Oyun Kavramı, adlı çalışmasının giriş kısmında oyun kavramı çeşitli nitelikleriyle birlikte ele alınmıştır. And, oyunun her şeyden önce isteğe bağlı olduğu ve gönüllü bir eylem niteliği taşıdığını belirtmektedir. Bunun yanında oyun, özgürlükle ilgili, gerçek ve günlük yaşamdan değişik bir yapıdadır. Oyunun bir başka özelliği ise oyun süresi ve alanı açısından değişik kurullarla bir ritüel halini

alabilmesidir. And, çalışmada buna benzer çeşitli açıklamaların dışında çocukların oynadıkları bazı oyunlara da yer vermiştir. Bu oyunlar belli bir tasnif çerçevesinde “aşık oyunları, yüzük oyunları, top oyunları, değnek oyunları, taş ve gülle oyunları, koşma-kovalama-kurtarma-zor kullanma oyunları, atlama-sıçrama-sekme oyunları, saklama-saklanma-oranlama oyunları, dilsiz-şaşırtma-şaka oyunları, dramatik nitelikte-büyülük-törensel oyunlar ve çeşitli oyunlar başlıklarıyla oyunları sınıflandırarak vermiştir (And, 1974).

Sedat Veyis Örnek, *Geleneksel Kültürümüzde Çocuk*, adlı çalışmasında çocuk folklorunun en kapsamlı ve düzenli tasnifini yapmıştır. Çocuk folklorunu, doğum öncesi dönemden başlatmış ve ergenliğe kadar on bölüm halinde ele almıştır. Her bölümde Türkiye'nin çeşitli illerinden örnek uygulamalar vermiş, bu uygulamalardan bazılarının da açıklamasını yaparak bölüm sonuna eklemiştir. Çalışmasının on bir ve on ikinci bölümlerinde ise çocuk oyunları ile ilgili atasözleri, özdeyişler, deyimler, sevgi ve okşama sözleri, kargışlar, bilmece, ninniler, ağıtlar ve masallara yer vermiştir (Örnek, 1979).

Erman Artun, *Tekirdağ Çocuk Oyunları* adlı çalışmasında Tekirdağ yöresi çocuk oyunlarını değerlendirdikten sonra yöreden derlenen doksan yedi oyuna yer vermiştir (Artun, 1992).

Mevlüt Özhan, *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü* adlı çalışmasında oyun kavramı, oyunun tarihi, tanımı ve sınıflandırılmasının yanında oyunun çocuğun gelişimine olan katkısına yer vermiştir. Çalışmanın diğer bölümlerinde çocuk oyunları ve oyunların oynanmasıyla ilgili inançlara değinilmiştir. Bunlar arasında ebe ve eş seçimi, oyuna başlama sırasının belirlenmesi, oyunu bitirme, cezalar, tekerlemeler, yanılmaçlar, bilmece, verilmiş ve bunlara ait örnekler sunulmuştur. Çalışmanın son bölümünde oyuncak kavramı üzerinde durulmuş, oyuncakın tarihinden ve işlevinden bahsedilerek çeşitli oyun ve oyuncak örneklerine yer verilmiştir (Özhan, 1997).

Pertev Naili Boratav, *100 Soruda Türk Folkloru* adlı çalışmanın üçüncü bölümü olan beşikten mezara geçiş törenlerinde, doğum etrafında şekillenen çocuk folkloru ürünlerine değinilirken ayrıca beşinci bölüm olan çocuk oyunlarında oyun ve oyuncak kavramı üzerinde durmuştur (Boratav, 1997).

Mevlüt Özhan ve Malik Muradoğlu, *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları* adlı çalışmalarının giriş kısmında çocuk oyunlarının halk kültürünün önemli bir dalını oluşturduğuna, her insanın yaşadığı yerde mutlaka çocuk oyunu olduğuna ve çocuk denince ilk akla gelen şeyin oyun olduğuna dikkat çekmiştir. Aynı kökten gelen, ortak kültürleri taşıyan ama birbirinden ayrı yaşayan ulusların çocuklarının oynadıkları oyunlarda büyük benzerliklerin bulunduğu dikkat çeken çalışma, Türkiye'den derlenen çocuk oyunlarının yanı sıra Azerbaycan, Kazakistan, Kırgızistan,

Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti, Özbekistan ve Türkmenistan çocuk oyunlarından örnekler sunmaktadır (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

Mevlüt Özhan, *Çocuk Oyun ve Oyuncak Terimleri Sözlüğü* adlı çalışmasında çocuk oyun ve oyuncaklarıyla ilgili olarak yapılan araştırmalarda tespit edilen sözcük dağarcığını sunmaya çalışmıştır. Sözcükler anlamlarıyla ve kullanıldıkları yörelere ait bilgilerle beraber sunulmuştur (Özhan, 2005).

Nebi Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları I-II*, adlı çalışmasında oyun kavramının Türk ve dünya kültürlerindeki yeri ve önemine dikkat çekmiş arkasından da geniş bir araştırma alanında derlenen çocuk oyunlarını yöresel adlarıyla birlikte açıklamıştır (Özdemir, 2006).

H. Alp Boydok, *Öğrenme Stilleri* adlı kitabında görsel, işitsel ve kinestetik (dokunsal) öğrenme modellerinin bireyin doğuştan sahip olduğu ve onun başarısını etkileyen karakteristik özelliğinden söz etmektedir.

Öğrenmeyi öğrenmenin temel basamaklarından biri olan öğrenme stillerinin öğrenciler ve öğretmenler başta olmak üzere tüm toplumun bilmesi gerektiğinden söz ederek öğrenme stillerinin bilinmesi durumunda tembel veya yaramaz olduğunu sandığımız pek çok öğrencinin sadece kendi stilinin bilinmediği ve dikkate alınmadığı için öğrenemediği ve/ya istenmeyen şekilde davrandığı gerçeğinin anlaşılmasını da sağlayacağına değinmiştir (Boydok, 2008). Kinestetik öğrenme modelini ise, dokunmaktan ve dokunulmaktan keyif alarak öğrenen bireylerin özellikleri olarak tasnif etmiştir. Türkiye’de çocuk oyunları alanında yapılan çalışmaların tarihi çok yeni ve ilgilenilen bir alan olmaktan uzak görülmektedir.

Yapılan araştırmada, çocuk oyunlarının farklı disiplinler tarafından daha çok sağlık alanında çocuğun gelişimine odaklanan ve okul başarı düzeyini artırmaya yönelik yaptıkları çalışmaların gittikçe arttığı görülmüş, halkbilimi alanında çocuk oyunlarının kültürel/sosyolojik araştırmaların arşiv ve derleme düzeyinde kaldığı, bağlam/performansa yönelik çalışmaların yeterince etkin olmamasından kaynaklı çocuk oyunlarının halkbilimi disiplini içinde son yıllarda gerilediği gözlenmiştir.

## **2. Çocuk Folkloru Kapsamında Kinestetik (Dokunsal) Öğrenme**

Çocuk folkloru kapsamında oyunların içerikleri Türkiye coğrafyasında farklılıklar göstermektedir. Bu farklılıklar çocuk folkloru alanında bölgenin coğrafik ve kültürel dokularından kaynaklanmaktadır. Çocuk oyunlarındaki bu farklılıklar katılımcıların davranış ve deneyimleriyle paralel geliştiği düşünülebilir. Çocuk oyunlarından dokunarak öğrenme çocuğun bebekliğinden itibaren içgüdüsel olarak devam eden bir öğrenme bilgisidir.

İlk öğrenmelerini dokunarak kazanan çocuğun, hayatının tüm evrelerinde bu yeteneği sayesinde zekasını geliştirmekte, sosyalleşmekte ve enerjisini sağaltım yönünde kullanabilmektedir. Çocuğun ilk dönemlerinde

genellenebilen bu öğrenme şekli büyüdükçe bulunduğu kültürün içinde farklı şekillerde bir ifade biçimi olarak kullanılmaktadır. Hareketin sözün yerini alacak kadar güçlü olan bir dinamiği olduğu görülmekte, dolayısıyla bu ifade biçiminin beden folkloru kapsamında çocuk oyunları araştırmalarına da konu olması gerekli görülmektedir. İşlevsel yönde yapılacak çalışmaların çocuk folkloru disiplini açısından sınıflandırılması ve sistemli bir şekilde sunulmasını kolaylaştıracağı, araştırmacıların farklı deneyimleri de bu sayede elde edebileceği düşünülmektedir.

Günümüzde iletişim ve elektronik araç-gereç alanlarındaki hızlı ve hayalleri zorlayan gelişmeler, insanların gündelik yaşamları üzerinde etkili olmaya devam etmektedir. Bu süreçte, eğlence dünyası da payına düşeni almaktadır. Belki de bu tür icatların ilk uygulandığı alanların başında eğlence dünyası gelmektedir. Aynı zamanda bu durum (yeni eğlence-oyun-ortam ve türlerini yaratarak), eğlencenin bağımsız bir sektör haline gelmesini de sağlamıştır. Daha çok teknoloji tüketen insanların yaşadığı Türkiye’de, bu tür gelişmelerin eğlence geleneğindeki etkilerini açıklamak için “radyo, sinema, televizyon, bilgisayar (internet, bilgisayar oyunları), elektronik oyun salonları temel ölçüt olarak sayılabilir (Özdemir, 2005: 244). Bu çeşitlenmeyle birlikte, internetin eğitim ve kültür düzeyini yükseltme, haber ve bilgi edindirmenin yanında hoşça vakit geçirtme, eğlendirme ve dinlendirme işlevlerine sahip olduğu belirtilmiştir. Elektronik medyanın bugünkü kültürü biçimlendirdiğini söyleyen Özdemir, aynı kitabında insanların hakikatle ilgili ciddi derecede gerçekliğini de değiştirdiğini vurgulamıştır.

Dijital ortamın çekici aynı zamanda tehlikeli ortamlarına maruz kalan çocukların en basit aktiviteyi gerçekleştirmekte zorlandıkları ve dil gelişiminin akranlarıyla oynayan ve sözlü iletişim içinde, hareket halinde olan çocuklara göre çok zayıf olduğu pedagoglar tarafından sık dile getirilen olumsuzluklar olarak görülmektedir. Sokakta, okul bahçesinde, parkta dokunarak ve hissederek gerçekleştirdikleri öğrenmelerin hayal güçlerini geliştirdiği ve başarı oranlarını artırdığı diğer bilinen bir gerçektir.

Eric, Kinestetik öğrenme modelini kişinin, zihinsel yeteneklerini, vücut hareketlerini koordine etmek için kullanabilme yeteneği olarak tanımlamıştır. Bu gibi zeka gerektiren zihinsel ve fiziksel etkinliklerin bağlantısız olduğuna yönelik yaygın fikre de meydan okumuştur (Eric, 1996: 2). Kinestetik oyunlar, elektronik ortamlardaki iletişimsiz oyunlara göre çocuklara daha fazla beceri ve alışkanlık kazandırır. Genelde olumlu olan bu beceri ve alışkanlıklar kas gelişiminin yanı sıra hayal dünyasını da zenginleştirir.

Çocuğun büyüdüğünde topluma uyumunu ve toplumdaki saygınlığını artırır. Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeği gibidir. Bütün insanlar orada gelişir, orada bir kimlik oluşturur. Oyunda kendi dünyasını kuran çocuk

büyüdüğünde de gerçek dünyasını en iyi şekilde kurar ve yönlendirir (Özhan, 1990: 6).

Çocuk folkloru çalışmaları disiplinler arası geniş bir alandır. Bu konuda halkbilimciler daha ön planda olmalıdırlar. Kültürün aktarımında çocukların rolü yadsınamaz derecede önemlidir. Dolayısıyla bir halkbilimcinin bu alanda çalışması ve ürün ortaya koyması önemlidir. Çünkü geleneksel materyalleri ve belgeleri en iyi şekilde analiz etmek için eğitilmişlerdir. Oğuz'un da belirttiği gibi çocuk oyunları çalışmalarında odak noktaları patoloji yerine normallik ve öngörülebilir eğilimler olmalıdır. Artzamanlı bakış açılarının bazıları eski çağlardan beri devam eden çocuk geleneklerini anlamak için yararlı bilgiler sunmaktadır (Oğuz vd., 2014: 397).

Psikomotor gelişim ve hareket eğitimi fiziksel oyunlarla gerçekleştirilebilir. Çocuklar için hareket vazgeçilmezdir ve oyunların da mümkün olduğunca harekete dayalı olmaları çocukların katılımlarını daha kolaylaştırabilmektedir. Hareket öğeleri; vücudun neyi, nasıl ve hangi biçimlerle yapabildiğini içermektedir. Aynı zamanda vücudun farklı kısımlarını kullanmak, grup içinde ya da bireysel olarak hareket etmek, vücudun sınırlılıklarını bilmek ve vücudu kontrol edebilmek gibi özellikleri de barındırmaktadır (Broman, 1978).

Dokunarak ve hareket ederek öğrenme kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak; kimine göre, benzetme içgüdüsünü doyurmak; kimine göre ise boşalma gereksinmesini karşılamaktır. Bir kurama göre oyun genç yaratıkları (insan ya da hayvan) ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlarına hazırlamak, yetiştirmek içindir. Bir başka ilkeye göre oyunda doğuştan bir yeteneği geliştirme itkisi ya da üstün gelme ve yarışma isteği, yitik enerjiyi tek yönlü canlılıkla, eylemle onarma vb. gibi itkiler bulunmaktadır (And 2012: 27). And'ın, Huzinga'dan aktardığı diğer önemli bir bilgi de oyunun kültürden önce geldiği ve ritüelle bağlantılı olabileceği saptamasıdır. Çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu olmadığını, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkenlerden biri olduğunu açıklamıştır (Huizanga 1955, aktaran And 2012: 28-29). Van yöresi çocuk oyunlarında şiddetin ve zarar verecek araç-gereçlerin kullanımı bu minvalde geleceğe daha güçlü ve mücadelecı bir yapıyla geçişin sağlanmak istenmesinden kaynaklanıyor olabilir. Dokunma eyleminin de samimiyeti, güveni ve dostluğu pekiştirdiği gözlenmiştir.

Çocukların en az iki kişi oynadıkları oyunların çoğunluğunun dokunma ve dokunulma yönünde olduğu ve bu eylemlere verdikleri tepkileri kapsadığı bilinmektedir. Geleneksel veya formel olarak öğretilen oyunların işlevlerinin aynı olduğu görülmektedir.

Geleneksel yaklaşımlar özellikle psikoloji, sosyoloji ve antropoloji gibi sosyal bilimler alanlarında araştırılmıştır. Bu çalışmaların önemi henüz değerlendirilmemişse de özellikle Huizanga, Piaget, Erikson, Caillois,

Sutton-Smith ve Roberts'ın çalışmaları çoktan oyuna uygulanmıştır. Piaget ve Erikson araştırmalarını çocukların oyun etkinlikleri üzerine yoğunlaştırırken, Sutton-Smith ve Roberts her çeşit oyunu kültürlerarası açıdan incelemiş, Huizinga ve Caillois oyun hakkında genel yazılar yazmışlardır (Oğuz vd., 2009: 324).

Dilcilerin yanı sıra ruhbilimci, ruh hekimi dediğimiz psikiyatri doktorlarının da ruh ve sinir hastalıklarında kişide görülen önemli uyumsuzlukları gidermek ve sağıltmak için hastaya verdiği rolle istediği gibi oynama fırsatı neticesinde ruh-oyunsal boşalım yöntemi bir oyundan başka bir şey değildir.

Çocuk oyunlarındaki sayısmacalar, ebe çıkarma ya da oyuna kimin başlayacağını belirleyen tartımla söylenen tekerlemeler üzerinden eski inançları ve dilleri incelemek olanağı vardır. Çocuk oyunlarının eski ritüel, inanç, büyü kalıntıları incelemek bakımından en iyi kaynak, ilk bir İngiliz kadın incelemeci, Lady Alice B. Gomme, iki ciltlik kitabında geleneksel İngiltere, İskoçya ve İrlanda çocuk folkloru (1894-1898) araştırması bu alandaki en kapsamlı çalışmaları ortaya koymuştur. Geleneksel çocuk edebiyatının öncülerinden biri olan Gomme'ye göre çocuklar, büyüklere öykündükleri için onlardan gördüklerini yüzyıllar boyunca tutucu, yaratıcı, saklayıcı güçleriyle günümüze getirmişlerdir. Ünlü Fransız folklorcusu R. Caillois'da (1961) bu görüşü daha derinlemesine araştırmış, incelemiştir.

Bugün de Anadolu'da çeşitli yörelerde çocuk oyunları üzerine inançlar bunların önemini doğrulamaktadır. Örneğin Van köylerinde şu inanca rastlanmaktadır: Çocukların oyunlar oynaması ve eğlenmesi o senenin bolluk içinde geçeceğinin belirtisidir. Mesela çocuklar ev içinde beş taş oyunu oynarlarsa o yıl dolunun çok yağacağı ve ekinlerine zarar vereceği için ev içinde beş taş oynamalarına izin verilmediği, ev yaparak oynarlarsa yapının çok olacağı inancının oluştuğu, çocuklar çömçe gelin yaparak kapı kapı dolaşıp erzak toplarsa yağmur yağacağına delalet olduğu gibi bazı yağmur yağdırma inanç ve ritüelleri söz konusudur.

### **3. Van İli Kinestetik (Dokunsal) Çocuk Oyunları ve İşlevleri**

Oyunlar ve oyun oynamak günümüzde olduğu kadar tarih boyunca da bütün toplumlarda hayatın içinde önemli bir yer tutmuştur. O kadar ki ünlü tarihçi Huizinga insanı "homo ludens" (oyun oynayan insan) olarak tarih içinde tanımlamıştır (Huizinga, 2006: 32). Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenmesini sağlar.

*Oyun sırasında çocuğun bazı hareketleri sürekli olarak tekrarlaması onun doğal olarak, kas gelişimini hızlandırarak fiziksel gelişimine de katkı sağlarken; oyun sırasında mutluluk, sevinç, acıma, korku, dostluk, düşmanlık, kin, nefret, sevgi, güven gibi birçok duyguya tepki vermeyi de öğrenir. Çocuk, oyunda üstlendiği ana-baba, kız-erkek gibi rollerle cinsel kimliğini de kazanır. Oyun, çocuğa çevresini araştırma, objeleri tanıma ve problem çözme imkânı*



*sağlar. Çocuk bu yolla büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, ölçme, zaman, mekân gibi pek çok kavramı eşleştirme, sınıflandırma analiz, sentez ve problem çözme gibi birçok zihinsel işlemi de öğrenebilir* (Özhan 1990: 48). Oyun, çocuğun fiziksel, duygusal, cinsel, zihinsel gelişiminde ve sosyalleşmesini tamamlamasında çok önemli bir işleve sahiptir.

Geleneksel oyunların çoğunluğunda belirli araç ve gereçler vardır. Bunlar sopa, taş, ip, top, mendil, bilye, topaç, kemik, çukur gibi kolay sağlanan araç gereçlerdir. Günümüzde kemik, topaç bulunması zor araçlar olduğundan bu tür araçlarla oynanan oyunların malzemeleri de kemik yerine şeker, taş veya tahta kullanılarak, ağaç malzemeli topaç kullanımının yerini ise plastik malzemeden üretilen daha basit bir malzeme almaktadır.

Kinestetik oyunlardan gerilim ve tartım ağırlıklı oyunlar araştırılmış, bu gerilimin nasıl meydana geldiği bağlam çerçevesinde incelenmiş ve oyun hakkında görüşler kaynak kişilerden toplanarak araştırmanın boyutları ve süreci açıklanmıştır.

Van ili çocuk oyunlarının da bu minvalde kendine özgü kuralları ve oyunların ciddiyetle oynanış şekilleri mevcuttur. Oyunlar araçlı araçsız oyunlar olarak sınıflandırılarak her iki sınıflandırmada da dokunarak öğrenmenin gerçekleştiği oyunların oynanış şekli, tartım, bağlam incelenmiş, işlevsel yönü değerlendirilerek açıklamalar dahilinde oyun tanıtılmıştır.

Çocuk oyunları derleme çalışmasında farklı kişiler ve gruplarla yaptığımız görüşmelerde Van ve çevre illerinde şu oyunların oynanmakta olduğu görülmüştür:

*Araçla Oynanan Oyunlar:* Aşık atma (Aşuh oyunu-Hestikşev-Şütük-Xertok), İp oyunları, Evcilik oyunları, Top oyunları (Renkli istop oyunu, can oyunu, gol oyunu, topaşek oyunu, kuka oyunu vb.), Taş oyunları (Ontaş, dokuztaş, yeditaş, beştaş vb.), Çarçop oyunu, Bilye oyunları, Melikan, Elekgane (Çelik-çomak) oyunu, Fındık oyunu, Lastik oyunu, Kızak oyunu, Fır Fıra (Topaç) oyunu, Hestikê Şêve, Köse çıkartma, Tıpıç Oyunu, Salıncak oyunu, Mendil Oyunu (Al satarım, bal satarım), Körebe oyunu, Kelanê oyunu, Şütük oyunu, Rız oyunu, Şoratan Oyunu vb.

*Araçsız Oynanan Oyunlar:* Güvercin taklası oyunu, Zimba oyunu, Kurtkoyun oyunu, Heştik oyunu, Mirav oyunu, Uzun Eşek oyunu, Çizgi oyunu, Türkücülük oyunu, Ebe oyunu, Saklambaç oyunu, Nine oyunu, Gizlenpaç oyunu, Çekirge oyunu gibi oyunlar yer almakla birlikte aynı oyunun farklı oynanış şekilleri de mevcuttur.

## **Yöntem**

Yöntem olarak alan araştırması, gözlem, görüşme ve rehber öğretmen eşliğinde araştırma yapılmış olup, gözlenen oyunlar eski oyunlarla birlikte değerlendirilerek Antik Yunan'da oynanan benzer bir oyun varsa belirtilmiş,

kaynak kişiler aracılığıyla oyun bilgileri ve oyunun tarihsel değişim dönüşümü aktararak karşılaştırma yöntemiyle açıklanmıştır.

Bu çalışmada, Van yöresine ait kinestetik çocuk folkloru ürünleri ve buna bağlı inanış ve uygulamalar ile sözlü kültür malzemeleri derlenmiş, derlenen malzeme üzerine değerlendirmeler yapılmıştır.

Çalışmanın temelini oluşturan araştırma malzemeleri saha araştırması yöntemi ve çeşitli görüşme teknikleriyle edinilmiş, yazıya geçirilerek incelenmiştir.

### **İşlem**

Çalışma devlet okullarından Mustafa Kemal ilköğretim Okulu, Zeve Ortaokulu ve okumayan çocukların sokakta oynadıkları oyunlar gözlenerek toplanmıştır. Van yöresi çocuk folkloru kapsamında 50 çocuk oyunu tespit edilmiş olup, kinestetik model kapsamında 20 çocuk oyunu üzerinden değerlendirme yapılmıştır. Bu oyunlar kinestetik öğrenme modelinin temel özelliği olan dokunma eylemi dikkate alınarak en az iki kişi oynadıkları oyunlardan seçilmiştir.

### **Bulgular**

Van ilinde oynanan birçok eski oyun çocukların yeniden yaratmasıyla yeni işlevler yüklenmiş ve hayal gücünü artıran niteliklere sahip olmuştur. Bu oyunlardan xertok, şütük, elekgane, enek, kâl vb. oyunlar tasarımı olarak, kültürel/sosyal kimlikleri pekiştirilerek anlam kazanmıştır. Örneğin melâ taşının (imam taşı, baş taş) devrilmesi büyük bir başarı olarak görülmektedir. Çocukların oynadığı bütün oyunlar hareket, tasarım, refleks, motivasyon gibi özellikler taşıdığından oynanmasını keyifli ve eğlenceli bir duruma getirmekle birlikte biyolojik/bilişsel gelişimine de çok büyük katkıları olduğu görülmüştür. Van ilinde çocuklar genellikle tüm oyunlarında dokunma güdülerini kullanarak oyun oynarlar. Oyuna başlamadan önce sayışmacayla birbirlerine dokunurlar, oyun başladığında birbirlerine dokunup oyunu başlatır ve oyun süresince dokunma sürekli gerçekleşerek oyun bitiminde ceza olarak bile sert bir dokunmayla oyun sonlandırılır.

Oyun oynayan her türden insan (çocuk, yetişkin, yaşlı, genç, kadın, erkek, bilim insanı, çiftçi, zengin, yoksul, idareci, vatandaş vb.) kuralların ciddi olduğunu ifade etmektedir. Gayri ciddilik daha çok oyuncuların kendi kümesi ya da alışkın olduğu oyun ortamı dışında bir oyun/ortamı söz konusu olduğunda ortaya çıkar. Örneğin bir yetişkin, genellikle bir çocuğun oyununu gayri ciddi bulabilir. Aynı şekilde bir çocuk da bir yetişkinin oyununu anlamsız olarak niteleyebilir (Özdemir, 2005: 128). Oyunların belli kuralları olduğu ve oyunun kurallarına uymayan kişiler olduğunda (oyunbozanlık) cezalandırıldıkları, oyunun büyüleyici etkisini artıranın da gerilim ve tartım olduğu öne sürülmüştür. Oyunbozanlık edenler çok sık bu

durumu tekrar ederlerse o gün içerisinde bir daha oyuna alınmadıkları belirtilmiştir.

#### 4. Van İlinde Eski ve Yeni Çocuk Oyunları

Van ilinde eskiden oynanan çocuk oyunları ile günümüzde oynanan çocuk oyunları arasında ciddi değişimler olduğu gözlenmiştir. Günümüzde ufak tefek yansımalarını gördüğümüz eski oyunların benzeri oyunlar olmakla birlikte oyunların çeşidinin azaldığı da gözlemlendiğimiz diğer bir husustur. Eski ve yeni oyunları benzerlikleriyle sınıflandırılmış, erkek-kız-karma olarak oynanan oyunlar, oynanış şekliyle birlikte verilmiştir. Oyunlarda şarkı ve hareketlerin aynı anda öğrenilebildiği gözlenmiştir.

Oyunları anlatan kaynak kişiler ve oyun oynayan çocuklar da kaynak kişi (K.K.1, K.K.2, K.K.3...) olarak verilmiş, aktardığı oyunlar ise sonuç bölümünde yukarıdaki kodlarla belirtilmiştir.

#### Erkek Çocuklar Tarafından Oynanan Oyunlar

*Topaşek Oyunu:* İki grup, 8-10 kişi bir terefte 8-10 kişi diğer terefte olur. Aynı şimdiki beyzbol gibi. Bir top yerde olurdu. Herkesin elinde sopa olurdu. Bir gale olurdu. İki terefte mücadele ederdi ki karşı terefe gol atsın. Şimdiki futbol gibi, kim gol atarsa o kazanırdı (K.K.24).

*Aşık Oyunu:* Çocuk iken biz aşık oynardık. Herkes toplardı. On, on iki tane aşık kemiği. Aşık goyunların golundan olur. Çizgi çekerdik. Aşıkları sıralardık, kim vurup çizgiden çıkartırsa o kazanırdı. Kimisi bir-iki çıkartırdı bök mi cik mi? diye sorardılar. Bök - yuvarlak (düz), cik- yarık tarafa denir. Dama aşık atılırdı. Düz teref üstte ise bök, diyen kişi kazanırdı. Yok eğer yarık olan teref üstte gelseydi cik diye kazanırdı (K.K.24).

Aşık kemikleriyle oynanan oyunlara “aşık oyunları” denir. Aşık kemiği koyun ve keçi gibi hayvanların ön dizlerinde bulunan eklem kemiğidir. Aşık kemiği eski Yunanca’da astragalos/astragali, Latince’de ise talus/tali olarak adlandırılmıştır. Aşık oyunlarının tarihi çok erken dönemlere uzanır. Herodotos Lydia’lıların kıtlık zamanında vakit geçirmek için icat ettikleri oyunlar arasında aşık oyununu da sayar. Bir geç Hitit kenti olan Kargamış’da bulunmuş M.Ö 8. yüzyıla tarihlenen bir kabartmada Kral Araras’ın kız çocuklarının oynadığı bir oyun olarak kayıtlara geçmiştir (Bener, 2013: 94). Eski Yunan kaynaklarında aşık kemiğinin çok farklı işlevlerine de değinilmiştir.

*Gurt Goyun Oyunu:* “Bir iki kişi gurt olurdu. Diğerleri goyun olurdu. Gurt gelirdi bir iki goyuni yürütüp götürürdü. Gurt çocuğu götürdüğü zaman düşerler peşine. Gurt çocuğu götürdü diye govalardı. Onun elinden alırdılar getirirdiler.” (K.K.11)

*Uzun Eşek Oyunu:* “5-6 kişi ile oynanırdı. İki grup olurdu. Uzanırdılar sırtlarını eğerdiler. Bir kişi ebe olurdu. Kafasını eğdi, diğerinin bacağına

arasına alırdı. Diğerleri üzerinden atlardı. Eğer eğilseydi yenilirdi. Diğer grup ebe olurdu.” (K.K.11)

*Melikan:* “Bahar aylarında melikan oynardı. Ama onun çoğunluğunu erkekler oynardı. Uzun ağaç kesilirdi. Bir kısa ağaç o uzun ağacı vurduğu zaman havada vurdunsa kazanırdın. Vurmadınsa yere düştüyse arkadaşına sıra gelir oynardı.” (K.K.5)

*Kuka Oyunu:* “Saklambacın topla oynananı da denebilir. Bir ebe vardır. Bu oyunda topa vuruluyor. Ebe başladığı noktaya arka arkaya geliyor. Daha sonra da ebe yerine gelene kadar diğer kişiler saklanıyorlar. Topu başladığı noktaya bırakıyor. Bulduğu kişiye işte topu ayağına vurarak ‘kuka’ diyor. Eğer bu sırada diğerlerinden biri gelir, topa vurursa başladığı noktaya arka arkaya gelerek yakalanan kişiler de tekrar saklanabilecek. Böyle böyle oyun devam ediyor.” (K.K.11)

*Renkli İstop Oyunu:* “Top havaya atılır. Birinin adı söylenir. Adı söylenen kişi topu yakaladığı anda herhangi bir renk söyler. Mesela bordo gibi, bordo dediği anda diğer kişiler bordo rengi bulup ona dokunursa artık ona dokunamaz. Ama bordoyu bulup da dokunamayan birine topu vurursa çıkar. Vuramazsa kendisi oyundan çıkar.” (K.K.16)

Top oyunu, Eski Yunan’da erkek çocukların dizlerinde top sektirdiği kabartma resimlerde görülmektedir. M.Ö 400-350 yılları arasına tarihlenen mermer bir mezar üzerinde çıplak bir genç erkek atleti sağ uyluğunda büyükçe bir topu dengede tutarken betimleyen bir kabartma bulunur (Bener, 2013: 120).

*Köse Çıkartma:* “Sonbaharda bizde goyunun yüzü olur. Eski devire göre, kasım ayı günleri yüzelli de goyun doğar. Goyunun yüzünde köse çıkarırlar. Getirirler bir erkeği bir gadın gılığına soharlar. İki tane erkeği yünlen, keçeyle vücudunu şişirirler. Eline bir sopa vererler, gadını da boyarlar. Düşerler köyün içine her evden gıda toplarlar. Mesele yağ şeker, çay gibi. Bir yemek yaparlar o yemeği herkes yer. Bir kere köseyi kim kaçırırsa (kösenin karısını) onu köse döğer (döver). Son zamanlarda köseyi bayırtırlar. Kösenin garısını kaçırırlar. Ondan sonra zahiresini alır götürür, yemek yaparlar.” (K.K.24)

*Tıpıç Oyunu:* “Bu oyun 3 ve 5 kişiyle oynanabilir. Oyun oynayan herkesin elinde birer çubuk olur, ama ebenin elinde iki çubuk olur. Biri kısa, biri uzun olmak üzere. Bir karış uzun bir karış eninde çukur kazılır. Ebe ağaca vurduğu zaman çubuk havalanır. Kim karşılarsa o alır gelir çıkar. O ebe olur. O, oyunu oynayanlar eğer o kısa ağacı garşıluyabildilerse garşılarlar, garşıluyamadılarsa da gine de o atan ebe olur.” (K.K.7)

*Çarçop Oyunu:* “Bu oyun bir kişi ya da birden fazla kişi ile oynanabilen bir oyundur. Kibrit kutuları dediğimiz üst, alt ve kibritin iç kapağındaki o dikdörtgen şeklindeki kağıtlarla oynanır. Bu oyunun malzemeleri kağıtlar ve silindirik şeklindeki düz taşlar dediğimiz ‘leppik’ dediğimiz taşlardır. 6 kişi

oyuyoruz. Her birimizi büyükçe bir yuvarlak ve çember içine taşları alarak onları tam çemberin içerisine yerleştiririz. Yerleştirdiğimiz kağıtları ve taşları, tabi hepsi etrafa saçılacak taşlar değil. Üst üste konulur, 5-6 kağıt çembere bırakılır. Çemberden uzaklıkta düz istikamette bir çizgi çizilir. Oyuncular o leppiği (taşı) en yakın yere atmaya çalışır. Bu da çizgiye en yakın taşı atan birinci gelir. Birinciden başlayarak sıralı bir şekilde o leppiği fırlatır. Leppik o kağıtlara denk gelirse, vurduğu zaman kağıda ‘çarçop’ demelidir. Kağıtlar çemberin dışına çıkmalı, çıkmazsa ikinci oyuncuya geçer sıra. Taki bu şekilde çemberdeki kağıtlar biter. En çok kim kağıt çıkarırsa kazanmış olur.” (K.K.11)

*Şoratan Oyunu:* “Evimizin üst tarafında şoratan dediğimiz sulug (sulu, göl) yerler vardı. Oradan suyu goyardığı ne bulduğu aşağı atardığı ona da şoratan oyunu derdigi.” (K.K.15)

*Fır Fira:* “Eskiden tahtadan yapılmış depo benzer ele yuvarlağ bir top vardı. Topu üzerinde çivi boya goyardığı. O ipi sarardığı bele çekerdigi yayılarda dönerdi o dönen yere diyerdiler fır fira.” (K.K.17)

Eski Yunan ve Roma’da kamçı vurarak çevrilen topaçlar çok yaygın olarak kullanılmaktaydı. Topacı çevirmek için kullanılan kamçı, bir sopadan ve ucuna tutturulmuş deri kayışlardan oluşmaktaydı. Yunan’lar topaç çevirdikleri kamçıya mastiks, Romalılar ise flagellum derlerdi. Kral Araras Kabartmasında kamçıyla çevrilen iki topaç yer alır. M.Ö 440-430 olarak tarihlenen kırmızı figürlü bodur bir lekythos üzerindeki resimlerde iki kadın ellerinde kamçıları topaç çevirmektedir (Bener, 2013: 150).

### **Kız Çocuklar Tarafından Oynanan Oyunlar**

“Gızlar beçaralar gün görmediler. Eskiden çorap yapardılar. Halı yapardılar, teşi eyirerdiler hana tohuyardılar.” (K.K.7) Oyun oynayacakları zaman çok olmazdı, genellikle evde bez bebekleriyle oynarlardı.

*İp Oyunları:* “Oyun kişilere göre değişir. İki kişi ipi tutar. Birisi bir ucundan diğeri bir diğeri ucundan tutardı. Daha sonra birkaç kişi arka arkaya dizilir, ip atlamadan önce yapmak istediği şeyleri söyler ve atlamaya başlar. Mesela, ben 10 tane tek ayak üzerinde atlamaya başlayacağım der ve atlar. Ardından diğeri de atlamaya başlar. Kim o lider durumundaki kişinin yaptıklarını yapmazsa, o ipin ucundan o kişi ipi tutmaya başlar. Mesela bazı ezgilerimiz vardır. Onu da doğru dürüst söylemek zorundasın. Eğer yanlış yaparsan hemen yanmış oluyorsun. İpin bir ucundan tutmak zorunda kalıyorsun. Şu tekerleme eşliğinde atlamaya devam edilir:

Bir sarı yılan kovaladı beni,

On yedi yerden yaraladı beni,

Çağırın gelsin cici anne cici,

Sarsın eline, sarsın beline (K.K.15) 4/4’lük ritimle söylenir ve atlanır.”

## **Kız-Erkek Çocuklar Tarafından Karma Oynanan Oyunlar**

*Beştaş Oyunu:* Beş taş oyunu genelde iki kişiyle oynanan bir oyundur. Tabii dört kişi de oynayabilir. 5 tane fındık büyüklüğünde taş bulunur. O taş oyuncuları, birler ikiler, üçler, dörtler ve beşler diyerek oynar. Birileri oynarken taşlar yere serpilir. Beş taş içinden bir taş seçilir. O bir tane taşla diğer taşları birer birer yutulur. Taşlar havaya atılır. Sonra gamalara geçilir. Burada sayı alınır elin tersinde taşlar tutturulur. Ters çevrilen el, taşlar havadayken düzeltilir.

“Yere düşmeden taşlar havada alınır. Yanan oyuncu karşı taraftaki oyuncuya hakkını verir. Diğer oyuncu kaldığı yerden devam eder.” (K.K.5)

*Rız Oyunu:* “İki kişiyle oynanırdı. Oyun beton üzerine ele bir tebeşir alınarak yere bir kare çizilir. Bu kare, 3-4 eşit parçaya bölünerek belirli noktalara 5 taş alınırdı. Bunları her birini bir noktaya bırakırdık. Bu taşlar o belirlenen yerlere köşelere çekilerek “Rız” denilen taşın ortasına getirdiğimiz zaman oyunu kazanmış olurduk. Yani 3 taşı çarpraz veya daha değişik şekilde düzgün bir şekilde paralel olacak şekilde dizersen Rız yapmış olurduk.” (K.K.5)

*Nine Oyunu:* “Eski elektrik pilleriyle oynanır. Dört- beş kişiyle oynanır. Bir çizgi çizerler. Pilleri o çizilen çizginin üzerine dizerler. O dizilen pilleri tüm olarak kim aşağıya düşürürse, kim ne kadar fazla yere düşürürse o oyunu kazanırdı.” (K.K.19)

*El Kızartmaca Oyunu:* “İki kişi oynanan bir oyundur, eller avuç içi yukarı gelecek şekilde tutulur, karşı taraf da ellerini aynı şekilde tutarak altına koyar, sonra ellere bakılmadan tekerleme okunur ve kim daha önce diğerinin eline vurursa oyunu o kazanır.” (K.K.9)

El kızartmaca iki kişiyle oynanan, el çabukluğu gerektiren bir oyundur. Oyunculardan biri her iki elini avuç içi yukarı bakacak şekilde önüne doğru uzatır, diğer oyuncu da avuç içi yere bakacak şekilde ellerini üzerine koyar. Elleri altta olan ani bir hareketle diğerinin ellerine vurmaya çalışır. Bowdoin Ressamına ait M.Ö 460- 450 yılları arasına tarihlenen kırmızı figürlü bir lekythos üzerindeki gynaikonitiste el kızartmaca oynayan bir kadın ve Eros tasviri bu oyunun Eski Yunan’da oynanmış olduğunu gösteriyor (Bener, 2013: 140).

Eski Yunan’da oynanan ve bizde de yansıması olan diğer iki oyun da ipele topaç çevirme ve kıvrılmış demir değneklerle çember çevirme oyunlarıdır. Van ilinde bu oyunlara da değinilmiş ve Fır fıra adıyla günümüzde çocuklar tarafından hala oynanmaktadır.

*Çember:* Çocukların bir sopa yardımıyla ya da elleriyle iterek çevirdikleri, çevirirken beraberinde koşarak takip ettikleri içi boş daire ya da tekerlek biçiminde oyuncağa çember denir. Çember çevirmek ilk bakışta kolay gibi görünse de çemberi düşürmeden, dik kalmasını sağlayarak çevirmek beceri ve deneyim gerektirir. Sokaklarda kullanılan bir oyun aracıdır. Asıl olarak tek başına oynanan bir oyun olmasına rağmen Eski

Roma'da birçok çocuğun katıldığı, karşılıklı takımların oluşturulduğu çember yarışları da yapılmaktaymış. Çember çevirmek için kullanılan çeşitli tipleri bulunan sopalara Eski Yunancada elator deniyordu. Çoğunlukla kısa olan bu sopaların vazo resimlerinden öğrenildiği kadarıyla nispeten uzun ve günümüz hokey sopaları gibi ucu kıvrık çeşitleri de vardır.

Zeus'un Ganymedes'i çember çevirirken kaçırma sahnesi Yunan vazo sanatında özellikle de M.Ö 5.yüzyılın ilk yarısında çok sıklıkla işlenen temalardan biridir (Bener, 2013).

*Kelanê Oyunu:* "Bu oyun iki takım oluşturularak oynanır. Takımlar en az bir kişiden oluşur. Bu oyunda takımlar kızılı erkekli olarak karışık şekilde kurulabilir ya da sadece kızlar ve erkekler olarak da oynanabilir. İki takımın da 4 tane taşı vardır ve bu taşların üçü yan yana dizilir daha sonra kalan son bir taş "mêlle"(baş taş) yani imam taş olarak belirlenir. Bu mêlle taşı diğer 3 taşın önüne konulur. İki takımın arasında yeterince uzak bir mesafe bulunmalıdır. İlk başlayan taraf iki takım arasında belirlenerek, ilk takımın bir oyuncusu eline başka bir taş alarak diğer takımın ilk önce mêlle taşına vurmalıdır. Eğer bunu başarırsa diğer dizili olan 3 taşa da vurma hakkı kazanır. İmam taşını vurmadığı takdirde taş atma sırası diğer takıma geçer. Mêlle taşını vurup diğer 3 taşı da vuran ilk takım oyunu kazanır." (K.K.26)



**Fotoğraf 1:** İki takım da üç taşını ve mêlle taşını hazırlanır. Atış şeklinde dizer.



**Fotoğraf 2:** Her iki takım da atış için yerdeki taşlar dışında bir taş kullanılır.



**Fotoğraf 3:** Her iki takım da ilk önce mêlle taşına vurmaya çalışır.



**Fotoğraf 4:** Mêlle taşı vurulduktan sonra taşın diğer takıma geçilir ve hepsini ilk olarak deviren takım oyunu kazanır.

*Elekganê Oyunu (Çelik-Çomak):* "Bu oyunda en az iki grup ve bu grupların en az iki kişiden oluşması gerekiyor. Bu oyunda taraflar kızılı

erkekli olabilir ya da sadece kız ve erkek grupları da kurulabilir. İki tarafın arasında belli bir mesafe olacak şekilde karşılıklı durulur. İki grubunda ince uzun ikişer tane çubuğu vardır. Bu çubuklardan biri yere kazılan çok az derinlikteki çukura dikilir. Grup üyelerinden birisi bu çubuğu diğer arkadaşına doğru fırlatır ve diğer kişi kendine doğru fırlatılan bu çubuğa elindeki diğer çubukla vurur, uzağa gitmesi için çabalar. Ne kadar uzağa giderse o kadar fazla puan toplanır ve belirlenen puan seviyesine ilk ulaşan takım oyunu kazanır.” (KK.27)

*Zimba Oyunu:* “Beşer ya da altışar kişilik iki grup oluşturulur. Bu oyun şiddetli vurma eylemi içeren bir oyun olduğu için kızlı erkekli değil de sadece kızlar kendi aralarında erkekler kendi aralarında gruplaşarak oynarlar. Ama anlatılanlara göre bazen çok nadir de olsa erkek ve kız arkadaş grupları birlikte de oynamış. Bir gurubun tüm üyeleri yere çizilen bir çemberin içine girerler ve rakiplerini tek ayak üzerinde beklerler. Diğer grup üyeleri bu çembere yaklaşmaya çalışır ama bu esnada tek ayak üzerinde bekleyen çember içindeki rakipleri onlara tekme ile karşılık verir ve uzaklaştırmaya çalışır. Eğer içeri girmeye çalışan gruptan bir kişi çembere girip tek ayak üzerinde olan bir kişiyi zimba diyerek vurup çember dışına itebilirse takımı 1-0 öne geçirir ve onlar içeri girer. Bu şekilde 5-6 set yapan oyunu kazanır.” (K.K.28) Kaynak kişinin verdiği bilgiye göre oyun ergen gençler arasında yaygındır. Oyunun içeriğinde yer alan şiddet unsurları yaşça küçük çocuklar arasında yaygın olmamasının sebebidir.

*Şütük Oyunu:* “İki kişiyle oynanan bir oyundur. Aşık oyununa çok benzer, günümüzde kemik yerine şekerle oynanan bir oyundur. Gruplaşma ya da takım kurmak bu oyunda gerekli değildir. Bu oyunda sadece iki kişi arasında gerçekleşen bir rekabet vardır. Oyun ilk önce yere büyük bir daire çizmekle başlar. Yere (toprağa) büyük bir daire çizilir ve bu daire ortadan ikiye eşit bir şekilde bölünür. Bölünen bu eşit iki parça her iki yarışmacı için oyun alanını oluşturur. İki oyuncu da eline şekerlerini alır. Ardından kendi oyun alanlarına da birer şeker koyarlar. Ellerindeki bu şekerleri atarak rakip dairedeki, yerdeki şekerleri vururlar. Rakip dairedeki şekerleri ilk olarak daire dışına çıkararak yarışmacı oyunu kazanır.” (K.K.29) Kaynak kişi, uygun olan her ortamda cinsiyet farkı gözetilmeksizin oynanabilen bu oyunun amacını eğlenmek ve iyi vakit geçirmek olarak ifade etmektedir.



**Fotoğraf 5-6:** Şütük Oyunu; oyunda kendi bölgelerine öncelikle daha öce yerleştirdikleri 2 şekerleri ellerindeki başka bir şekerle daire dışına çıkarmaya çalışırlar. İlk şekerini dışarı çıkarabilen oyunu kazanmış sayılır ve kazandığı şekerini alır.



*Hestikê Şêve Oyunu:* “Hestik Kürtçe kemik demek, şev ise gece demek. Bu oyun isminden de anlaşılacağı üzere hava kararınca oynanan bir oyundur. Bu oyun genelde erkekler tarafından oynanan bir oyundur. Oyuncular (oyuncu sınırlaması yok) bir araya gelir. Ve içlerinden biri eline bir kemik alır ve olabildiğince uzağa atar. Diğer oyuncular kemiği bulmaya çalışır. İlk olarak kemiği bulan kişi diğer oyuncuların yanına gelir ve aralarından birinin sırtına binerek etrafta kendini gezdirir. Oyun tamamen eğlence ve hoş vakit geçirmek içindir. Gece oynanan bu oyun genelde erkekler tarafından ve kemikler boyanarak oynanır.” (KK.30) Kemiğin boyanması, işlevini artıran (gece oynandığında renklerinden ötürü bulunmasını kolaylaştırma), daha keyifli oynanmasını sağlayan bir araç durumuna getirilmiş, ayrıca değerini artırmıştır. Günümüzde bu oyunun kemikle değil de taş ile oynandığı, havanın kararmasını beklemeye gerek duymadan oynanan bu oyunun Xertok Oyunu’na benzediği görülüyor.

*Xertok Oyunu:* “En az iki kişiyle oynanır. Bu oyun, kız ve erkek grupların bir arada olmasıyla oynanmıyor. Erkekler kendi aralarında kızlar da kendi aralarında bu oyunu oynar. Oyunu oynayan herkesin kendine ait bir kemiği vardır. Bu kemiğe enek denir ve enek denen kemik bazı yerlerde özel olarak tasarlanır. Kemiğin ortası delinir, içine kurşun eritip bırakılır, ağırlaşan kemik diğer kemikleri dairenin dışına çıkarma işinde daha kolay bir işlev yüklenmiş olur. İlk olarak içlerinden biri taşını ortaya atar. Sonra ardından gelen kişi onun taşını vurmaya çalışır. Eğer vurursa taşlar arasındaki mesafe kadar vurduğu taşın sahibinin sırtına biner. Sonra diğer oyuncu ortada bulunan taşlardan istediğine vurmaya çalışır ve oyun böyle devam eder. Oyun taşların kırılmasıyla son bulur. Taşı kırılan oyuncu oyundan çıkar ve oyunu kaybeder” (K.K.31). Kaynak kişi büyüklerinden duyduğu bu oyunun önceden akşamları kemikle oynandığını belirtmiştir.



**Fotoğraf 7:** Xertok oyunu; İlk oyuncu taşını atar



**Fotoğraf 8:** Sıradaki oyuncu taşını atar



**Fotoğraf 9:** Tekrar sırası gelen oyuncu taşı atar.

**Fotoğraf 10 :** Rakip taşı vuran oyuncu rakibinin sırtına biner ve taşın gittiği mesafe kadar rakibini sırtında taşır

## Sonuç

Çocuk oyunları derleme çalışması Doğu Anadolu şehirlerinden olan ve kültürel zenginliğini muhafaza etmeye devam eden Van ili ve çevre ilçelerden Van'a gelen çocuklarla gerçekleştirilmiştir.

Van yöresi çocuk oyunları ve işlevlerinin kinestetik öğrenme modeli kapsamında incelendiği bu çalışmada, gözlemlenen tüm oyunların tek başına bile olsa kinestetik öğrenmeye dahil edilebileceği tespit edilmiştir. Çünkü hareket, dokunma, şaşırtma, refleks gerektiren birçok oyun olduğu görülmüş, günümüzde farklı şekillerinin oynandığı fakat geleneksel oyunların birçoğunun unutulmakla birlikte yeniden tasarımı yapılmış gözlemlenmiştir. Bu bağlamda çocuklar, oyun oynarken temel davranış ve hareket kabiliyetlerinin birçoğunun farkında olur ve bu becerileri denetlerler.

Oyun alanlarının daralmasından ötürü ritüelle ilişkisinin kaybolmaya yüz tuttuğu oyunların araçlı-araçsız sınıflandırdıklarımız içinde erkek çocukların araç olarak genellikle taş ve sopa ile oynadıkları oyunların daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Kız çocukların ip, top ve bebek araçlarıyla oynadıkları gözlemlenmiştir. Eski oyunları aktaran kaynak kişiler genellikle orta yaşlarda olup, yörenin kültürünü çok iyi bilen kişilerden seçilmiştir. Derlenen oyunlardan mümkün olduğu kadar yöreye has ve farklı olanları tercih edilip çalışma bu oyunlar üzerinden aktarılmıştır.

Tüm bu elde edilen bilgilerden yola çıkarak bu oyunların Van kültüründe önemli bir yere sahip olduğunu görüyoruz. Kültürün nesilden nesile aktarımı çok net bir şekilde görülüyor ve ufak tefek farklılıklar olsa da geçmişle günümüz çocuk oyunları arasında benzerliklerin olduğu görülmüştür. Ritim/tartım eski-yeni oyunlarda bulunuyor. Geçmişte de günümüzde de oynanış amaçlarının benzer olduğu, eğlenmek ve birlikte iyi vakit geçirmek için oynandığı aktarılmıştır. Farklılıklara baktığımızda ise bazı oyunlarda yer-zaman farklılığını görüyoruz, daha önce oyunlar için özel mekânlarının olduğu, şimdilerde ise boş mekân bulduklarında yerin öneminin olmadığı aktarılmıştır. Bazı oyunların farklılığı ise kullandıkları

malzeme yönünden oluyor. En büyük ortak noktaları ise Van kültürüne ait olmaları ve büyüklerin, çocukların arasında varlıklarını hala sürdürüyor olmalarıdır.

Çocuklar bu oyunlarda hem bedensel hem de zihinsel olarak aktif bir şekilde katılım gösteriyorlar. Oyunlardaki gruplaşmalar bazılarında cinsiyete göre bazılarında ise cinsiyet farkı gözetmeden yapılıyor. Her oyunda kişi sayısı ve grup sayısı farklılık gösterebiliyor. Kendine has özelliklere sahip olan bu oyunlar malzeme yönünden de doğada buldukları malzemeler ne ise ona göre oyunu şekillendiriyorlar. Oyunların günümüzde hala var olmalarının sebebi kültürün nesilden nesile aktarılmış ve öğretilmiş olmasıdır. Yapılan görüşmelerde bu oyunları gelecekte de uzun yıllar var olacağı dile getirilmiştir.

Sonuç olarak oyun, çocukların diğer gelişim alanlarının yanı sıra kültürel gelişimleri açısından da önemli bir yere sahiptir. Kinestetik hareketler hayal dünyalarının zenginliğine göre yeni bir biçim kazanmaktadır. Kültürel oyunlar, küçük yaşta kültürel aktarımı sağlayarak hem kültürel mirası korumayı hem de çocukların topluma ait bir birey olma yolunda kültürüne uygun kimlik kazanımlarını sağlamaktadır.

Bu nedenle kültürel oyunların millî eğitim sisteminde millî oyunların kazandırılması hedefiyle eğitim kademelerinin ilk basamağı olan okul öncesi eğitim kapsamında verilmesi gerekmektedir. Çocukların boş zamanlarını açık alanlarda oynayarak, hareket ederek ve yüz yüze arkadaşlarıyla iletişim içinde sosyalleşerek geçirmeleri gerekmektedir.

Teknolojinin çocuk oyunlarını geriletliği ve unutulmaya yüz tuttuğu bu dönemde çocuk oyunlarının okullarda ders kapsamında tekrar değerlendirilmesi ve oynanması sağlanarak yeni tasarımlara dönüşmesi gerekli görülmektedir. Ortaya çıkan bu gereklilik araştırmanın konusunu oluşturmaktadır.

Bu çalışmada Van'da oynanan bazı çocuk oyunları derlenerek tanıtılmaya çalışılmıştır. Bu sayede somut olmayan kültürel mirasın Van ilinde tespit edilerek korunma işlevi yerine getirilmiş olmakla birlikte aynı zamanda geleceğin pedagogları ve eğitimcilerine yaşadıkları çağ ile gelenekler arasında bağ kuracak yeni oyunların çeşitleri tanıtılmış, bu sayede kinestetik model kapsamındaki çocuk oyunlarının çocuk gelişimi açısından önemi vurgulanarak, çocuk oyunlarının kültürel aktarımının gerçekleşmesi sağlanmış olmakla birlikte çocukların kültürel mirası devam ettirmesinin önemi detaylıca açıklanmıştır.

## KAYNAKÇA

### *Yazılı Kaynaklar*

AND, Metin (1974). *Oyun ve Bögü*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

ARTUN, Erman (1992). *Tekirdağ Çocuk Oyunları*. Tekirdağ: Trakya Doğuş Tesisleri.

- BENER, Salkım Selvi (2013). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- BORATAV, Pertev Naili (1982). *Folklor ve Edebiyat II*, İstanbul: Adam Yayınları.
- BORATAV, Pertev Naili (1997). *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*, İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- GOMME, Alice B. (1901). "The Antiquity Of Children's Singing Games". *Child Life*, April, pp.72-83. East London.
- BROMAN, B. L. (1978). *The Early Years in Childhood Education*, Chicago: Rand McNally College Publishing Comp.
- BOYDAK, H. Alp (2008). *Öğrenme Stilleri*. İstanbul: Beyaz Yayınları.
- CAİLLOİS, R. (1961). "Man, Play, and Games". (Translate: M. Barash). New York: The Free Press of Glencoe.
- ERİC, B. (1996). *Multiple Intelligences: Gardner's Theory*. Washington DC: OERI.
- HUIZİNGA, Johan (1955). *Homo Ludens, A study Of The Play Element in Culture*. Boston.
- HUIZİNGA, Johan (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- OĞUZ, Öcal vd. (hızl.). (2009). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar III*, Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- OĞUZ, Öcal vd. (hızl.). (2014). *Halkbiliminde Kuramlar Yaklaşımlar IV*. Ankara: Geleneksel Yayınları, Ankara.
- ÖRNEK, Sedat Veyis (1979). *Geleneksel Kültürümüzde Çocuk*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- ÖZDEMİR, Nebi (2005). *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÖZDEMİR, Nebi (2006). *Türk Çocuk Oyunları*. 2 c., Ankara: 2006.
- ÖZHAN, Mevlüt (1990). *Çocuk Oyunlarımız*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- ÖZHAN, Mevlüt - MURADOĞLU, Malik (1997), *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

### **Sözlü Kaynaklar<sup>1</sup>**

- K.K.1: Gülcan Polat, 10 yaşında, Van, Körebe Oyunu
- K.K.2: Muhammed Haktanır, 11 yaşında, Van, Kızak oyunu
- K.K.3: Hayrünnisa Özgül, 10 yaşında, Van, Can oyunu
- K.K.4: Şehnaz Kaya, 10 yaşında, Gürpınar, Orta can oyunu, Evcilik oyunu
- K.K.5: Suna Kaya, 36 yaşında, Van, Melikan oyunu, Türkücülük oyunu, Ontaş oyunu, Rız oyunu
- K.K.6: Fadime Bayraktutan, 52 yaşında, Van, Tıpıç oyunu, Gizlenpaç oyunu, Fındık oyunu
- K.K.7: Ela Bayraktutan, 10 yaşında, Van, Çekirge oyunu, El kızartmaca oyunu
- K.K.8: Berfin Hitit, 13 yaşında, Van, Seksek oyunu, Çizgi oyunu

<sup>1</sup> Sözlü kaynaklarla görüşmeler 22-27.04.2019 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir.

- K.K.9: Mahmut Hitit, 35 yaşında, Van, Uzun Eşek oyunu, Gol oyunu, Çarçop oyunu  
K.K.10: Yağmur Pülat, 12 yaşında, Van, Beştaş oyunu  
K.K.11: Erkan Toprak, 11 yaşında, Van, Ayak topu oyunu  
K.K.12: Leyla Ersevar, 10 yaşında, Van, Can oyunu  
K.K.13: Nazile Ersever, 32 yaşında, Van, Orta can oyunu, İp oyunu, Ebe oyunu, Şoratan oyunu  
K.K.14: Beratcan Kolak, 14 yaşında, Van, Ayak topu oyunu, İstop, Renkli İstop oyunu  
K.K.15: İbrahim Seçilmiş, 10 yaşında, Van, Düğüm oyunu, Fır Fira oyunu  
K.K.16: Harun Birtane, 10 yaşında, Van, El topu, Lastik oyunu  
K.K.17: İlknur Erksever, 15 yaşında, Van, İp oyunu, Nine oyunu  
K.K.18: Sefa Özgül, 12 yaşında, Van, Birdirbir oyunu  
K.K.19: Pelin Borizan, 10 yaşında, Van, Ayak topu oyunu, Dokuztaş oyunu  
K.K.20: Hacer Borizan, 40 yaşında, Van, Arapsacı oyunu, Bilye oyunu  
K.K.21: Rojbin Baran, 11 yaşında, Van, Can oyunu  
K.K.22: Aydın Baran, 40 yaşında, Van, Aşık oyunu, Topaşek oyunu, Köse oyunu  
K.K.23: Beyzanur Seven, 11 yaşında, Van, El topu oyunu  
K.K.24: Rojin Yılmaz, 16 yaşında, Van, Kêlane oyunu  
K.K.25: Adem Gündoğdu, 31 yaşında, Van, Elekgane oyunu  
K.K.28: Abdülkadir Gündal, 16 yaşında, Van, Zimba oyunu  
K.K.26: Şehriban Delta, 25 yaşında, Van, Şütük oyunu  
K.K.27: Hüsnü Delta, 58 yaşında, Van, Hestikê Şevê oyunu  
K.K.28: Hamza Arslantosun, 15 yaşında, Van, Xertok oyunu