

ALTAY KÖYÜ'NDE YAŞAYAN KAZAK TÜRKLERİNİN OYNADIKLARI GELENEKSEL OYUNLAR

Özet

Oyun insanlığın var olduğu günden beri vardır. Birçok arkeolojik çalışmada oyun ve oyuncaklara ait buluntular ortaya çıkarılmıştır. Kültürel öğeleri bünyesinde barındıran oyun, çocuklar için en basit öğrenme yöntemidir. Çocuk oyun oynarken eğlenir. Oyun hakkında birçok kuramcı birçok farklı görüş belirtmiş olsa da oyun yoluyla çocuk hayat ile bağlantı kurar. Her toplum kendinden sonraki nesile kültürünü aktarma isteği duyar. Büyükelirini taklit eden çocuk zamanla bu davranışları oyun içinde kullanır ve kendini yaşama hazırlar. Bu yönden oyun kültürel aktarımında en önemli araçlarından biri sayılır. Günümüzde Türkiye'nin birçok şehrinde Kazak Türkleri yaşamlarını sürdürmektedir. Niğde İli Ulukışla İlçesi Altay Köyü'nde yaşayan Kazak Türklerinin de oynadıkları oyunların kayıt altına alınması kendilerinden sonraki nesillerin kültürünü unutmaması açısından önem taşımaktadır. Bu çalışmanın ilk bölümünde Kazak Türklerinin Doğu Türkistan'dan göç etme nedenleri, Türkiye'ye gelişleri ve Altay Köyüne Yerleşmeleri ele alınmıştır. İkinci bölümde oyunların kültür aktarımındaki rolünden bahsedilmiştir. Üçüncü bölümde ise Altay Köyü'nde oynanan oyunlar röportaj yöntemi ile kaynak kişilerden öğrenilmiş ve çalışmaya eklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Altay Köyü, Geleneksel

ULUSLARARASI
TÜRK DÜNYASI
ARAŞTIRMALARI
DERGİSİ
INTERNATIONAL
JOURNAL OF
TURKISH WORLD
STUDIES
CİLT 3 / SAYI 4 /
EKİM 2020

Sorumlu Yazar
Corresponding Author
Büşra ÇETİNKAYA
Niğde Ömer Halisdemir
Üniversitesi Sosyal
Bilimler Enstitüsü
Avrasya Araştırmaları
Anabilim Dalı Yüksek
Lisans Öğrencisi,
bsrctnky95@gmail.com

Gönderim Tarihi
Received
18.09.2020

Kabul Tarihi
Accepted
02.11.2020

Atıf
ÇETİNKAYA, Büşra
(2020). "Altay
Köyü'nde Yaşayan
Kazak Türklerinin
Oynadıkları Geleneksel
Oyunlar", *Uluslararası
Türk Dünyası
Araştırmaları Dergisi*,
(3/4), 8-22

ARAŞTIRMA
MAKALESİ
RESEARCH ARTICLE

Oyunlar, Kültür

TRADİTIONAL GAMES PLAYED BY KAZAKH TURKS LIVING IN ALTAY VILLAGE

Abstract

Playing has existed since the day humanity existed. Findings of games and toys were unearthed during archaeological studies. Playing is, which contains cultural elements, is the simplest learning method for children. Child has fun while playing. Even though so many theorists stated so many ideas about game, child establishes a connection with life through game. Every society wants to transfer their culture to the next generation. The child who imitates the elders, in time uses these manners in game and prepares himself for life. That's why game is considered to be one of the best ways of cultural transmission. Nowadays Kazakh's Turks maintain their lives in so many cities in Turkey. It's important to record games that were played by those living in Altay Village of Niğde province Ulukışla district in order not to forget the culture of the next generations. In the first part of this work, the reasons for Kazakh's Turks migrating from eastern Turkestan, coming to Turkey and settling in Altay village are discussed. In the second part, the role of games in cultural transmission is mentioned. In the third part, the games played in the village of Altay were learned from the source people by the interview method and added to the study.

Key Words: Altay Village, Traditional Games, Culture.

Giriş

İnsanların kişilik yapılarını, yaşam biçimlerini içinde yaşadıkları kültür oluşturur. Her toplum kültürünü bir sonraki kuşağa aktarabilme amacı taşır. Bu kültür aktarımı çeşitli yollarla yapılır. Ancak bu aktarım için önemli olan bir öğe de geleneksel çocuk oyunlarıdır. Oyun, çocuklar için kültürel öğeleri bünyesinde barındıran, eğitici ve öğretimi kolaylaştıran en ideal yoldur.

Oyun insanların var olduğu günden beri vardır. Çocuklar büyüklerinin yaptıklarını görerek onları taklit ederek oyun oynamayı öğrenmişlerdir. Atalarını taklit ederek yaptıkları bu hareketler zamanla bilinçli yapılan hareketlere dönüşmüş ve oyun, kuşaktan kuşağa aktarılan kültürel bir özellik kazanmıştır. Oyunun ne olduğu hakkında geçmişten günümüze kadar birçok görüş ileri sürülmüştür. Oyun Piaget'e göre uyum, Hall'e göre bi-

reyin ırkına özgü davranışların tekrarlanmasıdır. Lazarus kendiliğinden ortaya çıkan, mutluluk getiren bir uğraş olarak tanımlarken, Montaigne çocukların en gerçek uğraşları demiştir. Oyun hakkında birçok tanım yapılmıştır. Bu tanımlardaki ortak nokta ise oyun çocuk için önemli bir uğraştır. Oyun yalnızca insanlara özgü bir özellik değildir. Hayvanlar dahi oyun oynamakta ve oyunlarının sonucunda haz almaktadır. Çocuklar da hayata dair ilk tecrübelerini kendileri oyun yoluyla kendileri deneyimleyerek öğrenmektedir (MEGEP, 2014: 5).

Doğu Türkistan'dan göç edip Türkiye'ye gelmiş olan bu Kazak Türkleri, göç yolunda gördükleri ve şu an yaşadıkları bölgelerdeki kültür öğelerini öğrenmişler ve bu kültürler ile etkileneşime girmişlerdir. Altay Köyü'nde oynanan geleneksel oyunların bilinmesi, oyun yoluyla çocukların daha etkin biçimde öğrenim sağlamaları kültürün korunması ve kültürün devamlılığının sağlanması için önemlidir. Kültürlerinde kuşaklararası değişimlere rastlanılıyor olsa dahi günümüzde Niğde İli, Ulukışla İlçesinde kurulan Altay Köyü'nde atalarından aldıkları kültür öğelerini yaşatmaya devam etmektedirler.

1. Kazak Türklerinin Göç Nedenleri, Türkiye'ye Gelişleri ve Altay Köyüne Yerleşmeleri

Türkistan, Çinlilerin işgalinden sonra Doğu ve Batı olmak üzere ayrılmıştır. Doğu Türkistan'da 400'den fazla bağımsızlık faaliyeti gösterilip bağımsız devlet kurulmuş olursa da sonunda Çinlilere mağlup olunmuştur. Çinliler istila ettiği bu topraklara yeni toprak anlamında olan Şincang adını vermiştir. Halk istilalardan sonra dahi bu durumu kabul etmeyip çeşitli isyanlarda bulunmuşlardır. Bunun üzerine kabile başları tutuklanıp, Milli Türk okulları kapatılarak yerine Çin okullarına devam mecburiyeti getirilmiştir. “Yeni Düzen” adıyla oradaki insanlara Çin kültürü dayatılıp ve Çin siyasi emelleri enjekte edilmiştir. Sudan bahaneler uydurularak, mücahitleri dağıtmak veya onları organize edenleri el altından ortadan kaldırmak gibi yollara başvurulmuştur (Gayretullah, 1977: 26-28).

Komünist Çin işgali sırasında göçe sebep olan nedenler; (Liman Çetin, 2006: 8-9).

- 1- Ürünlerin, hayvanların ve toprağın izinsiz satılması yasaklanmış,

- 2- Halkın kazancı işyerlerine gelen banka görevlilerince zorla bankaya yatırılmış,
- 3- Vatansever, ahlaklı, itibar sahibi kişiler katledilirken yerlerine ahlaksız, iradesiz insanlar halkın başına getirilmiş,
- 4- Ailelerin reisleri kötü kişilerden seçilmiş,
- 5- Herkes üç günde bir polise gidip neler yaptığını anlatmak zorunda bırakılmış,
- 6- İzin almadan birini ziyarete gitmek, başka köy ya da şehre taşınmak yasaklanmış,
- 7- Herkes birbirine karşı casusluk yapmaya zorlanmış,
- 8- Postanelerde mektuplar denetlenmiş,
- 9- Zayıf kişilikli insanlara katillik, cinayet, işkence metotları öğretilmiş,
- 10- Doğu Türkistan'ı Çinileştirme politikası izlenmiş,
- 11- Çinliler ile evlilik teşvik edilmiş,
- 12- Çinliler verimli topraklara yerleştirilmiş,
- 13- Milliyetçi aydınlar hapsedilmiş,
- 14- 125 çeşit işkence, 28 çeşit öldürme usulü geliştirilmiştir.

Geliştirilen bu işkencelerden bazıları; kadınlara her türlü saldırı, baş ve ayaklarını ayrı araçlara bağlayıp ters yönde hareket ettirmek, askeri eğitimde canlı insanları hedef olarak kullanmak olmuştur. Maden ocaklarında zehirli gaz, vücutta yaralar açıp buralara koydukları iplerle bu yaraları deşmek, vb. Bu işkencelere daha fazla dayanamayan Kazak Türkleri, gruplar halinde göç etmeye mecbur bırakılmışlardır. Göç ülkeler arası başlamış, kıtalar arasına dönüşmüştür. 1936 sonlarında başlayan göçler 1951'e kadar devam etmiş, 18.000 kişi göçe katılmıştır (Liman Çetin, 2006: 8-9).

Kazak Türklerinin yurt dışına doğru çıktıkları yolculuğun ilk hedefi Hindistan olmuştur. Elishan, Savutbay, Begi, İlyaz, Çavkış, Hacı İdris Molla'dan 200 hanelik bir grup Altın Çöge'den Tibet yolu ile Hindistan'a ulaşmak için yola çıkmıştır. Sabırbay'ın başkanlığında 300 hanelik göç, Tibet sınır şehri Nakşa'ya ulaşmıştır. Buraya geldiklerinde savaştan kurtulmuşlardır ancak sefalet devam etmiştir. Göç yolları önce Hindistan'a, oradan da Pakistan'a uzanmaktadır. Burada altı yıl mülteci kamplarında kalınmıştır. Pakistan'a göçen Kazaklar 1950 yılında gazeteci Mehmet İrfan'la görüşme fırsatı bulmuşlardır. Kazakların Türkiye'ye göç etmek istemeleri üzerine Türkiye'nin

Lahor elçisi olan Nebil Batu ile bir görüşme ayarlanmıştır. Görüşmede sayıları 1400 kişiye kadar düşen Kazak Türklerinin listesi Türkiye Cumhuriyeti Devleti'ne iletilmiştir. Halkı temsilen Hamza İnan ve Ateyhan Bilgin temsilci olarak Karaçi'ye gitmiştir. Dönemin Türkiye Cumhuriyeti Pakistan Büyükelçisi, ünlü Türk şairi Yahya Kemal Beyatlı'dır. Türkiye'ye göç etmek için resmi başvuruda bulunup gitmek isteyenlerin listesini sunmuşlardır. Büyükelçi başvuruyu olumlu karşılayarak durumu hükümete yazacağını ve konu üzerinde ciddiyetle duracağını ifade etmiştir. Bunun üzerine Türkiye Cumhuriyeti Hükümeti Bakanlar Kurulunun, 13 Mart 1952 tarih ve 3/14595 sayılı kararıyla Çin'den göç ederek Hindistan ve Pakistan'da yaşayan Türklerden 1850 nüfusun iskânlı göçmen olarak Türkiye'ye yerleşmesine imkân sağlanmıştır. 20 Mart 1952 tarihinde Kazak Türklerine yapmış oldukları müracaatın kabul edildiği, Türkiye'ye gelerek iskânlı göçmen olarak yerleşmeleri haberi gelmiştir. 30 Mart 1952'de dernek adına Karaçi'deki Türkiye Büyükelçiliğinden gelen resmi bir yazıyla müracaatın Türk Hükümetince resmen kabul edildiği daha önce elçilik aracılığıyla Ankara'ya gönderilen listenin haricinde kalan varsa en kısa zamanda elçiliğe müracaat etmeleri, listenin Ankara'da tasdik edileceği ve sonra onlara Türkiye'ye girebilmek için göçmen belgesi verileceği bildirilmiştir. 3 Nisan 1952'de Göçmen Kazak Muhacirleri Derneği bir toplantı yaparak 13.3.1952 tarih ve 3/14595 sayılı Bakanlar Kurulu kararını bildirmiştir. 3 Eylül 1953'te resmi onaylı listenin gelmesi üzerine tüm hazırlıklar tamamlandı ve Karaçi'den deniz yoluyla Basra'ya, oradan demir yolu vasıtasıyla Türkiye'ye ulaşılmıştır. Kazaklar Türkiye'ye geldikten sonra Türkiye'de her şeyi devlet karşılayıp, göçmenler İstanbul Tuzla, Sirkeci ve Zeytinburnu misafirhanelerine yerleştirilmiştir (Altay, 1981: 233).

1954 yılında temeli atılan Altay köyüne ilk yerleşme 30 Temmuz 1955'te gerçekleşmiştir. Devlet tarafından kişi başına 30'ar dekar arazi verilmiştir. İlk ismi görevli memurlarca "Ural Köyü" olarak koyulmuş, ancak köylüler Altaylardan geldiklerini söyleyerek köyün adının "Altay Köyü" olarak değiştirilmesini istemişlerdir. Bu istek üzerine ismi değiştirilmiş ve Altay olmuştur (Yavuz -Yavuz, 2010: 212). Köye yerleşen ve normal hayata dönmeye başlayan ahali burada kendi oyunlarını oynamaya baş-

lamışlar ve o günden günümüze kadar Altay Köyü halkı, göçüp geldikleri Doğu Türkistan'da oynadıkları oyunları Türkiye'de de oynamaya devam etmişlerdir. Ayrıca Türkiye'nin birçok yöresinde de benzer oyunlar görülmektedir.

2. Oyunların Kültür Aktarımındaki Rolü

Oyun temelde, çocukların içinde yaşadığı toplumsal çevreyi yeniden biçimlendirdikleri, yeniden ürettikleri çocuğa özgü bir etkinliktir (Özyürek vd. 2018: 2). Oyun hakkında tarih boyunca birçok görüş belirtilmiştir. Ancak genel olarak oyunu "belli bir amaca yönelik olan ve olmayan kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimini temel alan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci" olarak tanımlamak mümkündür (Aliyeva Esen, 2008: 358). Oyun, bireyin hayatla tanışmasını, belli kuralların var olduğunu anlamasını sağlamaktadır. Yaratıcılığı ve hayal gücünü desteklemektedir. Temel ve sosyal becerilerin kazanılmasına yardımcı olmaktadır.

Kültür, *toplumların kendilerine özgü olan ve gelecek nesillere aktardıkları maddi veya manevi her şey* (wikipedia.org) olarak tanımlanır. Her toplum kendi kültürünü kendinden sonraki kuşaklara aktarma isteği taşır. Geleneksel çocuk oyunlarının da kültürü taşıyıcı özelliği bulunmaktadır. Eğitim ilk önce ailede başlar ve birey yakından uzağa doğru toplum ile etkileşime girer ve insanın içinde yaşadığı toplum ve kültür onun kimliğini belirlemede önemli rol oynar. Hayatın içinde her zaman yeni deneyimler elde eden birey bu eğitim sürecine istese de istemese de dâhil olmak zorundadır çünkü toplum tarafından kasıtlı kültürleme sürecine sokulur. Kültürleme, toplumun bireyleri kendi kültürü doğrultusunda etkilemesidir (Tan, 2014: 3). Çocuklara kültürel değerleri kazandırmadaki en iyi yöntem oyundur. Çünkü oyun, çocuğu eğlendirirken fakına varmadan çocuğun toplumsal belli-başlı değerleri kazanmasını sağlar. Oyunun içinde aldığı değerler eğitimi ile çocuk, toplumun kültür bilincini kazanır. Bu bilinç toplumsal bütünleşmeyi sağlarken geleneksel olarak kültürün oyun aracılığıyla aktarılmasında önemli görev üstlenir. (Sümbüllü-Altınışık, 2016: 76).

İnsanlar çevrelerinde gördüklerini taklit ederek, yaptıklarını birbirlerine anlatarak farkında olmadan oyunu ortaya çıkarmışlardır. Oyun insanların yaşadıkları ortamlara ve kültürlere göre şekillenmiştir. Avlanarak yaşayan insanlar avlarını nasıl avladıklarını taklit ederek diğer insanlara anlatmış, bu anlatılanları gören çocuklarda bu hareketleri taklit ederek bunlardan haz almışlar ve sürekli bilinçli olarak tekrarlamaya başlamışlardır. Bu tür oyunlar kuşaktan kuşağa aktarılarak değişime uğrayıp günümüzdeki oyunları oluşturmuştur. Sopalarla ve taşlarla yere konan bir hedefi vurmak, çeliğe vurup uzağa götürmek, saklamabaç oyunlarında saklanan oyuncuyu arayan ebenin, sakladığı yerden ebeden önce kaleye gelmeye çalışan oyuncunun hal ve hareketleri ilkel insanların avcılık sırasında yaptığı hareketleri yansıtmaktadır (MEGEP, 2014:5).

Oyun denilince akla gelen diğer bir öge de oyuncaktır. Oyun nasıl yaşanan ortamlara ve kültüre göre şekilleniyorsa oyuncakta bu etkenlere göre şekillenmiştir. Avcı toplumlar, avlarını taklit ederek oyunlar oynamışlar hayvan kemiklerini oyuncak olarak kullanmışlardır. Çocuk oyunları içinde en eski kabul edilen oyunlar bu tür taşla ve aşık kemiği ile oynanan oyunlardır. Arkeologlar yaptıkları kazı ve araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimlerine rastlamışlardır. Birçok kültürde oynanan oyunların ve oyuncak kalıntıları ortaya çıkarılmıştır. Anadolu'da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar taşında da çocuk yaşantısıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Maraş'ta Genç Hitit Dönemi'ne ait aşık kemiği ve kırbaçla oynayan çocuk resimlerine rastlanmaktadır. Türk kültürüne ait oyunların yazılı örneklerine ise Dede Korkut Hikayeleri ve Evliya Çelebi'nin Seyahatname eserinde rastlanmaktadır (MEGEP, 2014: 6).

Oyunun birçok tanımı olduğu gibi oyun hakkında birçok kuramda öne sürülmüştür. Bu kuramlar genel olarak üç başlık altında Klasik Oyun Kuramları, Modern Oyun Kuramları ve Dinamik Oyun Kuramları olarak toplanır (Kadim, 2012: 206). Klasik ve modern kuramlar daha çok çocuğun kendi kendine oynadığı oyunlarla ilgilenmişlerdir. Çocuğun oyun oynarken bireysel güdülenmesi ve oyundan aldığı hazzı açıklamaya çalışmışlardır. Çocuğun oyununu etkileyen faktörleri belirlediklerinde genelde oyuncunun bilişsel ve coşku durumu, cinsiyet farkla-

rı ya da oyunun hangi ortamda yer aldığı üzerinde odaklanmışlardır (Özyürek vd. 2018: 2). Oyunun daha çok neden oynandığı üzerinde durmuşlardır. Dinamik oyun kuramları ise çocuğun oyunu nasıl oynadıkları ile ilgilenmişlerdir.

Bu kuramcılar içinde bazıları da oyunların yaşanan kültürle alakalı olduğunu savunmuştur. Stanley Hall'ın Tekrarlama/Özünü Yineleme kuramına göre oyun bireyin ırkına özgü olan yaşam biçiminin deneyimlerini tekrarlamasıyla alakalıdır. Oyun biyolojik miras yoluyla oluşmaktadır. Oyunun gelişimi türün gelişimine göre paralel olarak ortaya çıkar. Çocuklar oyunlarında atalarının provasını yaparlar. Çocuk oyunların gelişimi insanların geçirdiği evrim, kültürel aşamalar, çocuğun oyunlarında paralellik gösterir. Oyun atalarımızla bağlantı kurmaktadır. Yeni bir yaratım süreci değildir (Kadim, 2012; 32). Huizinga'ya göre oyun çeşitli kültürlerden ortadan çıkmaktan ziyade kültürün oluşmasında en önemli veridir. Oyun tepki ya da içgüdü değil, belirli işlemlere sahiptir. Huizinga, Oyuncu insan anlamına gelen "Homo Ludens" kavramını ortaya atmış ve oyunu ilk sıradaki faaliyet olarak ele almıştır (youtube.com). Oyun ile ilgili birkaç kuram ortaya koyan Brian Sutton Smith, kurallı oyunlarda türün etkisini inceleyen ilk kuramcılardan biridir. Oyunlarda tarihsel faktörlerin önemini vurgulamıştır. Daha sonra ise oyuncularda dikkati çekerek, oyuncakların oyun malzemeleri olmalarının yanı sıra kültürel ürünler olduklarını da vurgulamıştır (Kadim, 2012: 40).

Zaman değiştikçe oyunlar ve oyuncaklar da değişim göstermektedir. Oynanan geleneksel oyunların yerini günümüzde teknolojinin ilerlemesi, şehirleşmenin artması, kadınların iş hayatına atılması gibi nedenlerden dolayı daha çok kapalı alanlarda oynanan oyunlar ve teknolojik aletlerle oynanan oyunlar almış bulunmaktadır.

3. Altay Köyü'nde Oynanan Oyunlar

Doğu Türkistan'dan göç eden Kazak Türklerinin kendilerine has gelenek ve görenekleri Altay Köyü'nde süregelmektedir. Bu geleneklerin içine geleneksel oyunlarda dâhildir.

Altay Köyü'nde oynanan en yaygın oyunların başında aşık kemikleri ile oynanan oyunlar gelmektedir. Bu kemiklerle birçok oyun oynanmaktadır. Altay Köyü'nde oynanan aşık oyunla-

rında kullanılan bazı terimler vardır. Bu terimler; Çıtak, ortası delinerek kurşun dökülen aşığa verilen isimdir. Khan, kırmızıya boyanan aşık kemiğine denir. Kupey, puan demektir. Onku, aşığın dikey durması halidir. Aşığın her iki dikey yüzüne de aynı ad verilir. Çige, aşığın çukur tarafıdır. Büge, aşığın çukur tarafının tersidir. (çigenin tersi) Teyke, yan düz tarafıdır. Alçı, teykenin tam tersidir. Alçı içe doğru bir çukur oluşturur. Koçun aşık kemiği, keçinin aşık kemiğine nazaran daha büyüktür. Keçinin aşığı, koyun ve kuzu aşığına nazaran daha yumuşak olur. İnce (çukur) onku, alçı (çukur) ile eşdeğerdir. Kalın onku, teyke ile eşdeğerdir (Liman Çetin, 2006: 215).

Kargıma Oyunu: İki kişi veya gruplar halinde oynanabilen bu oyun belirli miktarda yere atılan aşık kemiklerinin içinden bir avuç olacak şekilde alınan aşıkların havaya atılarak el ayası dışında en az iki tane aşık kalması ile başlar. Sonrasında ele bir aşık kemiği alınır ve havaya atılarak, havaya atılan aşık yere düşmeden elde kalan aşık kemiği sayısınca yerden aşık kemiği toplanır. Yerden belirlenen miktardaki aşığı alamayan veya elinden düşüren kişinin sırası karşı tarafa geçer. Oyun sonunda toplanan aşıklar sayılır. Her aşık bir kupey (puan) değerindedir. En çok kupey alan oyunu kazanır (K.K.1).

Aşık Oyunu: Yere bir daire çizilir. Dairenin orta kısmına oyuncular belirlenen miktarda aşık kemiklerini düz olacak şekilde dizer. Öncelik sırası oyuncuların “birim, ikiyim, üçüm..” demesiyle belirlenir. Kim önce söylerse o birinci sırada oyuna başlayacaktır. Belirlenen uzaklıktan sırasıyla dairenin içinde bulunan aşıklar ortası delinerek içine eritilip kurşun dökülen aşık olan çıtak ile vurularak daire dışına çıkarılmaya çalışılır. Oyuncu aşığı daireden çıkaramazsa aşıklar tekrar dizilir ve sıra ikinci oyuncuya geçer. Aşığı daireden çıkaran kişi ise çıkardığı aşıkları alır (K.K.1).

Kumar Oyunu: Bu oyun dört tane aşık ile oynanır. Kazanmak için iki yol vardır. Yaklaşık 30-40 cm. yukarıdan yere bırakılan dört aşık ya birbirleriyle aynı şekilde (dördü de çige, büge, teyke veya alçı) ya da dördü de birbiriyle benzemeyen (bir dörtlüde çige, büge, teyke ve alçıda bulunacak) şekilde olacaktır. Dört benzeyeni veya dört benzemeyeni tutturana oyuncu aşıkları kazanır (K.K.7).

Khan Oyunu: İki kişi ile oynanır. Khan boyalı olan aşıktır. Oyunun en değerli taşıdır. Bu taşın sahibi olanın küpeyi 2 ile çarpılır. Oyunculardan biri aşıkları yere saçar ve aşıkları yerden kaldırmadan iterek vuruş yapmaya çalışır. Oyuncu Khan hariç istedikleri aşıktan vurmaya başlayabilirler. Khan en son oynanacak taşdır. Oyuncular vuruşu yaptıkları aşıkları ellerine alırlar. Oyuna vurulan aşık ile devam edilir. Her aşık oyun içinde bir kez önce vuran sonra da vurulan aşık olur. Oyunun kuralına göre oyuncu oynadığı aşığı vurmaya çalışır. Aşığın haricinde başka bir aşığa daha değdirirse yani bir atışta birden çok aşığa isabet kaydederse oyun sırası karşıdaki oyuncuya geçer. Oyuncu her aşığa vurma şansına sahip değildir. Oyuncu ancak atışı yapacağı aşık ile aynı şekilde duran bir aşığa vurabilir. Örneğin teyke duran bir aşık ile ancak teyke durumundaki bir aşığa atış yapılabilir. Diğer durustaki aşıklara vuruş yapılamaz. Vuruş yapılacak aşık ile aynı pozisyonda duran aşık kalmaması durumunda atış hakkı olan oyuncu, aşıkları eline alıp tekrar yere saçar. Bunu üç kez tekrarlamak şansına sahiptir. Üçünde de yere saçılan aşıklar birbirlerine benzemezse oyun sırası karşı tarafa geçer. Karşı tarafta da aynı durum devam ederse olduğu şekliyle oyuna devam edilir. Ancak Khan ile son aşık aynı olmasına gerek yoktur. Oyun sonunda Khan alan oyuncunun puanı 2 ile çarpılır (Liman Çetin, 2006: 217-219).

Doybu Oyunu: Aşık kemiklerinin yere çizilen çizgilere dizilerek dama oyunu kuralları ile aynı olarak oynanan bir oyundur (K.K.7).

Aşık kemiği ile oynanan oyunlar haricinde de birçok oyun oynanmaktadır.

Aksüyek Oyunu: Gece oynanan bir oyundur. Koyunun aşık ile kalça kemiği arasında kalan kemiği (Ortan cilik) ile oynanır. İki takım kurulur. Oyuncular arkalarını döner ve oyunculardan biri kemiği rastgele arkaya doğru atar. Atılan kemik karanlıkta aranır ve kemiği önce bulan takım oyunu kazanır (K.K.6).

Toguz Kumalak Oyunu: İki kişi ve koyunun dışkısı olan “kumalak” ile oynanır. Oyuncular yere dokuzar çukur kazar ve bunlara dokuzar kumalak koyarlar. Her çobanda 81 kumalak bulunur. Yerdeki çukura ev denir. Bu kumalakları toplamak için her oyuncunun kendi “kazanı” olmalıdır. Her evin bir adı vardır.

Oyuna başlayacak kişi istediği evden başlayarak, soldan sağa doğru bir tane kendi evinde bırakıp diğer sekiz kumalağı her eve bir tane olacak şekilde bırakır. Eğer en sonuncu kumalak tanesi rakibin bir evine denk gelirse ve oradaki kumalak sayısı bu son kumalak ile çift sayı olursa oyun hakkını kullanan oyuncu bu evdeki tüm kumalakları alır ve kendi kazanına koyar. Kendi kazanında 82 kumalak toplayan kişi oyunu kazanır (K.K.8). Bu dokuz kumalak ile bir kişinin kaybolan malını bulmak amacı ile fal da bakılmaktadır (K.K.4).

Yüzük Saklama Oyunu: Oyuncular yere daire oluşturacak biçimde otururlar. Aralarından bir ebe seçilir ve ebeye bir yüzük verilir. Oyuncular ellerini herkesin eli aynı olacak şekilde ebeye uzatırlar ve ebenin yüzük koymasını beklerler. Ebe fark ettirmeden yüzüğü oyunculardan birinin avucuna bırakır. Bütün oyuncuların eline yüzük koyar gibi yapmayı tamamladıktan sonra “bir iki üç hani yüzük uç” der ve elinde yüzük olan oyuncu hızlıca yüzüğü ebeye ulaştırmaya çalışır. Ancak ebeye yüzüğü ulaştırmadan yanındaki oyunculardan biri onu yakalarsa ebe ona ceza verir (K.K.5).

Han Caksıma Oyunu: Oyuncular bir arada olacak biçimde otururlar. Aralarından bir Han bir de Vezir seçilir. Han olan kişi, Veziri yanına çağırarak “Benim halkım dağılmış, halkımı bana toplayıp getir” der. Buna karşılık olarak Vezir “yavaş mı hızlı mı?” diye sorar. Gelen cevaba göre Vezir halkı temsil eden oyuncuları gezer ve halka “Han caksıma?” diye sorar. Oyuncu ise Vezirin eline Han iyiyse yavaşça vurur kötüyse hızlıca vurur. Vezir ise tekrar Han’a giderek onun eline halk nasıl vurduysa o şekilde vurur. Daha sonra Vezir tekrar halktan olan başka bir oyuncuya gider. Halk ondan şarkı söylemesini ya da başka bir şey isteyebilir. Vezir denileni yapar ve tekrar gidip aynısını Han’a yaptırır. Oyun bu şekilde devam eder (K.K.8).

Kuliyden Oyunu: Biri uzun biri kısa iki sopa ile oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Yere kısa olan sopa içine düşmeyecek biçimde bir çukur kazılır ve uzun sopa ile kısa sopa yukarı doğru fırlatılır. Karşı takımın oyuncuları sopayı yakalamaya çalışırlar. Sopa havada yakalanırsa oyun sırası onlara geçer. Eğer oyuncular kısa sopayı yakalayamaz ise atışı yapan oyuncu uzun sopayı çukurun üzerine bırakır. Karşı takımın oyuncuları ise kısa sopayı fırlatarak yerdeki sopayı vurmaya çalışırlar.

Uzun sopayı vururlarsa oyun sırası karşı takıma geçer ancak vuramazlarsa oyun aynı şekilde devam eder (K.K.3).

Peto Oyunu: Yüzleri düz biçimli taşlar toplanır ve üst üste dizilir. İki gruba ayrılan oyuncular 8-10 adım uzaklık belirler. Oyuna ilk başlayan grup üyeleri belirlenen çizgiden bir top yardımı ile dizilen taşları devirmeye çalışırlar. Bütün taşlar devrildiğinde ise karşı grup yere düşen taşları hızlıca tekrar üst üste dizmeye çalışır. Bu sırada ise ebe olan grup top ile taşların tamamı dizilmeden karşı gruptaki oyuncuları tek tek vurmalıdır. Herkesi vurmadan taşlar dizilirse oyun karşı takıma geçecektir. Eğer, ebe takım bütün taşları deviremez ise de oyun karşı takıma geçer (K.K.2).

Sokır Teke Oyunu: Öncelikle oyun oynanacak alanı belirlemek amacıyla yere büyükçe bir daire çizilir. Oyuncular arasından bir ebe belirlenir. Ebenin gözleri bir mendil ile bağlanır. Ebe çemberin ortasına getirilerek birkaç defa döndürülür ve arkadaşlarını aramaya başlar. Çemberin içinde bulunan diğer oyuncular da el çırparak ebeyi şaşırtmaya çalışırlar. Oyun sonunda ebe kimi yakalarsa o oyuncu ebe olur (K.K.4).

Kazak Türklerinin göç yolu olan ve bir süre yaşadıkları Hindistan-Pakistan'dan birçok yönde etkilenmişlerdir. Oradan öğrenip Türkiye'de de oynadıkları oyunlar içinde Karom Port oyunu yer almaktadır.

Karom Port Oyunu: İki kişi ile oynanır. Kare şeklinde dört köşesi delik olacak biçimde bir platform üzerine tahtadan dama taşı şeklinde ve büyüklüğünde taşlar dizilir. Bu taşlar belirlenen bir taşa parmaklarla vurularak deliklere girdirilmeye çalışılır. Sırasıyla bütün taşlar girdirilir ve en son belirlenen taşı da girdiren kişi oyunu kazanır (K.K.8-K.K.9).

4. Sonuç

Geçmişten günümüze dek oyun hakkında birçok görüş belirtilmiştir. Oyun canlının var olduğu günden itibaren vardır. Oyun yoluyla kültürel öğeler kuşaktan kuşağa aktarılmıştır. Kazak Türkleri bozkırda büyüdükleri ve hayvancılık yaptıkları için oynadıkları oyunlarda çoğunlukla doğada geçer. Eski zamanlarda oyuncaklar günümüzdeki gibi olmadığı için doğada bulunan taş, kemik, ağaç parçaları vb. doğal materyaller oyuncak olarak kullanmışlardır. Örneğin; hayvanların arka ayak kemiklerinin

birbirine bağlayan eklemlerindeki küçük kemik parçalarını aşık oyunu oynamak için kullanmışlardır. Bu kemik aşık kemiği olarak adlandırılmaktadır. Koyunların dışkılarının şekil itibariyle yuvarlak ve düzenli olmasından dolayı ona kumalak demişler ve kumalakları oyuncak niteliğinde kullanmışlardır. Doğu Türkistan'dan, Türkiye'ye geldiklerinde de bu materyallerle oyun oynamayı sürdürmüşlerdir. Ayrıca göç yolu olan Hindistan-Pakistan'da kaldıkları süre boyunca onların kültürleriyle de etkileşimde bulunmuşlar, oradan Karom Port isimli oyunu öğrenip Altay Köyü'nde de platformu kurup oynamaya devam etmişlerdir. Altay Köyü'ne göç edip gelen ilk kuşakta oynanan oyunlar tamamen geleneksel oyunlardır. Nişan, düğün merasimlerinde geleneksel oyunlardan bazılarını oynamışlar bu geleneği sürdürmüşlerdir. Ancak köye gelen bir sonraki kuşak köye okulun açılması, çocukların öğretmenler ile etkileşimlerinden dolayı yeni oyunlar öğrenilmiş ve bu oyunlar da köyde bulunan geleneksel oyunlar içine eklenmiştir. Üçüncü kuşak ise geleneksel oyunlara çocukluklarında rastlamış olsalar dahi çevrelerinde daha çok bu oyunların oynanmaması ve çocukların bu oyunları öğrenememesi sebebi ile oynama oranları düşüktür. Bundan sonraki kuşaklarda ise teknolojinin ilerlemesi TV, telefon, bilgisayar, tablet gibi eşyaların kolayca ulaşılabilir olması çocukların oyunlarında ciddi anlamda değişimler yaratmıştır. Kentleşmenin artmasıyla sokaklarda çocuklar için oyun oynamak için yeterli alanların bulunmaması, doğanın yavaş yavaş yok olması ve insan ilişkilerinde güven bağının azalması gibi nedenler çocukların sokak oyunlarından uzaklaşmalarına neden olmuştur.

Bu oyunların yazılması ve gelecek kuşaklara aktarılması kültürün devamlılığının sağlanması açısından önem taşımaktadır. Geleneksel oyunların okullarda öğretilmesi, çağa uygun olarak, elektronik ortamda oynatılacak biçimde yazılımların geliştirilmesi, çocuklar için geleneksel oyunların oynanabileceği güvenli alanlar oluşturulması sağlanabilir. Böylece geleneksel oyunlar unutulmadan kuşaktan kuşağa aktarılabilir.

Kaynakça

- ALİYEVA ESEN, “Minara (2008). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları”, *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, S. XXI, 2, s.357-367.
- ALTAY, Halife (1987), *Anayurt'tan Anadolu'ya*, Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Gayretulah, Hızır Bek (1977), *Altaylarda Kanlı Günler*, İstanbul: Ahmet Sait Matbaası.
- LİMAN ÇETİN, Ayşegül (2006). *Niğde İli Ulukışla İlçesi Altay Köyü'nün (Kuruluşundan Günümüze) Kültürel Coğrafi Görünümü*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi.
- MEGEP. (2014). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği Modül 1*, Ankara: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı
- ÖZYÜREK, Arzu & TEZEL ŞAHİN, Fatma & GÜNDÜZ, Zeynep Banu (2018). “Nesilden Nesile Kültürel Aktarımda Oyun ve Oyuncakların Rolü”, *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, C.27, S.1 s.1-12.
- SÜMBÜLLÜ, Yusuf Ziya & ALTINIŞIK, M. Emin (2016). “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Açısından Önemi”, *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, C.1, S.2 s.73-85.
- TAN, Şeref (2014). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, (10.Baskı), Ankara: Pegem Akademi.
- YAVUZ, İdris & YAVUZ, Esra (2010). *Orta Asya'dan Ulukışla Yaylaklarına*, (I.Baskı), Niğde: Form Ofset Gündem Gazetesi Tesisleri.
- KADİM, Metin (2012). *Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Öğretimine Yönelik Öz-Yeterliklerinin İncelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi.
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZkFMSs0A-N0> (Erişim Tarihi: 08.07.2020).
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%BCl%C3%BCr> (Erişim Tarihi: 12.07.2020).

Kaynak Kişiler

- K.K.1: İmam Kâtip Çetinkaya, 1966 Altay Köyü doğumlu, Altay Köyü'nde yaşıyor.
- K.K.2: Necla Çetinkaya, 1974 Altay Köyü doğumlu, Altay Köyü'nde yaşıyor.
- K.K.3: Zeydrahman Kurtuluş, 1960 Altay Köyü doğumlu, Niğde'de yaşıyor.
- K.K.4: Bagila Kuyubay, 1964 Doğu Türkistan doğumlu, Altay Köyü'nde yaşıyor.
- K.K.5: Nurayşe Oduncu, 1957 Altay Köyü doğumlu, Altay Köyü'nde yaşıyor.
- K.K.6: Derya Oduncu, 1981 Altay Köyü doğumlu, Altay Köyü'nde yaşıyor.
- K.K.7: Şehzade Kandemir, 1956 Altay Köyü doğumlu, İstanbul'da yaşıyor.

Altay Ky'nde Yaşayan Kazak Trklerinin Oynadıkları Geleneksel Oyunlar

K.K.8: Batiye Aydın, 1964 Altay Ky doęumlu, Nięde'nin Bor ilçesinde yaşıyor.

K.K.9: Mahmut Gazi, 1965 Altay Ky doęumlu, Hollanda'da yaşıyor.