



**POZANTI GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVLERİ ÜZERİNE**

**Doç. Dr. Aslı BÜYÜKOKUTAN TÖRET\***

**Büşra ÖZDEMİR\*\***

**ÖZ**

Nesiller arası kültürel aktarımın sağlanmasında etkin rolü olan geleneksel çocuk oyunları, çocuklarla iletişim kurmanın doğal ve kolay yoludur. Oyun aracılığıyla çocuklar; sosyal iletişim kurmayı, paylaşmayı, yardımlaşmayı, işbirliği yapmayı, sorumluluk almayı, kurallara uymayı, başkalarının hakkına saygı duymayı ve kendi hakkını gözetmeyi öğrenir. Büyük kentlerde nüfusun hızla artması, çarpık ve düzensiz kentleşme ve buna paralel olarak da kent içindeki açık ve yeşil alanların gittikçe azalması nedeniyle çocuklar dış mekânlarda kendilerine oyun ortamı bulamamaktadır. Bunun yanı sıra kent hayatında çocukların temiz havada oyun oynayabilecekleri güvenli bir ortamın bulunması pek mümkün olmamaktadır. Yazıda, Adana ili Pozantı ilçesinde oynanan geleneksel çocuk oyunları üzerinde durulmuştur. Alan araştırmasına dayanan çalışmanın verileri katılımlı gözlem ve derinlemesine görüşme yöntemleriyle elde edilmiştir. Tespit edilmiş oyunlardan on beş tanesi seçilerek kendi içinde sınıflandırılmıştır. Söz konusu oyunların adları, içeriği, oynanış biçimi, nerede, ne zaman ve kaç kişiyle oynandığına dair bilgiler verilerek çocuk gelişimi üzerindeki etkisinden bahsedilmiştir. Yapılan değerlendirmeler sonucunda, Pozantı'da, geçmişe kıyasla daha az olmakla birlikte, çocukların hâlâ sokakta geleneksel çocuk oyunları oynadıkları belirlenmiştir. Çocuklara kendini ifade edebilme ve yeteneklerini geliştirebilme imkânı sağlayan oyunların, fiziksel, zihinsel, dil, motor, sosyal, duygusal gelişim alanlarını destekleyici rolü olduğu görülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Pozantı, Çocuk, Geleneksel Çocuk Oyunları, İşlev.

**ON THE FUNCTIONS OF TRADITIONAL CHILDREN GAMES IN POZANTI**

**ABSTRACT**

Traditional children's games, which have an active role in intergenerational culture transfer, are a natural and easy way of communicating with children. Through play, children learn to establish social communication, share, cooperate, help, take responsibility, follow the rules, respect the rights of others, and protect their own rights. Due to the rapid increase in the population of big cities, unplanned and irregular urbanization and the decrease in open and green spaces in the cities, children cannot find playgrounds in outdoor spaces. In addition, it is not possible to find a safe environment in urban life where children can play in the fresh air. In the study, traditional children's games played in Pozantı district of Adana province are examined. The data of the study, which is based on field research, were obtained through participatory observation and in-depth interview methods. Fifteen games from the identified games have been selected and categorized within themselves. The names of these games, their contents, the way they are played, where and when they are played, how many people are involved, and their impact on child development have been discussed. As a result of the analyses, it was seen that children still play traditional children's games on the streets of Pozantı, although less compared to the past. It has been observed that the games that provide

\* Eskişehir Osmangazi Üniversitesi/Fen-Edebiyat Fakültesi/Türk Dili Ve Edebiyatı Bölümü/Türk Halk Edebiyatı Anabilim Dalı, abuyukokutan@hotmail.com, Orcid ID: 0000-0001-8732-6043

\*\* Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Öğrencisi, bursrabusra@gmail.com, Orcid ID: 0000-0002-1699-8579

opportunities for children to express themselves and develop their abilities have a supporting role in their physical, mental, linguistic, motor skills, social and emotional development.

**Key Words:** Pozantı, Child, Traditional Children's Games, Function.

### Giriş

Yaşamın her alanında yer alan oyun, çocuklar için ciddi bir uğraştır. Yaş aralıklarına göre oyun becerilerinin gelişimi farklı olmakla birlikte çocuğun bütünsel gelişimi açısından oyunun katkısı önemlidir. Araştırmacılar tarafından oyun genellikle çocuğun yaşamında duygusal, bilişsel, fiziksel gelişim ile dil ve sosyal gelişim bakımından sağladığı olumlu katkıları açısından ele alınmıştır. Çocuğa kendini özgür ve rahat hissedeceği bir ortam sunan oyun, onun mevcut yeteneklerinin farkına varmasına, sosyalleşmesine, fazla enerjisini üzerinden atmasına, kendine olan güveninin artmasına imkân sağlar. Hayal ile gerçek arasında bağlayıcı bir köprü görevini üstlenen oyunlar sayesinde çocuk, toplumun kurallarını öğrenerek hayata hazırlanır. İyi ve kötü kavramlarını ayırt eder, akranlarıyla birlikte hareket etmeyi ve iş birliği yapmayı öğrenir. Oyun içerisinde problem çözme becerilerini geliştirir. Bedenini aktif şekilde kullanarak sıçrama, koşma ve denge sağlama gibi ince ve kaba motor becerilerini güçlendirir. Oyunun bir parçası olan sayışmaca ve tekerlemeler sayesinde dil becerileri gelişir ve kendini rahatça ifade eder.

Oyun kavramıyla ilgili yapılan tanımlara bakıldığında, genellikle oyunun söz konusu işlevlerinden hareket edildiği görülmektedir. Sözlük anlamı, “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde verilmektedir (Türkçe Sözlük 2011: 1830). Pertev Naili Boratav oyunu, “Çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin -günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında- herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylem” olarak tanımlar (Boratav 2015: 267). Sonucu düşünülmeden herhangi bir amaca ulaşmaktan çok zevk almak için girişilen, görünürde pratik bir sonucu olmayan etkinlik olarak tanımlanan oyunun (Öngen 1991: 2; Özdemir 2006: 30) aslında zihinsel, bedensel, duygusal, sosyal, milli, manevi, ahlaki ve kültürel yönden olumlu gelişime yardımcı olduğu vurgulanmaktadır (Demir 2019: 13).

Oyun oynamanın kültürün önemli ve yön verici bir bileşeni olduğunu, aynı zamanda kültür oluşumunu da belirleyen bir değişken olduğunu ifade eden Johan Huizinga, oyunun insan doğasındaki en ilkel, saf, fiziki ve biyolojik etkinlik olduğunu belirtmektedir (Huizinga 2018: 17). Sutton Smith'e göre oyunlar, bilim insanlarıncı, büyüme, gelişim ve sosyalleşme açısından önemli bir araç olarak görülürken, iletişimciler oyunları dil, öğrenme ve gelişimi için önemli meta iletişimsel yapılar olarak kabul etmekte, sosyologlar ise sosyal sistemsel olarak tanımlamaktadır (Sezgin ve Yüzer 2020: 17). Özgür bir eylem olmasının yanı sıra oyun, kurallara uymayı ve başkasının hakkına saygı duymayı gerektirir. Oyuncuların oyuna başlamadan önce belirledikleri ve uyması gereken kurallar vardır ki uyulmaması hoş karşılanmaz ve affedilmez. Her oyunda ritim ve uyum söz konusuysen özellikle ezgili oyunlarda söz ve hareketlerin uyumu görülmektedir (Özhan 1997: 20-21).

Çocuğun iç dünyasını, duygularını, mücadelelerini ifade eden oyun, bir iletişim şeklidir. Oyuncular oyun yoluyla isteklerini, fikirlerini karşısındakilere iletir. Böylece oyun sosyal bağ kurmalarında yardımcı olur. Toplumsal temaların ortaya çıkmasıyla birlikte çocuklar sosyal davranışları ve gelenek-göreneklere oyun yolu ile öğrenir (VanFleet vd. 2018: 39). Diğer bir ifadeyle, iletişimin kültürel biçimlerinden biri olan oyun, kültürel birikimin tanınıp aktarılması açısından da işlevseldir (Özdemir 2006: 453). Bunun yanı sıra oyun oynama beden ile ilgili olduğu için oyunda kullanılan nesnelere, bedensel uyarımın belli yönleriyle bağlantılıdır. Oyundaki haz verici unsur içgüdüsel uyarımın aşırı olmadığı imasını taşır, belli bir düzeyin ötesindeki içgüdüsel uyarı ise zihinsel karışıklık ve fiziksel rahatsızlık duygusuna yol açabilir (Winnicott 2019:80).

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte çocukların oyun alanlarından uzaklaşması ve daha çok sosyal ağlar üzerinde ve mobil uygulamalar aracılığı ile oyun oynaması çocukların gelişimi için risk teşkil etmektedir. Yapılan araştırmalar dâhilinde psikolog Peter Grey' in belirttiğine göre; oyun alanlarından uzaklaşarak evlere kapanan çocuk, ergen ve genç yetişkinlerde endişe, depresyon, intihar, çaresizlik duyguları ve narsizm gibi hususlarda artışın olduğu görülmektedir. Bu bağlamda oyunun çocukların içsel ilgi ve yeterlilikler geliştirmesi; kararlar almayı, problem çözmeyi, kendi kendini kontrol etmeyi, duygularını düzenlemeyi, başkalarıyla eşit düzeyde geçinebilmeyi öğrenmesi, arkadaş edinmesi ve neşeli olması bakımından işlevsel olduğu belirtilmektedir (Bateson ve Martin 2020: 128).

Oyunun çocuklar üzerindeki olumlu işlevlerinden daha detaylı olarak söz etmek mümkün olmakla birlikte kanaatimizce, Adana iline bağlı Pozantı ilçesinden Büşra Özdemir<sup>1</sup> tarafından derlenen geleneksel çocuk oyunları üzerinden sürdürmekte fayda vardır. Özdemir, yüksek lisans tezi bağlamında Pozantı yöresinden kırk bir tane geleneksel çocuk oyunu tespit etmiştir. Yaylacılığın etkin faaliyet gösterdiği bir ilçe olan Pozantı'da yaylacıların ağırlıklı olarak konumlandığı Akçatekir mahallesinde yapılan katılımlı gözlem ve derinlemesine görüşme yöntemleriyle hem yörenin çocukları hem de yaylacı ailelerin çocukları arasında oynanan oyunlar kayıt altına alınmıştır. Bunun yanı sıra yapılan saha araştırmalarında okul bahçelerinde, parklarda, mahalle aralarında oynanan oyunlar da derlenmiştir. Bu çalışma için söz konusu oyunlardan çocukların en az dört kişilik gruplar hâlinde aktif olarak oynadıkları, oynamaktan zevk aldıkları, kurallı oyun dönemi olan altılı yaşlardaki oyunlar tercih edilmiştir. Söz konusu oyunlar sınıflandırılmış ve bu geleneksel çocuk oyunlarının çocuklar üzerindeki işlevleri hakkında değerlendirmeler yapılmıştır.

### **Pozantı' da Oynanan Çocuk Oyunları ve İşlevleri**

Adana'nın Pozantı ilçesinde yapılan araştırmada tespit edilen oyunlar arasından seçilen on beş çocuk oyunu kendi içinde, "Kâğıt ve Kalem ile Oynanan Oyunlar", "Top ile Oynanan Oyunlar", "Kaçmaya ve Yakalamaya Dayalı Oyunlar" ve "Mendil ile Oynanan Oyunlar" olmak üzere dört başlık altında tasnif edilmiştir.

---

<sup>1</sup> Büşra Özdemir, hâlen "Adana İli Pozantı İlçesi Çocuk Folkloru Ürünleri Derleme ve İncelemeler" adlı yüksek lisans tezini, Doç. Dr. Aslı Büyükokutan Töret'in danışmanlığında hazırlamaktadır.

## 1. Kâğıt ve Kalem ile Oynanan Oyunlar

### 1.1. Hımbıl Oyunu

Kâğıtlarla oynanan bu oyunu, kız ve erkek çocukları birlikte oynamaktadır. Genellikle dört kişi arasında oynanan bu oyun, en az üç en fazla on kişi arasında oynanabilmektedir. Oyuncu sayısına göre kâğıtlar küçük küçük kesilir. Örneğin; dört kişi ile oynanacaksa kişi başı dört küçük kâğıt kesilir ve toplam on altı kâğıt olur. Bu kâğıtlara yine oyuncu sayısı kadar her oyuncunun ismi yazılır. Ardından oyunun sonunda oyuncuların puanlarını yazmak için bir puan tablosu oluşturulur. İsim yazılı kâğıtlar katlanır. Oyuncular daire şeklinde oturarak içlerinden herhangi biri, kâğıtları iyice avucunda sallayıp karıştırarak yere atar ve her oyuncu rastgele yerden dört kart seçer ve oyun başlar. Kâğıtları karıştıran ve yere atan kişinin yanındaki ilk olarak oyuna başlar. Elindeki bir kâğıdı yanındakine verir. Burada oyunun amacı elindeki dört kâğıtta da aynı ismin yazılı olmasıdır. Kâğıt böylelikle ortada dönmeye başlar. Oyuncu eğer elinde dört tane aynı isimden biriktirmişse hızlıca “hımbıl” diyerek elini yere koyar. Diğer oyuncular da hızla elini yere koyan oyuncunun elinin üzerine koymak zorundadır. İlk “hımbıl” yapan oyuncunun elinin üzerine kim önce elini koyarsa oyunun ikincisi olur ve böylece ellerin yerdeki sıralanışına göre puan tablosuna puanlar yazılır. Oyunun başında belirlenen el sayısına gelindiğinde tüm puanlar toplanır ve en çok “hımbıl” yapmış olan kazanır. En az puanı alan kişi ise hımbıl olur (KK-1, KK-2, KK-3, KK-5).<sup>2</sup>

Oyunun ismi olan “hımbıl” kelimesi yörede “uyuşuk, tembel” anlamlarında kullanılmaktadır. Grupla oynanan hımbıl oyunu, çocuğa eğlenip zevk alacağı bir öğrenme ortamı sunması açısından işlevseldir. Bunun yanı sıra oyun yoluyla çocuğun sosyal iletişim yeteneği gelişmekte, arkadaşlık ilişkileri pekişmektedir. Toplu olarak oynanmasından dolayı çocuk, grupla birlikte hareket etmeyi ve arkadaşlarına uyum sağlamayı öğrenmektedir. Ayrıca oyunda birinci olmayı hedefleyen oyuncular dikkatlerini toplayarak amaca ulaşmaya çalışmakta, bu da bilişsel gelişimlerini etkilemektedir. Dikkati, bilgisi ve el çabukluğu sayesinde birinci olan çocuk grup içerisinde sivrilmekte ve alkışlanarak takdir edilmektedir. Hımbıl olan çocuk da hayatta başarının yanı sıra kaybetmenin de olduğunu tecrübe etmektedir. Oyun sırasında yaşanan sevinç, mutluluk, dostluk, heyecan, üzüntü, gerginlik gibi duygular öğrenilmekte ve ifade edilmektedir ki bu da çocuğun duygusal gelişimine katkı sağlamaktadır.

### 1.2. İsim-Şehir Oyunu

İsim-şehir oyunu kız ve erkek fark etmeksizin en az iki kişiyle oynanır. Dört kişi ile oynandığı zaman daha zevkli olduğu belirtilen oyun için kâğıt ve kaleme ihtiyaç duyulmaktadır. Öncelikle kâğıt enlemesine tutularak sayfanın üst kısmına sırayla; isim, şehir, bitki, hayvan, nesne, sanatçı ve puan yazılır. Yazılan her kelimedenden sonra sayfanın altına kadar çizgi çekilir. Oyunculardan birisi içinden sessizce alfabeyi saymaya başlar. Diğer oyuncular “dur” dediği anda hangi harfte kaldıysa onu sesli bir

<sup>2</sup> Çalışma içerisinde kaynak kişiler (KK-1, KK-2, KK-3 ...) şeklinde belirtilmiştir. Kişiler hakkındaki ayrıntılı bilgilere (adı, soyadı, doğum yeri ve yaşı, mesleği, görüşme tarihi) yazının sonunda yer verilmiştir.

şekilde söyler. Seçilen harfe göre söz konusu başlıkların altı doldurulmaya çalışılır. İlk bitiren "bitti" deyip 10'dan geriye doğru sayar ve oyuncular yazmayı bırakır. Oyun bitimi herkes nereye ne yazdıysa bunları teker teker okur ve uygunsuz her şablona 10'ar puan verilir. Eğer boş bırakılır ya da yazılan şey seçeneğe uymazsa buradan puan alınmaz. Oyun süresi boyunca yanlarında bulunan başka bir kâğıda oyuncuların adı yazılarak her elde kaç puan alınmışsa yazılır, oyun sonunda puanlar toplanarak kişilerin kaçınıcı sırada oyunu tamamladığı belirlenir. Birinci olan alkışlanır. (KK-1, KK-2, KK-3, KK-5, KK-7, KK-9).

Hızlı düşünme, rekabet ve ödül içerikli bir oyundur. Mantık yürütmeyi ve seçeneklere uygun seçim yapmayı gerektirdiği için çocukların bilişsel gelişimini destekler. Oyunda en çok puanı alması nedeniyle diğer oyuncular tarafından alkışlanarak ödüllendirilen çocuk, arkadaş topluluğu içinde zekâsı ve başarısı nedeniyle ön plana çıkmakta, kişisel bir doyuma ulaşmaktadır. Belli bir kural çerçevesinde oynanan oyun, çocuğun topluma uyumlu bir birey olması ve sosyal gelişimi açısından da işlevseldir. Daha önce duymadığı isim, şehir, bitki, hayvan, nesne, sanatçıları öğrenen çocuğun genel kültürü artar. Oyun sırasında oyuncular merak, haz ve heyecan gibi duyguları tecrübe etmektedir ki duygusal gelişim bağlamında önemlidir.

### **1.3.Tuzluk Oyunu**

Kız ve erkek ayrımı yapılmadan iki kişi arasında oynanan tuzluk oyunu için kâğıttan yapılan bir tuzluğa ihtiyaç vardır. Tuzluğu oluşturmak için bir tane kare kâğıt alınır. Bu kâğıt üçgen olacak şekilde katlanır. Daha sonra kâğıt ters yöne doğru tekrar katlanır. Bu şekilde her köşede üçgen oluşturulur. Kâğıt bu haldeyken tam ortadan yatay olacak şekilde katlanır. Daha sonra yana çevrilerek tekrar katlanan kâğıtta boşluk olan yerlere her iki elin başparmakları ile işaret parmakları geçirilerek piramit şeklinde bir tuzluk elde edilir. Tuzluğun iç yüzüne yapılması beklenen hareketler ya da cevabı öğrenilmek istenen sorular yazılır. Bunlar genellikle, hayvan taklitleri, beğeniler, ya da yapılması karşıdakilere komik gelecek istekler olmaktadır. Tuzluk ele alındıktan sonra karşıdaki kişiden bir sayı söylemesi istenir. Söylenen sayı kadar tuzluk açılıp kapatılır ve üçgenlerden birini seçmesi söylenir. Seçilen üçgenin iç tarafında ne yazıyorsa o hareketin yapılması ya da o soruyu cevaplanması gerekmektedir. (KK-2, KK-3, KK-5).

Tuzluk oyununun kurulabilmesi adına öncelikli olarak tuzluğun yapılması gerekmektedir. Kâğıdın katlanıp tuzluk şeklinin verilmesi çocuğun fiziksel gelişimi ve ince motor gelişimi adına işlevseldir. Başparmak ve işaret parmaklarının etkin bir şekilde kullanılması ise kas gelişimini olumlu açıdan etkilemektedir. Tuzluğun iç yüzüne yazılan soruların cevaplanması ya da hareketlerin yapılması, oyuncular arasında sosyal iletişimin kurularak, eğlenip hoşça vakit geçirilmesini sağlamaktadır.

## **2.Top ile Oynanan Oyunlar**

### **2.1.Kule Oyunu**

Kiremit taşların üst üste dizilip bu taşların topla vurularak yıkılması amaçlanan bir top oyunudur. En az dört, en fazla on kişi ile oynanan oyunu kız ve erkek çocukları birlikte oynamaktadır. Grupların sayısının eşit olması adına, oyuncu sayısı mutlaka çift rakamdan oluşmalıdır. Oyun için dokuz tane düz, kırık olmayan

kiremit parçası ve bir topa ihtiyaç vardır. Oyuncular, iki gruba ayrılır. Her grup kendi arasında bir ebe seçer. Oyuna başlamak için gruplar arasında kura çekilir. Kurayı kaybeden grubun ebesi dokuz tane kiremit taşını üst üste dizer ve orada beklemeye başlar. Oynama hakkını kazanan grubun bir oyuncusu topu eline alır ve üst üste dizilmiş taşlara doğru atar. Kiremit taşları yıkılırsa taşların başındaki ebe topu alır ve rakip takımın oyuncularını hedef alarak vurmaya çalışır. Bu sırada taşları yıkan grubun oyuncuları, yıkılan taşları üst üste koymaya çalışır. Ebe ise koydurmamak için onları topla vurur. Vurulan kişiler oyundan çıkar. Eğer oyuna başlayan grup yıkılan taşları üst üste koymadan vurulursa ebelik onlara geçer. Taşları dizmeyi başarırlarsa önceki ebelerle oyun devam eder. (KK-1, KK-4, KK-6).

Grup olarak oynanan bu oyun, oyuncuların sosyal gelişimi açısından işlevseldir. Oyuncular oyun yolu ile toplumsal normlar hakkında bilgi sahibi olurken, sağlıklı iletişim kurma becerileri de kazanmaktadır. Koşarak birbirlerini yakalamaya çalışan çocuklar bedenlerini doğru kullanabilmeyi, denge kontrol ve koordinasyonunu sağlayabilmeyi öğrenmektedir. Biriken enerjisini dışa aktararak gerginliğini azaltmaktadır. Oyunu kazanmak ve başarılı olmak adına dikkatlerini toplamakta, dolayısıyla bilişsel gelişimleri desteklenmektedir. Ayrıca heyecan, mutluluk, sevinç, üzüntü gibi duyguların aktarımı ve öğrenilmesi ile psiko-duygusal gelişimleri de etkilenmektedir.

## 2.2. Ortada Sıçan (Ortada Kalmaç) Oyunu

En az üç oyuncuya ihtiyaç duyulan oyunu, kız ve erkek çocukları birlikte oynamaktadır. Oyuncu sayısının fazla olması durumunda öncelikli olarak gruplar belirlenmektedir. Grupların ve eşlerin belirlenmesi adına bir sayısmaca söylenir. Oyuncular ellerini sallayarak "Eş eşine, peş peşine, annemin adı Menekşe" diyerek ellerini açık (avuç içi görünür hâlde olması) ya da kapalı (elinin üzerinin görülmesi) şekilde çevirir. Açık eller bir grup olurken kapalı eller diğer grup olmaktadır. Oyuna hangi grubun başlayacağına karar vermek adına bir taş alınarak "Yaş mı kuru mu?" sorusu sorulur ve öncelikli grup seçilir. Ortada olan grubun ya da kişinin toptan kaçarak, yanmaması hedeflenir. Topun ortadaki oyuncuyu vurması durumunda, canı yoksa eğer, oyun hızlanır ve son on atış yapılır. Vurulduğu an oyundan çıkar ve oyun sıradaki gruba geçer. Ancak ortadaki oyuncuyu vurmaya çalışırken top oyuncunun kucağına atılır ve ortadaki oyuncu bu topu yakalarsa kişi bir can kazanır. Olası bir topla vurulma durumunda oyundan çıkmak yerine bu canı kullanarak oyuna devam edebilir ya da yanıp oyundan çıkan grup arkadaşlarından birini, bu canlar sayesinde oyuna tekrardan dâhil edebilir. Oyun bu şekilde devam eder. (KK-2, KK-3, KK-5, KK-8).

Oyuncuların takımları belirlemek için başvurdukları sayısmaca, ritmik bir özelliğe sahiptir ve çocukların dil gelişimini hızlandırmak adına işlevseldir. Oyun sırasında oyuncuların koşma, toptan kaçma, sıçrama hareketleriyle bedenleri çalışır, kaslarını etkin şekillerde kullanmaları sağlanır. Bu açıdan oyun, çocukların psiko-motor becerilerinin gelişmesine hizmet eder. Ayrıca takım bilinci ile oyuncuların birlik ve beraberlik içinde, tek bir amaca yönelik mücadele etmeleri, arkadaşlık ilişkilerini sağlamlaştırması ve sosyal gelişime katkıda bulunması adına anlamlıdır.

### 2.3.İstop Oyunu

Kız ve erkek fark etmeksizin en az üç kişi arasında, topun havaya atılarak kapılması şeklinde oynanan bir oyundur. Oyuncular bir daire oluşturur. Oyuna başlamadan önce gönüllü bir ebe yoksa kura ya da sayışmaca ile bir ebe belirlenir. Ebe topu eline alınca diğer oyuncular gelip topun üstüne ellerini koyar. Ebe topu yukarı atarak oyunculardan birinin adını söyler, oyuncu top yere düşmeden topu yakalamaya çalışır. Topu yakalayan oyuncu hemen başka bir oyuncunun adını söyler. Adı söylenen oyuncu topu yakaladığı müddetçe, oyun bu şekilde devam eder. Topu havada tutamayan oyuncu ebe olur ve yere düşen topu eline aldığı anda “İstop” diye bağırır. Oyuncu topu almaya çalıştığı sürede diğer oyuncular ebenin kendilerini vuramayacağı noktalara kaçırlar. Ebe “İstop” dediği zaman herkes olduğu yerde durmak zorundadır. Kıpırdayan anında ebe olur. Ebe istediği bir rengi söyler. Diğer oyuncular harekete geçerek o rengi bulmaya çalışır. Oyuncular rengi bulmaya çalışırken ebe de onları topla vurmaya çalışır. Ebe bu sırada herhangi bir oyuncuyu vurursa ebelik vurduğu oyuncuya geçer, vuramazsa ebe tekrar kendisi olur. (KK-1, KK-5, KK-6, KK-7, KK-8, KK-9).

Topla oynanan bu oyun, ebenin topu yukarı atıp yere düşmeden yakalamaya çalışması sırasında sıçraması ve bedenini kontrol ederek dengede kalması, gözlerle el-vücut hareketleri arasında koordinasyon sağlama yetisinin gelişmesi açısından işlevseldir. Oyunda ebe olan çocuk, kaygı, üzüntü, endişe, dostluk, sevgi gibi duygularını rahatça ifade edebilecek doğal bir ortam bulur ki bu durum çocuğun gelişiminde duygusal açıdan da önemli bir yere sahiptir. Oyun, çocuğun sosyal yönden gelişmesi, akranları ile yakınlaşması, birlikte bulunduğu grup üyeleriyle uyumlu bir şekilde hareket edebilmesi bakımından önemlidir.

### 3.Kaçmaya ve Yakalamaya Dayalı Oyunlar

#### 3.1.Elim Sende Oyunu

En az üç kişiye ihtiyaç duyulan bu oyunu kız ve erkek çocukları birlikte oynayabilmektedir. Sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe seçiminde gönüllü iki oyuncu karşılıklı geçerek “Aldım verdim, ben seni yendim” diyerek birbirlerine doğru adım atarlar. Ayağı altta kalan oyuncu ebe olarak seçilmektedir. Seçilen ebe belirli bir süre yerinde sabit bir şekilde bekler, daha sonra oyuncuları kovalamaya başlar ve eliyle dokunarak onları ebelemeye çalışır. Ebe, dokunduğu oyuncuya “Elim sende” diyerek ebeliği ona verir. Yeni ebe diğer oyuncuları kovalar. Oyun bu şekilde devam eder ve oyuncuların istediği zamanda biter. (KK-2, KK-3, KK-7, KK-9).

Çocukların açık alanda büyük bir zevkle oynadıkları bu oyunun en başında ebeyi belirlemek adına müracaat edilen adımlama sırasında söylenen sayışmaca, ritmik bir özelliğe sahip olduğu için çocukların dil gelişimini hızlandırmak adına önemlidir. Ebenin koşarak, diğer oyuncuları yakalamaya çalışması, diğer oyuncuların da ebeye yakalanmamak için kaçmaları çocukların etkin bir şekilde bedenlerini kullanması, denge kontrolü ve koordinasyonu açısından işlevseldir. Psiko-motor gelişimlerini destekleyen bu oyun ile çocuklar fazla enerjilerini dışa aktararak gerginliklerini azaltmaktadır.

### 3.2.On Bir Elli Oyunu

En az on bir kişiyi gerektiren, kaçmaya ve yakalamaya dayalı bir grup oyunudur. Kız ve erkek oyuncuların birlikte yer aldığı oyun, oyuncu sayısı fazla olduğu takdirde daha eğlencelidir. Oyuncular el ele tutuşarak büyük bir daire oluşturur. Hangi oyuncudan itibaren saymaya başlanılacağına karar verildikten sonra her oyuncu, elini açık bir şekilde diğer oyuncunun elinin altına koyar. İlk oyuncudan itibaren birden on bire kadar sayılır. Sonra ise 11 10, 11 20, 11 30, 11 40 ve 11 50 şeklinde tekrar sayım olur. 11 50 kime denk gelirse o kişi ebe olur. Bu arada diğer oyuncular ebeden kaçmaya başlar. Ebe ise oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncuyu tutarak on bire kadar sayması gerekir. Ardından yakalanan oyuncu ebenin takımına dâhil edilir ve oyunun iki ebesi olur. Oyundaki tüm oyuncular yakalanana kadar oyun bu şekilde devam eder. Sona kalan oyuncu ise oyunun kazananı olur. (KK-2, KK-5, KK-8).

Oyuncuların açık alanda birbirlerini kovalayarak yakalamaya çalıştığı bu oyun, aktif bir şekilde koşma, sıçrama ve yer değiştirme gerektirdiği için çocukların psiko-motor becerilerinin gelişimi açısından işlevseldir. Ebeye yakalanan oyuncunun ebenin takımına geçmesi ile oluşan yeni grup arasında yaşanan yoğun ilişkiler, oyuncuların birlikte hareket edebilme, uyum sağlama ve sosyal beceriler kazanması bakımından önemlidir. Başından sonuna kadar hareketli olan oyun, çocukların sosyal gelişiminin yanı sıra duygusal gelişimini de etkilemekte, heyecan, refleks, haz gibi duygularının açığa çıkmasını sağlamaktadır.

### 3.3.Yerden Yüksek Oyunu

Grup olarak oynanan bu oyunda belli bir oyuncu sayısı yoktur. Öncelikle ebenin belirlenmesi gerekir. Bunun için oyuncular, "1-2-3 yerden yüksek!" der ve herkes yerden yüksek bir yere çıkar. Yere en yakın olan ya da yüksek bir yere çıkamamış olan kişi ebe olur ve oyun başlar. Diğer oyuncular ebeye yakalanmadan yüksek yerlerde gezinir ve aralarında yer değiştirir. Bu değişimler gerçekleşirken ebe, ayağı yere değen kişiyi ebelerse onu ebe yapar. Ebe yanına gelince ayakları yerde değil de yüksekte olursa ebe onu ebeleyemez. Oyun bu şekilde devam eder. Bu oyunda devamlı yüksekte durmak yasaktır. Sık sık ayakların zemine değmesi ancak ebe gelirken ebeye yakalanmadan iki ayağın da birden yüksekte tutulması gerekir. (KK-3, KK-7, KK-9).

Oyun, oyuncuların dikkatini toplamalarını ve ortak bir amaca yönelmelerini gerektirmesi açısından önemlidir. Ayağını yerden yüksek tutmaya gayret eden ve dikkatini veren oyuncular, grup arkadaşlarıyla etkileşim kurmakta ve içinde buldukları duruma uyum sağlamaktadır. Bunun yanı sıra oyuncuların bedenlerini kullanarak yerden yüksek herhangi bir nesne üzerinde dengede durmaya çalışmaları ve kendi aralarında yer değişmeleri ile psiko- motor becerileri gelişmektedir. Oyun sırasında eğlenmeleri, keyif almaları ise duygusal gelişimleri açısından anlamlıdır.

### 3.4.Don Oyunu

Kız ve erkek çocuklarının birlikte oynadıkları oyun için en az beş oyuncu gerekir. Oyuncular kendi aralarında, "Ooo piti piti, karemela sepeti / Terazi lastik jimnastik / Biz size geldik, bitlendik / Hamama gittik, temizlendik / Tik tik dersimiz matematik" şeklindeki sayışmacayı söyleyerek bir ebe seçer. Oyun alanının



sınırlandırılması yapılarak seçilen alanda oyuna başlanır. Ebe oyunculara dokunmak için onlara doğru koşmaya başlar. Oyuncular ebeğin yaklaştığını görünce “don” diyerek yakalanmaktan kurtulur. Diğer oyuncular “don” diyen oyuncuya dokunarak “ateş” der ve onu kurtarmaya çalışır. Onlar da yakalanacaklarını anladıkları anda “don” diyerek kendilerini koruma altına alır. Ebeğin dokunduğu ilk oyuncu yeni ebe olur. (KK-1, KK-2, KK-7, KK-9).

Oyuncuların ebe seçimi için kendi aralarında söyledikleri sayımacalar sayesinde çocuk, dili düzgün bir şekilde kullanabilmeyi öğrenir. Ayrıca ebeğin oyuncuları kovalaması, oyuncuların kaçması durumunda çocuklar fiziksel olarak aktiflik sağlayarak hareket yetkinliğini geliştirir. Oyuncuların, arkadaşlarını hareketsizlik durumundan kurtarmak için onlara dokunmaları empati duygusunun gelişmesi, takım duygusunun oluşması ve arkadaşlık ilişkilerinin pekişmesi açısından işlevseldir.

### 3.5.Körebe Oyunu

Kız ve erkek çocuklarının birlikte oynadığı bu oyun için en az dört kişiye ihtiyaç duyulur. El ele tutuşularak bir daire oluşturulur. Bu dairenin ortasında duracak bir ebe seçilir. Ebe seçimi sırasında, “Ooo... / Portakalı soydum, / Başucuma koydum, / Ben bir yalan uydurdum, / Duma duma dum, / Kırmızı mum, / Dolapta pekmez, / Yala yala bitmez, / Ayşecik cik cik cik, / Fatmacık cik cik cik, / Sen bu o-yun-dan çık!” şeklinde sayımaca söylenir, çıkan kişi ebe olur. Daha sonrasında ebeğin gözü bir bez parçasıyla bağlanır. Gözü bağlandıktan sonra oyuncular görüp görmediğini kontrol etmek için genelde parmaklarıyla sayı sorarak emin olur. Ebeyi döndürerek kaçmaya başlayan oyuncular, ebeye seslenerek kendilerini bulmaları adına ipucu verir. Aynı zamanda oyuncular oyunu zorlaştırmak adına ses çıkarmayarak ebeğin kendilerini bu şekilde bulmalarını ister. Ebe, oyunculardan birini yakaladığı zaman gözünü açar ve ebelik diğer oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde devam eder. (KK-1, KK-2, KK-3, KK-5, KK-8).

Oyuncuların oyuna başlamadan önce ebe seçmek adına sayımaca söylemesi dil gelişimine katkı sağlar. Sayımacaların ritimli şekilde söyleniyor olması, çocukların topluluk içinde kendilerini rahatça ifade edebilmelerini ve kendilerine güven duymalarını sağlar. Ebe seçiminden sonra oyuncuların gerek ipucu vererek yerlerini belli etmeleri gerekse ses çıkarmadan ebeğin kendilerini bulmasını beklemeleri iş birliği, uyum ve iletişim becerilerinin gelişmesi bakımından işlevseldir. Oyunun gerekliliği olan kaçıp kovalama ile birlikte çocukların hareket yetkinlikleri gelişir, psiko-motor becerileri güçlenir.

### 3.6.Saklambaç Oyunu

Kız ve erkeklerin birlikte oynadığı, en az iki oyuncu gereken bir oyundur. Oyunun gerçekleşeceği alanda ebe seçimi sayımaca ile gerçekleşir. Ebe, yüzünü ağaca, duvara ya da saklanan arkadaşlarını görmesini engelleyecek herhangi bir nesneye döner ve oyuncuların belirlemiş olduğu sayıya kadar sayar. Genelde yüze kadar sayılırken, alan dar ise ona kadar da sayılabilmektedir. Sayma işlemi bittikten sonra ebe, “Önüm arkam, sağım solum sobe, saklanmayan ebe” diyerek yüzünü alana doğru çevirir ve saklananları aramaya başlar. Oyunculardan birini gördüğü anda sobeleme duvarına doğru koşar ve gördüğü oyuncunun adını söyleyerek onu sobeler.

Bu durumda ilk sobelenen oyuncu diğer turda ebe olur. Ebe, sobelediği kişiyi doğru tahmin etmelidir. İsmi yanlış söylerse ebe için “Çanak çömlek patladı denir” ve ebe tekrar yumarak saymaya başlar, herkes yeniden saklanır. Ebenin oyuncuları ararken alandan uzaklaşması ile sobeleme duvarının önü boş ise ve saklanan oyuncular bunu görüyorsa bu duvara ulaşarak sobelemeye çalışırlar. Ebeden önce sobeleme yapan kişi/ler diğer oyunda ebe olmaktan kurtulur. (KK-1, KK-2, KK-3, KK-5, KK-7, KK-8, KK-9).

Ebe seçimi sırasında ve ebe saymayı bitirdikten sonra söylenen sayışmacalar, oyuncuların dil becerisini olumlu etkiler. Ebe olan kişi, dikkatli bir şekilde gözlem yaparak, kısa bir planlama ile saklanan oyuncuları bulmaya ve doğru tahmin etmeye çabalar. Bu durum, akıl ve becerilerini kullanmayı öğrenmesine, karar verme yeteneğinin gelişmesine neden olur. Oyunu yönetmek ve ebelikle başa çıkmak için oyuna odaklanması çocuklara analitik bakış açısı kazandırır. Saklanan oyuncular ise sobeleme yerine ulaşmak için kendi aralarında fikir birliği oluşturarak hedef belirleme, planlama ve uygulama, oyun stratejileri ve taktikleri üreterek hareket yetkinliğini geliştirerek sosyal uyumu sağlar.

### **3.7.Köşe Kapmaca Oyunu**

Kız ve erkek çocuklarının birlikte oynadığı bu oyun için en az 3 kişi gerekir. Oyuncuların ebeyi seçmesi ile başlayan oyun, köşelerde bulunma esas kabul edilerek oynanır. Oyuncular belirlenen köşelerde yerlerini alırken ebe oyun alanının tam merkezine geçerek oyuncuları dikkatlice izler. Yerden yüksek oyununda olduğu gibi köşedeki oyuncular diğerleriyle yer değiştirir. Bu değişim sırasında yakalanan oyuncu ebelenir ve diğer oyunun ebesi sayılır. (KK-5, KK-7, KK-8, KK-9).

Strateji geliştirmeyi, hızlı ve doğru karar vermeyi gerektiren oyun, çocukların zihinsel gelişimi açısından işlevseldir. Oyuncuların birbirleriyle uyumlu bir şekilde hareket etmesi, sosyal ilişkilerinin pekişmesi, sosyal becerilerinin güçlenmesi bakımından önemlidir. Oyun oynarken oyuncuların koordine olmaları ve dengede kalarak köşelere doğru yer değiştirmeleri, ebenin ise oyun süresince oyuncuları kovalayarak yakalamaya çalışması, psiko-motor gelişimi güçlendirir. Oyun sayesinde oyuncular, vücutlarındaki fazla enerji birikimini ve gerginliklerini eğlenceli bir ortamda atmış olurlar.

## **4.Mendil ile Oynanan Oyunlar**

### **4.1.Yağ Satarım Oyunu**

Kız ve erkek çocuklarının birlikte oynadığı oyun için en az altı kişiye ihtiyaç vardır. Grup hâlinde oynadığı için çok fazla oyuncu ile de oynanabilmektedir. Oyunda ilk olarak bir oyuncu ebe olarak seçilir. Diğer oyuncular daire oluşturarak yere çömelir. Ebe, elinde mendille beraber şu ezgili tekerleme eşliğinde oyuncuların arkalarında dolanır: “Yağ satarım, bal satarım, / Ustam ölmüş, ben satarım. / Ustamın kürkü sarıdır, satsam on beş liradır”. Ebe, herhangi bir oyuncunun arkasına mendili koyana kadar bu tekerlemeyi söyleyen oyuncular, devamlı arkalarına bakar. Böylelikle mendil konulduğu an fark etmiş olurlar. Mendilin konulduğunu anlamayan oyuncuya diğer oyuncular haber vererek ebeyi kovalaması için uyarıda bulunur. Mendilin konması ile “Zambak zumbak, dön arkana iyi bak” diyerek alkışlarla ritim tutulur. Bu tekerleme, arkasına

mendil bırakılan oyuncunun, ebeyi yakalamasına kadar söylenir. Ebe yakalanmaz ve mendili bıraktığı oyuncunun yerine ondan önce varıp oturursa mendili alan kişi ebe olur. (KK-2, KK-3, KK-5, KK-7, KK-8, KK-9).

Ebenin üstlendiği rolü yerine getirmesi, mevcut durumla başa çıkma ve oyunu yönetmesi kişisel becerilerini geliştirir. Dairenin etrafında ebenin dolanması diğer oyuncuların merak duygusunu ortaya çıkarır. Mendilin bırakılmasından sonra ebe ile mendili alan oyuncu arasında gerçekleşen kovalamaca oyuncuların psiko-motor gelişimleri açısından önemlidir. Söylenen sayısmacalar, çocukların dili etkin kullanmalarını sağlarken aynı zamanda da oyunun bir eğlenceye dönüşmesine vesile olur. Kovalama süresi boyunca söylenen ritmik sayısmacanın hızının oyuncular tarafından arttırılması, oyuncuların duygularını oyun yoluyla ifade etmelerinin göstergesidir. Bu açıdan oyun, çocukların duygusal gelişimi üzerinde de etkilidir.

#### **4.2.Mendil Kapmaca Oyunu**

Kız ve erkek çocuklarının birlikte oynadığı oyun, en az dört kişi ile oynanabilmekle birlikte oyuncu sayılarının birbirine eşit olması gerekir. İki grup arasında oynanacağı için öncelikle gruplar oluşturulur. Bu noktada iki seçenek vardır. İlki, oyuncular hangi takımda olacağına kendileri karar verir. Diğeri, “Eş eşine, peş peşine annemin adı Menekşe” denilerek eller sallanır, açık ya da kapalı el yapan oyunculardan açık olanlar bir grubu, kapalı olanlar diğer grubu oluşturur. Ebenin belirlenmesi ve grupların oluşmasının ardından yirmi metre mesafede karşılıklı iki çizgi çizilir. Ebe olan oyuncu, iki çizginin ortasında durur ve eline, bir mendil, bez parçası ya da peçete alır. İki grup, karşılıklı olarak çizgilere dizildikten sonra “başla” komutu ile birlikte iki oyuncu çizgilerden çıkar ve ebenin iki tarafında durarak elindeki mendili kapmaya çalışır. Mendili kapamayan oyuncu, diğer oyuncudan önce kendi çizgisine gelirse rakibini yenmiş olur. Elenen oyuncular, oyun alanının dışına çıkarak bekler. Elenmeyen oyuncular ise sırasıyla oyuna devam eder. Hangi grubun oyuncuları önce elenirse hem oyun bitmiş hem o grup oyunu kaybetmiş olur. (KK-2, KK-3, KK-5, KK-8, KK-9).

Oyuncuların eş seçimi için başvurdukları sayısmaca ile dil gelişimleri desteklenir. Eşleşme ile takımlar oluşturularak oyuncular arasında fikir birliği sağlanır ve hedef belirlenir. Planlama ve uygulama ile oyun stratejileri ve taktikleri üretilir. Çocukların oyun yolu ile kurallara uyum sağlaması sosyal gelişimlerine katkı sağlarken, mendili kapamayan ve herkesten önce çizgiye ulaşmaya çalışan oyuncuların aktif bir şekilde koşması ve mendili almak için sıçraması psiko-motor becerilerini geliştirir. Oyuncular, dikkatini toplamayı ve kendini kazanma amacına yönelmeyi öğrenerek rakibe alt olmamak için bilişsel yeteneklerini ortaya çıkarır. Oyun sırasında oyuncuların haz, heyecan, rekabet, yenilgi, başarı gibi duygularını tatmin ettiği görülmektedir ki duygusal gelişimleri açısından anlamlıdır.

#### **Sonuç**

Geleneksel çocuk oyunlarının derlenmesi, her geçen gün biraz daha zorlaşmaktadır. Sosyal, kültürel ve ekonomik hayattaki gelişme ve değişmelerin yanı sıra çocukların bağımlılık noktasına geldikleri teknoloji bunda önemli etkindir. Ancak yukarıdaki tespit ve değerlendirmelerden de anlaşılacağı üzere, çocuklar arasında oynanan geleneksel oyunlar bugün, eski canlılığında olmasa da Adana ili Pozantı

ilçesinde kültürel zenginliğini korumaya devam etmektedir. Bu durumda, şehir merkezinden ilçeye gelen yaylacı ailelerin konakladığı süre boyunca çocuklarının açık alanlarda vakit geçirmelerinin etkisi büyüktür. Televizyon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik cihazlara erişimlerinin kısıtlı olması nedeniyle çocuklar dış mekânlarda, kurallarını kendilerinin belirledikleri, oyuncu ve ebe rollerini üstlenecek kişileri bizzat kendilerinin seçtikleri geleneksel çocuk oyunlarını oynamaktadır. Onların dışarıda keyifle oynadıklarını gören yerli ilçe halkının çocukları da yanlarına gidip oyunlara dâhil olmaktadır. Kaynaşarak birlikte oyun oynayan çocuklar arasında kültürel bir alışveriş de yaşanmaktadır.

Pozantı ilçe halkı ile yaylacı ailelerinin çocuklarının bir araya gelerek açık alanlarda oynadıkları ve bu sayede dar bir çevre tarafından da olsa yaşatılmaya çalışılan geleneksel çocuk oyunların işlevlerinden söz etmek mümkündür. Çocukları sosyalleştiren, arkadaşlık ilişkilerini pekiştiren, dayanışma, yardımlaşma ve mensubiyet duygularını geliştiren oyunlar, bu kazanımları son derece eğlenceli ve hoşça vakit geçirilen bir ortamda gerçekleştirir. Çocuklara kendilerini ifade etme imkânı verir, oyunları planlama, yönetme ve uygulama becerisi kazandırır, biriken enerji, sıkıntı ve yorgunluklardan uzaklaşmalarını sağlar. Grup arkadaşlarına uyum sağlamayı, aynı amaç için birlikte hareket etmeyi, oyunun kurallarına uymayı öğreterek çocukları hayata hazırlar. Koşma, sıçrama, koordineli bir şekilde yer değişme eylemleriyle psiko-motor becerilerinin gelişmesinde etkin rol oynayan temel hareket becerilerini güçlendirir. Sevinç, öfke, heyecan, kaygı gibi duyguları öğretmek kontrollü bir şekilde ifade etmesini sağlar. Ebe seçimi ve grup arkadaşlarının belirlenmesi için müracaat edilen sayışmacaların ritmik ve ezgili bir şekilde söylenmesi dil gelişimi için önemlidir.

Oyunlar bünyesinde barındırdığı kültürel/simgesel köken ve anlamları ile toplumun inanış ve düşünüş kalıplarına yönelik bazı ipuçları vermesi açısından da işlevseldir. Yazıda yer verilen “Ortada Sıçan (Ortada Kalmaç) Oyunu”nda, Mustafa Aça’nın da belirttiği gibi, ruhun dolaşma, bedenden ayrılma, tekrar geri kazanılabilmesi gibi durumlara benzer unsurlara rastlanmaktadır. Oyun sırasında ortadaki oyuncu, top yere değmeden topu tutarak kazandığı “can” ile daha önce vurularak oyundan çıkmış yani canını kaybetmiş arkadaşını oyuna dâhil edebilmektedir. Bu durum canın/ruhun bedenden ayrılabilmesine, kaybedilip tekrar kazanılabileceğine dair inancı simgelemektedir (Aça 2018: 65). Benzer şekilde “Mendil Kapmaca Oyunu”na, mitolojik semboller açısından bakıldığında “mendil” kutsal kabul edilendir. Öyle ki mendile dokunan kişi temas yoluyla kutsiyet kazanmıştır ve ona dokunan rakibi tabuyu çiğnediği için oyundan çıkarılmıştır (Aça 2018: 64).

Birey ve toplum açısından böylesine önemli işlevlere sahip olan geleneksel oyunlar, ağırlıklı olarak sokakta oynanırken, kimi zaman evlerin önü, boş bir arazi ya da okul bahçeleri de tercih edilebilmektedir. Pozantı ilçesinde, eskiye göre az olsa da, çocuklar bugün hâlâ sokağa çıkabilmektedir. İlçe nüfusunun az olması nedeniyle çoğu kişinin birbirini tanıması, yakın ilişkilerin devam etmesi ve güven duygusunun sürekliliği çocukların dış mekânlarda yer almalarına imkân sağlamaktadır. Çalışmada incelenen oyunlardan “Himbıl Oyunu” ve “İsim-Şehir Oyunu” bugün okuma yazma bilen çocuklar arasında, eskisi kadar canlı olmasa da, oynanmaktadır. “Tuzluk Oyunu”, “Ortada Kalmaç Oyunu”, “İstöp Oyunu”, “Elim Sende Oyunu”, “On Bir Elli Oyunu”, “Yerden Yüksek Oyunu”, “Don Oyunu” “Körebe Oyunu”, “Saklambaç Oyunu”, “Köşe Kapmaca

Oyunu”, “Yağ Satarım Oyunu” özellikle ilkokul çağındaki çocuklar tarafından sevilerek oynanan oyunlardandır. “Kule Oyunu” ise günümüzde devamlılığını sağlayamayan geleneksel çocuk oyunlarından biridir. “Mendil Kapmaca Oyunu” bilhassa Nevruz Bayramı kapsamında yapılan etkinlikler dâhilinde oynanan bir grup oyunuyken, yaşanan küresel salgın sebebiyle etkinliklerin düzenlenememesi ve toplulukların bir araya gelememesi bu gibi oyunların icrasını olumsuz yönde etkilemiştir.

Pozanti’da çocukların aktif şekilde açık alanlarda oyun oynamaya devam ettikleri ve geleneksel oyunların nesiller arası aktarımının sağlandığı görülmektedir. Kanaatimizce, yerel yönetim bu durumu destekleyen organizasyonlar gerçekleştirmelidir. Özellikle yaylacı ailelerin de ilçeye geldiği dönemlerde, müsait bir dış alanda, çocuk oyunları şenlikleri düzenlemeli ve bunu geleneksel hâle getirmeye çalışmalıdır. Bu şenlikler, bir taraftan geleneksel çocuk oyunlarının devamlılığını sağlarken diğer taraftan unutulmaya yüz tutmuş ya da unutulmuş bazı geleneksel oyunların güncellenmesi, mevcut duruma ve şartlara göre uyarlanması konusunu gündeme getirecektir. Yerel yöneticiler, kent hayatındaki sosyal, siyasal ve ekonomik nedenlerle dış mekânlardan evlere hapsolan çocukları ve dolayısıyla gelecek nesilleri bekleyen tehlikelerden söz ederek, geleneksel oyunların önemini ve bu noktada çocukların desteklenmesini vurgulayan konuşmalar yapmalıdır.

## KAYNAKLAR

- Aça, Mustafa. 2018. “Trabzon Yöresi Geleneksel Çocuk Oyunlarından Bazılarının Halk Bilimsel İncelenmesi”. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi* 11(22): 49-68.
- And, Metin. 2012. *Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bateson, Patrick, Paul Martin. 2020. *Oyun, Oyunseverlik, Yaratıcılık ve Buluş*. (çev.: M. Pekdemir), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Boratav, Pertev Naili. 2015. *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: Bilge Su Yayınları.
- Demir, Necati. 2019. *Anadolu’ dan Türk Çocuk Oyunları*. İstanbul: H Yayınları.
- Huizinga, Johan. 2018. *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir İnceleme*. (çev.: M. A. Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Özdemir, Nebi. 2006. *Türk Çocuk Oyunları*. 1. Cilt. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özhan, Mevlüt. 1997. *Türkiye’ de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Sezgin, Sezan, Volkan Yüzer. 2020. *Oyun ve Oyunlaştırma*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Türkçe Sözlük*. (2011). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Vanfleet, Risë, Andrea E. Sywulak ve Cythia Caparosa Sniscak. 2018. *Çocuk-Merkezli Oyun Terapisi*. (çev.: H. U. Kural), İstanbul: Apamer Psikoloji Yayınları.
- Winnicott, D.W. 2019. *Oyun ve Gerçeklik*. (çev.: T. Birkan), İstanbul: Metis Yayınları.

**Sözlü Kaynaklar**

KK-1: Gönül Erten, Alpu, 47 Yaşında, Ev Hanımı, 24 Mart 2021.

KK-2: Enes Erten, Pozantı, 25 Yaşında, İcra Memuru, 24 Mart 2021.

KK-3: Elife Erten, Pozantı, 20 Yaşında, Öğrenci, 24 Mart 2021.

KK-4: Arzu Demir, Alpu, 56 Yaşında, Ev Hanımı, 12 Nisan 2021.

KK-5: Mustafa Özdemir, Pozantı, 22 Yaşında, Üniversite Mezunu, 13 Nisan 2021.

KK-6: Gönül Fatma Tosun, Akçatekir, 69 Yaşında, Ev Hanımı, 20 Ağustos 2021.

KK-7: Semanur Dinç, Akçatekir, 16 Yaşında, Öğrenci, 20 Ağustos 2021.

KK-8: Muhammet Emin Dinç, Akçatekir, 12 Yaşında, Öğrenci, 20 Ağustos 2021.

KK-9: Büşra Yumru, Akçatekir, 16 Yaşında, Öğrenci, 20 Ağustos 2021.