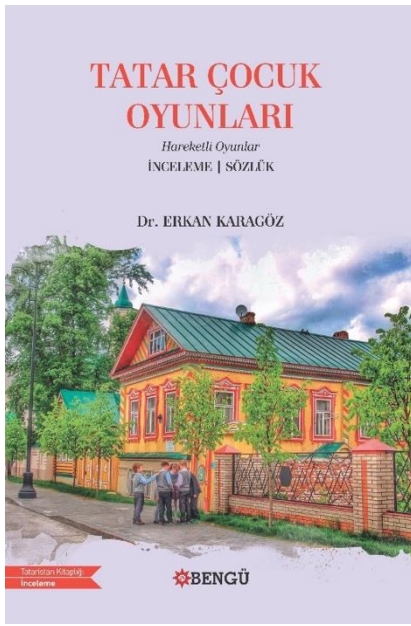


Karagöz, Erkan. (2022). *Tatar Çocuk Oyunları - Hareketli Oyunlar - İnceleme | Sözlük*. Ankara: Bengü Yayınları, 194 Sayfa.

ALP EREN DEMİRKAYA\*



*Tatar Çocuk Oyunları - Hareketli Oyunlar - İnceleme | Sözlük* adlı eserde günümüzde Rusya Federasyonu sınırları içerisinde yer alan kadim Türk yurdu İdil-Ural bölgesinde yaşayan Tatar çocuklarının oynadığı oyunlar halk bilimsel bakış açısıyla incelenmiştir. Yazar, bu oyunların literatürde çocuk oyunları olarak değerlendirilse de herkes tarafından oynanabileceğine dikkat çekerek “Oyun oynamak çocuğun işiyse yetişkinin eğlencesidir.” ifadesiyle bu durumu ön sözünde belirtmiştir. Bu kitaptaki oyunları neden *Hareketli Oyunlar* alt başlığı altında ele aldığını ise daha sonra gerçekleştirmeyi planladığı çalışmalarına atıfta bulunarak elindeki malzemeden hareketle yapmış olduğu oyun sınıflandırması üzerinden değinmiştir. Yazar, çalışmasına konu ettiği hareketli

oyunların ne olduğunu yine ön sözünde şu şekilde açıklamıştır: “Bu çalışmaya malzeme olan ve incelemesi yapılan oyunlar daha çok Tatar çocuklarının oynadığı geleneksel oyunlardan olup yapılarında çeşitli hareket unsurları barındırmaktadır. Oyuncular bu hareketleri koşarak, zıplayarak, atlayarak, yürüyerek, oyunun yapısı gereği uzuvlarını kullanarak yani bir şekilde bedenlerini kımıldatarak gerçekleştirmektedir. Bu hareketler oyuncuların sahip olduğu fiziki güç, çeviklik, çabukluk, denge, kondisyon, refleks gibi özelliklerle doğru orantılı olup oyunun kuralları doğrultusunda rekabete dayalı olarak biçimlenmektedir. Oyunlarda oyuncuların hedefi gerek bireysel gerekse takım rekabeti olsun rakiplerine üstün gelip yarışmayı kazanmaktır. Her ne kadar yarışmayı kazanmak önemli olsa da

\* Dr. Arş. Gör., Bartın Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Bölümü, ademirkaya@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8262-1024.

(Yazının Geliş Tarihi/Received Date: 28.11.2022, Yazının Kabul Tarihi/Acceptance Date: 02.12.2022)



çocukların oyunlardaki asıl amacı eğlenmek, oyun oynamanın keyfini çıkarıp mutlu anlar yaşamaktır.” (s. 12).

Eser, *Giriş* ile birlikte *Oyunlar ve İnceleme ve Tatar Oyun Adları, Terimleri ve Gereçleri Sözlüğü* olmak üzere iki ana bölümden oluşmaktadır. Yazar, *Giriş* kısmında ilk olarak oyun kavramı üzerinde durmuş, bununla ilgili olarak öne çıkan görüş, tanım ve yaklaşımları *Yabancı Bilim İnsanları ve Türk Bilim İnsanları* başlıkları altında çeşitli yönleriyle değerlendirdikten sonra konu hakkında kendi görüşünü karakterize etmiştir. Yazar, burada, oyunun ne olduğunu tanımlamaya çalışmanın çok kolay görüldüğünü ancak bir olgu olarak oyunun genel bir tanımını yapmanın oldukça karmaşıklığından söz etse de oyun için şöyle bir tanım yapmıştır: “Oyun; zekâ, çeviklik, beceri, taklit gibi özelliklerden bazen hepsinin aynı anda bazen de bunlardan biri ya da birkaçının birlikte öne çıktığı; kişinin bedensel ve zihinsel bakımdan estetik ve yararlı olana ulaşmada keyif ve heyecanı özgürce yaşayıp mutlu olduğu, insanlığın varoluşundan itibaren hayatının her anında gelişimine katkı sağlayan eğlenceli ve eğitici icadi etkinlik uygulamalarının genel adıdır.” (s. 36). Yazar yine burada, eserinde, incelemeye aldığı oyunların genel özelliklerini ana hatlarıyla şu şekilde anlatmıştır: “Geleneksel çocuk oyunları anne babalarımızın, nine dedelerimizin; hatta atalarımızın atalarının yüzlerce yıldır çocukluk çağlarında oynayıp bir sonraki kuşağa bir kültür mirası olarak aktardıkları, zamanın değişen şartlarına uyum sağlayarak ister açık ister kapalı alanda olsun; evde, okulda, etkinlik salonunda ya da sahasında, avluda, kapı önlerinde, bahçede, parkta, meydancıkta, düzlükte, çayır-çimende, sokakta, mahallede; yani oyun oynamaya elverişli her yerde araçlı ya da araçsız, bireysel ya da gruplar hâlinde, bazıları türkülü tekerlemeli oynana gelen; asıl işlevi eğlenme olan ama bunu yaparken öğrenme işlevini devreye sokarak çocuğun hem fiziksel hem de zihinsel gelişimine ve sağlığına çok önemli yararları olan ve çocuk var oldukça onların neşesine neşe katacak olan sosyal hayatın değişmez ögesidir. (s. 37). Yazar, *Giriş* kısmında ikinci olarak günümüzdeki Türk yazı dillerinde “oyun” ve “oyna-” sözcüklerinin karşılıklarını bir tablo içerisinde gösterdikten sonra kısa ama dikkat çekici bir değerlendirmede bulunmuştur. Tabloda Çuvaşça hariç tüm Türk lehçelerinde fonetik varyantlaşmalar olsa da bu iki sözcüğün ortaklığı göze çapmaktadır (s. 37-38). Üçüncü olarak *oyun* (*уен*) ve *oyna-* (*уйна-*) sözcükleri üzerine yapılan halk bilimsel ve dil bilimsel etimolojik tahliller üzerinde duran yazar, bu bilgilere istinaden kendi fikrini ileri sürmüştür: “*Oyun* sözcüğü yalın hâlde Eski Türkçede tanıklanmayan bir \**oy-* ‘oynamak; dans etmek’ sözcüğünden türemiş olmalıdır. Bu fiilin destekleyicisi çağdaş Saha Türkçesindeki *oy-* ‘sıçramak, hoplamak’ fiilidir. Sözcükteki yapım eki ise çoğunluğun üzerinde ittifak ettiği {-Un} fiilden isim yapım ekidir.” (s. 40). Dördüncü olarak Tatar Türkçesindeki “oyun (*уен*)” ve “oyna- (*уйна-*)” sözcüklerine ilişkin söz varlığını bu sözcüklerin sözlüklerdeki temel ve yan anlamlarını vererek, bu sözcüklerden türetilen başka sözcükler ile bu sözcüklerle kullanılan birleşik sözcükleri tarayıp çıkartarak, deyim ve atasözlerindeki kullanım biçimlerini göstererek veren yazar, beşinci olarak Tatar çocuk oyunları üzerine yapılan kitap çalışmalarının içerikleri hakkında kısa

bilgiler vermiş, altıncı ve son olarak bu çalışmasında kullandığı Tatar çocuklarının oynadığı hareketli oyunlarının bir sınıflandırma denemesini yapmıştır. Yazar hareketli oyunlara tasnifinde şu şekilde yer vermiştir: “**1.** Kovalamacalı oyunlar, **2.** Koşmacalı-koşuşturmacalı oyunlar, **3.** Köşe, yer ve eş kapmacalı oyunlar, **4.** Göz bağlamacalı oyunlar, **5.** Hedef almamacalı oyunlar, **6.** Güç sinamacalı oyunlar, **7.** İp atlamacalı oyunlar, **8.** El tokatlamacalı oyunlar, **9.** Eş zamanlı hareket etmeceli oyunlar, **10.** Saklamacalı oyunlar. **11.** Koşullanmacalı oyunlar.” (s. 52).

Yazar, *Oyunlar ve İnceleme* adını taşıyan birinci bölümün ana başlıklarını yukarıdaki tasnif düzenine göre oluşturmuştur. Her başlığın altında ilgili oyunlarla alakalı bilgi veren yazar, her bir oyunun aynı düzende incelenmesi için de bir şablon uygulaması hazırlamıştır. Bu şablonda sırasıyla *oyunun Tatarca adı ve geçtiği eser, oyuncu sayısı ve cinsiyeti, oyun zamanı ve yeri, oyun donanımı, oynanışı, oyun tekerlemesi* gibi oyuna dair bilgi ve özellikler verilmiştir. 179 oyunun incelenmesinde kullanılan bu şablonun nasıl uygulandığını göstermek üzere oyunlardan birisi aşağıda alıntılanmıştır. (s. 92-93).

### **Kör Teke Ya Da Göz Bağlama (I. Tür)**

**Oyunun Tatarca adı ve geçtiği eser:** Sukır Teke yeki Küz Beyleş (İsenbet, 1941: 96-97).

**Oyuncu sayısı ve cinsiyeti:** Cinsiyet farkı gözetilmeksizin ortaklaşa oynanan bir oyundur.

**Oyunun zamanı ve yeri:** Fiziki açıdan bu oyunun oynanma koşullarını sağlayan kapalı mekânlarda oynanır.

**Oyun donanımı:** 1 adet mendil ya da havlu, oyun alanı sınırlarını göstermek üzere yere çizilen çizgiler.

**Oynanışı:** Oyunun amacı çok karanlıkta kendi yerini doğru belirleyip yolunu kaybetmeden hareket etmek, kulak hassasiyeti ve dokunarak anlama yeteneğini güçlendirmektir.

Evde, genellikle akşam oynanır. Özellikle ıssız evlerde, parti tarzı eğlence düzenlenen mekânlarda ve akşam okullarında oynanır.

Çocuklar bir havlu ya da mendille kendi aralarından birisinin gözünü bağlar. Bir başkası onu elinden tutup kapının koluna ilâştirerek:

**Oyun tekerlemesi:** Kör ağabey, bekleyip dur, / Kapının kolunu tutup dur. / Kapının kolunu sağlam tut, / Askerleri kovalayıp tut.

der ve arkasına vurup gider. Kör teke onları el yordamıyla aramaya başlar. Onu şaşırtmak için farklı yönlerden arkasına vurup tekerleme söylerler.

**Oyun tekerlemesi:** Nine koymak<sup>1</sup> pişirir, / Dede kabuk soyar, / Sığırları bağırır, / Buzağıcık çağırır, / Öküzleri böğürür, / Keçileri zıplar, / Patır patır; pat da pat, / Tıtır tıtır, tıp da tıp!

Farklı yönlerden farklı hayvan sesleri çıkarıp ya da ayak teperek onu şaşırtmaya çalışırlar. “Kör teke” onları yakalamaya çalışır. O, çizilen yerden çıkmaya başlarsa diğerleri “Suya düşüyorsun!” diye bağırır. O, kimi yakalayabilirse onun ismini söyler. Yakalanan kişinin gözü bağlanır, yeni “kör teke” yapılır.

Yazar, *Tatar Oyun Adları, Terimleri ve Gereçleri Sözlüğü* isimli ikinci bölümde, birinci bölümde incelemesini yaptığı oyunlar kapsamında bir sözlük hazırlamıştır. Sözlükte oyunlarda kullanılan gereçler ile oyun terimlerinin açıklamalarının yanı sıra oyun adlarının tanımlarını da yapan yazar, madde başlarının yazılmasında ilgili Tatarca sözcük veya sözcük grubunu Latinize ederek yazmış, hemen yanında parantez içinde Kiril harfli özgün biçimi belirtmiştir. Yazar, madde başı olarak aldığı sözcüklerin tam bir Türkçe karşılığı varsa açıklama kısmına geçmeden önce vermiş, ondan sonra açıklamaya geçmiştir. Eğer madde başı olan sözcük ya da sözcük grupları için birden fazla açıklamaya ihtiyaç duyduysa sayısal düzende maddelendirme yapmıştır. Aşağıda yazarın izlediği yolu göstermek için eserden örnekler seçilmiştir.

Oyun adı tanımı açıklaması örneği:

**aldır çişme tamçily (алдыр чишмә тамчылы):** “Al Çeşme Damlıyor” oyunu. İki ya da daha fazla oyuncunun elleriyle oluşturduğu engeli bir oyuncunun koşarak yarıp geçmeye çalıştığı güç sınamacalı bir çocuk oyununun adı. (s. 152).

**ebekleşüv (эбәкләшү):** “Ebe (Elim Sende)” oyunu. Ebeleşmek. *Bk. ebeklev.* En az iki oyuncuyla oynanabilen, ebe olan oyuncunun “ebe (elim sende)” diye söyleyip kaçanları arkalarından hafifçe vurarak yakalamaya çalıştığı kovalamacalı bir çocuk oyununun adı. (s. 160).

**kaçışlı (Качышлы):** “Saklambaç” oyunu. Ebe olarak seçilen oyuncunun yuva olarak adlandırılan yerde yüzüstü kapanarak saydığı ya da oyun tekerlemesi söylediği sırada sınırları önceden belirlenen bir oyun alanında ayrı ayrı yerlere saklanan arkadaşlarını bulmaya çalıştığı saklanmacalı bir oyunun adı. (s. 163).

Gereç adı açıklaması örneği:

**bükse (бүксә):** Bez parçalarından dikilerek ya da kuru otlardan yuvarlanarak yapılan topa benzer bir oyun gereci. (s. 155).

**külese (күләсә):** Tekerlek. Bazı çocuk oyunlarında kullanılan tahtadan yapılmış bir oyun gereci. (s. 170).

---

<sup>1</sup> Hamurdan yapılıp tavada pişirilen ve genellikle çayla beraber yenen bir Tatar yiyeceği, akitma.

**zeŋget (зәңгәт):** Zeŋget, zeŋgert. Sapana benzer taş fırlatmaya yarayan oyun gerecine verilen ad. (s. 185).

Terim adı açıklaması örneği:

**islengen (исләнгән):** Çürük. Kovalamacalı oyunlarda yakalayıcının uzun bir zaman kaçıcılardan birisini yakalayamaması neticesinde aldığı bir ad. (s. 163).

**kötüvçĭ (көтүчә):** **1.** Ortaklaşa oynanan bazı oyunlarda oyunu yöneten kimse, ebe, elebaşı, oyun başı **2.** Oyunun en önemli görevini üstlenen oyuncu. **3.** Çoban, kovalamacalı oyunlarda bir hayvan sürüsünü oluşturan oyuncularını yönetmekle, onları yakalayıcıya karşı korumakla görevli olan oyuncuya verilen bir ad. **4.** Göz bağlamacalı bir oyunda gözü bağlı hâlde oyun alanına dağılan koyunlardan birini yakalayıp ve meleme sesinden onun kim olduğunu bilmeye çalışan oyuncuya verilen bir ad. (s. 168).

**suga töşüv (суга төшү):** Suya düşmek. Oyun alanına çekilen çizgilerin dışına çıkarak kural ihlali yapma eylemine verilen ad. (s. 176).

Sonuç olarak, Erkan Karagöz'ün *Tatar Çocuk Oyunları - Hareketli Oyunlar - İnceleme | Sözlük* adlı eserinin, Tatar çocuk oyunlarının Türk Dünyası çocuk oyunları arasındaki yerini göstermesi ve Türk boylarının çocuk oyunları göz önüne alındığında Türkiye sahasında bir ilk olma özelliğini taşımasıyla diğer Türk boylarının çocuk oyunlarını incelemek isteyen araştırmacıların çalışmalarına örnek teşkil etmesi bakımından literatüre önemli bir katkı sunacağı aşikârdır. Dr. Arş. Gör. Erkan Karagöz'ü çalışmasından ötürü kutluyor; başarılı çalışmalarının devamını diliyoruz.