



## BALIKESİR OYUN EVLERİNDE OYNANAN GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVLERİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Aslı BÜYÜKOKUTAN TÖRET\*

### Özet

Sosyal, kültürel ve ekonomik hayattaki gelişme ve değişimler, özellikle de teknoloji ve iletişim alanındaki gelişmeler, geleneksel çocuk oyunlarının icra edildiği bağlamı hızlı bir şekilde değiştirmektedir. Kentlerde yeterli sayıda ve nitelikte oyun alanlarının bulunmaması, trafik ve güvenlik problemi gibi nedenlerle çocuklar, aktif olarak oyun oynayamamaktadırlar. Çocukları tablet, konsol ve internete bağımlı kılmaya başlayan bu sürecin olumsuz getirilerini fark eden oyun evleri, çocuklara, içinde bazı geleneksel çocuk oyunlarının da yer aldığı oyunları oynayabilecekleri mekânlar ve imkânlar sunmaktadır. Makalede, Balıkesir’de oyun evlerine devam eden, 36-60 aylık çocuklar arasından derlenen geleneksel çocuk oyunları hakkında -adları, içerikleri, oynanış biçimleri, oynanış yerleri ve zamanları, oyuncuları-bilgi verilerek, bu oyunların bireysel ve toplumsal işlevleri üzerinde durulmuştur. Yapılan tespit ve yorumlarda “katılma”, “gözlem” ve “mülakat” teknikleriyle elde edilen malzeme esas alınmıştır. Oyun evlerinin, sağlıklı bir toplumun alt yapısının hazırlanması, kültürün korunması ve aktarılması şeklinde önemli işlevlere sahip oldukları görülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** *Balıkesir, Oyun Evleri, Çocuk, Oyun, İşlev.*

## AN EVALUATION ON THE FUNCTIONS OF TRADITIONAL CHILDREN GAMES IN BALIKESİR PLAYHOUSES

### Abstract

Developments and changes in social, cultural and economic life, especially developments in technology and communication change quickly context of traditional children games. Children cannot actively playing games because of lack of sufficient playgrounds in cities, traffic and security problem. Playhouses recognizing negative consequences of this process started to make children dependent on tablets, consoles and internet, have been providing places and opportunities where they can play games included traditional children games. In this article, individual and social functions of these games are emphasized by giving information (names, players, playing styles, game grounds and times) about traditional children games to 36-60 month old children continuing to playhouses in Balıkesir. Material in findings and comments by “participation”, “observation” and “interview” techniques was taken as basis. Gaming houses was seen to have important functions like preparing substructure of a healthy society, protecting and transferring cultures.

**Keywords:** *Balıkesir, Playhouse, Child, Game, Function.*

\*Yrd. Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, BALIKESİR.  
e-posta: abuyukokutan@hotmail.com.

## 1. GİRİŞ

Johan Huizinga'nın, "kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran" (Huizinga, 1995: 20) bir kavram olarak değerlendirdiği oyun hakkında; kavram, anlam, köken, sınıflandırma, tür ve tarihsel gelişim bağlamında, bugüne kadar pek çok araştırma yapılmıştır.<sup>1</sup> Oyun denilince ilk akla gelenler, çocuklardır ki kanaatimizce bunun nedeni, oyunun çocuğun yaşamındaki temel ihtiyaçlardan biri olmasıdır. Çocuklar tarafından oynanan oyunlar; yetişkinler, çocuklar ve araştırmacılar için farklı anlam ve işlevlere sahiptir. Oyunu, çocuğu eğlendiren, oyalayan, boş ve yararsız bir uğraş olarak değerlendiren -ki bu görüş Montaigne tarafından dört yüz yıl önce çürütülmüştür- bazı yetişkinlerin aksine çocuk, oyunu ciddi bir iş olarak görür. Oyuna çocuk gelişimi ve eğitimi açısından belli işlevler yükleyerek, oyunun önemini ortaya koyanlar ise araştırmacılar (Özdemir, 2006: 437). Oyunun bu türden işlevleri, Mevlüt Özhan tarafından "sosyal gelişime etkisi", "psikolojik gelişime etkisi", "fiziki gelişime etkisi", "dil gelişimine etkisi" ve "zekâ gelişimine etkisi" başlıkları altında ele alınıp değerlendirilmiştir (Özhan, 1997: 21-27).

Oyuna yönelik söz konusu olumlu işlevlerin gerçekleşmesi adına birtakım gerekliliklerin sağlanması gerekmektedir. Örneğin; birey huzursuz, stresli, aç ya da hastaysa bunlar bir kaygı nedenidir ve oyun isteğini azaltır. Bir değer ifadeyle oyun, psikolojik ve fiziksel olarak sağlıklı olmanın bir işaretidir (Bateson ve Martin, 2014: 32). Oyunu işlev bakımından anlamlandırabilmek için bağlamıyla birlikte ele almak gerekmektedir. Çünkü oyunlar, belli bir "bağlam"da, yani sosyal çevre ve şartlar altında yaratılmakta, icra edilmektedir (Özdemir, 2006: 278). Bu bağlamda Türkiye'de, içinde bulunulan zamanın ve şartların şekillendirdiği geleneksel çocuk oyunları; yapısı, içeriği, oynanma zamanı, oyuncularının yaşı ve cinsiyeti, oyunlarda kullanılan oyuncaklar/araçlar ve oyunların işlevleri gibi özellikleri dikkate alınarak tasnif edilmiştir. Bu durum, oyun oynama geleneğinin, dinamik bir yapıya sahip olduğunun da bir göstergesidir (Yıldırım, 1989: 7). Çocuk oyunları ile ilgili söz konusu çalışmalara bakıldığında, "geleneksel oyun" kavramının seyirlik oyunlar, yetişkin oyunları ve çocuk oyunlarını kapsayıcı nitelikte kullanıldığı anlaşılmaktadır.

Türkiye'de geleneksel çocuk oyunlarının değerlendirildiği ve tasnif edildiği çalışmalarda, Pertev Naili Boratav ve Metin And'ın eserlerindeki bakış açısının temel teşkil ettiği görülmektedir. Pertev Naili Boratav, *100 Soruda Türk Folkloru* adlı eserinde oyunları beş gruba ayırmaktadır: "Sadece çocuklara özgü oyunlar", "Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyüklük ve törelik oyunlar", "Beceri ve güç oyunları", "Zekâ oyunları" ve "Katışimli oyunlar". Boratav, "Sadece çocuklara özgü oyunları" da kendi içinde "Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar", "Çocukların söz oyunları" ve "Takım halinde, danslı, türkölü oyunlar ve basit taklit oyunları" şeklinde sınıflandırmaktadır (Boratav, 1997: 236-237). Metin And, *Oyun ve Bugü Türk Kültüründe Oyun Kavramı* adlı eserinde, oyunları "Anadolu dansları", "Anadolu dramatik oyunları" ve "Çocukların, gençlerin, yetişkinlerin oyunları" şeklinde üç ana kümeye ayırmakla birlikte, bu oyunlar içinde birtakım geçişmeler, tür değiştirmeler gözüküğünü belirtmektedir (And, 2007: 143-289). Bunun yanı sıra Nebi Özdemir'in Türkiye'deki çocuk oyunlarının yapısal unsurları, bağlamı, sosyo-kültürel gösterimi açısından değerlendirerek önerdiği yeni bir kataloglama sistemi de önemlidir (Özdemir, 2006).<sup>2</sup>

1.Oyun hakkında kavram, anlam, köken, tür ve tarihsel gelişim bağlamında verilen bilgiler için bk. Tezcan, 1977; Dönmez, 1992; Huizinga, 1995; Özhan, 1997; Özdemir, 2006; And, 2007; Bateson ve Martin, 2014.

2.Çocuk oyunları ile ilgili yapılan farklı tasnif denemeleri için bk. Örnek, 1979; Özhan, 1997; Özhan ve Muradoğlu, 1997; Ersoy, 2007; Çınar, 2008; Fedakâr ve Şarman Korkutan, 2016.

Çocuk oyunlarının çeşitliliğini, dolayısıyla Türk kültürünün zenginliğini ortaya koyan bu tasniflere bakıldığında oyunların yapı, içerik, işlev ve bağlam özelliklerinden yola çıkıldığı görülmektedir. Bu makalede, Balıkesir’de oyun evlerine devam eden, 36-60 aylık çocuklar arasından derlenen bazı geleneksel çocuk oyunları hakkında; oyunların adları, içerikleri, oynanış biçimleri, oynanış yerleri ve zamanları, oyuncuları açısından tanıtıcı bilgi verilerek, bu oyunların bireysel ve toplumsal işlevleri üzerinde tespit ve yorumlar yapılması amaçlanmaktadır. “Katılma”, “gözlem” ve “mülakat” teknikleriyle elde edilen malzemenin esas alındığı bu çalışmanın omurgasını şu geleneksel çocuk oyunları oluşturmaktadır: “Seksek Oyunu”, “Aç Kapiyı Bezirgân Başı Oyunu”, “Kutu Kutu Pense Oyunu”, “Saklambaç Oyunu”, “Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu”, “Davul Zurna Bana Vurma Oyunu”.

## **2. ARAŞTIRMA ALANI**

Araştırma alanı olarak tercih edilen Balıkesir’deki mevcut oyun evleri hakkında kısa bilgi vermekle başlayacağız. Balıkesir, çeşitli inanç ve toplulukları bünyesinde barındıran bir coğrafya olduğu için geleneksel çocuk oyunları bakımından zengin malzemeye sahip bir ildir. Bu konuda, *Balıkesir ve Yöresinde Çocuk Folkloru Ürünleri Üzerine Derlemeler ve İncelemeler* başlıklı yüksek lisans tezinde görüldüğü üzere, Balıkesir ve çevresinde 73 farklı geleneksel çocuk oyunu tespit edilmiştir (Yaşar, 2008). Bu zengin mirasın bir parçası olan bazı çocuk oyunları, bugün, kent merkezindeki okul bahçeleri, parklar gibi dış mekânların yanı sıra oyun evlerinde de oynanmaktadır. 2014 Türkiye yerel seçimlerinin ardından büyükşehir olmakla birlikte, halkın yaşam tarzının, geleneksel toplum yapısının değerlerinin korunmasında payı büyüktür.

Oyun evleri, kentlerdeki trafik, hava kirliliği gibi sorunların yanı sıra çarpık kentleşmenin neden olduğu oyun alanlarının yetersizliği, ebeveynlerin çalışmak zorunda olmaları ve kentlerde giderek artan güvenlik kaygıları nedeniyle evlere hapsedilen çocuklara sunulan yaşam alanlarıdır. Çocukları gittikçe dış dünyaya kapatan ve yalnızlaştıran tablet, konsol ve internet oyunlarının yerine, benzer yaş grubundan çocukları bir araya getirerek, belirli zaman dilimlerinde, uzmanların gözetimi altında oyun oynamalarını amaçlayan özel kuruluşlardır. Balıkesir’de bu amaçla kurulmuş olan “*Mini Kulüp Oyun ve Parti Evi Aile Kafesi*” ve “*Mutlu Çocuk Parti ve Oyun Evi ve Kafe*” adlı iki adet oyun evi bulunmaktadır.<sup>3</sup>

## **3. OYUN EVLERİNDE OYNANAN BAZI GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI VE BU OYUNLARIN İŞLEVLERİ**

Balıkesir’de oyun evlerine devam eden ve büyük grup olarak adlandırılan, 36-60 aylık çocukların bulunduğu oyun grupları en az üç, en fazla sekiz kişiden oluşmaktadır. Söz konusu oyun gruplarına katılan çocuklar arasından tespit edilen bazı geleneksel çocuk oyunlarını, Nebi Özdemir’in *Türk Çocuk Oyunları* adlı eserinden yola çıkarak “Aletli Oyunlar” ve “Aletsiz Oyunlar” şeklinde iki ana başlık altında toplamak mümkündür. Aletli oyunlar başlığı altında; taşla, topla, iple ya da özel oyun aracıyla oynanan oyunlara yer verilecektir. Aletsiz oyunlar başlığı altında ise; tek oynanan oyunlar, ikili oynanan oyunlar ve toplu oynanan oyunlara değinilecektir. Söz konusu ana ve alt başlıklardan birine dâhil olan geleneksel çocuk oyunları; oyuncular, oyunda işlenen konu, oynanış şekli, icra ortamı, bireysel ve toplumsal işlevleri ile günümüzde de eski coşkusuyla oynanıp oynanmadıkları açılarından değerlendirilecektir.

3. Balıkesir’deki oyun evleri, kuruluş amaçları, kurucuları, bağlamı, katılımcıları ve oynanan oyunlar açılarından ele alınarak bireysel ve toplumsal işlevleri üzerinde duran bir makale tarafımızca yazılmış ancak henüz yayımlanmamıştır.

Hakkında adı, içeriği, oynanış biçimi, oynanış yeri ve zamanı, oyuncular ve izleyiciler açısından bilgi verilerek, işlevleri sorgulanacak ilk geleneksel çocuk oyunu, “Aletli Oyunlar” kapsamına giren ve yuvarlak bir süngerle oynanan “Seksek Oyunu”dur.

### 3.1. Seksek Oyunu

Çizgi ya da mektup oyunu olarak da bilinen bu oyun; kesme yapıştırma, boyama, çamur, hamur gibi faaliyetlerin ardından serbest oyun saatinde, çocuklar arasında sevilerek oynanmaktadır.

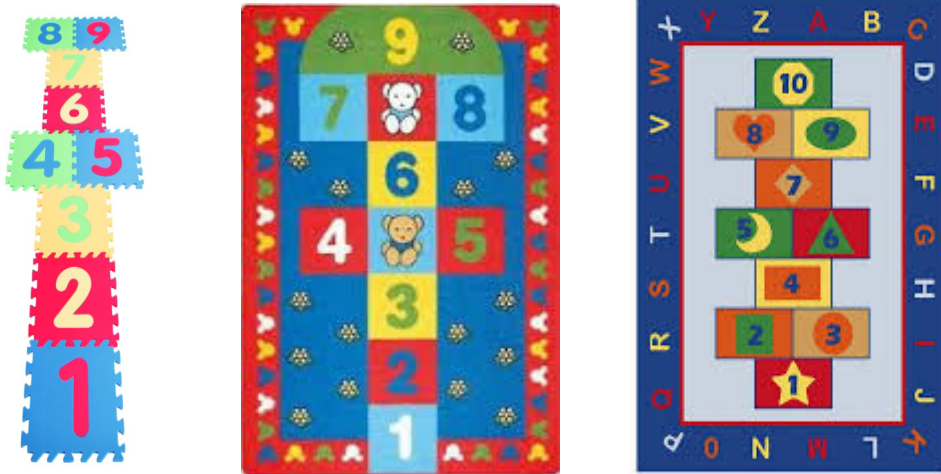
#### Oyuncular:

Küçük yuvarlak bir süngeri olan ve oyuna katılmak isteyen herkes.

#### Oyun:

Oyun evinin salonuna, büyük bir seksek oyun halısı serilir. Oyuna katılmak isteyen her oyuncunun elinde, küçük yassı bir taş büyüklüğünde, yuvarlak bir sünger vardır. Oyuna ilk başlayacak kişiyi belirlemek üzere daire oluşturulur. Öğretmen, dairenin ortasına geçerek bir sayısmaca söyler. Sayısmacayı hatasız olarak söyleyen ilk kişi, oyuna önce başlama hakkını kazanır. Benzer şekilde oyuncuların oynama sıraları belirlenir.

Oyun, ilk oyuncunun süngeri birinci kareye atmasıyla başlar. Oyuncu, tek ayakla birinci kareye basmadan ikinci kareye atlar ve bu şekilde süngerinin bulunduğu kareyi atlayarak bütün kareleri sekerek dolaşır. Dönüşte süngeri bulunduğu kareden alıp başlangıç yerine gelir. Aynı uygulama, diğer karelerde de devam eder. Bütün kareleri dolaşan oyuncu, süngeri bu defa seksek oyun halısına sırtını dönerek atar. Sünger uygun karenin üzerine geldiği zaman orası oyuncunun “evi” kabul edilir ve bu eve diğer oyuncular ayak basamaz. Buna “ev alma” denir. Çizgilerin üzerine basılması ya da süngerin uygun kareye denk getirilememesi hâlinde oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Mevcut karelerin hepsi oyuncular tarafından ev olarak alındıktan sonra oyun sona erer. En çok evi alan oyuncu, oyunun birincisi olur. Seksek oyun halılarının üzerindeki şekiller çok çeşitlidir:



Seksek oyun halılarının çeşitliliğinden de anlaşılacağı üzere seksek oyunu günümüzde de eski canlılığı ile oynanmaya devam etmektedir. Fakat oyun evleri gibi kapalı mekânlardaki icrası sırasında oyun oynama yeri ve araçlarında birtakım değişiklikler dikkat çekmektedir. Çocukların artık açık alanlarda oyun oynayamadıklarını, okullardaki teneffüs zamanlarının seksek oyunu için oldukça kısıtlı olduğunu fark eden özel sektör, bu ihtiyacın kapalı mekânlarda

da giderilmesi adına alternatif yöntemler sunmaktadır. Büyük bir özenle pürüzsüz düz beton ya da sertleşmiş toprak yüzeylere çizilen kare ya da daire şeklindeki seksek şemasının yerini, her çocuğun zevkine hitap edebilecek çeşitlilikte seksek halıları almıştır. Yine seksek oyunu için gerekli olan yassı taşın işlevini, aynı büyüklükte yuvarlak süngerler üstlenmiştir. Bir diğer ifadeyle, oyun evlerindeki çocukların oynadığı seksek oyununun içeriği geleneksel şekilde olmasına rağmen, bağlamı farklıdır.

Oyun evlerinde özellikle 4-4,5 yaş grubundaki çocukların severek oynadıkları ve en önemli eylemi sekmek olduğu için seksek adının verildiğini düşündüğümüz bu oyun; atma, atlama, sekme ve zıplama hareketlerini bünyesinde barındırmaktadır. Bu bağlamdan, çocuğun kas-iskelet sisteminin gelişmesi ve güçlenmesi açısından işlevsel bir özelliğe sahiptir. Bunun yanı sıra çocukta dikkat, denge, algı ve koordinasyon kavramlarının, diğer bir ifadeyle, nöro-motor fonksiyonlarının gelişimi bakımından da önemlidir. Oyun sırasında söylenen sayışmacalar sayesinde çocuk, dili düzgün bir şekilde kullanabilmeyi öğrenir. Bu açıdan oyunu, çocuğun grupta birlikte hareket etmesi ya da gruba uyum sağlaması aşamasında gerçekleştirilen sınama ve kabul törenleri çerçevesinde de ele almak gerekmektedir. Çocuk, içinde bulunduğu toplumsal grupta, oyuna ilk önce başlayabilme hakkını elde edebilmek için ortak olarak kabul edilen bir sayışmacayı hatasız söyleyebilmekle sınanmakta ve grubun onayıyla oyuna başlama hakkını elde etmektedir.

### 3.2. Aç Kapıyı Bezirgân Başı

Oyun aleti gerektirmeyen ve toplu olarak oynanan bu oyun da serbest oyun saatinde oynanmaktadır. Genellikle 3-4 yaş oyun grubu çocukları tarafından oynanan bu oyuna kız ya da erkek ayrımı yapılmadan isteyen herkes katılabilmektedir. Ancak oyun, özellikle kız çocukları arasında büyük bir zevkle oynanmaktadır.

#### Oyuncular:

Fizikî olarak güçlü olan ve oyuna katılmak isteyen herkes.

#### Oyun:

Öğretmen ve ona yardımcı olan çocuk gelişimi mezunu bir abla, ebe olurlar. Ebeler, yüz yüze gelecek şekilde, karşılıklı ayakta durarak ellerini havada çatı şeklinde birleştirirler. Kapı olan bu iki kişi, kapının arasında kalacak olan çocukları kendi grubuna almak üzere, bir sembol belirlerler. Bu sırada çocuklar boy sırasına göre arka arkaya dizilirler. Ardından, öğretmenin rehberliğinde şu şarkıyı söyleyerek kapıdan geçerler:

“Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı.

Kapı açık ne alırsın ne verirsin?

Bir sıçan, iki sıçan, üçüncü de kapana sıkışan.”

Kapıların arasında kalan çocuğa, kapı olan kişiler tarafından “Tren mi kamyon mu?” ya da “Deniz mi kara mı?” şeklinde iki seçenekli bir soru sorulur. Bu iki seçenek aslında kapı olan iki kişiden birini temsil eder. Arada kalan yani kapıya sıkışan “sıçan”, kendisine sunulan seçeneklerden birini tercih eder ve seçtiği kapının arkasına geçip belinden tutar. Bütün oyuncular kapılar arkasındaki yerlerini aldıktan sonra ortaya ince bir şerit yapıştırılır. Kapı olan kişiler önde olmak üzere, her iki takım üyeleri birbirlerinin bellerinden tutarak çizginin önünde karşılıklı dururlar. Öğretmen ve çocuk gelişimi mezunu olan abla, yani iki kapı, el ele tutuşarak birbirlerini çekmeye çalışırlar. Hangi takım kapı olan kişiyi daha güçlü çeker ve çizginin diğer tarafına geçirmemeyi başarır o takım oyunu kazanır.

Oyun evlerinde bugün de sevilerek oynanan bu oyun, hem yarışırıcı hem de eğlendirici bir oyundur. Kapının altından geçerken söylenen şarkılar, çocukların dil gelişimini desteklerken, kapının arasına sıkışan oyuncuya sorulan sorular, çocuklarda soru sorma, cevaplama ve muhakeme yeteneğini geliştirmektedir. Söz konusu soruların cevaplanması ve yer alınan takımların belirlenmesi, çocuklara sosyal bir ortamda belli bir düzen içerisinde birlikte hareket etme yeteneğini de kazandırmaktadır. Kapı olan öğretmen ve ablalarını en güçlü şekilde çeken ve oyunu kazanan takım, mensup olduğu arkadaş topluluğu içerisinde yeteneği ve başarısı sayesinde ön plana çıkmakta ve kişisel bir doyuma ulaşmaktadır. Adını oyun sırasında sembolik olarak yapılan kapıdan geçmekten aldığını düşündüğümüz oyun, çocukların eğlenmelerini ve rahatlamalarını sağlamaktadır.

### **3.3. Kutu Kutu Pense**

Oyun aletine ihtiyaç duyulmayan, genellikle oyun grubuna üye olan tüm çocukların toplandıkları günlerde, faaliyet saatinin ardından oynanmaktadır. 36-60 aylık oyun grubu çocuklarının çoğu bu oyunu severek oynadıklarını ifade etmektedirler (KK-1, KK-3, KK-4, KK-7, KK-8) <sup>4</sup>.

#### *Oyuncular:*

Oyun evine devam eden 36-60 aylık tüm çocuklar.

#### *Oyun:*

Oyuna katılan çocuklar daire şeklinde yan yana ayakta durup el ele tutuşurlar. Öğretmenin işaretiyle birlikte şu tekerlemeyi basit bir ezgi ile söyleyerek dairenin dışına doğru dönerler:

“Kutu kutu pense,  
Elmamı yerse,  
Arkadaşım ...,  
Arkasını dönse.”

Tekerleme içinde ismi söylenen çocuk, arkasına döner. Oyunun ikinci bölümünde, oyuncular yine ezgili bir şekilde şu tekerlemeyi söyleyerek dairenin içine doğru dönerler:

“Kutu kutu pense,  
Elmamı yerse,  
Arkadaşım ...,  
Önünü dönse.”

Oyuncuların hepsi önüne döndüğünde istenirse -ki isteniyor- oyun bir kez daha tekrarlanır.

Yetişkinlerin hafızalarında eğlenceli bir oyun olarak yaşatılan söz konusu ezgili oyunun, bugün oyun evlerindeki çocuklar arasında da zevkle oynanıyor olması, kültürel değerlerle kimliği oluşturan unsurların aktarımına yönelik olumlu bir göstergedir. Çocuklar, oyun sırasında söyledikleri tekerlemeler aracılığıyla, sözlü olarak ifade edilenleri anlar, söz dizimini öğrenir. Yine tekerlemelerin sözleriyle oyun, dışa ve içe dönme hareketlerinden oluşmaktadır. Bu bağlamda, çocuklara yön kavramını, dikkat, algı ve odaklanma yeterliliğini kazandırmaktadır.

4. Çalışma içerisinde kaynak kişiler (KK-1, KK-2, KK-3 ...) şeklinde belirtilmiştir. Kişiler hakkındaki ayrıntılı bilgilere (adı, soyadı, doğum yeri ve tarihi, görüşme tarihi) makalenin sonunda yer verilmiştir.



Bunun yanı sıra oyun, oyun evine devam eden çocukların tamamının katılımıyla oynandığında, çocuklara, sosyal bir ortamda belli bir düzen içerisinde birlikte hareket etme olgusunu da öğretmektedir.

### **3.4. Saklambaç**

Oyun, tüm çocukların oyun evine geldikleri zamanlarda oynanmaktadır.

#### Oyuncular:

Sağlığı yerinde olan ve oyuna katılmak isteyen tüm çocuklar.

#### Oyun:

“Saklanbaç” olarak da bilinen bu oyun, genellikle doğum günü organizasyonlarının ardından oynanan bir oyundur. Kalabalık bir grupla oynanınca daha zevkli olduğu ifade edilen (KK-2, KK-5) oyunun adı da “sakla-” eyleminden gelmektedir. Kız ve erkek çocuklar tarafından oynanan bu oyunda, öncelikle ebe seçimi yapılmaktadır. Bunun için oyunculardan biri görevlendirilir. Diğerlerine göre daha girişken ve aktif olan bu kişi, o an aklına gelen sayısmaca tekerlemelerinden birini söyler. Söz konusu sayısmacalardan biri şöyledir:

“On deve gördüm,  
Birisine bindim,  
Ablama gittim,  
Ablam pilav pişirmiş,  
İçine sıçan düşürmüş,  
Bu sıçanı ne yapmalı?  
Minareden atmalı,  
Minarede bir kuş var,  
Kanadında gümüş var,  
Eniştemin cebinde,  
Türlü türlü yemiş var.”

Sayısmacanın son hecesi kime denk gelirse o kişi ebe olur. Ebe, “kale” olarak belirlenen bir yere yüzünü döner ve öğretmenin “tamam” diye seslenmesinin ardından “önüm arkam, sağım solum, saklanmayan ebe” diyerek saklananları aramaya başlar. Arkadaşlarından birini gören ebe, ondan önce kaleye gidip “... gördüm” diyerek eliyle kaleye dokunur ve “sobe” der. Ebeye görünmeden kaleye gelen ve “ebe görmesin” diyerek eliyle kaleye dokunup “sobe” diyen kişi ya da kişiler bir sonraki oyunda ebe olmaktan kurtulur. Bunun yanı sıra ebe, saklanan oyuncuyu gördüğü halde ismini yanlış söyleyerek sobe yaparsa, tüm oyuncular “çanak çömlek patladı” diyerek bağırarak yerlerinden çıkarlar. Bu durumda oyun, aynı ebeyle yeniden başlar. Ebe tarafından hatasız bir şekilde sobelenen oyunculardan biri, yeni oyunun ebesi olacaktır ki bu da sayısmaca ile belirlenir. Ancak ebe, hiç kimseyi sobeleyemediyse ebeliği yeni oyunda da devam eder.

Doğum günü organizasyonları gibi çocuk sayısının fazla olduğu ortamlarda toplu olarak oynanan bu oyun da herhangi bir oyun aracı gerektirmemesi ve hemen her ortamda oynanabilmesi nedeniyle çocuklar tarafından bugün de sevilerek oynanmaktadır. Doğum günü

organizasyonunda ilginin ve dikkatin büyük oranda doğum günü çocuğu üzerinde toplanması, diğer çocuklar açısından kimi zaman kıskançlıklara sebep olabilmektedir. Söz konusu gerginliği ortadan kaldırmak ve tüm çocukların katılımıyla eğlenceli bir ortama dönüştürmek adına saklambaç oyunu işlevseldir. Oyun aracılığıyla çocuklar, birbirleriyle iletişim kurmayı, birbirlerini anlamayı ve birlikte hareket etmeyi öğrenirler. Oyun sırasında sözel (ebe seçimine riayet etme, üstlenilen görevi yerine getirme vb.) ve sözsüz (sobelemek için uygun zamanı bekleme, ismi söyleneni dinleme vb.) toplumsal kurallara uygun davranılması gerektiğini kavrarlar. Ebeyi belirlemek için söylenen ritimsel bir özelliğe sahip olan sayışmacalar, çocukların dil gelişimini hızlandırma adına önemlidir. Oyun, aynı zamanda, oyuna katılan çocukların hızlı hareket etme ve ebeye görünmeden kaleye dokunma maharetleri sayesinde arkadaş topluluğu içerisinde sivrilmelerine ve ebe olmama şeklinde ödüllendirilerek takdir edilmelerine de neden olmaktadır.

### 3.5. Yağ Satarım Bal Satarım

Oyun, çocukların toplu olarak ve zevkle oynadıkları oyunlar arasındadır.

#### Oyuncular:

Kız ve erkek ayrımı yapılmadan oyuna katılmak isteyen herkes.

#### Oyun:

Oyuna ebe seçimiyle başlanmaktadır. Oyunculardan istekli ve girişken olan biri, kendisi de dâhil olmak üzere, her hecesi bir arkadaşına gelecek şekilde;

“Kalemim yok,  
Silgim yok,  
Evde kalmış,  
Haberim yok,  
Bakkala gittim,  
Leblebi aldım,  
Leblebi tozu,  
Burnuma kaçtı,  
Haaapşuuu...”

sayışmacasını söyler. Kendisine son hece denk gelen çocuk, oyunun ilk ebesi olur. Diğer çocuklar daire şeklinde yere bağdaş kurup otururlar. Öğretmen de dairenin ortasına gözlemci olarak oturur. Eline bir mendil alan ebe, elindeki mendili sallayarak yerde oturan arkadaşlarının arkasında sekerek turlamaya başlar. Bu sırada ezgili olarak şu tekerlemeyi söyler:

“Yağ satarım,  
Bal satarım,  
Ustam ölmüş,  
Ben satarım,  
Ustamın kürkü sarıdır,  
Satsam on beş liradır,



Zambak zumbak,

Dön arkana iyi bak.”

Ebe, tekerlemeyi söylerken elindeki mendili bir arkadaşının arkasına bırakır. Bu sırada oyuncuların arkalarına dönüp bakmamaları gerekmektedir. Arkasına mendil bırakıldığını fark eden çocuk, mendili alıp ebeyi kovalamaya başlar. Ebe ise koşarak o oyuncunun kalktığı yere bağdaş kurup oturur. Bazen arkasına mendil bırakılan çocuk bu mendili fark etmez. Eğer ebe, halkanın etrafında bir defa dolanıp gelene kadar mendili fark etmezse, öğretmen o çocuğu sessizce uyarır. Oyuncu yerinden kalkar ve ebenin önünden dairenin etrafını koşarak dolaşır. Tekrar yerine oturur. Ebe onu kovalayıp daire etrafında dolanırken mendili bir başka oyuncunun arkasına koyar ve oyun aynı şekilde tekrarlanır.

Basit bir mendil ile oynanabilen bu oyun, üstlenilen rolün yerine getirilmesi, bedensel hareketlerin anlamlandırılması, el çabukluğu ve mahareti yeteneğinin gelişmesi bakımından işlevseldir. Dairenin etrafında sekme ve kendi isteği doğrultusunda mendili bir arkadaşının arkasına bırakma esasına dayanan bu oyun aynı zamanda çocukların psiko-motor gelişimleri açısından önemlidir. Söylenen sayışmacalar, bir taraftan çocukların dili etkin olarak kullanmalarına hizmet ederken diğer taraftan oyunun bir eğlenceye dönüştürülmesine ciddi anlamda katkı sağlamaktadır. Eğlenceli olduğu belirtilen (KK-2, KK-6) oyun sırasında, arkasına bırakılan mendili fark etmeyenlerin öğretmen tarafından çeşitli şekillerde uyarılması, oyunu daha eğlenceli kılmaktadır. Bu açıdan oyunun, çocukların duygusal tepkilerini kontrol altında tutulması açısından da işlevsel olduğunu belirtmekte yarar vardır.

### 3.6. Davul Zurna Bana Vurma

Oyun, genellikle kesme, yapıştırma gibi masa başı faaliyetlerinin ardından, serbest oyun saatinde, toplu olarak oynanmaktadır.

#### Oyuncular:

Oyun grubunda bulunan tüm çocuklar.

#### Oyun:

Kız ve erkek çocuklar tarafından oynanan oyunda, çocuklardan biri ebe seçilir. Bunun için en sık tercih edilen sayışmaca şöyledir:

“Ooo...

Portakalı soydum,

Başucuma koydum,

Ben bir yalan uydurdum,

Duma duma dum,

Kırmızı mum,

Dolapta pekmez,

Yala yala bitmez,

Ayşecik cik cik cik,

Fatmacık cık cık cık,

Sen bu o-yun-dan çık.”

Sayışmaca ile belirlenen ebe, yüzünü duvara dönerek gözlerini kapatır. Diğer oyuncular da ebeye on adım uzaklıkta bulunan düz şerit önünde sıralanırlar. Ebe duvara kapanıp, şu tekerlemeyi söyler:

“Davul zurna,  
Bana vurma,  
Bir iki üç.”

Bu sırada arkadaşları, ebeye doğru yaklaşımaya başlarlar. Ebe gözlerini açıp arkasını döndüğünde tüm oyuncular olduğu yerde hareket etmeden, heykel gibi durmalıdır. Hareket eden, heykel olamayan kişi oyundan çıkar. Bu nedenle, ebe yüzünü çevirdiğinde arkadaşları hangi pozisyondaysa öylece donup kalırlar. Ebe tekrar arkasını döner ve aynı tekerlemeyi söyler. Bu tekerleme, başlangıçta daha yavaş söylenirken, oyun ilerledikçe hızlı söylenmeye başlanır. Ebenin her arkasını dönüşünde oyuncular ebeye biraz daha yaklaşırlar. En çok yaklaşan, ebeye arkası dönükken dokunur ve ebe saymayı bırakıp, belirlenen çizgiyi geçmeden arkadaşlarını yakalamaya çalışır. Yakalanan kişi ebe olur. Eğer ebe birini yakalayamazsa tekrar ebe olur.

Eğlendirip hoşça vakit geçirtmenin yanı sıra, oyunda yer alan hareketlerden de anlaşılacağı üzere bu oyun, çocukların duyuşsal algılama ve tepki verme yeteneklerinin gelişmesi bakımından da işlevseldir. Oyunda ebe, oyun arkadaşlarının kendisine yaklaşma mesafelerini algılayarak tekerlemeyi söyleme hızını ayarlayabilmelidir. Oyuncular da ebenin ağzından çıkan son heceyi duymak ve oldukları pozisyonda kalmak durumundadırlar. Bulduğu konumda sabit kalma hareketi aracılığıyla çocuklar, vücutlarını kendi istekleri doğrultusunda kullanmayı da öğrenirler. Ebe seçimi başta olmak üzere, oyun sırasında da sıkça tekrarlanan tekerlemeler, çocukların sözlü olarak ifade edilenleri anlamaları ve uygulamaları açısından işlevseldir. Oyun tekerlemesinde yer alan “1, 2, 3” şeklindeki sayılar aracılığıyla çocuklar, sayı kavramını uygulamalı olarak öğrenirler.

#### **4. SONUÇ**

Geleneksel çocuk oyunların icra edildiği mekânlar, günümüzde giderek daralsa da oyun oynamanın çocuklar için bir ihtiyaç olduğu gerçeği ortadadır. Sosyal, kültürel ve ekonomik hayattaki gelişme ve değişimler, özellikle de teknoloji ve iletişim alanındaki gelişmeler, geleneksel çocuk oyunlarının icra edildiği bağlamı hızlı bir şekilde değiştirmektedir. Günümüz çocukları, kahvaltıdan sonra evden çıkılıp akşam ezanına kadar mahallelerde, sokak aralarında, komşu evlerinde akran gruplarıyla oynanan geleneksel çocuk oyunlarından alınan hazı bilmemektedirler. Sokaktaki güvenlik problemleri, mevcut oyun alanlarının yetersizliği, annenin çalışma hayatında yer alması gibi dış faktörler nedeniyle çocuklar, aktif olarak oyunlara dâhil olamamaktadırlar. Bu durumda, süregelen ihtiyacın karşılanması adına internet, tablet ve konsol oyunları devreye girmektedir. Çalışan ve çocuğu ile oyun oynamak için çok fazla zamanı olmayan ebeveynler açısından, gözlerinin önünde olan ve sessizce bir köşede oyun oynayan çocuk tutum ya da eğilimi, başlangıçta hoş görünse de çocuklarda meydana gelen bazı gelişim ve ruh sağlığı problemleri, aileleri harekete geçirmektedir. Oyun evleri bu noktada, özellikle kent toplumunda, işlevsel anlamda oyun oynama ihtiyacının giderilebileceği bir mekân olarak ailelere sunulan bir seçenektir.

Benzer yaş grubundan çocukların, belirli gün ve saatler arasında, uzman kişilerin rehberliğinde bir araya getirildiği oyun evlerinde, diğer oyunların yanı sıra geleneksel çocuk oyunları da oynanmaktadır. Çocuklara eğlenerek öğrenme ortamı sunan, onları fiziksel ve

ruhsal açıdan hayata hazırlayan, sosyalleştiren, dil gelişimine yardımcı olan, birbirleriyle iletişim kurma, paylaşma ve yardımlaşma yetilerini geliştiren, karar verme ve mantık yürütme becerilerini gelişimine katkı sağlayan bu süreç, geleneğin korunması ve sürekliliğin sağlanması açısından önemlidir. Bir diğer ifadeyle, 21. yüzyılda her ne kadar tablet, konsol ve bilgisayar oyunları devreye girse de söz konusu işlevleri nedeniyle, geleneksel çocuk oyunlarının icra edilebileceği sosyal mekânlara ihtiyaç duyulmaktadır. Oyun evlerinin, belli bir ücret karşılığında bu ihtiyacı yerine getirmesi, geleneksel oyunların icra edildiği ortamların ve oyun araçlarının yaşanan zamanın ve mekânın gerçekliği, birey ve toplumun ihtiyaçları doğrultusunda değişmekte, gelişmekte ve güncellenmekte olduğuna işaret etmektedir. Bunun yanı sıra oyun evleri, geleneksel çocuk oyunlarının icra edildiği yeni ve ağırlıklı olarak kapalı bir mekân olarak karşımıza çıkmakta, ancak oyunların icrası sözlü gelenektekine benzer şeklide süregelmektedir. Bir başka ifadeyle, sosyal çevre ve şartlar “bağlam” değişse de işlev, bağlam üzerinden devam etmektedir.

Birey ve toplum açısından işlevleri göz önüne alındığında, geleneksel çocuk oyunlarının, yeni dönemin gereklerine ve şartlarına göre icra edildiği mekânlar konusunda ortaya çıkan birtakım problemlerin çözümü bu noktada önemlidir. Öncelikle, oyun evleri belli bir maliyet gerektirdiği için ağırlıklı olarak ekonomik düzeyi iyi olan ailelerin çocukları gitmektedir. Dolayısıyla geleneksel çocuk oyunları belli bir kesim tarafından oynanmaktadır. Oyun oynamanın bir lüks değil her çocuk için bir ihtiyaç olduğu göz önüne alınarak, devlet bu konuda daha duyarlı olmalıdır. Bununla ilgili olarak, her il ve ilçede özellikle çarpık kentleşme nedeniyle oyun alanlarına yer kalmayan kent merkezlerinde, tıpkı oyun evleri gibi çocukların güvenle oyun oynanabilecekleri mekânlar tahsis etmelidir. Ücretsiz olan ve her ailenin, yaş grubuna göre çocuğunu bırakabileceği bu mekânlara öğretmen ve çocuk gelişimi uzmanları atamalıdır. Yine söz konusu mekânların amacı, içeriği ve işlevi konusunda halkı bilgilendirmek üzere yerel yönetimler de aktif rol üstlenmelidir. Ardından bu mekânlarda çocuklara öğretilecek olan geleneksel çocuk oyunlarının icrası aşamasında disiplinler arası çalışmaya özen gösterilmelidir. Özellikle oyunun içeriği, amacı ve çocuğa katkısı noktasında, oyun metinlerinin Türk halk edebiyatı, Türk halk bilimi alanında uzman kişiler tarafından incelenmesi faydalı olacaktır. Bunun yanı sıra özellikle itme, vurma gibi hareketler içeren bazı geleneksel çocuk oyunlarının, çocukların ruh sağlıkları açısından uygun olup olmadığı, çocuklar için daha işlevsel hâle nasıl getirilebileceği gibi konularda çocuk psikologlarının desteği alınmalıdır.

İl ve ilçe merkezlerinde oyun alanı olarak tahsis edilen mekânlarda, bir taraftan uzmanlar eşliğinde geleneksel çocuk oyunları öğretilirken diğer taraftan özellikle o bölgede oynanan ya da bilinen oyunların derlenmesi konusunda proje başlatılmalıdır. Bu konuda, *Balıkesir İli Geleneksel Çocuk Oyunları Projesi* şeklindeki adlar altında, başta çocuklarını söz konusu mekânlara bırakan aileler olmak üzere yerli halktan yardım istenmelidir. Olabildiğince çok aileye ulaşılarak projenin amacı ve işlevleri konusunda bilgi verilmelidir. Bu noktada, özellikle son altı yılda sivil toplum kuruluşları, belediyeler ve çeşitli kurumların devreye girerek, geleneksel çocuk oyunları ile ilgili yurt çapında pek çok sempozyum, konferans, panel, şenlik ve yarışmalar düzenledikleri görülmektedir. Çocuk oyunları ve oyuncaklarının değerlendirilmesi amacıyla, 9-10 Aralık 2010 tarihleri arasında Ankara Milli Kütüphane’de gerçekleştirilen “Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu” konuyla ilgili atılan adımlardandır. Sivil toplum kuruluşu olarak; çocuk oyunları ve diğer disiplinlerle ilişkisi bağlamında pek çok panel gerçekleştirmiş olan Metinbilim Enstitüsü Derneği’nin, 2010 yılından bu yana her yıl gerçekleştirdikleri geleneksel çocuk oyunları şenlikleri önemli katkılardandır. Özellikle yerel televizyonlar ve medya aracılığıyla, düzenlenecek olan bu tür etkinlikler duyurulmalı, oyunun

birey ve toplum hayatındaki yeri, önemi ve işlevi hakkında halk bilgilendirilmelidir. Böylesi etkinliklerin artması, Türkiye'deki geleneksel çocuk oyunlarının derlenmesi ve incelenmesi çalışmalarına da önemli katkı sağlayacaktır.

## **KAYNAKÇA**

### **1. Sözlü Kaynaklar**

- KK-1: Selen Özer, Balıkesir 2013. (01.03.2017).  
KK-2: Ayşe Bilge Aynaoglu, Balıkesir 2013. (01.03.2017).  
KK-3: Kayra Akçalı, Bursa 2013. (01.03.2017).  
KK-4: Tuana Korkmaz, Balıkesir 2013. (01.03.2017).  
KK-5: Yusuf Eren Can, Balıkesir 2013. (08.03.2017).  
KK-6: Meriç Kuter, Balıkesir 2013. (08.03.2017).  
KK-7: Betül Polat, Balıkesir 2013. (08.03.2017).  
KK-8: Sarp Akça, Balıkesir 2013. (08.03.2017).

### **2. Yazılı Kaynaklar**

- And, M. (2007). **Oyun ve Bugü Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2014). **Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon**, (Çev: S. Kirgezen), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Boratav, P. N. (1973). **100 Soruda Türk Folkloru**, Gerçek Yayınevi, İstanbul.
- Çınar, A. A. (2008). **Muğla Çocuk Folkloru**, Karaca Ofset, Muğla.
- Dönmez, Baykoç, N. (1992). **Oyun Kitabı**, Esin Yayınevi, İstanbul.
- Ersoy, P. (2007). **Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları**, Gazi Üniversitesi THBMER, Ankara.
- Fedakâr, P. ve Şarman Korkutan, S. (2016). "Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yapısal Analizi", **Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, 25/1, 366-374.
- Huizinga, J. (1995). **Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, (Çev: M. A. Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Örnek, S. V. (1979). **Geleneksel Kültürümüzde Çocuk**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Özdemir, N. (2006). **Türk Çocuk Oyunları**, 1. Cilt, Akçağ Yayınları, Ankara.
- Özhan, M. (1997). **Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü**, Feryal Matbaası, Ankara.
- Özhan, M. ve Muradoğlu, M. (1997). **Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Tezcan, M. (1977). **Boş Zamanlar Sosyolojisi**, Doğan Matbaası, Ankara.
- Yaşar, H. (2008). **Balıkesir ve Yöresinde Çocuk Folkloru Ürünleri Üzerine Derlemeler ve İncelemeler**, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Yıldırım, D. (1989). "Sözlü Gelenek Kültürü", **Milli Folklor Dergisi**, Ocak-Şubat-Mart, 1/1, 6-8.