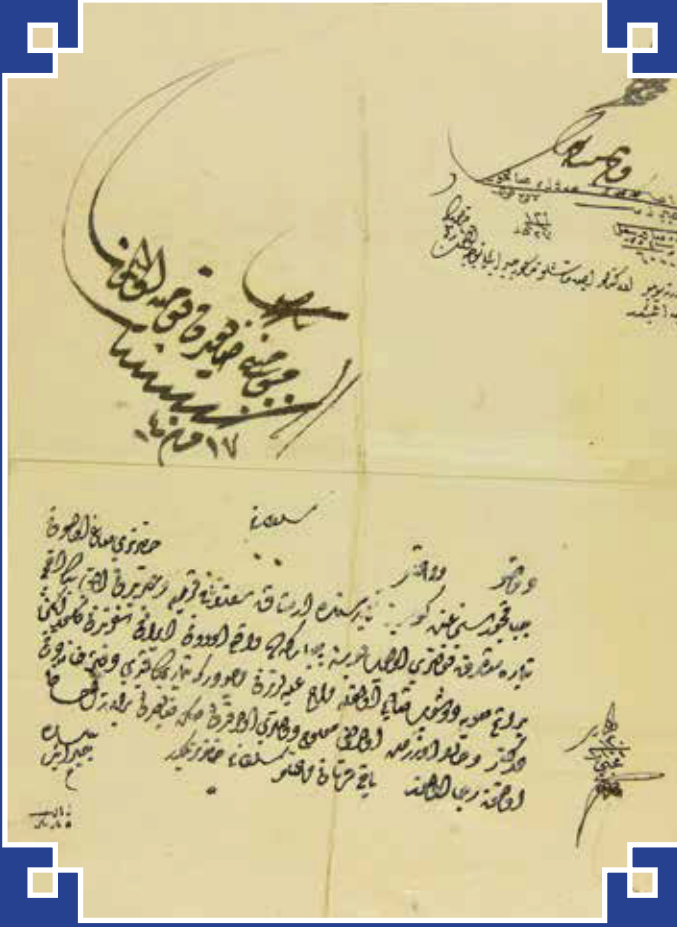


BİNGÖL ARAŞTIRMALARI DERGİSİ THE JOURNAL OF BINGOL STUDIES



BİNGÖL ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
THE JOURNAL OF BINGOL STUDIES

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yıl / Year: 3 Cilt / Volume: 3 Sayı / Issue: 1
Temmuz / July 2016

BİNGÖL ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
THE JOURNAL OF BINGOL STUDIES

Yıl / Year: 3 Cilt / Volume: 3 Sayı / Issue: 1
Temmuz / July 2016

Onursal Editör / Honorary Editor
Prof.Dr. İbrahim ÇAPAK

Editör / Editor
Prof.Dr. Orhan BAŞARAN

Editör Yrd. / Co-Editor
Prof.Dr. Abdulkaki ÇETİN – Yrd.Doç.Dr. Ömer TOKUŞ – Yrd.Doç.Dr. İsmail NARİN

Sayı Editörü / Editor of Issue
Yrd.Doç.Dr. Nevzat KELEŞ

Sorumlu Yazı İleri Müdürü / Responsible Editor
Müslim AYYILDIZ

Tanıtım ve Halkla İlişkiler Müdürü / Advertising and Public Relations Manager
M. Emin YETİŞİR

Yayın Kurulu / Editorial Board

Prof.Dr. Abdullah BAYRAM (Nişantaşı Ün.),
Prof.Dr. Hüseyin Hüsnü GÜNDÜZ (İstanbul Yeni Yüzyıl Ün.),
Prof.Dr. İbrahim ÇAPAK (İstanbul Ün./ Bingöl Ün.),
Prof.Dr. Mehmet BARCA (Ankara Sosyal Bilimler Ün.),
Prof.Dr. Mehmet Mahfuz SÖYLEMEZ (İstanbul Ün.),
Doç.Dr. Abdullmuttalip ARPA (İstanbul Sabahattin Zaim Ün.),
Yrd.Doç.Dr. Abdülhakim BEKİ (İstanbul Ün.), Yrd.Doç.Dr. Bilal BAĞIŞ (Bingöl Ün.),
Yrd.Doç.Dr. İsmail NARİN (Bingöl Ün.), Dr. Adil BOR (DİB Haseki Eğitim Merkezi)

Danışma Kurulu / Advisory Board

Prof.Dr. Abdulkaki ÇETİN (Bingöl Ün.), Prof.Dr. Abdullah ÇELİK (Harran Ün.),
Prof.Dr. Abdullah DİKEN (Konya Necmettin Erbakan Ün.), Prof.Dr. Ahmet GÜRBÜZ (Bingöl Ün.),
Prof.Dr. Cemalettin ERDEMCİ (Siirt Ün.), Prof.Dr. Eşref TAŞ (TBMM),
Prof.Dr. Giyasettin ARSLAN (Fırat Ün.), Prof.Dr. H. İbrahim BULUT (İstanbul Ün.),
Prof.Dr. Hikmet TAN (Bingöl Ün.), Prof.Dr. Hüseyin HANSU (İstanbul Ün.),
Prof.Dr. İbrahim ÇAPAK (İstanbul Ün./ Bingöl Ün.),
Prof.Dr. Mehmet BARCA (Ankara Sosyal Bilimler Ün.),
Prof.Dr. Mehmet Mahfuz SÖYLEMEZ (İstanbul Ün.), Prof.Dr. Muhsin HALİS (Sakarya Ün.),
Prof.Dr. Nazım HASIRCI (Dicle Ün.), Prof.Dr. Orhan BAŞARAN (Bingöl Ün.),
Prof.Dr. Ramazan SOLMAZ (Bingöl Ün.), Prof.Dr. Sahip BEROJE (Van Yüzüncü Yıl Ün.),
Prof.Dr. Yılmaz BİNGÖL (Yıldırım Beyazıt Ün.),
Doç.Dr. Abdullah TAŞKESEN (Sakarya Ün./ Bingöl Ün.), Doç.Dr. Abdülhakim KOÇIN (TBMM),
Doç.Dr. Enver ARPA (Ankara Sosyal Bilimler Ün.), Doç.Dr. Metin YİĞİT (Dicle Ün.),
Doç.Dr. Mustafa KIRKIZ (Bingöl Ün.), Doç.Dr. Nusrettin BOLELLİ (Bingöl Ün.),
Doç.Dr. Vehbi TÜREL (Bingöl Ün.), Yrd.Doç.Dr. Abdulnasır SÜT (Bingöl Ün.),
Yrd.Doç.Dr. Ahmet KAYINTU (Bingöl Ün.), Yrd.Doç.Dr. Bilal BAĞIŞ (Bingöl Ün.),
Yrd.Doç.Dr. İsmail NARİN (Bingöl Ün.), Yrd.Doç.Dr. Muhiittin ÖZDEMİR (Bingöl Ün.),
Yrd.Doç.Dr. Ömer TOKUŞ (Bingöl Ün.), Yrd.Doç.Dr. Sezayi KÜÇÜK (Sakarya Ün.),
Abdullah DEMİR (BOA)

Sayı Hakemleri / Referee Board of This Issue

Prof.Dr. Orhan BAŞARAN (Bingöl Ün.), Doç.Dr. Seyit Battal UĞURLU (Van Yüzüncü Yıl Ün.),
Yrd.Doç.Dr. Abdülaziz KARDAŞ (Van Yüzüncü Yıl Ün.), Yrd.Doç.Dr. Erkan AVŞAR (Van Yüzüncü Yıl Ün.),
Yrd.Doç.Dr. Metin EREN (Van Yüzüncü Yıl Ün.), Yrd.Doç.Dr. Ercañ ÇALIŞ (Van Yüzüncü Yıl Ün.),
Yrd.Doç.Dr. Ömer SARAÇ (Ondokuz Mayıs Ün.), Yrd.Doç.Dr. Cafer ÖZDEMİR (Ondokuz Mayıs Ün.),
Yrd.Doç.Dr. Yılmaz İrmak (Bingöl Ün.), Yrd.Doç.Dr. Mehmet Özger (Bingöl Ün.),
Yrd.Doç.Dr. Naim ÖNER (Bingöl Ün.), Yrd.Doç.Dr. Ömer TOKUŞ (Bingöl Ün.),
Yrd.Doç.Dr. Sırrı TİRYAKİ (Bingöl Ün.)

Bingöl Araştırmaları Dergisi, yılda iki sayı olarak yayımlanan ulusal hakemli bir dergidir. Yazıların bilimsel ve hukukî sorumluluğu yazarlarına aittir. Yayımlanan yazıların bütün yayın hakları yayıncı kuruluşa ait olup, izinsiz, kısmen veya tamamen basılamaz, çoğaltılamaz ve elektronik ortama aktarılamaz.

Bu dergi, Bingöl Üniversitesi Bingöl Araştırmaları Uygulama ve Araştırma Merkezi'nin ilmi katkısı ve Bingöl Belediye Başkanlığı'nın desteğiyle yayımlanmaktadır.

ISSN: 1309-369X

Dizgi ve İcdüzen: Ankara Dizgi Evi

Baskı: Ankamat Mat. San. Ltd. Şti.

Birinci Basım: Aralık 2017

Derginin Yönetim Yeri

İstiklal Mah. Mithat Paşa Cad. Ağaoglu Pasajı No:9 Kat 1/4 Ümraniye/İstanbul

e-posta: bingoldergisi@hotmail.com

İÇİNDEKİLER

TAKDİM /Yücel BARAKAZI	5
EDİTÖRDEN /Orhan BAŞARAN	7
SAYI EDİTÖRÜNDEN /Nevzat KELEŞ	9
Mehmet Şirin AYIŞ ŞEYH AHMED ÇAPAKÇURÎ VE MEKTUPLA İRŞAD ÖRNEĞİ	11
Ferhat APUHAN KIBRIS MESELESİ VE BİNGÖLLÜ KIBRIS GAZİLERİ'NİN NAZARIYLA 1974 KIBRIS BARIŞ HAREKÂTI -I	35
Yılmaz IRMAK BİNGÖL GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI	67
Nebi BUTASIM BİNGÖL “ARAKONAK” HALÇALARINDAN BAZI ÖRNEKLER	87
Recai BAZANCİR FOLKLOR DERLEMELERİNDE KARŞILAŞILAN SORUNLAR VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ	99
Ferhat ÇİFTÇİ AYDIN AFACAN'IN “METRUK ŞEHİR” ŞİİRİNDE MEKÂNSAL POETİKA	115
Ahmet ÖZDEMİR KİTAP TANITIMI	125

BİNGÖL GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

Yılmaz IRMAK*

Özet

Çocuk oyunları; çocuğun eğitimi, gelişimi, ruh sağlığı ve psikolojisi açısından insan hayatında önemli bir yere sahiptir. Bu oyunlar çocukların fiziki gelişimine katkı sağladığı gibi zekâsını kullanmasına da katkı sunmaktadır. Çocuk, oyun sırasında bir yandan eğlenerek mutlu olurken bir yandan da sosyalleşmekte, oyun tekerlemeleri ile dil kullanımını geliştirmekte ve oyunda aldığı rolle sorumluluk bilinci kazanmaktadır. Yaşamla ilgili deneyimleri oyun aracılığıyla kazanan çocuk; fiziksel, bilişsel, sosyal, duygusal ve dil gelişimini bu yolla desteklemektedir. Geleneksel çocuk oyunları çocuklarda; öz yönetim, dil-iletişim, problem çözme, karar verme, liderlik, eğlenme, işbirliği yapma ve takım olma becerilerini geliştirmektedir. Bu çalışmada; Bingöl'de derlediğimiz geleneksel çocuk oyunları hakkında oyunlarla ilgili görseller de kullanılarak ayrıntılı bilgiler verilmiştir. Böylelikle geleneksel çocuk oyunlarının unutulmaması ve gelecek nesillere bir kültürel miras olarak aktarılması hedeflenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Bingöl, Çocuk Oyunları, Kültürel Aktarım, Oyunun İşlevi.

TRADITIONAL KID GAMES OF BİNGÖL CITY

Abstract

Kid games have a significant role in human life in terms of education, development, mental health and psychology of a child. These games contribute to children's physical development as well as making them use their intelligence. The child gets socialise entertaining during games period, also improving its language usage so long as gaining a sense of responsibility with the role it plays. The child who gains experience of life through games provides its physical, cognitive, social, emotional and language developments by this way. Traditional kid games increase the skills such as self-management, language-communication, problem solving, decision-making, leadership, entertainment, cooperation and team-building in children. In this study, it has been given detailed an information about the traditional kid games collected in Bingöl using the pictures related to the games. Thus, it is aimed to transfer the traditional kid games as a cultural heritage to future generations.

Keywords: Bingöl City, Kid Games, Cultural Transfer, Games Functions.

Giriş

Türkçe sözlükte oyun; "vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, kumar, şaşkınlık uyandırıcı hüner, tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla

* Yrd. Doç. Dr., Bingöl Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi (yirmak@bingol.edu.tr).

yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma (2005: 1526) şeklinde açıklanmıştır. Pertev Naili Boratav oyunu; “çocukların ve daha az bir 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 eylemler” olarak tanımlar (Boratav, 1999: 232). Çocuk oyunlarını; iletişimin özel bir tarzı ve sürekli olarak değişerek gelişen yaratmaları ve geleneğin taşıyıcısı olarak değerlendiren Nebi Özdemir’e göre; “çocuk oyunları, donmuş ve belirli bir dönemin kalıntısı olan ürünler değil, canlı, zamana ve mekâna göre sürekli değişen ve gelişen yaratmalardır.” (2006: 453) Oyun; özellikle hayatın ilk yıllarında çocuğun yaşadığı dünyayı tanıması, sevinçlerini, üzüntülerini, kıskançlıklarını, düşmanlıklarını, iç çatışmalarını, hayallerini ve düşüncelerini ifade edebilmesi bakımından en uygun dil olarak kabul edilmektedir. Başka bir deyişle oyun, çocuğun büyümesi ve sağlıklı bir biçimde gelişmesi için işlevsel bir role sahiptir. Bu noktada; çocuk oyunlarının el becerisi kazanma, liderlik, malzemeleri oyuna dönüştürme, ayrıca birlikte yaşamaya ve ekip olma gibi bir işleve de sahip olduğu söylenebilir. Yaşamla ilgili deneyimleri oyun aracılığıyla kazanan çocuk; fiziksel, bilişsel, sosyal, duygusal ve dil gelişimini bu yolla desteklemektedir. Bu nedenle çocuğun yaşamında önemli bir işlevi olan oyunun, çocuk için etkili bir öğrenme aracı olduğu söylenebilir. Geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla öz yönetim, dil-iletişim, problem çözme, karar verme, liderlik, eğlenme, işbirliği yapma ve takım olma becerileri geliştirilmektedir (Girmen, 2012: 272). Çocuk, oyun içinde karşılaştığı sorunlara çözüm üretmeyi, birlikte hareket etmeyi, planlı olmayı, başkalarının haklarına saygı göstermeyi, tahammül etmeyi, bir şeyleri başarmanın verdiği duyguyla kendisine karşı güven duymayı öğrenmektedir.

1. Bingöl Çocuk Oyunları

Sözlü ve kültürel değerlerin halâ canlı olarak yaşatıldığı şehirlerden birisi olan Bingöl’de teknolojik gelişmelere rağmen geleneksel çocuk oyunlarına sıkça rastlanmaktadır. Gerek kırsal alanlarda, gerek şehir ortamında yaşayan çocuklar, boş zamanlarında oyun oynayarak eğlenmektedirler. Şehirlerde, kırsal yerleşim bölgelerine nispeten oyun alanları daha sınırlı olmasına rağmen çocuklar buldukları en müsait alanları oyun sahası olarak kullanabilmektedirler. Bu çalışmada; Bingöl’de oynanmakta olan geleneksel çocuk oyunları hakkında bilgi verilecektir.

1.1 Beştaş Oyunu

Hem kızlar hem de erkekler tarafından oynanan bir oyundur. İki kişi arasında oynanır. Oyunu oynamak için beş tane küçük taş bulunur, bu taşların yu-

varlık olması esastır. Taşların büyüklüğü misket büyüklüğünde olmalıdır. Oyuncu başlatan kişi, ilk önce beş taşı yere atar. Daha sonra yerden gözüne kestirdiği bir taşı alarak havaya atar ve aynı anda yerden aldığı taşla beraber havaya atmış olduğu taşı da yakalarsa birleri bitirmiş olur. Havaya attığı taşı, yere düşmeden yakalayamayan oyuncu oyun dışı kalır. Oyuncu birleri tamamladıktan sonra ikilere geçer. İkilerde de aynı şekilde oyuncu yerdeki beş taştan birini avucuna alır ve havaya doğru atar. Birlerde olduğu gibi taş yere düşmeden oyuncu aynı eliyle yerdeki taşlardan iki tanesini avucuna almalı ve havadaki taşı tutmalıdır. Oyuncu ikileri de geçerse üçlere geçmeye hak kazanır. Üçlerde ve dörtlerde de oyun aynı şekilde devam eder. Oyuncu üçlerde yerden üç taş, dörtlerde dört taşı alıp havaya attığı taşı yakalamak zorundadır. Dörtlerden sonra oyuncu, “analar” aşamasına geçer. Analarda durum biraz daha farklıdır. Oyuncu beş taşı aralarında mesafe olacak şekilde yere dizer. Sol elinin başparmağı ile işaret parmağının uçları yere gelecek şekilde bir tünel oluşturur. Daha sonra yerdeki taşlardan birini alır havaya atar, aynı anda havaya attığı taş yere temas etmeden yerdeki taşlardan birini tünelden içeri atmalıdır. Oyuncu taşları tünele atarken tünelin ön tarafında bu taşlar birbirlerine temas etmemelidir. Oyuncu yerdeki taşların tamamını tünelden içeri attuktan sonra puan alma işlemine geçilir. Bu kısım; oyunun en zor kısmıdır. Oyuncu beş taşı birden avucunun içine alır ve havaya doğru atar ve aynı anda elini ters çevirerek havaya attığı taşları elinin tersiyle yakalamaya çalışır. Oyuncu elinin üstünde tuttuğu taşları havaya fırlatır ve bu taşların hiçbirini yere düşürmeden avuç içiyle yakalamak zorundadır. Oyuncu elinin tersiyle yakaladığı taşların hepsini tekrar avuç içiyle yakalarsa taş sayısına göre puan alır. Bu hareket ikilerde iki taş, üçlerde üç taş, dörtlerde dört taş ve beşlerde beş taş elin üstünde tutulup avuçla yakalanacak şekilde devam eder. Oyuncu elinin üzerinde eksik taş yakalarsa veya taşları avucuyla tutamazsa yanmış olur. Yukarıdaki tüm bu hareketleri yapan oyuncu, oyunda başarı sağlamış olur ve bir puan alır. [K1]



Resim 1: Beştaş Oyunu

1.2 Birdirbir Oyunu

Oyuna başlamadan önce bir ebe seçilir. Ebeyi belirlemek için çeşitli sa-
yısmacalar yapılır. Daha sonra ebenin duracağı (eğileceği) yer belirlenir. Bu
yer, düzgün ve mümkünse yumuşak zeminli ve genişçe bir alan olmalıdır.
Ebenin haricindeki oyuncular, ebeden (hızla uzaklaşabilecekleri kadar) uzak
bir yerde kuyruk oluştururlar. Ebe öne doğru eğilip belini kamburlaştırır. Di-
ğer oyuncular sırayla, “birdirbir” tekerlemesini söyleyerek ebenin üzerinden
atlarlar. Yörelere arası farklılıklar olmakla birlikte tipik bir “birdirbir” tekerle-
mesi şöyledir: *Birdirbir, ikidir iki, ormandaki tilki. Üçtür üç, yapması pek güç*
(Bu sırada ebenin üzerinden ilk atlayan oyuncu bir hareket yapar ve diğer
oyuncular da atlarken aynı hareketi yapmaya çalışır.)

Dörttür dört, kuş gibi öt (Atlayıcılar yüksek sesle kuş gibi öter.)

Beştir beş, aldım bir eş (Ebenin sırtına küçük bir mendil konur ve atlayıcılar
atlama esnasında bu nesneyi almaya çalışır.)

Altıdır altı, yedidir yedi, elim sırtına değdi (Atlayıcılar ebenin sırtına hafifçe
vururlar.)

Sekizim seksek (Atlayan oyuncular tek ayak üzerinde seker.)

Dokuzum durak (Atlayıcılar indikleri noktada hareketsiz beklerler. Sıradaki
atlayıcılar bunlara çarparsa yanar.)

Onum oturak (Atlayıcılar indikleri noktada çömelerek beklerler. Sıradaki
atlayıcılar bu çömelen kişilere çarparsa yanarlar.)

On birim sen de yat (Atlayıcılar ebenin bir iki adım ilerisinde ebe gibi eği-
lirler. Arkadan gelenler, sıra ile bu kişilerin üzerinden atlarlar.)

On ikim dünya turu (Bu aşamaya kadar eğer hiçbir oyuncu yanmadıysa bu
oyuncular ebenin arkasına tren vagonları gibi takılıp ebeyi takip ederler.
Ebe bu arada çeşitli hareketler yapar. Oyuncular da ebeyi taklit etmeye
çalışır. Ebeyi doğru taklit edemeyen ilk oyuncu yanar ve ebe olur. [K3])

Oyunun başka bir varyantında atlayan oyuncu en sona geldiğinde ken-
disi de eğilir. Birinci oyuncu sadece ebe üzerinden, ikinci oyuncu ise ebe ve
birinci oyuncu üzerinden atlar. Oyunda bu şekilde atlamaya devam edilir ve
son oyuncu tüm oyuncuların üzerinden atlar. Bu atlama sırasında her oyun-
cu kendi sırası geldiğinde oyun tekerlemesini söyler. Örneğin birinci oyuncu
“birdirbir”, ikinci oyuncu “ikidir iki, ormandaki tilki” der. Bazen de atlayan
kişi eğilmez ancak atlarken tekerleme dizesini söylemenin yanı sıra çeşitli
görevleri de icra eder. Eğer bu görevleri doğru icra edemezse yanar ve sonraki
elde ebe olur. [K2]



Resim 2: Birdirbir Oyunu

1.3 Çizgi (Seksek) Oyunu

Kızlar arasında oynanan bir tür sokak oyunudur. Bu oyunda oyuncular dengeli ve dikkatli olmalıdır. Seksek oyununda, yere tebeşir ile birbirini izleyen kareler ya da daireler çizilir. Donra sonra bu kareler veya daireler numaralandırılır. Oyuncular, çizili alanların içine sırayla yassı bir taşı atarlar. Eğer oyuncunun taşı çizili alanların dışına düşer ya da çizgiye denk gelirse, taş atma sırası öbür oyuncuya geçer. Atış başarılıysa oyuncu bir yandan tek ayağı üzerinde sekerken bir yandan da taşı öbür ayağıyla iterek bütün boşluklardan geçirmesi gerekir. Oyuncu öbür ayağını yere değdirir ya da boşlukların arasındaki çizgilere basarsa yanar ve sırasını kaybeder. Oyun aslında iki tur halinde oynanır. Oyuna başlarken oyuncu taşı birinci çizgiden sekizinci çizgiye doğru atarak ilerler; ikinci turda ise sonuncu çizgiden baştaki çizgiye doğru geri gider. Başka bir seksek türünde ise taş atıldıktan sonra karelere isabet ederse, oyuncu taşın bulunduğu karenin üstünden atlar, dönüşte çizgilere değmeden de taşı geri alır. 4-5 ve 7-8 numaralı kareler yan yana oldukları için taş bu karelere geldiğinde, yandaki kareye tek ayakla basılır. Eğer taş, çizginin üzerine denk gelirse oyun kazanılır ve sıra başka oyuncuya geçer. [K3]



Resim 3: Çizgi (Seksek) Oyunu

1.4 İstop Oyunu

İstop oyununda oyuncular bir daire oluşturur. Oyunu başlatmak için oyuncularından birisi ebe olur. Ebe, oyuncularından birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken, adı söylenen oyuncu topu havada yakalarsa, o kişi de başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar. Topu havada tutamayan oyuncu, topu yerden eline aldığı anda "istop" diye bağırır. Sağa sola kaçışan oyuncular "istop" dendiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe, duran oyuncularından birini topla vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu bir puan kaybeder ve ebe olur. Üç kere vurulan kişiye bir ad takılır. Ve o kişi oyuna takılan bu ad ile devam eder. Top atılırken gene aynı isim söylenir. Altı kez vurulan kişiye ise bir ceza verilir. Oyuncunun bir eşyası saklanır ve oyuncu bu eşyayı ipuçları ile bulmak zorundadır. Oyuncu, saklanan eşyaya yaklaşıncaya "sıcak", saklanan eşyadan uzaklaşıncaya "soğuk" denilerek oyuncunun saklanılan bu eşyayı bulunmasına yardım edilir. [K4]



Resim 4: İstop Oyunu

1.5 Kurt Baba Oyunu

Oyuncular arasında bir kişi kurt baba olarak seçilir. Kurt baba uyumaya başlar. Kurt baba uyurken diğer oyuncular kurt babanın elmalarını toplar. Daha sonra çocuklar kurt babaya doğru koşarak ona elma topladıklarını söylerler ve kurt baba da en çok elmayı toplayan çocuğu yakalamaya çalışır. Yakalanan kişi kurt babanın yanına geçer. Oyunda sona kalan oyuncu oyunu kazanır. Daha sonra Kurt baba halkanın içine alınır ve şu şarkı söylenir:

*Ormanda gezer iken
Kurt babaya rastlar iken
Kurt baba kurt baba ne yapıyorsun?
Yemek yiyorum.*

*Ooo! Afiyet olsun.
Ormanda gezer iken
Kurt babaya rastlar iken
Kurt baba kurt baba ne yapıyorsun?
Dışlerimi fırçalıyorum.
Ooo! Kolay gelsin.
Ormanda gezer iken
Kurt babaya rastlar iken
Kurt baba kurt baba ne yapıyorsun?
Sizi yakalıyorum!*

Şarkı bittikten sonra kurt baba koşarak çocuklardan birini yakalar. Yakalanan çocuk ebe olur ve kurt babanın yerine geçer. [K5]



Resim 5: Kurt Baba Oyunu

1.6 Mendil Kapmaca Oyunu

Oyunu oynayacak olan çocuklar önce iki gruba ayrılırlar. İki grup arasında en az yirmi metre, en fazla otuz metre mesafe olmalıdır. Oyuna başlamadan önce bir mendilci bir de oyunu yönetecek hakem seçilir. Hakem seçilen kişi, mendilciyi ortaya alıp etrafına iki metre yarıçapında bir çember çizer ve gruplardaki oyuncuları sıraya sokar. Her oyuncu karşı gruptan kendisine bir eş seçer ya da bu iş seçime bırakılmayıp daha adil olması için gruplarda aynı hizada bulunan oyuncular ile karşı karşıya gelir. Mendilci belirlenen yerde, elini serbest bir şekilde aşağıya doğru sarkıtır. Hakemin düdüğü veya komutu ile gruplardan birer kişi mendilcinin elindeki mendilli rakibi tarafından ebelenmeden grubuna getirmek için hızlıca mendilciye doğru koşarlar. İlk gelen oyuncu mendili alıp grubuna götüremez ya da iki oyuncu da mendilcinin yanına aynı anda gelmişlerse, rakipler arasında bir kapışma başlar. Rakipler devamlı birbirlerinin dalgın anlarını kollarlar. Bu

nedenle birbirlerinin, dikkatlerini dağıtmak için çeşitli hareketler yapıp, çeşitli sözler söylerler. Mendil kapılmadan mendilcinin etrafına çizilen sınırı (çemberi) aşmak yasaktır. Burada uygulanan taktiklerden biri de mendili kapıyormuş gibi yapıp almamaktır. Rakip oyuncu tarafından ebelenmeden mendili grubuna getiren oyuncu, grubuna bir puan kazandırır, eğer mendili kaptıktan sonra ebelenirse karşı grup bir puan kazanmış olur. Bu şekilde tüm oyuncular yarıştıktan sonra hangi grupta yenen oyuncu sayısı fazlaysa o grup oyunu kazanmış olur. [K6]



Resim 6: Mendil Kapmaca Oyunu

1.7 Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu

Oyun başlamadan önce çocuklar aralıklı olarak bir çember şeklinde oturlar. Sayışmalar sonucu oyunculardan bir tanesi ebe olarak seçilir. Ebe seçilen bu oyuncu eline bir mendil alarak çemberin etrafında dolaşmaya başlar ve bu sırada şu tekerlemeyi söyler:

*Yağ satarım, bal satarım,
Ustam ölmüş, ben satarım.
Ustamın kürkü sarıdır,
Satsam on beş liradır.
Zam-bak Zum-bak
Dön arkana iyi bak
Zam-bak Zum-bak
Dön arkana iyi bak.*

Oyuncu bu tekerlemeyi okuyarak halkanın etrafında dönerken elinde gizlediği bir ucu düğümlü mendili belli etmeden çömelmiş durumdaki oyunculardan birinin arkasında yere bırakır. Ebenin mendili arkasına bıraktığı oyuncu, ebe halka çevresindeki turunu tamamlayıp kalktığı yere oturmadan durumu fark ederse mendili kapıp ebenin arkasından koşmaya başlar. Ebe boşalan yere oturuncaya değin süren bu kovalamacaya sırasında da elindeki

mendille ebeye vurur. Eski ebe yerine oturduğunda ayakta kalan tekerlemeyi yeniden söylemeye başlayarak oyunu sürdürür. Arkasına mendil bırakılan oyuncu durumu fark edememişse, ebe halka çevresindeki turunu tamamlayıp yeniden onun hizasına gelince yerdeki mendili alıp oturan oyuncunun sırtına vurarak onu kovalamaya başlar. Oyuncunun yerine oturmasıyla kovalamaca sona erer. Bu durumda ebe değişmez. [K6]



Resim 7: Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu

1.8 Yakan Top Oyunu

Yakan top oyunu, sayıları eşit iki grup tarafından oynanır. Oyun başlamadan önce oyun sahası çizilir. Oyun sahası ortadan bir çizgiyle ikiye ayrılır. İlk önce yazı tura atılarak hangi grubun oyuna ilk olarak başlayacağı belirlenir. Sonra herkes kendi sahasına geçer. Her grubun bir kalecisi olur. Bu oyunda en önemli kural; kimsenin can vermemesidir. Oyunda topla vurulan oyuncu kaleye geçer. [K7]



Resim 8: Yakan Top Oyunu

1.9 Misket (Bilye) Oyunu

Bu oyun Doğu Anadolu başta olmak üzere ülkemizin birçok yerinde oynanan bir çocuk oyunudur. Misket oyunu en az iki, en fazla beş kişi tarafından misketlerle oynanan bir oyundur. Yörede bu oyunun; “mersin”, “üçgen” ve “haboki” olmak üzere üç şekli vardır. Haboki oyunu sadece Bingöl’ün Solhan ilçesine özgü bir oyundur. Bu oyunu bulan kişinin ismi “Habib” olduğu için oyuna; “haboki” veya “habıbe” adı verilmiştir. [K7, K8]

1.9.1 Mersin Oyunu

Bu oyuna niçin “mersin oyunu” adı verildiği ile ilgili yeterli bilgi bulunmamaktadır. Oyunda olan kişiler, ellerindeki bilyelerden belirli bir sayıda düzensiz bir şekilde yere dizip, sonra “el bilyesi” denilen ana bilyeyi yere dikilen bilyelerden uzağa fırlatırlar. Oyunun başında “sonum” diyen kişi bilyesini en son atar. Oyunda bilyeyi en son atmak bir avantaj olarak görülür. Bütün oyuncular el bilyelerini fırlattıktan sonra, el bilyesi yerdeki bilyelere en yakın olan kişi bir yön belirler. Bu yön, aşağı veya yukarı yöndür. Yön belirlendikten sonra bilyesini en uzağa atan kişi bilyesini yerde dizili olan bilyelere doğru savurur, eğer bilye belirtilen yönden orta bilyeye kadar herhangi birine değerse o kişi yerdeki bilyelerin hepsini alır. Eğer bilyelere değmezse sırayla bilyesi en uzakta olan kişi el bilyesini dizili olan bilyelere doğru savurur. Hiç kimsenin el bilyesi yerdeki bilyelere değmezse, yönü söyleyen kişi yerdeki bütün bilyeleri alır. [K7, K8]

1.9.2 Üçgen Oyunu

Bu oyuna “üçgen oyunu” adı verilmesinin sebebi; yere bir üçgen çizilerek oynanmasındadır. Bu oyun da mersin oyunu gibi en az iki, en fazla beş kişi tarafından misketlerle oynanan bir oyundur. Yere bir üçgen çizilir. Oyunda olan kişiler zorunlu sayıda misketleri üçgenin içine dizer. Üçgenin üç metre uzağına “menzil” denilen geniş bir çizgi çizilir. Oyuncular el bilyelerini çizginin yakınına atmaya çalışır. Bilyesi çizgiye en yakın olan kişi ilk önce atışını yapar. Oyuncu, el bilyesini çizgiye attığında diğer eli attığı bilyeye değerse son sırada atışını yapar. En son atış yapmak oyunda dezavantaj olarak görülür. Çizgiden üçgende bilyelere atış yaparak isabet ettiren oyuncu tekrar üçgende bilyelere doğru atış yapma hakkı kazanır.

Oyunda atış şekilleri ile ilgili bazı kurallar vardır. Bu kurallara göre; oyuncu bilyeyi başparmağı ile işaret parmağının arasına alır, başparmağını avucun içine gelecek şekilde yerleştirir ve bazen bir elini yumruk yapıp yere dayadıktan sonra bilyenin olduğu eli de o elin üstüne yerleştirir sonra avuç içinde olan başparmağıyla bilyesini savurur. Bilye savrulurken el, sabit olmalıdır. Atış sırasında bilyeyle birlikte el savrulursa atışın yenilenmesi gere-

kir. Bir diğer atış ise bilye işaret ve başparmak arasına alındıktan sonra sağ diz bükülür ve el sağ dizin üstüne yerleştirilerek atış yapılır. Bir diğer atış şekli ise “adana” adı verilen atış şeklidir. Bu atışa niçin adana denildiği hususunda elimizde bir bilgi yoktur. Bu atışta bilye bazen başparmağı ve yüzük parmağı, bazen de başparmağı ve orta parmak arasına alınır.

Atış esnasında oyuncunun el bilyesi başka bir oyuncunun ayağına değerse “tutuk” alınır. Tutuk bir oyun kuralıdır. Oyuncunun el bilyesi diğer oyuncunun ayağına nerede değdiyse orda “tutuk” alınır. Tutuk başka bir oyuncu tarafından alınmalıdır. Tutuğu alan kişi dik durur, dizini yukarı kaldırıp aşağı doğru bükür ve dizinden aşağı doğru bilyeyi bırakır. Oyuncunun el bilyesi nereye giderse oyuncu oradan atışını yapar. Oyunda bilye kazanan kişi diğer oyunculara “kırıyor musunuz” yani “meydan okuyor musunuz” diye sorar. Bilyeleri kazanan oyuncuya “kırıyorum” diye karşılık veren kişi, o oyuncunun rakibi olur. [K7, K8]

1.9.3 Haboki Oyunu

Bu oyun mersin oyununun biraz değiştirilmiş şeklidir. Oyunda olan kişiler ellerindeki bilyelerden zorunlu sayıdaki bilyeyi düzenli bir şekilde yere dizip, sonra “el bilyesi” denilen ana bilyeyi yere dikilen bilyelerden uzağa fırlatırlar. Oyunun başında “sonum” diyen kişi bilyesini en son atar. Oyunda bilyeyi en son atmak bir avantaj olarak görülür. Herkes el bilyelerini fırlattıktan sonra, el bilyesi yerdeki bilyelere en yakın olan kişi bir yön söyler. Bu yön, aşağı ya da yukarı olmalıdır. El bilyesini en uzağa atan kişi yönü aldıktan sonra bilyesini yerden dizili olan bilyelere doğru havadan savurur ki işte bu kısım, mersin oyunundan ayrılan kısımdır. El bilyesi, yerde dizili olan bilyelere temas ettirilmemelidir. Eğer bilye yerden temas ederse atış yenilenir. Atışı yapan oyuncunun el bilyesi belirlenen yönde herhangi bir bilyeye değerse o oyuncu yerdeki bilyelerin hepsini alır. Eğer değmezse sırayla bilyesi en uzakta olan oyuncu el bilyesini dizili olan bilyelere doğru savurur. Yerdeki bilyelere hiç kimsenin bilyesi değmemesi durumunda ise yönü söyleyen kişi yerdeki bütün bilyeleri alır. [K7, K8]

1.10 Çelik Çomak Oyunu

Çelik çomak ülkemizin birçok bölgesinde oynanan bir çocuk oyunudur. Yöresel bir oyun olduğu için oynandığı yöreye göre bazı değişiklikler arz edebilir. Oyuna başlamadan önce ilk olarak oyun için gerekli olan yarım metre uzunluğunda bir sopa ve her iki tarafı kalem ucu gibi sivrilmiş bir kısa çubuk ayarlanır. Daha sonra ise; düz ya da iniş yokuşlu bir yer, yani oynanan yerin coğrafik yapısına göre oyun yeri seçilir. Avuç içi büyüklüğünde iki adet taş, aralarında on beş santimetre mesafe olacak şekilde oyun yerine koyulur. Oyun için ikişerli veya üçerli iki grup oluşturulur. Ancak oyun iki kişi ile de oynanabilir. Eşleş-

me yapıldıktan sonra ilk atışı yapacak olan grubu belirlemek için gurup reisleri "çelik" adı verilen kısa sopayla uzun sopayı sektiren en çok sektiren grup reisi ilk atışı yapmaya hak kazanır. Gruptaki her oyuncunun bir atış hakkı vardır. Atışı yapan kişi ayarlanan iki taşın yanında durur, elindeki çomağı iki taş dokundurur ve diğer elinde bulunan çeliğe hızlı bir şekilde vurarak diğer grubun olduğu yöne doğru atar. Diğer grup çeliğe müdahale etmeye çalışır. Çelik havada iken yakalanırsa çeliği fırlatan grup yanar ve çeliği yakalayan grup büyük bir kama sayısı alır. Kama sayısı adım ölçüleri ile belirlenir. Çelik yakalanmazsa çeliği yakalamaya çalışan grup çeliği düştüğü yerden oyun taşlarının olduğu yere doğru fırlatır. Amaç çeliği taşlara vurmaktır. Çelik, taşlara doğru atıldığında çeliğin düşüş yeri hesaplanır. Eğer çelik, taşlara çomak uzunluğundan daha kısa bir mesafedeyse oyunu başlatan kişi yanar yerine diğer eşi oyuna gelir. Çelik, taşlara değmezse ya da taşlardan çomak uzunluğunu aşan bir mesafeye düşmüşse oyunu başlatan kişi yanmaz ve çeliğin düştüğü yere gelir elindeki çomakla çeliğin ucuna vurup çeliği havalandırmaya çalışır. Eğer üç hamlede çeliği uzaklaştıramazsa yanar. Oyuncu, çeliğe üç hamle yaptıktan sonra karşı guruptan kendine güvenen bir oyuncu, taşların hizasından üç atlar adımda çeliğe yetişmeye çalışır. Oyuncu çeliğe yetişemezse aradaki mesafe adımıyla ölçülür ona göre oyunu başlatan grup kama cezası alır. [K9]



Resim 9: Çelik-Çomak Oyunu

1.11 Çallık Çukur Oyunu

Oyun iki kişiyle oynanır. On tane çukur kazılır. Beş çukur bir oyuncuya diğer beş çukur da öteki oyuncuya verilir. Çukurlardan bir tanesi ambar (çımı) olarak kullanılır. Diğer dört tane çukura ise beşer tane taş koyulur. Toplam kırk tane taş olur. İlk çukurdan beş tane taş alınır önce kendi çukurlarına birer tane taş bırakılır sonra rakip oyuncunun çukurlarına ambarı hariç birer tane taş bırakılır. Son taş hangi çukurda biterse o çukurdan taşlar alınır. Oyuncu kendi ambarına da taş atabilir. Son taş boş çukura denk

gelirse oyun karşı oyuncuya geçer. Oyun sonunda ambarında en çok taşı olan kişi oyunu kazanır. [K10]



Resim 10: Çallık Çukur Oyunu

1.12 Körebe (Söbe) Oyunu

Söbe oynamak için bir grup çocuk toplanır ve bir daire oluşturur. Söbe olacak kişiyi belirlemek için bazen sayışma yöntemi bazen de oyun tekerlemesiyle söbe olacak kişi belirlenir. Sayma genelde otuz ikiye kadar yapılır. Oyunda; “dolapta pekmez, yala yala bitmez, Ayşecik Fatmacık kız sen bu oyundan çık” şeklinde sayışılarak ebe belirlenir. Sayışmacanın son hecesi kime denk gelirse o kişi söbe olur. Söbe yeri için genellikle bir duvara daire çizilir ve Söbe olan kişi alnını o dairenin içine değdirerek gözleri kapalı bir şekilde elliye kadar saymaya başlar. Sayma esnasında diğer oyuncular saklanır. Söbe olan kişi gözlerini açınca diğer oyuncuları aramaya başlar. Arama sonucu bulduğu kişiyi, elini duvarda çizili daireye dokundurarak onu söbeler. Bulduğu kişi ondan önce gidip elini söbe dairesine vurursa söbe olan kişi yine söbe olmak zorundadır. Eğer bir oyuncu söbeye yakalanırsa kendini gizleyen oyuncuların gelip kendisini kurtarmasını bekler. Söbelenen oyuncular kendisini gizleyen arkadaşlarına: “elma dersem çık, armut dersem çıkma” diye seslenerek onları uyarırlar. [K11]



Resim 11: Körebe (Söbe) Oyunu

1.13 Kupa Oyunu

Bu oyun körebe oyununun değiştirilmiş halidir. Genellikle karanlıkta oynanan bir çocuk oyunudur. Akşam saatlerinde çocuklar mahallenin veya köyün meydanında toplanırlar. Öncelikle bir çember oluşturularak kupa (ebe) olacak kişi belirlenir. Seçim; sayma ya da oyun tekerlemesi ile yapılır. Sayma işlemi genellikle otuz ikiye kadar yapılır ve otuz iki sayısı kime denk gelirse o kişi kupa olur. Aynı şekilde tekerlemede de son hecesi kime denk gelirse o kişi kupa olarak seçilir. Kupa olan kişi bir teneke bulur, bu esnada tenekenin hafif olmasına özen gösterilir. Teneke bulunduktan sonra meydana dikilir. Kupa olan kişi ayağını tenekenin üzerine koyar gözlerini kapatarak ya da eliyle otuz ikiye kadar sayar. Sayma esnasında diğer oyuncular saklanır. Kupa olan kişi saymayı bitirince gözlerini açar ve saklanan kişileri bulmaya çalışır. Saklanan oyuncular yerde dikili olan tenekeye tekmeyle vurarak tenekeyi uzaklaştırmaya çalışırlar. Kupa olan kişi, bir kişiyi görür görmez gördüğü kişinin ismini söyler ve gidip ayağını kupa denilen tenekeye basar. Söbelenen kişi, kupa ayağını tenekeye basmadan önce kupaya dokunursa oyuna devam edebilir. Kupa, gördüğü her kişi için aynı işlemi tekrarlamak zorundadır. Yakalanan kişiler, saklanan kişilerden birinin gelip kupaya vurmasını bekler. Saklanan bir oyuncu, kupa olan kişiden önce gelip kupaya vurursa, yakalanan diğer oyuncuların hepsini kurtarır ve bu oyuncular tekrar saklanır. [K10, K11]

1.14 Elim Elim Epenek Oyunu

Daha ziyade kız çocuklar tarafından oynanan bir oyundur. Bu oyun dört veya daha fazla kişiyle evde oynanabilir. Oyunculardan yaşça en büyüğü oyun başı olur. Oyuncular halka yaparak oturur ve ellerini yere koyarlar. Oyun başı ise sol elini yere koyarak sağ elini işaret parmağıyla yanı başındaki oyuncunun serçe parmağından başlayarak oyun tekerlemesini söyleyip saymaya başlar. Tekerlemeyi heceleyerek bu oyuncunun tüm parmaklarına sırayla dokunur. Tekerlemenin son satırı olan "çek şunu" sözünün en son hecesi hangi parmakta biterse o parmak içeri kıvrılır. Böylece oyun geri kalan parmaklar üzerinde aynı sıra ve aynı şekilde devam eder. En son kimin parmağı üzerinde tekerleme biterse o elin sahibi yenilmiş sayılır. Bu oyunun tekerlemesi şöyledir:

*Elim elim epenek
Elden çıktı kepenek
Kepeneğin ne suçu
Süleyman'ın ne saçı
Nenem yoğurt getirdi
Pisink (kedi) burnunu batırdı
Pisink kulağını tutarım
Minareden asarım
Sallım sallım
Salla bunu
Çek şunu*



Resim 12: Elim Elim Epenek Oyunu

1.15 Kemik Oyunu

Oyun yedi-sekiz kişiyle oynanır. Oyuncular kendi aralarında bir sayışma- ca ile sayışır. Böylece ebe belirlenmiş olur. Oyunda ebe, diğer oyuncular hareket halinde iken onları ebelemeye çalışır. Oyuncular ise ona yakalan- mamak için kaçırlar. Bu sırada ebe tam kendilerine dokunacakken “ke- mik” diye seslenerek oldukları yerde hareket etmeksizin dururlar. Böyle bir durumda ebe, oyunculara dokunamaz. Ebe kendilerinden biraz uzaklaşınca oyuncular tekrar hareket etmeye, ebenin etrafında koşarak onu kızdırmaya çalışırlar. Şayet ebe, hızlı davranarak kaçışan bu oyunculardan birine doku- nabilirse onu ebelemiş olur. [K12]



Resim 13: Kemik Oyunu

1.16 Çıngılo (Kale Yıkma) Oyunu

Bu oyun düz bir alanda genellikle altı kişiyle oynanır. Oyuncular topladıkları yedi kiremiti veya yassı taşı üst üste dizerek bir kale yaparlar. Bu işlem bit- tikten sonra sayışılarak kimin ebe olacağı tayin edilir. Ebe seçilen kişi bu dizili olan kalenin yanında durur. Diğer oyuncular da kaleden üç-dört metre ilerde bir top ile bu kaleyi düşürüp ebeyi zor durumda bırakmaya çalışırlar. Eğer atı-

lan top kaleyi devirirse tüm oyuncular birden “çingilo” diye bağırlar. Ebe olan oyuncu da bu kaleyi tekrar dizmeye çalışır. Şayet ebe bir an evvel kaleyi dizip birini ebelerse ya da diğer oyuncular bu kaleyi deviremezlerse atış sıralamasında en son sırada bulunan kişi ebe olunur. Oyuna aynı şekilde devam edilir. [K8]



Resim 14: Çingilo (Kale Yıkma) Oyunu

1.17 Yağlı Kayış Oyunu

Oyun için önce bir alan seçilir. Daha sonra genişçe bir daire çizilir ve ebe seçimi için oyuncular aralarında sayışırlar. Oyun, altı kişi ile oynandığı gibi daha fazla sayıda kişi ile de oynanabilir. Oyuncular oyun alanında gözlerini yumarken ebe, onlardan gizli olarak kemeri alıp herhangi bir yere saklar. Ebe işaret verdikten sonra diğer oyuncular da ebenin sakladığı kemeri bulup bu kemerle yakaladıkları kişiye vurmaya çalışırlar. Oyuncular, kemerin saklandığı yere yaklaştıklarında; “sıcak mı, soğuk mu, ılık mı?” diyerek ebeden yardım alırlar. Ebe, oyuncular kemerin saklandığı yere çok yaklaşmışlarsa “sıcak”, az yaklaşmışlarsa “ılık”, hiç yaklaşmamışlar ise “soğuk” diyerek onlara ipucu vermeye çalışır. Bu sırada kemeri saklı olduğu yerden bulup çıkaran oyuncu, kemeri çabucak alarak oyun alanındaki daireye doğru kaçan oyunculara vurmaya çalışır. Kemer bulan oyuncu, hem ebe olmaya hem de kemeri saklamaya hak kazanır. [K11]



Resim 15: Yağlı Kayış Oyunu

1.18 Ayakkabı Saklamaca Oyunu

On kişiyle oynanan bir oyundur. Bir tekerleme ile ebe seçilir. Ebenin gözü kapatılır ve sol ayakkabısı alınıp gizli bir yere saklanır. Ayakkabı saklandıktan sonra ebenin gözü açılır. Eğer ebe, saklanan ayakkabısına yaklaşırsa diğer oyuncular hep bir ağızdan "sıcak", ayakkabısından uzaklaşırsa "soğuk" diye bağırlar. Ebe ayakkabıyı bulduğu zaman oyun, ebenin istediği kişinin ebe olmasıyla devam eder. [K7]

1.19 El Pişti Oyunu

Ellere vurularak oynanan bir oyun olup iki kişiyle oynanır. Oyunculardan birinin eli altta, diğerinin eli üste olacak şekilde eller birbirine paralel olarak uzatılır. Eli altta olan oyuncu kendi eline vurmamaya dikkat ederek diğer oyuncunun eline vurmaya çalışır. Ebe, elinin üzerindeki diğer oyuncunun eline vurduğunda (haşladığında) "pişti" olur. [K8]



Resim 16: El Pişti Oyunu

1.20 Çırr (Kovalamaca) Oyunu

Bu oyun genellikle sekiz kişiyle oynanır. Oyun başlamadan evvel oyuncular iki gruba ayrılarak eşleşirler. Bu eşleşmeden sonra kimin ebe olacağı yani kovalayan taraf; kimin de ebelenen yani kovalanan grup olacağı sayılarak tespit edilir. Bu aşamadan sonra yakalanıp ebelenen grubun oyuncularını bir alanda toplayabilmek için üç-dört metre çapında bir daire çizilir. Oyun, kovalanacak olan grubun elemanlarının oyun alanından biraz uzaklaşmasıyla başlar. Hemen sonra da ebe olan grubun oyuncuları karşı grubun oyuncularını kovalayıp ebelenmek suretiyle yakalamaya çalışır. Ebelenen oyuncular oyun alanına, önceden belirlenmiş bulunan daireye yerleştirilir. Ne zaman ki; karşı grubun tüm oyuncuları yakalanıp ebelenirse daireye getirilir. Böylece ebe olan grup ebelikten kurtulmuş ve oyunun ilk turunu kazanmış olur. Ancak ebe olan grubun tüm oyuncularını ebeleyemezse kovalanan grubun

diğer oyuncuları fırsatını bulup hızla koşarak oyun alanına girmeye çalışırlar. Oyun alanına girdiklerinde ise “çırr” diye bağırırlar ve böylelikle ebelenen arkadaşlarını kurtararak oyunu lehlerine çevirmiş olurlar. [K6]



Resim 17: Çırr (Kovalamaca) Oyunu

1.21 El Üstünde Kimin Eli

Önce bir ebe seçilir, ardından ebe yüzüstü yere yatırılarak gözleri yumdurulur. Diğer oyuncular da ellerini ebenin sırtına üst üste gelecek şekilde koyarlar. Ebeye “el üstünde kimin eli?” diye seslenip üstteki elin sahibinin kim olduğunu sorarlar. Eğer ebe bunu bilirse en üstteki elin sahibi ebe olur. Yok, eğer bilmezse tüm oyuncular ebenin sırtına vurmaya başlar. [K3]



Resim 18: El Üstünde Kimin Eli Oyunu

1.22 Terlik Dizmece Oyunu

Beş çift terlik belirli aralıklarla dizilir. Önce birer birer aralarından geçilir. Sonra ikişer ikişer aralarından atlanılır ve daha sonra üçer üçer araların-

dan geçilir. Son olarak ise “yılanlar” adı verilen bölümde terliklerin aralarından yılan sesi çıkarılarak teker teker geçilir. Ayağı terliğe değen kişi yanarak oyundan çıkar. Oyun boyunca terliğe değmeyen kişi, her oyun kazandığında oyundan bir terlik çıkarır ve kalan son terliği ise saklar. Daha sonra terliğin sahibi kimse ondan bu terliği bulması istenir. [K5]



Resim 19: Terlik Dizmece Oyunu

1.23 Çubuk Oyunu

Bingöl'ün Kiğı ilçesinde derlenen bu oyun, iki kişi arasında ve genellikle erkek çocuklar tarafından oynanan bir oyundur. 20-25 cm uzunluğunda yuvarlak tahtadan çubuklar yapılır ve ardından bu çubuklar çeşitli renklere boyanır. Daha sonra çubuklar, üst üste gelecek bir şekilde oyuncuların arasına bırakılır. Oyun, çubukların oynatılmadan sırasıyla alınmasıyla başlar. Çubukları ilk oynatan kişi yanar ve oynama sırası rakip oyuncuya geçer. Oyun böylece devam eder ve sonuçta en fazla çubuğu oynatmadan çeken kişi, oyunu kazanmış olur (Oğuz ve Ersoy 2007: 81).

Sonuç

Bingöl'de derlemiş olduğumuz çocuk oyunları için bir değerlendirme yaptığımızda; bu oyunlardan bazılarının hemen hemen Türkiye'nin her bölgesinde oynanan oyunlar olduğunu görürüz. Örneğin; mendil kapmaca, birdirbir, körebe, çelik çomak, beştaş, seksek, yağ satarım bal satarım, yakan top ve misket gibi oyunlar bu niteliktedir. Ancak kurt baba, terlik dizmece, ayak-kabı saklamaca, istop, çallık çukur, kupa, elim elim epenek, el pişti, kemik, yağlı kayış, çingilo ve haboki gibi oyunlar daha çok Bingöl ve çevresine özgü oyunlardır. Bingöl'de derlemiş olduğumuz oyunlardan bazıları el çabukluğu, hızlı hareket ve fiziki kuvvet, bazıları ise dikkat, beceri ve zekâ yeteneği gerektirmektedir. Oyunlardaki tekerlemeler ve sayışmacalar, çocukların dil yeteneğini geliştirmesine yardımcı olmaktadır. Bingöl geleneksel çocuk

oyunlarının en başta eğlenme ve hoşça vakit geçirmenin yanı sıra liderlik, dil-iletişim, el becerisi kazanma, problem çözme, karar verme, malzemeleri oyuna dönüştürme, birlikte yaşama ve ekip olma gibi işlevlere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Bu oyunlar; fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal bakımdan da çocukların gelişimine katkı sunmaktadır.

Günümüzde bilgisayar oyunlarının yaygınlık kazanmaya başlaması göz önüne alındığında çocukların daha çok evlere kapandığı ve vakitlerini televizyon karşısında çizgi film izleyerek ya da bilgisayar oyunları oynayarak geçirdikleri görülmektedir. Bu durum da; çocukları olumsuz etkilemektedir. Bu bakımdan geleneksel çocuk oyunlarının yaşatılması için; geleneksel çocuk oyunları yarışmaları ve festivalleri düzenlenmeli ve yarışmalarda dereceye girenlere ödülleri verilmelidir. Ayrıca öğrenci ders kitaplarında bu oyunlarla ilgili bilgiler yer almalı ve bazı konuların öğretilmesinde bu oyunlardan istifade edilmelidir.

Kaynakça

- Oğuz, M. Öcal & Ersoy, Petek (2007), Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları, Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi (THBMER)Yayınları.
- Boratav, Pertev Naili (1999), 100 Soruda Türk Folkloru, İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Girmen, Pınar (2012), "Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü" Milli Folklor, S.95, s.263-273.
- Özdemir, Nebi (2006), Türk Çocuk Oyunları I-II. Ankara: Akçağ Yayınları.
- TDK, (2005), Türkçe Sözlük, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Kaynak Kişiler

- K1:** Furkan BITİR, 12 yaşında, 6. Sınıf öğrencisi, Bingöl
- K2:** Muhammed ŞİVAN, 11 yaşında, 6. Sınıf öğrencisi, Bingöl
- K3:** Bedirhan GÜNDOĞDU, 10 yaşında, 4. Sınıf öğrencisi, Bingöl
- K4:** Zülküf ATLI, 10 yaşında 4. Sınıf öğrencisi, Bingöl
- K5:** Kadir KORKAR, 11 yaşında 5. Sınıf öğrencisi, Bingöl
- K6:** Berkay BEGİÇ, 11 yaşında, 6. Sınıf öğrencisi, Bingöl
- K7:** Mehmet Han ARİK, 18 yaşında, Öğrenci, Solhan/Bingöl
- K8:** Emre KOÇ, 18 yaşında, Öğrenci, Solhan/Bingöl
- K9:** Emrullah ÇELİKER, 23 yaşında, Serbest Meslek, Solhan/Bingöl
- K10:** Suat ALAN, 28 yaşında, Akademisyen, Bingöl Üniversitesi /Bingöl
- K11:** Hasan ÖZCAN, 21 yaşında, Öğrenci, Solhan/Bingöl
- K12:** İsmail ALAN, 14 yaşında, Öğrenci, Solhan/Bingöl

BİNGÖL ARAŞTIRMALARI

DERGİSİ

THE JOURNAL OF BINGOL STUDIES



Yıl 3, Sayı 1, Temmuz 2016

ISSN: 1309-369X