

# TÜRKİYE’DE ÇOCUK OYUNLARI

CİHAN YAMAKOĞLU\*

Her millî kültürün önemli ve özgün unsurlarından birisi de halk oyunlarıdır. Halk oyunları, “Toplum zekâsının, yeryüzündeki zarif bitki, hayvan, su vs. hareketlerini, insan bedeninde, toplumun inanç, edep, sanat ve kahramanlık gibi duygularını dile getirecek şekilde bütünleştirip, uyarlamak, giyim ve çalgılar eşliğinde toplu - birlikte veya birey olarak icra etmektir” şeklinde tanımlanabilir. Çocuk oyunları da çocukların zekalarının ürünüdür. Bu anlamda millî kültürün dolayısıyla halk kültürünün çok önemli bir bölümüdür. Genel olarak yaş gruplarına göre, 3-5, 5-10 ve 10-15 yaşlarında değişik oyunlar oynanmaktadır. Bu oyunların çok önemli tarafı çocukların eseri olmalarıdır. Bu derece başarılı olan çocukların ileri yaşlarında aynı derecede üretici olmalarından ise toplum ve devlet sorumludur.

Bu oyunların ülke çapında toplanması ve genel kültüre mal edilmeleri gerekir. Bu yapılmazsa, çocuklar yabancı ülke çocuklarının oyunlarını taklit eder. Ülkede oyun araç ve gereçlerinin üretimi, ticareti ve ihracatı durur. Kedi oyunlarını üretmeyen (yaratamayan) oynamayan ve yalnız taklit eden çocukların beyin faaliyetlerinde açılması gereken bölümlerin dumura uğramasına yol açabilir. Bu durum, çocukların diğer gelişmelerini de etkiler.

Her yörede var olan oyunlar, hızlı göçler ve bozuk şehirleşme yüzünden, köy ve kasabalardan şehirlere göç edememiş âdeta köylerde ölüme terk edilmiştir. Çocuk oyunlarının toplanıp “araç gereç ve kuralları ile belgelenip arşivleşmeleri” gerekmektedir. Aksi takdirde tamamen unutulmaları söz konusu olabilir. Ki bu kimlik - kültür belgesinden bir sütunun silinmesi demektir.

Aşağıda tanıtımı yapılan çocuk oyunları 1940 yılları ve öncesinde Rize ili Kalkandere ilçesinde oynanan oyunlardan bir kısmıdır. Bunlar arasında veya bunlar dışında kalan bazı oyunlar var ki Türkiye’nin hemen her yanında oynanmaktadır. Bu genellikle dil gibi, Türk kültürünün oyunlarla bir ülke içinde ve dışındaki etkinliği veya yaygınlığını ispatlamaktadır.

---

\* Araştırmacı, yazar.

## 1- ATEŞLEME OYUNU

Yün topu ile oynanır. Bu top eğrilmiş yün ipliğinden birbiri üzerine sarılarak yapılır ve 5-7 cm çapındadır. Oldukça sıkı sarılır ve yere vurulunca zıplayacak kadar sertleştirilirdi. Henüz sünger ve lâstik topun bilinmediği veya satın alacak para olmadığı dönemlerin aracıdır.

Daha çok okul bahçesi gibi düz bir alanda veya düz ve genişçe bir yolun evlere yakın yerlerinde oynanırdı. Çünkü bölgede yeteri kadar düz ve boş arazi yoktur. Oyun, yılın her mevsiminde, yağmur ve kar altında bile oynanırdı.

Erkek veya kız çocuklar yaşlarına göre en az iki ve daha çok iki grup halinde ayrılırlar. 5-15 metre uzaklıkta iki taşı, hedef olarak koyarlar. Bu hedef taşlara (foli) denir. Oyunu başlatacak taraf, (yazımı tuğramı, yaş mı kurumu, belin arkasına bir avuç içine bir taş vs. gizlenerek önde bil bakalım, dolu hangisi ya da uzlaşma ile) belirlenir. Yün topu bilen tarafa verilir. O grup, başlama taşının yanına, diğerleri öbür taşın etrafında yer alır.

Topu eline alan iyi bir oyuncu folinin yanında yüzü diğer foli'ye (hedef) doğru durur. Diğer taraf oyuncuları da kendi taşlarının yanında, sağında, solunda ve gerisinde yer alırlar. Tamam, denilince, elinde topu olan oyuncu topu istediği kadar (2-3 metre) havaya atar, top aşağı düşerken, arkasından avuç içi ile topa bütün gücü ile vurur. Bu vuruşla beraber son sürat, rakip hedef taşa doğru koşar, üzerine basıp kendi, taşına da basabilirse karşı taraftan bir kişi çıkar.

Eğer, karşı taraf onu vurduğu topu kaparak, taşına basmadan uzaktan veya yakından ona atarak onu vurabilirse, bu oyuncuya "sen yandın" denir ve oyundan çıkar. Topa vurmaya yeni olunca devam ettirir. Bu suretle top el değiştirerek oyun istenildiği kadar devam ettirilir. Topa vuranlar yanarsa, diğer taraf atış taşına gelir.

Oyun devam eder. Diğer tarafı yakan taraf, her defasında, bir "çivi, kazanmış yani diğer tarafı yenmiş olur. Bu çivilerin çok batıran tarafta, kazanmış sayılır. Özellikle, erişmiş kar, yağmurlu ve çamurlu yerlerde oynandığı zaman, su çeken yün topu, havadan kurşun gibi savrulurken, kirli suları fıskiye gibi saçar. Ter ve heyecan içinde zigzaklar çizerek kaçan oyuncunun başına, popsuna, yüzüne değer, kirlenmelere, acı ve ağlamalara sebep olurdu. Bu durum öğretmen ve anaların sızlanmalarına ya da şikayetlerine yol açardı. Heyecanlı, hızlı ve gerçekte yüzleri ateş gibi olan enerjik çocukların oyunu idi. Bu sebeple de çocuklar adın "ateşleme" koymuşlardır.

## 2- ÇUPI OYUNU

Çupi kelimesi, çalının ince ucuna yakın kısmının adı olup, “çalı çupi” (çırpı) yaklaşık olarak (öteberi) anlamında da kullanılmaktadır. Çupi Oyunu, yaklaşık, (10-15 cm uzunluğunda ve 0,5 cm çapında) 10-15 çift, bir adet, düzgün çalı parçası (çupi) ile oynanmaktadır. Oyunu iki kişi oynar. Kimin başlayacağı, yukarıdaki oyundaki yollardan biri belirlenir. Çalılar bir avuç içinde tutulur. Yukarı atılır avuç ters çevrilerek elin üstünde tutulmaya çalışılır. El üstünde tek (1-3-5....) sayılı tutulmalıdır. Bunun için el üstünde kalan çupilerden bazıları el dokundurmadan düşürülebilir. Bunda başarılı olamayan, bütün çalıları düşüren veya çift çalı tutan oyuncu yanar. Her oyun tekrarından sonra, tek çalı kalınca da oyuncu oyuna devam eder. Bu tek çalıyı da el üstünde kaparsa, kapıldığı bütün çalıları tekrar avucunda toplar, havaya atar, düşerken elinin tersi üzerinde tutabildikleri kadar sayı-çivi kazanmış olur. Her defasında yere düşen çalılar oyun dışı kalır. Kalanlarla devam eden oyuncu, çalıları bitirinceye kadar devam eder. El değiştiren çalılar karşılıklı ve belirlenen sayıda tekrarlanır. Oyun sonunda sayılar toplanarak galip gelen belli olur. Çalılar çok düzgün aynı kalınlıkta uçları düzeltilerek hazırlanır ve tekrar oynamak için saklanır.

## 3-ÇİZGİ TAŞI OYUNU

Düzgün toprak bir yerde bir taş parçası ile yaklaşık 1-2 metre çapında bir yarım daire çizilir. Yarım dairenin ayakları 3-4 metre uzatılır ve altı kapatılır. Yarım daire kısmına kadar olan kısmı enine çizgilerle bölünür. Her bölüm 20-35 cm aralığında olabilir. Şekil geniş ve üstü yuvarlak bir merdiven görünümündedir. Oyun iki kişi ile oynanır. Kızların daha çok rağbet ettiği bir oyundur. Karışıkta oynanır.

Bir düzgün taş parçası veya yerli kiremit parçası hazırlanır. İcabında kiremit parçası taşla etrafı kırılıp oldukça yuvarlaklaştırılır. Oyunu başlatan, yarım daireyi önüne alacak şekilde çizginin altına yer alır. Taşı-kiremidi, birinci basamağa atıp, tek ayağı üzerinde sekerek yerdeki ayağı ile bir vuruşta dışarı atması gerekir. Bunu başarırca, dışardan kiremidi ikinci basamağa atıp kondurması gerekir. Taş alt veya üst basamağa kayar veya dışa çıkarsa oyunca yanar. Diğeri oynama hakkı kazanır. Basamaklara ev denir.

Her basamağı atlayan oyuncu, basamaklardan sekerken çizgilere basamaz, bir basamaktan diğerine tek hareketle geçmek ve taşı geri çıkarırken, basamakları birer birer geçirmelidir. Her basamağı geçen oyuncu , çizginin gerisine gelir, taşı eline alıp ve sırtını dönerek taşı çizgili alana yavaşça atar. Taşın durduğu ev, o oyuncunun olur. Arkaya atılan taş, çizgi üstüne, başkasının evine veya dışarı çıkarsa oyunca kesilir.

Artık o eve diğer oyuncu basamaz ve taşını düşüremez. O basamaktan sekerek atlamak taşını bir vuruşta geçirmek ve serbest basamakta durdurmak gerekir. Aksi halde en üst yarım dinlenme yeridir. Oraya çıkan iki ayağı ile basar. Dinlendikten sonrada son basamaktaki taşı, her basamaktan tek tek iterek bir alt basamağa ve oradan dışarı atar. Taş çizgilerin üzerinde durmamalı, ayaklar çizgiye basmamalıdır.

#### 4- İP SAPANLA TAŞ ATMA OYUNU

Elle taş atarak yarışma yanında çocuklar bazı araçlarla taş atarak yarışmayı da düşünmüşlerdir. İp sapanla taş atmak için iki metre boyundaki bir çarık ip ikiye katlanır. Tam orta yerinden ipin katları 5-5 cm kadar birbirinden ayrılır ve iki yana açılır. İpin, bir ucu sağ elin işaret parmağına geçirilecek şekilde halka yapılır. Diğer ucu da işaret parmağı ile başparmak arasına sıkıştırılır. Açılan lifleri üzerine de küçük boy bir taş yerleştirilir. İpler ucundan tutulur. Sapan sağ tarafta sarkıtılır. Daire çizecek şekilde son hıza taşa daire çizdirecek şekilde çevrilir Sağ kol sağ tarafta yaklaşık yetmiş derecelik bir açı açılmış durumdadır. Diğer çocuklar uzaklaştırılmıştır. Çünkü taşla dönen sapan onlara değer veya fırlayan taş yaralanmalara sebep olabilir. Havada hızla dönen sapanın tutulan ucu bırakılınca taş hızla boşluğa doğru fırlar. Bu oyun en uzağa atabilme yarışıdır.

Oyun için sicimle, taşın konulacağı yer örülerek kuş yuvası gibi yapılır. Buna da Kuyulu Sapan denir. Bu sapan daha güvenli olarak kullanılır. Lâstikle yapılan ve sapan kaya ile yapılan taş atmanın, ipe yapılan ve bir kaç yüz metre ötelere, taş atabilme oyunudur. Kuyulu sapanlarla taş atılırken şak “diye özel bir ip sesi de çıkarır ve heyecanı artırır.

#### 5 – HAVA VEYA SU TOPU

İçi (özü) kâmiş gibi yumuşak olan Çıkar ağacının düzgün dallarından 20-25 cm iki tarafı düzeltilerek kesilir. Bunun özündeki köpük benzeri beyaz madde, bir çalı parçası ile boşaltılır ve ince bir boru haline getirilir. Bu boru, boyunda ve el tutacak kadar uzun bir odun piston yontarak yapılır. Ucuna, namluya zorla girecek kadar kendir dolandır. Kendir üstüplerinden iki el içinde, ıslatıp yoğrularak bu borunun çapı büyüklüğünde mermiler yapılır. Pistonla, ağaç borunun içine bastırılarak itilir ve ucuna yakın yerde bırakılır. Arkasından, ikinci mermi pistonla aynı namluya bastırılarak sürülür. Öndeki mermi bayağı bir patlama sesi ile dışarı fırlar. Yaralamadan ve acıtmadan hedeflere doğru atılabilir olduğu için, elle nişan alarak atış kabiliyetini geliştirir.

Bu namlunun ucuna ince deliği olan bir odun yüksük geçirilerek, içine su doldurulup, istenilen yakın hedeflere haber vermeden fişkirtılır. Tarafların ellerindeki bu su tabancaları sınıflara kadar girer ve muzipliklere sebep olabilir.

## 6- MİRAS OYUNU

Taştan miraslar, özel beyaz, sarı, kahverengi katmanları olan “Yağlı Taş” tan çocuklar tarafından tıpkı bir cam misket kadar güzel yontularak yapılır. Bu taş Tonik Köyü (Kızıltoprak) deresinde bulunurdu. Bu taş önce sert taşlarla kabil olduğu kadar miras olacak kadar küçültülür. Sonra bıçakla düzeltilir, mirasa yaklaştırılır. Son olarak düğünlerle atılan tüfeklerden kalan boş mavzer fişeğinin ağzı ile kazınarak yusyuvarlak bir miras yapılır.

Oyuncu sayısı kadar fişek ve miras hazır olur. Düz ve kuru bir zeminde, 75-100 cm aralıklarla 3-5 mavzer fişeği kovana yan yana dikilir. Bu fişeklere paralel olarak 3-4 metre uzakta taşla bir çizgi – hat – çekilir Oyuncular önce fişekleri arkasından, çizgiye doğru miraslarını atarlar. Çizgiye en yakın olan oyuncu oyunu başlatır. Çizgiye yakınlıklarına göre de herkesin sırası belli olur. Oyuncular bu çizginin gerisinden, miraslarını istediği fişeğe doğru atar. Fişeği yıkan onu alır. Miras, başparmak, işaret parmağı ve uzun parmak arasında sıkıştırılarak, çok özel bir nişan alınarak, fişekler atılır. Oyun bir nişan alma ve vurma oyunu gibidir. Oyuncu, hedefi vurdukça devam eder. Kesilince, oyun sırayla ikinci ve üçüncülere geçer, onlarda kesilince tekrar birinciye döner. Her oyuncu , yıktığı fişeği alır veya o sayıda çivi kazanır. Oyunda kazanan fişek yerine, mirasta alabilir. Bu önce yapılan anlaşmaya bağlıdır.

## 7- NAL BİR, MIH İKİ OYUNU

Bu oyun eski nallarla oynanırdı. At-katır azalınca nal yerine yassı taş veya yerli kiremit parçaları ile oynanır olmuştur. Kuru toprak bir yerde, 3-4 cm. çapında yuvarlakça bir taş parçası alanın orta yerine bir daire çizgisinin merkezine yerleştirilir. Bu hedef yani folidir. Oyuncuların yaş ortalamasına göre 3-5 m gerideki bir çizginin gerisinden, oyuncular ellerindeki nal veya düzgün taşları. Sırayla foliye doğru atarlar. Foliye en yakın düşüren oyunu başlatır. Nalını foliye vurup onu iter ve uzaklaştırır. Folinin hareket noktası ile vardığı nokta arası ayak boyu ile şöyle ölçülür. (Nal bir, mih iki, ebe bir, on iki, 13-14-15..... elli, melli, çanak, çömlek, yastık, mastık, sana bir temiz çivi kastık.) Oyuncu nal ile foliyi vuramazsa kesilir ve aynı yerden diğer oyuncu devam eder. Foliye nalının bulunduğu uzaklıktan atış yapar. Her kim, bu sayılar kadar foliyi uzaklaştırıp sayıları tamamlarsa oyunu o kazanır. Bu şekilde oyun istenildiği kadar tekrarlanabilir.

## 8 – ZİVORİ (GICIRTMA) OYUNU

Dört – beş metre uzunluğunda ve 10-12 cm çapında yuvarlak, doğru ve çok sağlam bir ağaç, aynı kalınlıkta ve ucu yuvarlak sivri (koni) leştirilmiş bir kazık uzun sırtık, tam ortasından kazığın sivri yeri girecek ölçüde topaç şeklinde oyulur. Kazık yere 50 cm kadar gömülür ve etrafı taşlarla, esnemeyecek kadardı desteklenir. Çocukların büyüklüklerine göre kazığın yer üstü kısmı da 60-80 cm olabilir. Sırtık oyuğundan yere paralel olarak kazığın sivri ucuna yerleştirilir. Oyuk yağlanırsa iyi daha hızlı deneme sağlanır. Sırtığın iki ucuna ters yönde, birer ikişer, üçer çocuk karınlarından abanır ve elleri ile tutunarak denge sağlarlar. Ayakları ile yeri iterek sırtığı döndürülür. Hız o derece artar ki artık birçoğu ayaklarını yerden kaldırır, ellerini yanlara açar ve âdeta uçarak dönmeye devam ederler. Dönme esnasında gıcırdayarak, zar, zor, zır-zur gibi sesler çıkardığı için oyuna bu isim verilmiş olabilir. Rize – Kalkandere ve diğer yörelerinde oynanan bu oyun Antalya, Türkmen yörükleri arasında da oynanmaktadır. Fakat oradaki adının tespiti mümkün olmamıştır. Ancak Gerede ilçesinde daha yüksek ve büyük ağaçlarla ve büyüklerinde oynadığı bu oyuna Gıcirtma denilmektedir.

## 9- PUPPUŞİ OYUNU

Kız çocukları tarafından oynanır. Bir araya gelen çocuklar birlikte dudaklarını şaplatarak puppuşi diyerek ayak parmakları üzerine çömelip zıplarlar. Bunu bir ara yolda yaparlarsa hem yol alır hemde oynarlar. Bahçede ise, dönerek puppuşiye devam ederler. Zıplarken eller havada ve parmaklar şaklatılır. Yere düşenler, yorulanlar kesilir. Zıplarken hep birlikte (Puppuşi, puppuşi, papa puşi puppuşi, gel edelum papa puşi puppuşi) nakaratları sürer; buna seyirciler bile katılırdı. Yere düşmeden en çok süre zıplayan ise birinci olur ve alkışlanırdı.

## 10 – MENDİL OYUNU

Çocuklar halka olurlar. Bir çocuk, “yaş mı kuru’mu” “ya şundadır ya bundadır, kikiliça kapağın altındadır,” yazı mı tuğra mı “ yöntemlerinden bir ile bir bilen oyuncu seçilir. Mendilin bir köşesi düğümlenerek sert bir düğme yapılır. Bir oyuncu, onu eline alarak halkanın merkezinde durur. Seçilen oyuncu mendili alır ve koşar adımlarla oyuncuların arkasına dolanmaya başlar. Oyuncular halka halinde ve merkeze bakar durumdadır. Mendile koşan, fark ettirmeden bir oyuncunun arkasına mendili bırakır ve aynı hızla dönmeye devam eder. Arkasına mendili bırakılan onu fark etmezse, onu bırakan devrini tamamlayarak, mendili yerden alır ve topuz kısmı ile önündeki oyuncunun sırtına vurmaya başlar. Oyuncu halkanın dışından kaçarak

kendini kurtarmaya çalışırsa da dayak tekrar eski yerine gelinceye kadar devam eder.

Şayet arkasına bırakılan mendili görüp alırsa, bu defa o mendili bırakanı kovalar ve mendilin topuzu ile döver. Kaçan oyuncu boş yeri bulup oturunca, dayaktan kurtulur. Bu defa da mendil elinde kalan, onu bir başkasının arkasına bırakmak için dönmeye devam eder. Oyun yorulana ya da birisinin ağlamasına kadar sürebilir.

