

T.C
ERZİNCAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

**ERZİNCAN'DAN DERLENEN ÇOCUK OYUNLARININ
ÇOCUK EĞİTİMİNDEKİ YERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Arzu TÖREN

Danışman

Yrd. Doç. Dr. Ruhi KARA

Erzincan 2011

TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu çalışma, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalının Türkçe Eğitimi Bilim Dalında jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman / Jüri: Yrd.Doç.Dr. Ruhi KARA

Jüri : Prof.Dr. Mukim SAĞIR

Jüri : Yrd.Doç.Dr. Ali ÇİÇEK

Yukarıdaki imzalar, adı geçen öğretim üyelerine aittir. ... / ... /

Enstitü Müdürü

ÖZET

Bu çalışmada, Erzincan ilinden derlenen çocuk oyunları ve bunların çocuk eğitimindeki yeri ve öneminin ortaya konması amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında, Erzincan ilinde oynanan çocuk oyunları üzerine bir derleme çalışması yapılmış ve çalışma için çeşitli ilçe köylere gidilmiştir. Bu köy ve ilçelerde, farklı yaş gruplarından çok sayıda kişi ile görüşmeler yapılmış ve bulunan malzemeler kamera ve ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır.

Çalışma kapsamında, Erzurum Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi ve Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi'ndeki konuyla ilgili tezler taranmış ve Erzincan çocuk oyunları alınmıştır. Erzincan ili çocuk oyunları üzerine yapılan en kapsamlı çalışmalar Mehmet Bayraktar'ın "Anam Babam Erzincan" ve Mustafa Uçar'ın "Erzincan Örf ve Adetlerimizden Bir Demet" adlı çalışmalarıdır. Ancak bu çalışmalarda da yeteri kadar oyun yer almamaktadır. Yaptığımız bu çalışma, Erzincan çocuk oyunları üzerine bugüne kadar yapılmış en geniş çalışmadır. Çalışma sonunda Erzincan ilinde oynanan toplam 250 çocuk oyunu tespit edilmiştir.

Çalışmanın "Tekerleme" başlıklı bölümünde, tekerlemenin farklı tanımlarına yer verilirken, "Oyun Tekerlemeleri ve Eğitim" başlıklı bölümünde oyun tekerlemelerinin çocuğun eğitimindeki öneminden bahsedilmiştir. "Çocuk, Oyun ve Eğitim İlişkisi" başlıklı bölümde oyunun çocuk eğitimindeki yeri ve önemi üzerinde durulurken, oyunun çocuklar üzerindeki etkilerine de yer verilmiştir. "Çocuk Oyunlarındaki Eğitsel İletiler" başlıklı bölümde oyunların çocuklara kazandırdığı ya da geliştirdiği etik, psikolojik ve sosyal değerlerde bahsedilirken; "Türkçe Öğretiminde Çocuk Oyunlarının Yeri" başlıklı bölümde çocuk oyunlarının Türkçe öğretimindeki yerinden ve oyunlardan Türkçe öğretiminde nasıl yararlanılabileceği üzerinde durulmuştur. "Erzincan İli Çocuk Oyunları Metinleri ve Oyunların Eğitsel

Açıdan İncelenmesi” başlıklı bölümde Erzincan ilinden derlenen çocuk oyunları metinlerine yer verilirken, bu oyunlar eğitsel açıdan incelenmiştir. “Geleneksel Erzincan Çocuk Oyunları Üzerine” başlıklı bölümde ise Erzincan’dan derlenen oyunlar üzerine bir değerlendirme yapılmıştır.

SUMMARY

In this study, it is aimed to reveal the children games collected in Erzincan and the place and importance of these games in children's education. In extent of the study, a study has been done on children games that are played in Erzincan and for this study various districts and villages have been visited. In these districts and villages, interviews have been made with so many people from different age groups and the materials have been recorded with camera and voice recorder.

In extent of the study, theses about the subject have been researched in Erzurum Atatürk University Literature Faculty and Kazım Karabekir Education Faculty and Erzincan children's games are collected. The most extensive studies done on children games in Erzincan are "Anam Babam Erzincan" by Mehmet Bayraktar and "Erzincan Örf ve Adetlerimizden Bir Demet" by Mustafa Uçar. But there are not enough games in these studies. This study we have done is the most extensive study that has been done on children games of Erzincan until now. At the end of the study 250 children games played in Erzincan have been determined.

In the part "Tongue Twister" it is given to place different definitions of Tongue Twister. In the part of "Tongue Twisters of Game and Education" it is mentioned about the importance of Tongue Twisters of games in children education. In the part "Relationship of Child, Game and Education" it is emphasized on the place and importance of game in children's education and also it is mentioned about impacts of games on children. In the part "Educational Messages in Children's Games" it is mentioned about ethics, psychological and social values taught children by games. In the part "Children Games" Place in Turkish Education' it is emphasized on the place of children's games in Turkish Education and how can we use games in Turkish

Education. In the part 'Texts of Children's games and Educational Review of Games' there are texts of children games of Erzincan and these games have been reviewed in educational view. In the part of 'Traditional Children Games of Erzincan, an evaluation has been done on games collected from Erzincan.

ÖN SÖZ

İnsanlığın en güzel dönemlerinden biri, şüphesiz, çocukluk dönemidir. Çocukluk döneminde, oyunun gerekliliği dikkatleri çekmektedir. Oyun, her çağda çocuğun önemli ihtiyaçları arasında yerini almış, eğlenceli ve özgür ortamı ile çocukların ilgisini çekmeyi başarmıştır. Değişen dünya şartlarına ve teknolojik gelişmelerden, çocuk oyunları da nasibini almıştır. Eskiden oynanan sokak oyunlarının yerini günümüzde, bilgisayar oyunları almaya başlamıştır.

Oyunların, çocuklar üzerinde fiziksel, sosyal, kültürel, zihinsel, psikolojik... açıdan pek çok olumlu etkisi olduğu herkesçe bilinen bir gerçektir. Buradan hareketle değişen toplumsal şartlara bağlı olarak bilgisayar oyunlarına yönelen çocuklar için, eskiden oynanan oyunların önemi ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada Erzincan ilinden derlenen çocuk oyunlarından hareketle, oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkilerinden, oyunların çocuklara kazandırdığı eğitsel iletilerden ve oyunların çocuk eğitimindeki yeri ve öneminden bahsedilmiştir.

Bu çalışma esnasında, iş yoğunluğuna rağmen benden yardımlarını esirgemeyen Değerli Hocam Yrd. Doç. Dr Ruhi KARA'ya, bölüm hocalarıma, çalışma süresince yararlandığım kaynak kişilere, maddi ve manevi olarak her zaman yanımda olan aileme ve yardımlarından ötürü değerli arkadaşım Murat Gül'e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

İçindekiler

<i>Tez Kabul Tutanağı</i>	<i>i</i>
<i>Özet</i>	<i>ii</i>
<i>Summary</i>	<i>iv</i>
<i>Ön Söz</i>	<i>vi</i>
<i>İçindekiler</i>	<i>vii</i>
<i>Kısaltmalar</i>	<i>ix</i>
I. ÇOCUK	1
II. EĞİTİM	3
III. TEKERLEME	6
IV. OYUN TEKERLEMELERİ VE EĞİTİM	8
V. OYUN	11
VI. ERZİNCAN İLİ TEKERLEME ÖRNEKLERİ	21
VII. ÇOCUK, OYUN VE EĞİTİM İLİŞKİSİ	23
A. Çocuk Oyunlarının Fiziksel Gelişime Etkisi.....	25
B. Çocuk Oyunlarının Sosyal Gelişime Etkisi.....	27
C. Çocuk Oyunlarının Kültürel Gelişime Etkisi.....	29
Ç. Çocuk Oyunlarının Psikolojik Gelişime Etkisi.....	30
D. Çocuk Oyunlarının Dil Gelişimine Etkisi.....	31
E. Çocuk Oyunlarının Zihinsel Gelişime Etkisi.....	33
VIII. ÇOCUK OYUNLARINDAKİ EĞİTSEL İLETİLER	35
A. Etik İletiler.....	35
1. Dürüstlük/Yalan Söylememe/Hile Yapmama.....	35
2. Kurallara Uyuma.....	35
B. Psikolojik İletiler.....	36
1. Sabır/Kararlılık.....	36
2. Umut/Şans.....	37
3. Bağışlayıcılık/İncelik.....	37
4. Başarı/Başarısızlık (Kazanma/Kaybetme).....	38
5. Haklılık / Haksızlık.....	38
6. Zekâ / Yaratıcılık / Dikkat.....	39
C. Sosyal İletiler.....	39
1. Dostluk, Sevgi, Saygı.....	39

2. Aile.....	40
3. Yönetici / Organizasyon Yeteneği.....	40
4. Yardımlaşma/Dayanışma.....	40
5. Ceza/Ödül.....	41
6. Kendine Güven/Güçlülük-Güçsüzlük.....	41
7. Paylaşım.....	42
IX. TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE ÇOCUK OYUNLARININ YERİ.....	43
X. ERZİNCAN İLİ ÇOCUK OYUNLARI METİNLERİ VE BU OYUNLARIN EĞİTSEL AÇIDAN İNCELENMESİ.....	47
1. Yutmalı (Ütmeli) Oyunlar.....	47
2. Atlama, Sıçrama, Sekme Oyunları.....	52
3. Değnek (Sopa) Oyunları	63
4. Taş Oyunları.....	75
5. Dilsiz, Şaka, Şaşırtmaca Oyunları.....	83
6. Top Oyunları.....	95
7. Ezgili Oyunlar.....	102
8. Koşma, Kovalama, Yakalama Oyunları.....	112
9. Bilgi, Beceri, Soru, Zekâ Oyunları.....	128
10. Saklama, Saklanma Oyunları.....	136
11. Oyuncaklı Oyunlar.....	143
12. İp Oyunları.....	146
13. Dramatik Oyunlar.....	148
14. Atmalı, Vurmalı Oyunlar.....	154
XI. GELENEKSEL ERZİNCAN ÇOCUK OYUNLARI ÜZERİNE.....	159
XII. SONUÇ.....	162
XIII. KAYNAKLAR.....	164
XIV. KAYNAK KİŞİLER.....	167

KISALTMALAR

Akt. : Aktaran

C. : Cilt

çev. : Çeviren

der: Derleyen

diğer. : Diğerleri

Doç. : Doçent

Dr. : Doktor

Edt. : Editör

parag.: Paragraf

s. : Sayfa.

S. : Sayı

vb. : ve benzeri

Yrd. : Yardımcı

I. ÇOCUK

İnsan, farklı gelişim dönemleri ve özellikleri olan bir varlıktır. Doğum öncesinde olduğu gibi doğumdan sonra da çeşitli dönemlerden geçerek büyüme gelişme göstermeye devam eder. Toplum bireylerden meydana gelmektedir. Çocuklar da toplumun en küçük bireyleridir.

Çocukluğu, doğum ile ergenlik arasındaki dönem olarak tanımlayabiliriz. Doğumla başlayan çocukluk süreci, ergenliğe girene kadar devam eder. Yine Türk Dil Kurumunun yayımlamış olduğu Büyük Türkçe Sözlük'te çocuğun tanımı şöyledir: “1. Küçük yaştaki oğlan veya kız. 2. Soy bakımından oğul veya kız, evlat. 3. Bebeklik ile ergenlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız, uşak.” (<http://tdkterim.gov.tr/bts/>)

Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin 1. Maddesi şöyledir: “Bu Sözleşme uyarınca çocuğa uygulanabilecek olan kanuna göre daha erken yaşta reşit olma durumu hariç, on sekiz yaşına kadar her insan çocuk sayılır.” (<http://tr.wikipedia.org/wiki>)

“Çocuk doğanın bir armağanıdır.” (Elkind, 1999, s. 36) Doğanın armağanı olan çocuk, aynı zamanda bir toplumun geleceği ve hayatta kalma sebebidir. Milletlerin ayakta kalması kültürel değerlerinin ve onları diğer milletlerden farklı kılan özelliklerinin nesilden nesile aktarılması ve yaşatılması ile mümkündür. Bu yüzden her toplumda çocuk önemli bir yere sahiptir. “Gelişmiş ülkelerin çocuğa ne çok yatırım yaptığı herkesçe bilinir. Günlük yaşamın her anında çocuğa verilen önemin somut kanıtları görülür. Çocuk yuvası, çocuk bahçesi, çocuk kitaplığı, çocuk edebiyatı, çocuk tiyatrosu, anaokulu, okul, kitap, oyun, oyuncak, oyuncak müzesi...” (Onur, 2010, s.19)

“Çocuk, kendine has bir dünyası, dili, oyunları olan 0-15 yaş arasındaki insandır.” (Çolak, 2009, s.15) Çocuğun kendine has dünyasında, ona özgü bir kültür söz konusudur. Bu kültür içerisinde oyunlar, tekerlemeler, bilmeceler, şiirler, masallar, hikâyeler vb. halk bilimi unsurları da yer almaktadır. Bu çalışmada, çocuk kültürü içerisinde yer alan “çocuk oyunları” ve “oyun tekerlemeleri” üzerinde durulacaktır.

II. EĞİTİM

Eğitim, çok geniş bir kavramdır. Bu kavram için tek bir tanım yapmak zordur. Eğitim ile ilgili yüzlerce tanım vardır. Araştırmacılar, eğitim ile ilgili katı tanımlar yerine, ona çeşitli açılardan bakarak çeşitli boyutlarını keşfetme ve o boyutları birlikte tanımlama yoluna gitmişlerdir. Çünkü eğitimin; psikolojik, kültürel, sosyolojik, tarihî, ekonomik, sanatsal, güncel, siyasi ve antropolojik birçok boyutu vardır. (Uşun ve Alıcı (Ed.), 2006, s.17)

Eğitim kavramı için yapılan çeşitli tanımlamalardan bazıları şöyledir:

Türk Dil Kurumunun yayımlanmış olduğu sözlükte eğitimin tanımı şu şekilde yapılmıştır: “1. Belli bir bilim dalı veya sanat kolunda yetiştirme, geliştirme ve eğitme işi. 2. Çocukların ve gençlerin toplum yaşayışında yerlerini almaları için gerekli bilgi, beceri ve anlayışları elde etmelerine, kişiliklerini geliştirmelerine yardım etme, terbiye.” (Türkçe Sözlük, 2005, s.605-606)

“Eğitim, bireyin yaşadığı toplumda yeteneğini, tutumlarını ve olumlu değerlerdeki diğer davranış biçimlerini geliştirdiği süreçler toplamıdır.” (Tezcan, 1985, s.4)

“Eğitim, bireyde içsel ya da dışsal, bir yaşantı sonucunda bilişsel, duyuşsal ve devinişsel kazanımları; istendik yönde hayata hazırlayıcı ve kalıcı bir şekilde kazandırma, geliştirme ya da değiştirme sürecidir, denilebilir.” (Uşun ve Alıcı (Ed.), 2006, s.17)

“Bireylerin toplumun standartlarını, inançlarını ve yaşama yollarını kazanmasında etkili olan tüm sosyal süreçlerdir. Kişinin yaşadığı toplum içinde

değeri olan, yetenek, tutum ve diğer davranış biçimlerini geliştirdiği süreçlerin tümüdür.” (<http://tr.wikipedia.org/>)

“Kişinin öğrendiği davranışı yapıyor olması durumu. Öğrenmek, nasıl yapılacağını bilmek, eğitim ise yapmak şeklinde anlamlandırılmıştır. Edinilen bilgilerin hayata uygulanması sanatının kazanılmasıdır.” (<http://www.ogretmendostu.com>)

Yukarıdaki tanımlara bakıldığında eğitimin yaşantı sonucu oluşması, bir süreç olması, istedik veya toplum tarafından kabul edilebilir yönde gerçekleşmesi eğitim tanımlarının ortak özellikleridir. Genel olarak eğitim kavramı formal ve informal eğitim olmak üzere iki sınıfa ayrılır:

1. Formal Eğitim: Bu eğitim sürecinde amaç ve önceden hazırlanmış bir plan söz konusudur. Yer, uygulama, yöntem, içerik, süre belirlidir ve bir öğretmen vardır.

2. İnfomal Eğitim: Formal eğitimin aksine bu süreçte belirli bir amaç ve önceden hazırlanmış bir plan yoktur. Yaşam sürecinde kendiliğinden oluşan bir eğitim sürecidir. Yer, yöntem, uygulama, süre, içerik belli değildir. Öğretmen yoktur.

Cervantes’e göre; “İnsan eğitimle doğmaz ama eğitimle yaşar.” Eğitim, insanın doğduğu anda başlar ve yaşamı boyunca sürer. İnsan hayatı boyunca yeni şeyler öğrenmeye, değişmeye ve gelişmeye devam eder. Eğitim hayatımızın önemli bir kısmını biçimlendirmektedir. “Eğitim, ailede, işyerinde, asker ocağında, camide ve hayatın her kademesi içinde yer alır.” (Yılar, 2007 s.26) Bu açıdan eğitimi hayatın dışında tutmak imkânsızdır. Bunun yanı sıra eğitim kültür aktarımında da önemli yer tutmaktadır. “Bir toplumun, bireylerini kendi beklentilerine uyacak şekilde etkilemesi ve değiştirmesine kültürlenme denilmektedir. Aslında kültürlenmenin amaçlı olarak yapılan kısmına eğitim denilmektedir.” (Yılar, 2007, s.26)

Eđitim, toplumu ayakta tutan en önemli güçlerden biridir. Atatürk, bu konuyla ilgili olarak şunları söylemiştir: “Eđitimidir ki, bir milleti ya özgür, bağımsız, şanlı, yüksek bir topluluk hâlinde yaşatır; ya da esaret ve sefaletle terk eder.” (<http://www.yenimakale.com>) Eđitim sayesinde insanlar millî bilinç kazanacak, kültürel değerlerine sahip çıkacak ve bu değerleri uzun yıllar yaşatacaklardır.

III. TEKERLEME

Tekerlemeler, kafiyeli sözleri ve kulağa hoş gelen ritimli söylenişi ile özellikle çocukların ilgisini çeken halk edebiyatı ürünleridir. “Tekerleme daha çok çocuk geleneklerinde yeri olan bir türdür; tekerlemelerin konularındaki ve yapılarındaki çocuksu eda bu olgunun bir görüntüsüdür.” (Boratav, 1973, s.145)

Çocuksu söylenişi ve eğlendirici özelliği ile daha çok çocukların ilgisini çeken “tekerleme” kavramı üzerine çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Bu tanımlardan bazıları şunlardır:

Türk Dil Kurumunun yayımlamış olduğu Türkçe Sözlük’te ise tekerlemenin tanımı şu şekilde verilmektedir: 1. Tekerlemek işi. 2. Çoğunlukla basmakalıp söz. 3. Birbiriyle uyumlu hazır söz kalıbı. 4. Çoğunlukla, masalların genellikle başında bulunan ‘Bir varmış, bir yokmuş. Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde’ gibi uyaklı giriş veya ara sözler. 5. Saz şairleri arasında yapılan deyiş yarışı. 6. Orta oyununda özellikle Kavuklu’nun kullandığı sözler.” (Türkçe Sözlük, 2005, s.1936)

Pertev Naili Boratav, bir tekerleme metni, genellikle uyumsuz bir söz dizisinin az ya da çok ustalıklı bir biçimde zincirlenmesidir. Basit düz yazı biçiminde küçük anlatılar, uyaklı ya da yinelemeli ahenkli düz yazı biçiminde kalıplaşmış sözler, manzum biçimde aktarılan kısa söylevler ya da halk şiirlerinin çeşitli türlerinden alınmış bağımsız dizeler... şeklinde tanımlama yapmıştır. (Boratav, 2000, s.10)

Kelime Erdal, tekerlemeyi şu şekilde tanımlamaktadır: “Tekerleme, kimi sözcüklerin ya da seslerin yinelenmesi ve ölçü, uyak gibi öğelere bağlı kalınması yoluyla oluşturulan anlamlı veya anlamsız, belirli bir konusu olmayan söz dizelerine verilen addır. ” (Erdal, 2007, s.69)

Yine tekerlemeyle ilgili başka bir tanım da şöyledir: “Tekerlemeler; şekil, konu, muhteva ve işlevleri bakımından sınırları tam ve kesin olarak çizilmemiş halk edebiyatı ürünleridir.” (Duymaz, 2002, s.9)

Çocuk zekâsının bir ürünü olan tekerlemeler, hoşça vakit geçirme ve düzgün konuşma yeteneği kazandıran, anlamlı ya da anlamsız, kelimelerin bir araya gelmesiyle oluşan, ölçülü ve ahenkli edebi ürünlerdir. “Tekerlemelerin belli bir konusu yoktur. Çoğunlukla ilgisiz birtakım kelimelerin yan yana gelmesiyle mantık dışı sonuçlara ulaşılır. Tekerlemelerin en belirgin özelliği, birbirine yakın seslerle oluşturulan ahenktir.” (Yılar, 2007, s.93)

Tekerlemeler, genel olarak “masal tekerlemeleri, oyun (sayışma) tekerlemeleri, tören tekerlemeleri ve yanılmaca tekerlemeleri” (Erdal, 2007, s.70) olmak üzere dört sınıfa ayrılır. Bu çalışmada oyun tekerlemeleri üzerinde durulacak ve oyun tekerlemelerinin eğitimle ilişkisinden bahsedilecektir.

IV. OYUN TEKERLEMELERİ VE EĞİTİM

Oyun tekerlemeleri, çocuk oyunlarının bir parçasıdır. Eğlendirici ve güldürücü özelliği olan oyun tekerlemeleri, çocuklar için vazgeçilmezdir. “Tekerlemeler, çok küçük yaşlardan itibaren çocuk eğitiminde önemli bir fonksiyona sahiptirler. Bilindiği gibi çocuklarda estetik duyguların temelleri çok küçük yaşlarda atılır. Tekerlemeler kafiyeler, uyum, tekrar, seci, aliterasyon özelliği taşımalarından dolayı, çocuklar tarafından çok sevilirler.” (Yılar, 2007, s.94)

Oyun içerisinde söylenen tekerlemelerin yanı sıra oyun başında ebe seçmek için söylenen sayışmacalar da oyun tekerlemeleri içerisine girer. “Çocuklar, gerek oyuna başlamada, gerekse eş ve ebe seçiminde daha çok tekerlemeyi tercih ederler. Tekerlemeler ritim zenginliği taşıyan sözler olduğundan, çocuklara haz verir ve beyinlerinde hoş nağmeler uyandırır.” (Kaya, s.9)

“Tekerlemeler, çevrelerini algılayan çocukların dünyasına birer ayna tutar; küçüklerin ilk dikkate değer edebi ürünlerinden bir olur. Tekerlemeler günlük oyunlar içinde eğlendirici ve eğitici bir role sahiptir.” (Önal, 2002, s.15) Bu yönüyle öğretimde tekerlemelerden faydalanılabilir. Çocukların derslerde dikkat sürelerini daha uzun tutmak ve derse olan ilgilerini artırmak için, konuyla bağlantılı, tekerleme örnekleri sınıfta kullanılabilir.

Özellikle dil gelişimi üzerinde önemli katkıları olan tekerlemelerden eğitim ve öğretimde yararlanmak mümkündür. Tekerlemeler, çocukların dil gelişimini olumlu yönde etkiler. “Dilin telaffuzu, boğumlaması ile bir bütün hâlinde öğretilmesine katkıda bulunur. Dildeki sembolleri, alegorik anlatımı, sebep-sonuç ilişkisine dayandırarak dilin mantıksal dizinini kavratır. Dilin matematiğini geliştirir. Dilin gülmece ve eleştirel boyutunu tanıtır.” (Çevirme, 2004, s.3) Çocuk tekerlemeler yardımıyla dil ile ilgili pek çok özelliği kolayca kavrayabilir.

Tekerlemeler, kelime zenginliđi sayesinde öğrencilerin söz dađarcıđının gelişmesini sağlar.

“Oyun tekerlemeleri, dönemine göre çocuklar tarafından güncel olaylardan esinlenerek yeniden üretilebilmektedir. Bu durum çocukların yaratıcı zekâlarını ortaya koymaktır. Var olanı taklit yolu ile öğrenmekle kalmazlar, bunu kendilerince geliştirirler.” (Önal, 2002, s.13) Tekerlemeler, çocuk zekâsının ürünü olduğundan yaratıcı düşünme becerisini de geliştirmektedir. Hayal gücünü kullanan çocuklar kelimeleri, anlamlı ya da anlamsız, bir araya getirerek bu edebî ürünü oluştururlar. Bu açıdan düşünüldüğünde, çocukları düşünmeye yönelten bu türün, çocuđun zihinsel gelişimi açısından yararlı olduğunu söyleyebiliriz. “Tekerlemeler, çocukların hayal gücünü harekete geçirir ve onlardaki yaratılıđın gelişmesine de zemin hazırlamakta önemli katkılar sağlayabilir.” (Yılar, 2007, s.97)

Tekerlemelerin sınıf ortamında etkinlik hâline dönüştürülerek öğrencilere sunulması, dersi daha verimli bir hâle getirecek ve öğrenmeyi kolaylaştıracaktır. Çocuklar, oyun oynar gibi tekerlemelerle, işlenecek konuyu daha eğlenceli bir ortamda, daha etkili ve kalıcı bir biçimde öğreneceklerdir. “Tekerlemelerdeki uydurma sözcük veya dizeler dilin imkânları ile birlikte zihnin imkânlarını da zorlar. Çocuklar tekerlemelerde dilin hem dış yapısını, hem iç yapısını ustaca kullanırlar.”(Önal, 2002, s.4) Özellikle öğrenciler tarafından öğrenilmesi daha zor olan dilbilgisi konuları işlenirken, konuyla ilgili kurallar tekerleme içerisinde verilebilir.

Çocuk, tekerlemeler ile yeni kelimeler öğrenme fırsatı bulacaktır. Söylenen tekerlemelerde bilmediđi kelimeler olsa da çocuk, zamanla bu kelimelerin anlamlarını öğrenecektir. Bu, çocuđun kelime hazinesini geliştirir. Yine tekerlemelerdeki söyleniş zorluđu da çocuđun diksiyonunun, konuşma yeteneđinin gelişmesini sağlar. “Oyun sırasındaki diyaloglar ve tekerlemeler konuşma yeteneđini geliştirir ve karşıdaki ile nasıl konuşulabileceđini, onu anlayabilmeyi öğrenir, kelime dađarcıđının artmasına zemin hazırlar.” (Kaya, s.2)

Tekerlemelerde tekrar eden kelimeler ya da sayıların hafızayı güçlendirici bir etkisi vardır. Bunun yanı sıra şaşırtmaca şeklinde söylenmesi, dikkat gerektiren bir özelliktir. "... Tekerlemelerin şaşırtma, eğlendirme, keyiflendirme ve dikkati sağlayıcı fonksiyonlarının yanında dili geliştirme, oyunlarda seçim yapma, birtakım sözleri kolay ezberleme gibi birtakım işlevleri vardır. " (Yılar, 2007, s.94) Buradan da anlaşıldığı gibi, tekerlemelerin zihinsel beceriler üzerinde de olumlu etkileri söz konusudur. Tekerlemeler, çocuğun dikkat düzeyini yükseltmenin yanında ezber gücünü de geliştirme özelliğine sahiptir, diyebiliriz.

Eğlendirici niteliği ile tekerlemelerin, çocukların psikolojik gelişimi üzerinde de olumlu etkisi olduğunu söyleyebiliriz. Çocuk tekerleme söylerken şaşırmak, komik kelimeler söylemek ya da tekerleme içerisinde geçen gülünç sözler onu eğlendirir. Yani psikolojik olarak rahatlatır, diyebiliriz. Bu da gösteriyor ki, çocuğun dil gelişimine, zihinsel ve psikolojik gelişimine olumlu katkılar sağlayan tekerlemelerden öğretimde özellikle de Türkçe derslerinde birer etkinlik olarak yer verilmelidir.

V. ERZİNCAN İLİ OYUN TEKERLEMELERİ ÖRNEKLERİ

Tekerlemelerin çocuk eğitimindeki öneminden kısaca bahsettik. Çalışmanın bu bölümünde Erzincan ilinde çocuklar tarafından söylenen oyun tekerlemelerinden birkaç örnek verilecektir:

1.

İğne battı,
Canımı yaktı,
Tombul kuş,
Arabaya koş,
Arabanın tekeri,
İstanbul'un şekeri,
Hop hop altın top,
Bundan başka oyun yok.

2.

“Elma attım denize,
Geliyor yüze yüze,
Ben vuruldum Filiz'e
Filiz Akın, evi yakın,
Onu seven Cüneyt Arkın,
Kın kın kın, kına gecesi,

Si si si, simitçi,
Çi ç içi, çiğ köfte,
Te te te, telefon,
Fon, fon, fon ... fon.”

3.

“Ooo piti piti,
Karamela sepeti, terazi lastik cimlastik
Biz size geldik bitlendik,
Hamama gittik temizlendik.”

4.

“Portakalı soydum,
Başucuma koydum,
Ben bir yalan uydurdum,
Duma duma dum, kırmızı mum,
Dolapta pekmez, yala yala bitmez,
Dedemin sakalını kese kese bitmez.”

5.

“Allah’tan başlıyorum,
Şeytanı taşıyorm,
Ona kadar sayıyorum,
Bir can, İki can, Üç can, Dört can, Beş can, Altı can,

Yedi can, Sekiz can, Dokuz can, On can,
Hacivat senin amcan.”

6.

A a asma,
B b besme,
Kırmızı gül,
Menekşe sümbül.

7.

Ansa mansa kumansa,
Allah belçik verse,
Yalancıyı gösterse.

8.

Suzi çamaşır yıkar
Başından seller akar,
O seller benim olsa,
İki kardeşim olsa,
Bir Aliş, bir Memiş,
Bir Aliş, bir Memiş,
O çikolata çikolata,
Akşam yedim salata,
Salatanın yarısı,

Osman Bey'in karısı.

9.

Arabistan buğdayları,
Severler sevdiğini,
Kız seni almaya geldim,
Hâlini sormaya geldim,
Çık aradan gel peşime,
Şimdiden sonra bir kızım oldu, maşallah.

10.

Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı,
Açarım ama(ya da kapı hakkı) ne verirsin, ne verirsin,
Arkamdaki yadigâr olsa, yadigâr olsa,
Bir sıçan, iki sıçan, üç sıçan, dört de deliğe kaçan.

11.

Al satarım, bal satarım,
Ustam öldü, ben satarım,
Ustanın kürkü sarıdır,
Satsan on beş liradır,
Ambak, zumbak, dön arkana iyi bak.

12.

Birdirbir, yerin dibine gir,
İkidir iki, olur tilki,
Üçtür üç, ebelik güç,
Dörttür dört, kuş gibi öt,
Beştir beş, aldım eş,
Altıdır altı, yaptım kahvaltı,
Yedidir yedi, eli sırtıma değdi,
Sekizim sek sek...

13.

Elim elim epenek
Elden çıktı kepenek.
Kepeneğin suçu ne?
İndim Halep yoluna.
Halep yolu düz(gül) bazar,
İçinde ayı gezer.
Ayı beni korkuttu,
Kulağımı sorkuttu.
Al da getir, bal da getir,
Ben bunu cimciklerim.

14.

Çat pat kaynana,
Çatı patı kaynana.
Biz olalım yan yana,(Oğlun içeri)
Sen dışarı kaynana.
Kaynana geliverse,
Şu dolmayı sarıverse.
Yemeden içmeden,
Şuracıkta ölüverse.
Kaynana geliverdi,
Şu dolmayı sarıverdi
Oooohhh, ne rahat ne rahat.
Sular akar buz gibi,
Kaynana domuz gibi.

15.

Yangın var, yangın var, ben yanıyorum
Yetişin a dostlar, tutuşuyorum.

16.

Safnaz finaz, yanıma gel biraz,
Napıcan beni, seviyorum seni,
Sevdiğin erkek sarışın olmalı,
Gözleri ela, güneşe bakmalı,

Çamaşır yıkamalı,
Bulaşık yıkamalı,
Bir deee, el ve ayaklarını yıkamalı.

17.

Alfabe,

Üç kere A, A, A,

Üç kere B, B, B,

Üç kere A, üç kere B, alfabe.

18.

Dağlar kızı leydi, leydi, leydi,
Bir oğlanı sevdi, sevdi, sevdi,
Büyük baba duydu, duydu, duydu,
Başını yere vurdu, vurdu, vurdu,
Büyük baba öldü, öldü, öldü,
Peder onu gömdü, gömdü, gömdü,
Pederin bir kızı oldu, oldu, oldu,
Adını melek koydu, koydu, koydu,
Melek, dümbelek, ulan eşek, eşek oğlu eşek.

19.

Köylü kızı çamaşır yıkıyor,
Hem yıkıyor, hem sıkıyor,

Köylü kızı çocuk bakıyor,
Hem bakıyor, hem...
Köylü kızı inek sağıyor,
Hem sağıyor, hem...
Köylü kızı bulaşık yıkıyor,
Hem yıkıyor, hem...
Köylü kızı gelinlik giyiyor,
Hem giyiyor hem ağlıyor.

20.

Yağmur yağıyor,
Seller akıyor,
Arap kızı candan bakıyor.

21.

Sar, sar, sar makarayı,
Çöz çöz çöz makarayı,
Aslan geliyor, kaplan geliyor, tıp.

22.

Açıl susam açıl!
Açılmaz!
Anahtar nerede?
Suya düştü.

Su nerede?

İnek içti.

İnek nerede?

Dağa kaçtı.

Dağ nerede?

Yandı, bitti, kül oldu!

23.

Yerde ne var?

Yer boncuk.

Gökte ne var?

Gök boncuk.

Annenin adı ne?

Fatmacık.

Kaldır beni hobbacık.

24.

İngili mingili kokiki, kokiki, kokiki

Yes mi no mi nomini nomini nomini

Yes mi no mi?

Yes, ingulteres.

No, ...

25.

Tom ve Jerry

Dispanseri,

Elem no, no, no,

Elem si, si, si,

Elem no, elem si,

Ooo pepsi.

VI. OYUN

Oyun, oldukça geniş ve köklü bir kavramdır. “Oyun ve oyuncuğun geçmişı insanlık tarihi kadar eskidir. Tarih boyunca çocuklar, genellikle oyunlarını kendileri oluşturmuşlar ya da büyüklerin oynadıkları oyunları deęiştirerek oynamışlardır.” (Başal, 2007, s.246) Oyun ve oyuncaklar çok eski dönemlerden günümüze kadar deęişerek ya da gelişerek ulaşmıştır. Bu da gösteriyor ki oyun kavramı her çağda çocuğun ihtiyacı olmuş ve onun ilgisini çekmeyi başarmıştır.

İnsan hayatının en güzel zamanlarından biri olan çocukluk döneminde, geniş bir yer tutan oyununun çok çeşitli tanımları yapılmaktadır. Bu tanımlardan biri şöyledir: “Oyun; belli bir yer, zaman ve irade sınırları içinde, aşikâr bir düzene uygun olarak, serbestçe rıza gösterilen kurallara uyularak ve maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir.” (Huizinga, 2006, s.171) Yine Türk Dil Kurumunun yayımlamış olduęu Türkçe Sözlük’te oyunun tanımı şu şekilde verilmiştir: “1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.” (Güncel Türkçe Sözlük)

Oyun kavramı içerisinde çocuk oyunlarının özel bir yeri vardır. Oyun kavramı içerisinde geniş bir yer tutan çocuk oyunları insanoğlunun dünyaya gelişinden itibaren başlamış, sosyal ve teknik gelişmelere göre kendini yenileyerek günümüze kadar gelmiştir. Yetişkinlerin birçok oyunu zamanla unutulduęu hâlde çocuk oyunları, çocukların oyun konusundaki tutuculukları, taşıyıcılıkları nedeniyle nesilden nesile aktarılmıştır. (Özhan, 1997, s.4) Çocukluğun olmazsa olmazlarından biri olan oyunun bu şekilde nesilden nesile aktararak günümüze kadar gelmesinde, çocuklar üzerindeki olumlu etkilerinin de büyük payı olduğunu söyleyebiliriz.

Oyun ve çocuk kavramları birlikte düşünülduğünde akla ilk olarak çocuk oyunları gelmektedir. “Çocuk oyunları, oyun kavramının sadece çocukların ilgisini çeken, çocuklar tarafından oynanan ve çocuklar tarafından yaratılan kısmını anlatmaktadır. Çocuğun ilgi alanına giren her türlü zihnî ve bedensel hareket çocuk oyunu olarak adlandırılmaktadır. ” (Çolak, 2009, s.15) Çocukların yaratıcılıklarının ürünü olan oyunlar, çocukluğun gereğidir. Çocuktan ayrı düşünilemeyen oyun kavramı, çocuğun olmazsa olmazıdır.

Oyun kavramı içerisinde ele alınan çocuk oyunlarının, çocuk için vazgeçilmez bir unsur olduğu söylenebilir. “Oyun çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşımakta ve çocuğun gelişimini yansıtmaktadır. Çocuğun bedensel, ruhsal gelişimi ve eğitimi için oyun, beslenme ve uyku kadar önemli bir ihtiyaçtır. Çocuğun gözüyle bakıldığında oyun, çocuğun en önemli aracıdır.” (Turan, 2007, s.16) Oyun, çocuğun gelişimini çeşitli yönlerden etkileyen ve geliştiren bir faaliyettir. Bu açıdan düşünülduğünde, çocuğun oyunla büyüdüğünü söylemek yanlış olmaz.

Çocukluğun büyük bölümü oyun oynamakla geçer. Çocuk yaşamı oyunla öğrenir, pekiştirir. “Oyun, yaşama sevincinin dışı vurulmasıdır. Oyun oynayamayan bir çocuk yaşamla bağını kesmiş sayılmalıdır; çünkü oyunda yaşamın özü değişik biçimlerde canlanır ve anlam kazanır.” (Nutku, 1998, s.16) Bu durumda oyun çocuğun yaşamıdır, denebilir.

VII. ÇOCUK, OYUN VE EĞİTİM İLİŞKİSİ

Çocuk ve oyun kavramları bir bütün gibidir. Çünkü oyun denince akla ilk olarak çocuk oyunları ve dolayısıyla da çocuk gelir. Çocuk, zamanının büyük bölümünü oyun oynayarak geçirir. “Oyun; bebeklikten başlayarak çocuğun toplumsallaşmasının en önemli aracıdır. Çocuk biyolojik, fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik olarak oyunda gelişir.” (Çınar, 2008, s. 17) Bu durumda, çocuk oyunla büyür ve gelişir denebilir.

“Oyun altın çağına üç ve beş yaşları arasında ulaşır. Bu dönemi belirleyen özelliklerden biri, oyunun artık akranlar arasında oynanmasıdır. Üç yaşına dek çocuklar ya yetişkinlerle ya da kendi başlarına oynarken, üç yaşından sonra yaşlılarıyla oynamayı yeğlerler.” (Göncü, 2005, s.69) Özellikle bu dönemde çocuk, hem özgür olmak ister hem de yaşlılarıyla vakit geçirmekten büyük keyif alır.

Çocuk, oyun oynarken özgür bir ortamdadır ve bu durum çocuklar için mutluluk vericidir. Çünkü zorlanma ya da baskı altında olmak yerine özgürce hareket etmek onlara daha cazip gelmektedir. “Her oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emirlere bağlı oyun, oyun değildir. Olsa olsa bir oyunun zorunlu temsili olabilir. Oyun sadece bu özgürlük karakteriyle bile doğal evrim sürecini aşmaktadır.”(Huizinga, 2006, s.24) Oyunda hiçbir şekilde baskı ya da zorlama yoktur. Çocuk kimsenin zorlamasıyla oynamaz, tamamen kendi isteğiyle oyuna katılır. Oyunu çocuklar arasında cazip kılan özelliklerden biri de budur.

Oyunun çocuğa eğlenceli bir ortam sunması çocuğun ilgisini çeker. “Oyun, kendiliğinden şekillenen, çocuğun öğrenmesine, yaratıcılığını geliştirmesine ve enerjisini boşaltabilmesine yarayan keyifli bir etkinliktir. Bir faaliyetin oyun olabilmesi için çocuğun oyunu kendisinin başlatması, istemesi, kurallarını kabul etmesi ve eğlenmesi gereklidir. Oyun çocuğun olmazsa olmazıdır.” (Çiçek ve

Sallıođlu, s.1) Oyun oynayan çocuk bundan büyük keyif alır. Çocuk koşup oynarken fazla enerji sarf etmesine karşın, oyundan aldığı keyifle pek yorgunluk hissetmez. Oyun oynamak çocukları mutlu eder, üzüntü ve sıkıntılardan uzaklaştırır ve rahatlatır.

Oyun ortamı çocuđa aynı zamanda hayatı da öğretir. Oyunun bir çocuđun hayatına olan en büyük katkısı çocuđun toplumsallaşmasına yardımcı olmasıdır. Oyun, çocuklara arkadaşlarıyla tartışmayı öğretmektedir. Çocuklar oyunlarının her konusunda birbirleriyle anlaşamadıkları için ortak bir etkinliđin ortaya çıkması anlayış farklılıklarının ortadan kalkmasını gerektirir. Buna ek olarak oyun, çocuđun esnek bir insan olmasına yardım eder (Göncü, 2005, s.70). Çocuđun toplumsallaşması ve insani değerleri daha iyi kavraması oyunla başlar. Bu değerleri oyunla geliştirmeye devam eder.

Oyun, çocuđun gereksinimidir. Hayatının ilk yıllarından itibaren bilinçli bir şekilde eğitilmesi gereken çocuk, zamanının büyük bir bölümünü oyunla geçirir. Doğumu izleyen günlerde ortaya çıkan oyun ihtiyacı, çocuk büyüdükçe biçim deđiştirerek sürer. Oyun; öğrenme, yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracıdır. Oyun sırasında çocuk pek çok şeyi kendi kendine deneyerek öğrenir. (Şimşek ve Topal, 2006, s.278) Çocuk doğar ve büyüdükçe oyun ihtiyacı kendini göstermeye başlar. Çocuk oyun oynarken arkadaşlarıyla iletişim kurar, bir şeyler öğrenir. Bu da çocuđun kendini geliştirmesi açısından önemlidir.

Oyun, çocuđun kişiliđinin gelişmesinde de rol oynar. Çocuđun oyun içerisindeki tavrı, kurallar karşısındaki tutumu, oyunda lider ya da pasif bir oyuncu olması vb. davranışlar çocuđun gelecekte nasıl bir karaktere sahip olacağı hususunda ipuçları vermektedir.

Oyun, çocukları her yönden etkilemekte ve geliştirmektedir diyebiliriz. Gelişim özellikleri açısından bakıldığında oyun; çocuđun bilişsel

sosyal, kültürel, psikolojik, fiziksel ve dil gelişimine önemli ölçüde yarar sağlamaktadır. Oyun, çocuğun çevreye uyum sağlamasına, toplumsal rolleri ve etik değerleri kavramasına, kişiliğinin ve yaratıcılığının gelişmesine, bedenen ve ruhen rahatlamasına olanak sağlar. “Oyun, çocuğa kurallara uymayı, sorumluluk almayı, işbirliğini ve diğer insanlara saygılı olmayı öğretir. Ayrıca girişimci olma, tehlikeyi göze alma, karar verme ve problem çözme yeteneğinin gelişmesine yardımcı olan önemli bir unsurdur. Bunların yanı sıra, oyun sırasında çocuğun kendisine güvenini geliştirme, duygusal ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamada, kendi kendine yeterli olabilme gibi nitelikler kazandırır.” (www.özeleğitimsitesi)

Oyunun çocuğun gelişim özellikleri üzerindeki etkilerini ayrı başlıklar altında incelemek mümkündür:

A. Çocuk Oyunlarının Fiziksel Gelişime Etkisi

Oyunun, çocuğun gelişimi üzerine olumlu etkileri olduğunu daha önce belirtmiştik. Oyun, çocuğun fiziki yapısının gelişmesini de sağlar. Oyun oynamak koşma, zıplama, atlama, yakalama, tutma vb. bedensel hareketler gerektirir. Çocuğun bu hareketleri gerçekleştirmesi, vücudu için bir nevi spordur. Çocuk hareket ettikçe vücut kasları harekete geçer ve bu durum kas sisteminin gelişmesini sağlar. “Oyundaki kol ve bacaklar arasındaki hareketler ile vücudun diğer organları arasındaki hareket uyumluluğu vücutta ritim sağlar, vücuttaki hareket estetiğinin gelişimine katkıda bulunur.” (Özhan, 1997, s.25) Oyun gereği hareket eden çocuğun kan dolaşımı kolaylaşacak ve bu da diğer organlarının daha iyi çalışmasını sağlayacaktır.

Çocukluk yıllarında insan gelişiminin olumlu yönde gerçekleşebilmesi için uyku ve beslenme düzeni oldukça önemlidir. “Oyunun büyük ve küçük kas

gelişimlerini hızlandırma, güneş ve açık havadan yararlanma, kan dolaşımını hızlandırma, dokulara gerekli oksijeni daha iyi sağlama, çocuğun iştahını açma, uykusunu düzenleme vb. bedensel gelişimine olan olumlu etkileri vardır.” (Sun ve Seyrek, Akt: Kıldan, 2001, s.58) Oyunun bu olumlu etkileri, çocuğun uyku ve beslenme gibi önemli ve hayatî ihtiyaçlarının karşılanmasını kolaylaştırmaktadır, diyebiliriz.

Genellikle çocuk oyunlarında bir hareketlilik söz konusudur. Çocuklar bu tür oyunları oynarken fazla enerjilerini boşaltırlar ve bu durum onların beden ve ruhen rahatlamalarına olanak tanır. “Hareket gerektiren oyunlar, çocuğun algısal gelişimiyle de ilişkili olup, atlama, koşma, tırmanma ve benzeri pek çok hareket ile çocuğun mekân, uzaklık, boyut algıları gelişir; denge, ağırlık, hacim gibi pek çok kavramları doğal şekilde öğrenmesi sağlanmış olur.” (Dönmez, Akt: Kıldan, 2001, s.58) Çocuklar oyunda tüm bedenleriyle aktif hâldedirler. Gerek fiziksel, gerek zihinsel, gerek ruhsal açıdan olsun, çocuk her özelliğiyle oyuna dâhildir.

Oyun içerisinde çocuğun vücut kasları da gelişme gösterir ve tutma, yakalama vb. hareketler sayesinde çocuğun küçük kasları olgunlaşır. 5-6 yaş civarındaki çocuklarda küçük kas becerileri daha yeni geliştiğinden ince hareket gerektiren (ayakkabısının ipini bağlama gibi) becerileri henüz tam anlamıyla gerçekleştiremezler. “Bisiklete binmek, hayvan yürüyüşlerini taklit etmek, ip atlamak, tırmanmak ve top oyunları çocukta büyük kas gelişimini hızlandırır. Özellikle okul öncesi dönemde bu oyunların yanı sıra bloklarla oynama, çeşitli el faaliyetleri küçük kas gelişimine katkıda bulunur.” (Özer ve diğer., 2006, s.55) Bu durum çocuğun kaslarını kontrol altına alabilmesine ve küçük becerileri gerçekleştirecek boyuta gelmesi için gerekli egzersizleri yapmasına olanak tanır. Yani kasların olgunlaşmasını sağlar.

Hareket eden çocuğun kemikleri ve eklemleri de gelişecektir. Oyunda ayakta duran, koşan çocuğun kemik yapısı da gelişecektir. Aynı zamanda koşma, yere

oturup kalkma vb. hareketler de eklemlerin gelişmesi için yarar sağlayacaktır. Çocuk vücudu için oyunun, sportif bir faaliyet olduğunu söylemek yanlış olmaz. Kısaca belirtmek gerekirse, oyunun kemiklerin, sinir sisteminin, dolaşım sisteminin ve kas sisteminin gelişmesi üzerinde olumlu etkileri vardır, diyebiliriz. Bu nedenle oyun, çocuğun fiziksel gelişimi için önemli ve gerekli bir faaliyettir.

B. Çocuk Oyunlarının Sosyal Gelişime Etkisi

İnsan sosyal bir varlıktır ve çevresindeki diğer insanlarla etkileşim içerisindedir. Her toplumun kendine has ahlaki ve sosyal kuralları vardır. Toplumun bir parçası olan çocuk da bu kuralları oyunla birlikte, deneyim kazanarak öğrenir. Büyüdüğünde de yaşadığı toplumun kurallarına daha kolay uyum sağlar. “Oyun içindeki kurallar çocuğun toplumsal kurallara, yasalara uyumunu kolaylaştırır. Oynayan bir çocuk hem çevresine hem toplumsal yaşama kolay uyum sağlar.” (Özhan, 1997, s.23) Oyunda kurallara uyma zorunluluğu vardır. Kurallara uymayan oyuncuyu kimse istemez. Örneğin oyun içerisinde kurallara uymayan çocuk cezalandırılır. Oyunda hiçbir çocuk dışlanmak ya da oyun dışında kalmak istemez. Bu sayede çocuk, kurallara uymanın gerekliliğini çok daha iyi anlar.

“Çocuğun toplum ve ahlak kurallarına uyum sağlamasına yardımcı olan oyun, onun kazanma, kaybetme, dayanışma, cezalandırma ve cezayı kabullenme gibi duygularını geliştirir, ruhunu insanî, medeni ve millî yönden besler.” (Çolak, 2009, s.17) Oyun içerisinde diğer çocuklarla etkileşim hâlinde olan çocuk, bu tür kuralları daha iyi kavrar ve benimser.

Çocuk, konuşmaya başladığı andan itibaren sürekli bir şeyler anlatmaya ve diğer insanlarla iletişim kurmaya çalışır. Kendini ifade etme ve bir şeyler anlatma isteği ortaya çıkar. Çocuk iletişim kurabileceği bireylere ihtiyaç duyar. “Çocuk oyunları, çocuklar arasındaki iletişimin sağlıklı bir şekilde gelişmesine yardımcı olur.

Oyunlarda çocuk aile bireylerinin dışında yeni insanlarla tanışma ortamı bulur ve onlarla bir arada karşılıklı sevgi ve saygı içerisinde yaşamının gereğini öğrenir.” (Özhan, 1997, s.22) Oyun içerisinde çocukların farklı istekleri ve düşünceleri olabilir. Bu durumda çocuklar arasında anlaşmazlıklar doğabilir. Çocukların bu süreçte birbirleriyle anlaşma sağlayabilmeleri için olumlu bir iletişim ortamı gereklidir. Çocuklar, bunu başarabilirlerse anlaşmazlıkları ortadan kaldıracırlar. Buradan hareketle oyun, çocuklara doğru ve sağlıklı iletişim kurma yollarını kavrayabilir, demek yanlış olmaz.

Toplumsal bir varlık olan insanın yaşadığı toplumda belli sosyal rolleri vardır ve her insan kendine düşen görevi yerine getirmekle yükümlüdür. Bu sosyal rollerin ve görevlerin daha çocuk yaşta gelişmesinde oyunların payı büyüktür. Çocuk oyun içerisinde bir rol üstlenir ve kendisine düşen görevi layıkıyla yerine getirmeye çalışır. “Çocuk sokakta yeni tanıştığı herhangi bir çocukla oyun kurabiliyorsa ve kurduğu oyunda başarılı olabiliyorsa ileride parçası olacağı toplumun kendisine vereceği rolü de layıkıyla yerine getirebilecektir. Geleneksel olarak sürdürülen toplum hayatında yetişkinlere üstlenecekleri rol için özel bir eğitim verilmemektedir.” (Çolak, 2009, s.17) Toplumsal roller için insanlara ayrı bir eğitim verilmediğinden, insanoğlu çocukluktan itibaren bu rolleri sosyal öğrenme yoluyla çevreden öğrenir ve geliştirir. Bu sebeple çocuğun, roller konusunda temeli oyunlara dayanmaktadır, diyebiliriz.

Çocuk iyi ile kötüyü, doğru ile yanlış, haklı ile haksız, sabırlı olmayı ve başkalarına saygı göstermeyi, kurallara uymayı vb. pek çok ahlaki ilkeyi oyun esnasında fark edebilir veya geliştirebilir. Çocuklarda bu tür değerler oyunla başlar, demek yanlış olmaz. Çünkü çocuk ilk olarak oyun içerisinde bu kuralları ve değerleri uygular ve öğrenir. Oyun, çocuğun ilgisini kamçılar ve çocuğa gerçeği tanıtır, yeni buluşlar yapmasını sağlar. Doğru-yanlış, iyi-kötü, haklı-haksız gibi kavramlar ve törel(ahlaki) alışkanlıkları, çocuk oyun sırasında görür, öğrenir, dener ve benimser. Kendine uygun gelenleri yineleyerek pekiştirir, kendisinin bir parçası yapar. (Sun ve Seyrek, Akt: Kıldan, 2001, s.70)

Oyun, çocukta dostluk, yardımseverlik, paylaşımcılık, dayanışma ve işbirliği içerisinde olma gibi özelliklerin gelişmesini sağlar. Çocuk, oyun içerisinde arkadaşlarıyla yardımlaşma ve işbirliği içerisinde. “Oyun, çocuğun kendi kişiliğini ortaya koymasında ve bazı olumlu özellikleri kazanmasında da yararlıdır. Özellikle doğru davranışların pekişmesi oyun yoluyla daha kolay sağlanabilir.” (Çiçek ve Sallıoğlu, s.2)

Çocuğun oyundaki durumu ile kişilik özellikleri arasında da ilişki kurmak mümkündür. “Çocukluk döneminde hiçbir oyuna katılmamış, hiçbir oyunu kazanma zevkine varmamış veya hiçbir çocukla oyun ortamında birlikte olamamış veya olmamış bireyler silik, içine kapanık ve özgüvenden yoksun kalacaklardır. Bu tipler ergenlik dönemlerinde de toplumsal bir rol üstlenmekten kaçacaklardır.” (Çolak, 2009, s.18) Bu, çocuğun karakterinin oluşmasında ve kişiliğinin gelişmesinde de oyunun önemli bir yeri olduğunu göstermektedir.

C. Çocuk Oyunlarının Kültürel Gelişime Etkisi

Oyunun çocuklar üzerindeki pek çok olumlu etkisinden önceki bölümlerde bahsettik. Bu bölümde ise oyunun çocuğun kültürel gelişimi üzerindeki etkilerinden bahsedeceğiz. Oyun, çocuğa kültürel açıdan da yarar sağlar. Çocuk oyun oynarken, yaşadığı toplumun değerlerini de öğrenir ve bu değerleri yaşatmaya devam eder. “Kültür, bir toplumun karakterini oluşturan, zaman içinde var ettiği değerler bütünüdür. Kültürel zenginlik ise o kültürü oluşturan unsurların çeşitliliğine ve ne kadar korunabildiğine bağlıdır. Bu unsurlardan biri olan oyunlar, onları oynayanlar tarafından bizzat korunmuş ve gelecek nesillere aktarılmıştır.” (Özbakır, 2009, s.1)

Her toplum kendine has kültürel değerlere sahiptir. Bu değerlerin nesilden nesile aktarılmasında folklor ürünlerinin önemli bir yeri olduğunu vardır. Folklor

ürünleri arasında yer alan oyunların da kültür aktarımında payı olduğunu söyleyebiliriz. “Oyun bir ülkenin kültür zenginliğinin ifadesidir. Çünkü oyunlar, o ülke halkının sözlü edebiyatına, gelenek ve göreneklerine, müziğine, yaşam biçimlerine, çevreyle etkileşimlerini, inançlarını, kıyafet özelliklerini geleceğe en iyi şekilde aktarırlar.” (Özhan, 1997, s.6) Oyunla birlikte çocuk kendi kültürel değerlerini de kavrayabilir. Çocuğun oynadığı oyunlar sadece kendi döneminde ortaya çıkmamıştır. Kendilerinden önceki zamanlara ait oyunlar da çocuklar tarafından oynanır. Bu tür oyunlar genellikle ortaya çıktıkları zamanın özelliklerini ya da kültürel değerlerini de içerisinde barındırırlar. Çocuk da farkında olmadan oyunla birlikte bu değerleri alır ve benimser.

Kültürün yayılması ve nesiller boyu aktarımı çocuklukla başlar. İnsan kendi kültürel değerlerini ilk olarak çocukluk döneminde öğrenmeye başlar ve büyüdükçe de geliştirir. “Oyun bir kültür hareketidir. Kültür alımı ve veriminin ilk örnekleri çocuklarca hızlı biçimde yaygınlaştırılır.” (Çınar, 2008, s.14) Bu da gösteriyor ki, kültürün aktarımında oyunun ve çocukların da önemli bir yeri vardır. Aynı zamanda da oyunun bu kültürü çocuklara da aktardığını söylemek mümkündür.

Ç. Çocuk Oyunlarının Psikolojik Gelişime Etkisi

Oyunun çocuğun psikolojik gelişimi üzerinde de olumlu etkilerinden söz etmek mümkündür. Oyun oynarken gülüp eğlenen çocuk, bu sayede psikolojik olarak rahatlar. “Oyun, ruha dinlenme ve gevşeme sağlayan bir ilaç gibi, çalışmanın geriliminden kurtulmaktan başka bir şey sağlamaz. Ancak, boş zaman zevki, mutluluğu ve yaşama sevincini içeriyor gibidir.” (Huizinga, 2006, s.205) Oyun esnasında çocuğun tek düşüncesi oyundur. Oyun oynarken çocuğun aklına hiçbir sıkıntı ya da üzüntü gelmez. Bu durum bir süreliğine de olsa çocuğu sıkıntılardan uzaklaştıracağı ve onu mutlu edeceği için psikolojik olarak çocuğa yarar sağlayacaktır.

Oyun, çocuğun hayal ile gerçeği ayırt edebilmesini sağlar. Çocuk hayatın gerçeklerini, oyunun hayali dünyasında canlandırır. “Çocuğun oyundaki hayal dünyası onun gerçek yaşamı daha iyi görmesini ve kavramasını sağlayarak psikolojik olgunluğuna yardımcı olur.” (Özhan, 1997, s.23) Örneğin; evcilik, öğretmencilik vb. oyunlar, çocuğun gerçek yaşamı oyun ortamında yorumlamasıdır. Bu da çocuğun gerçek yaşama daha rahat ayak uydurmasını sağlar.

Oyundaki bazı kurallar çocuğun güçlü olmasını ve çevresini daha iyi tanımasını sağlar. “Mesela körebe oyunu çocuğun hayatta tek başına kaldığı zaman ayakta kalmasına yardımcı olurken, renk oyunları çocuğun çevresini ve ait olduğu çevredeki varlıkları tanımasına yardım eder.” (Çolak, 2009, s.19)

Oyun, çocuğun çevresinde gördüğü ya da yaşadığı olayların kötü etkilerini üzerinden atmasına olanak tanır. “Çocuk aile içerisinde veya çevresinde kendine uygulanan cezaları ara sıra başkalarına da uygular. Oyunlarda yalandan ölmesi, öldürülmesi çocuğun saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına yarar ve sonuçta çocukta psikolojik rahatlık sağlar.” (Özhan, 1997, s.25) Oyunun çocuk psikolojisi üzerinde bu tür rahatlatıcı etkileri vardır.

D. Çocuk Oyunlarının Dil Gelişimine Etkisi

Dil bir iletişim aracıdır. İnsanlar dil sayesinde duygu ve düşüncelerini, hayal ve isteklerini dış dünya ile paylaşırlar, karşılıklı olarak birbirlerine aktarırlar. Çocuk mensubu olduğu toplumun dilini öğrenmekle yükümlüdür. Bu yükümlülük, onun hayatını devam ettirebilmesi için olmazsa olmazlarından birisidir. Dil öğretiminde de son yıllarda ezberden çok oyun merkezli yaklaşımlara ağırlık verilmiştir. Bu açıdan bakıldığında çocuk oyunları önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. (Çolak, 2009, s.20)

İnsan, rahat olduđu ortamlarda kendini daha kolay ifade eder. Çocuk da oyun ortamında rahattır ve bu durum onun dili öğrenmesini kolaylaştıracaktır.

Çocuk, oyun oynarken karşısındakini dinleme, onun söylediğini anlama, kendi düşünce, istek ve duygularını ifade etme vb. davranışlar geliştirir. Bu tür davranışlar dilin gelişmesini ve kelime dağarcığının zenginleşmesini sağlar. “Oyunlar çocuklarda iyi, düzgün konuşma alışkanlığının yanı sıra karşındaki kişilerin anlattıklarını dinleme, anlama yeteneğinin gelişimini de sağlar.” (Özhan, 1997, s.26)

“Çocuklar oyunda dili, sözlü olarak ifade edilenleri anlama, kullanma, soru sorma, cevap verme, komut verme, sıralama, tahminde bulunma, bilgileri birbirine aktarma, nesnelere, araç ve gereçlerin adlarını işlevlerini ve kullanımlarını öğrenme gibi amaçlar için kullanırlar.” (Sezegen, parag.12) Çocuk, grupla oynanan oyunlarda diğer çocuklarla daha fazla etkileşim içerisinde olduğundan, bu tür oyunların çocuğun dil gelişimine katkısı fazladır. Oyun ortamında çocuklar kendilerini sözlü olarak ifade ederler, karşılıklı konuşmalar gerçekleştirirler. Bu da onların dili kullanmalarıyla mümkündür. Birbirleriyle farkında olmadan bir alışveriş içerisine girerler ve yeni kelimeler ya da kavramlar öğrenirler. “Çocuk arkadaş grubu ile oynarken hem yeni kelimeler öğrenecek hem de öğrendiği kelimeleri uygulama fırsatı bulup, bu kelimeleri pekiştirecektir.” (Kıldan, 2001, s.66)

İletişim insanoğlu için vazgeçilmez bir gerekliliktir. Bu gereklilik, insanın doğumuyla başlayıp, ölene dek devam etmektedir. Aile ve arkadaş çevresi de bu uzun süreçte önemli bir yer tutmaktadır. Zira insan, önce ailesini, yakınlarını daha sonra yaşlılarını, oyun arkadaşlarını tanımaktadır. Çocuklar, arkadaşlarıyla oyunlar oynarken kuralları birlikte belirlerler. Bunu başarabilmek için de dili kullanırlar. Burada çevrenin etkisinden de söz etmek mümkündür. Çocuğun çevresi, onun gelişimini her yönden etkilediği gibi dil yönünden de etkileyecektir. Çevrenin, dil gelişimini, kelime hazinesinden diksiyona kadar pek çok özellik bakımından etkilediğini söyleyebiliriz.

Bazı oyunlar ezgilidir ve oyun içerisinde şarkılar söylenir. Çocuk oyun içerisinde ezgiyle birlikte şarkının sözlerini de söylediği için bu oyunların da dil gelişimi açısından yararlı olduğunu söyleyebiliriz. Tekerlemeler kadar oyun şarkıları da çocukların konuşma bozukluklarının düzelmesine, kelime hazinesinin zenginleşmesine katkıda bulunur. Cümleler belli bir armoni ile sıralanır. Hâliyle çocuk, bazı kelimelerin ne anlama geldiğini bilmeden telaffuz eder. Zamanla yanlış söylediği sözleri bu şekilde (tekrarla) düzeltir. Bu sayede çocuğun konuşmasında akıcılık olur ve çocuğun kelime hazinesi gelişir. Düzgün cümle kurar, rahat konuşur. (Kıldan, 2001, s.66)

Genellikle oyuna başlamadan önce ebe seçmek için tekerleme söylenir. Sözlü folklor ürünü olan tekerlemeler, çocuğun diksiyonunu düzeltmek ve söyleyiş kolaylığı sağlamak açısından çocuğun dil gelişimine oldukça katkı sağlar. “Tekerlemeler ritim zenginliği taşıyan sözler olduğundan, çocuklara haz verir ve beyinlerinde hoş nağmeler uyandırır. Çocuklarda dil ve sayı kavramının gelişimini, rahat konuşmasını ve uzunluk ölçüsü kavramının pekişmesini sağlar, hatta ülke tanımlarına yardımcı olur.” (Kaya, s.9)

E. Çocuk Oyunlarının Zihinsel Gelişime Etkisi

İnsan, düşünen tek varlık olma özelliğine sahiptir. Bu özelliği onu diğer canlılardan üstün kılmaktadır. Zekâ gelişimini etkileyen birçok faktör vardır. Bunlardan biri de oyunlardır. “Çocuğun yaratıcılığının, problem çözme yeteneğinin ve dilinin gelişmesinde oyun, çok önemli bir yere sahiptir.” (Göncü, 2005, s.70) Oyun, çocuğun düşünce gücünü harekete geçirir. Çocuk, oyun ortamında nasıl hareket etmesi gerektiği, oyunu ne şekilde kazanabileceği gibi stratejileri düşünmek durumundadır. Çünkü çocuk bu şekilde doğru stratejiyi belirler ve ona göre hareket ederse, oyunu kazanma şansı artacaktır.

Çocuk oyun ortamında kavramlar, nesnelere, sayılar, yeni kelimeler vb. pek çok şey öğrenir ve bu da onun zihinsel gelişimini olumlu yönde etkiler. Oyun ile birlikte öğrenme de gerçekleşir. “Oyunun bilişsel gelişime en başta gelen etkisi, öğrenmedir. Çocuk oyunda her çeşit kavramı ve nesneyi tanıyarak, kullanma özelliklerini, görevlerini öğrenir. Bu öğrenme, zihinde bilgi birikimi ve çalışma açısından gelişmedir. (Sun ve Seyrek, Akt: Kıldan, 2001, s.62)

Oyun, çocukların problem çözme becerilerinin gelişmesini sağlar. Bazı oyunlar tamamen zihinsel beceri gerektirir. Bu tür oyunlar çocuğun düşünme ve problem çözme gücünü artırır. “Çocuklarda düşünmenin gelişmesi, farklı bir problemle karşılaşmaları sonucu gerçekleşmektedir. Çocuklar oyunlarda sürekli olarak farklı problemlerle karşılaşmaktadırlar. Herhangi bir problemle karşılaşan çocuk, bu problemi çözmek için uğraşacak, böylece farklı çözüm yolları üretecektir. Çocuğa bilgiyi vermenin en doğal yolu oyundur.” (Kıldan, 2001, s.62) Oyunla verilen bilgiler daha kolay öğrenilir ve daha kalıcı olur. Öğrenmeyi kolaylaştırdığı için bilgi ve beceri gerektiren oyunlardan çocuk eğitiminde yararlanılabilir.

VIII. ÇOCUK OYUNLARINDAKİ EĞİTSEL İLETİLER

A. Etik İletiler

1. Dürüstlük / Yalan Söylememe / Hile Yapmama:

Çocuk, oyun ortamında dürüst olmayı öğrenir. Oyunda hile yapmak, dürüst olmamak pek hoş karşılanmaz. Oyunda hile yapan kişi diğerleri tarafından dışlanır ya da ceza alır. Hiçbir çocuk oyunda bu duruma düşmek istemez. Çocuk oyunda kalmak ya da dışlanmamak için dürüst olmaya ve yalan söylememeye çalışır. Bu sayede çocukta, dürüstlük ve doğruluk alışkanlık hâline gelirken, yalanın ve sahtekârlığın kötü olduğu düşüncesi gelişir. Örneğin; “Körebe” oyununda çocuğun gözleri bağlanır ve bir şey görüp görmediği sorulur. Çocuk arkadaşlarını gördüğü hâlde görmüyorum derse, yalan söylemiş ve arkadaşlarına karşı dürüst davranmamış olur. Yine aynı şekilde “Saklambaç” oyununda ebe sayı sayarken diğer oyuncuları görmemek için gözlerini kapatır. Eğer oyuncular saklanırken onları gözetlerse hile yapmış olur. Bu etik değildir. Çocuk bu oyunu oynarken dürüst olmalı, gerçekten diğerlerini görmeden oynamalıdır. Çünkü oyunun özelliği ebenin hiçbir şey görmeden arkadaşlarını yakalamaya çalışmasıdır. Görürse oyunun hiçbir anlamı olmaz. Bunun için çocuk oyunda dürüst olmalıdır. “Ebe Sobe”, “Silahçılık”, “Kukalı Saklambaç”, “Top Cıttılısı”, “Körebe(2)” gibi oyunlarda da dürüst olmak ön plandadır, diyebiliriz.

2. Kurallara Uyuma:

Her oyunun kendine özgü kuralları vardır ve bu kurallara herkes uymak zorundadır. Oyunda, kurallara uymayıp sorun çıkaranlara “oyunbozan” ya da

“mızıkçı” denir ve oyuncular arasında bu tür davranışları sergileyenler dışlanır. Dışlanma korkusu ya da diğer oyuncularla kaynaşma isteği, çocuğa kurallara uyulması gerektiğini öğretir. Bu da çocuğun yaşadığı toplumun kurallarına daha kolay ayak uydurmasını sağlar. Kurallara uyulmadan oyun oynanmaz, oynansa bile zevk vermez. Örneğin; “Bomba” oyunu kurallarına uygun olarak oynanmazsa, oyuncular “bomba” olan kişiye el vurmada koşup geri gelirse, oyunun hiçbir anlamı olmaz, oyun tüm özelliğini yitirir. Yine “Topallık” oyununda bir daire çizilir ve oyun bu daire içerisinde oynanır. Oyuncular dairenin dışına çıkmamalıdır. Bu kural bozulursa oyunun özelliği kaybolur. Bu tür oyunlar çocuklara kurallara uyma alışkanlığı kazandırır. Çoğu oyun kurallarla oynanır. Örneğin; “Lap”, “Dana Dana Dosdana”, “Ayak Atlama”, “Dönmelim”, “Terlik”, “Mektup”, “İp Atlama” gibi oyunlarda kurallar vardır.

B. Psikolojik İletiler

1. Sabır / Kararlılık:

Oyun, çocuğun sabrını kuvvetlendirir, kararlı şekilde devam etmesini sağlar. Çocuk, oyun oynarken sonuna kadar devam eder. Bu durum özellikle ebe olan oyuncu için geçerlidir. Ebe olan çocuk, ebelikten kurtulabilmek için bazen çok fazla bekler, çaba harcar. Örneğin; “Eşkıya Başı” adlı oyun, bazen 2-3 gün hatta bir hafta sürebilmektedir. Aynı şekilde “Akşam Ebesi” oyunu da bazen birkaç gün devam edebilmektedir. Bu tür oyunlar uzun sürebildiği için çocuğun sabırlı olmasını gerektirir. Yine “Ara Vermelim” adlı oyun da sabır gerektiren bir oyundur. Bir grup saklanır, diğerleri onları arar. Aranana grubun saklanması için süre verilir. Bu da grubun uzaklaşmasını sağlar ve onları bulmak zorlaştırır. Bu durum çocukta sabır ve kararlılık kavramlarının gelişmesini sağlar. Bu tür iyi özelliklerin çocuk yaşta kazanılması çocuğa ileriki yaşamında büyük yarar sağlayacaktır. “Boncuk”, “Yüzük

Saklama”, “Sıcak-Soğuk”, “Kum Altı”, “Orta Parmak”, “Zaza Göyne Oyunu” gibi oyunları sabır ve kararlılık gerektiren oyunlara örnek verebiliriz.

2. Umut / Şans:

Oyunda her çocuğun kazanma çabası vardır, hiç kimse oyunu kaybetmek istemez. Burada oyunu kazanma umudu kendini gösterir. Çocuk umutla kazanmayı, oyunda başarmayı bekler. Umut, oyun ortamında kendini böyle gösterir. Yine çocuk oyunu kazanmak için şansa ihtiyacı olduğunu düşünür. Şans gerektiren oyunlarda çocuk, şanslı olmayı ister. Örneğin; “Bilya(Bilye) Oyunu”, “Gazoz Kapağı Oyunu”, “Yazı-Tura Oyunu”, “Para Taşlama Oyunu” gibi oyunlar şans gerektiren oyunlardır. Bu tür oyunlarda çocuk elindeki bilye, gazoz kapağı, ceviz gibi nesnelere karşılık vurabilmek için şansa ihtiyaç duyar. Çocuk bu oyunları oynarken kazanmayı umut eder. Oyunda şansa ihtiyacı olduğunu düşünür. Bu şekilde çocukta umut ve şans gibi değerler de gelişme gösterir. “Aşık Oyunu”, “Ceviz Oyunu”, “Fındık Oyunu”, “Gırdırlamaç”, “Kuyu Oyunu”, “Mors Oyunu”, “Sayılı Fındık”, “Sofi”, “Vuruş Karış” gibi oyunlarda umut ve şans ön plandadır diyebiliriz.

3. Bağışlayıcılık, İncelik:

Genellikle oyunlarda kaybeden oyunculara ceza verilir. Bazı oyunlarda ise incelik gösterilerek, ceza affedilir ve başka bir şey yapması istenir. Bu tür oyunlar çocukta bağışlayıcılık, incelik duygularının gelişmesine katkı sağlar. Örneğin; “Tompuz” oyununda, yanan oyuncuya ceza verilirken tompuz olan kişi onu affedebilir. Eğer affederse oyuncu ceza almayacaktır. Burada bağışlayıcılık duygusu ön plana çıkar ve oyun, çocukta bu duygunun gelişmesini sağlar.

4. Başarı/Başarısızlık (Kazanma/Kaybetme):

Her çocuk başarı duygusunu tatmak ister. Büyükler gibi çocuklar da uğraş verdiği işte kazanmayı; başarmayı arzular. Bir şeyleri başarabilmek o kadar önemli bir duygudur ki, bu başarma duygusu bazen çocuğun geleceğini bile etkileyebilir. Başarma duygusunu tadan çocuk, kendine güvenecek ve bu güvenle, giriştiği işleri başarabileceğine inanacaktır. Bu da çocuğun daha başarılı olmasını sağlar. Diğer taraftan oyunlarda kazanmak da vardır, kaybetmek de. Çocuk oyun oynarken sadece kazanmayı değil, kaybetmeyi de öğrenir. Kazanma da olsa kaybetme de olsa çocuk oyun sayesinde ayakta kalabilmeyi, güçlü olabilmeyi öğrenir. Bunu gerçek hayatta da uygulayabilir. Örneğin; “Ayakkabı Fırlatma”, “Yoğurt” gibi oyunların sonunda kazanan oyuncuya bir ödül verilir. Bu ödül çocuğu mutlu eder, ona kazanmış olmanın sevincini yaşatır. Oyunu kazanamayan çocuklar da kaybetmenin nasıl bir duygu olduğunun farkına varır. Bu tür oyunlar, çocuklarda kazanma-kaybetme duygularının tadılmasını sağlar. Bu açıdan çocuk gelişimine katkı sağlar. Yine “Çuval Oyunu”, “Çelik Çomak”, “Adım Atma”, “Sıra Çevirmelim”, “Ateşlim”, “Mortikme”, “Mut” gibi pek çok oyunda başarma arzusu ön plandadır.

5. Haklılık / Haksızlık:

Oyun ortamında çocuklar haklılık-haksızlık gibi kavramların da farkına varırlar. Oyunda, kazanan kişiye hak ettiği ödülün verilmesi gerektiği düşüncesi vardır. Hak edilen ödül verilmediğinde kazanan kişiye haksızlık olacağı düşünülür. Haksızlık yapıldığında ise haksızlık yapanlarla bir daha oyun oynamama, onları oyundan dışlama gibi yaptırımlar uygulanır. Çocuk, bu sayede haklılık-haksızlık kavramlarının farkına varır. Her oyunda oyuncuların haklılığı ve haksızlığı önemlidir, ancak ödüllü oyunlarda buna daha fazla dikkat edilir. Bu da çocuğun haklılık-haksızlık gibi kavramları daha iyi kavraması konusunda yarar sağlar. Hemen hemen her oyunda haklılık-haksızlık kavramları söz konusudur. Örneğin; “Ceviz

Oyunu”, “Bilya(Bilye)”, “Aşık”, “Para Oyunu” gibi oyunlarda kazanana hak ettiği ödülün verilmesi söz konusudur.

6. Zekâ / Yaratıcılık / Dikkat:

Oyun, çocukların zekâ gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. Çocuk hafıza oyunları ve strateji gerektiren oyunlar çocuğun düşünme becerisini geliştirir. Çocuk bu tür oyunlarla hafızasını geliştirir ve dikkat gerektiren oyunlarla da dikkat düzeyini yükseltir. Çocuğun yaratıcılığını geliştiren oyunlar da bunmaktadır. Bu tür oyunlar da çocuklar yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesinde yararlıdır. Örneğin; “SOS”, “Cüz(Cız)”, “Sessiz Sinema” gibi oyunlar hem dikkat gerektirdiği, hem de çocuğu düşündürdüğü için zekâ gelişimini etkiler, çocuğun dikkat düzeyini yükseltir ve çocuğun yaratıcı düşünme becerisini geliştirir. “Tombala”, “Tren Oyunu”, “Eşeğim Ne Sanat”, “Ev Alma Oyunu”, “İsimden İsim Türetme” gibi oyunlar da buna örnektir.

C. Sosyal İletiler

1. Dostluk, Sevgi, Saygı:

Çocuk, oyun ortamında dostluk, sevgi ve saygı gibi kavramlarla karşılaşır. Özellikle gruplarla oynanan oyunlarda çocuklar; dostluğun, arkadaşlığın ne demek olduğunu daha iyi anlarlar. Sevgi ve saygının oyun ortamındaki olumlu etkisinden yola çıkarak çevrelerindeki insanlara karşı davranışlarında da bunlardan yararlanırlar. Her oyunda dostluk, sevgi ve saygı ön plandadır. Bu nedenle tüm oyunlar buna örnektir, diyebiliriz.

2. Aile:

Bazı oyunlarda çocukların çevrelerinde gördüklerini oyun ortamına taşıdıkları görülür. Bu tür oyunlar, çocukların çevrelerinde yaşadıklarını, gördüklerini canlandırdıkları oyunlardır. Bu oyunlardan biri olan “Evcilik” oyununda çocuklar anne-babanın rollerine bürünürler, onları taklit ederler. Bu tür oyunlar, anne-babanın aile içerisindeki rolü ve aile kurumunun işlevi konusunda onları fikir sahibi yapabilir.

3. Yönetici / Organizasyon Yeteneği:

“Çocuğun oyun içerisinde organizasyon yeteneği oluşur.” (Çınar, 2008, s. 17) Çocuk, oyunda düzen içerisinde hareket eder. Oyunu başlamadan önce tüm çocuklar birlikte oyunu organize ederler, kuralları belirlerler, ebeyi seçerler ya da grupları oluştururlar. Tüm bunlar çocuğun organize etme yeteneğini geliştirir. Oyunların çoğunda bu iletiler ön plandadır. Örneğin; “Palaz Altı”, “Kilise Oyunu”, “Kadı Çeliği”, “Çır” gibi oyunlar gruplarla oynanan oyunlardır. Bu tür oyunlar, çocuğun organizasyon yeteneğinin gelişmesinde yarar sağlar denilebilir.

4. Yardımlaşma/Dayanışma:

Grupla oynanan oyunlarda başarı elde edebilmek için grup üyeleri arasında birlik ve beraberlik duygusu ön plana çıkar. Oyuncular, dayanışma içerisinde oyunu kazanabilmek için çaba harcarlar. Bu tür oyunlarda çocuklar tek başına oyunu kazanamaz, çünkü bu oyunlar grup oyunlarıdır, grup içerisinde yardımlaşmaya ve dayanışmaya ihtiyaç vardır. Bu sayede çocukta yardımlaşma ve dayanışma, birlik ve beraberlik içinde hareket etme davranışları gelişir. “Areyi Tülası”, “Emen”, “Kale Kapmaca”, “Çıtpıt” gibi oyunlar da buna örnektir.

5. Ceza/Ödül:

Oyun ortamında çocuk ceza veya ödül kavramlarına da yer verir. Pek çok oyunda belirlenen kurallar arasında kaybedene ceza, kazanana ise ödül verileceği gibi kurallar vardır. Çocuk oyun ortamında bu kurallara uymak zorundadır. Bu da çocuğun ceza ve ödül kavramları konusunda bilinçlenmesini sağlar. Çocuk bu şekilde cezanın ya da ödülün ne olduğunu veya niçin verildiğini kavrayabilir. “Çale”, “El Üstünde Kimin Eli Var?”, “Lal Oyunu”, “Tıp”, “İstop”, “Ayakkabı Fırlatma” gibi oyunlarda ceza ve ödül gibi değerler ön plandadır, diyebiliriz.

6. Kendine Güven/Güçlülük-Güçsüzlük:

Oyunda çocuk kendine güven duygusu geliştirir. Özgür oyun ortamında rahat şekilde hareket eden çocuk, kendine güvenir. Kendine güvenen çocuk her yönden daha başarılı olacaktır. Ayrıca bu güven duygusu çocuğu daha da güçlü kılar. Yine oyun ortamında bazı oyunlarda güç denemesi söz konusu olabilir. Bu tür oyunlarda güçlü olan kazanır ve çocuk burada güçlüyle güçsüz arasında farkı kavrar, kendi gücünü ve güçsüzlüğünü de fark eder. Özellikle grupla oynanan oyunlar bu tür duyguların gelişmesinde önemlidir. Örneğin; “Eşek Kaşı”, “Birdirbir”, “Pabucum Uçurtma”, “Kilise Oyunu” gibi grupla oynanan oyunlarda bu iletiler ön plandadır, denebilir.

7. Paylaşım:

Bazı oyunlarda çocuklar arasında bir paylaşım söz konusudur. Çocuklar oyun oynarken oyuncaklarını paylaşmayı öğrenirler. Bu da onlarda paylaşımcılık özelliğinin gelişmesini sağlar. Çocuk paylaştıkça bencillikten uzaklaşır. Bu da oyunların, çocukların karakter özelliğini etkiler diyebiliriz. Bazı oyunlarda çocuklar,

oyuncaklarını paylaşırlar. Örneğin; fındık, ceviz ya da bilye vb. malzemelerle oynanan “Bilya”, “Mors”, “Aşık”, “Vuruş Karış”, “Ceviz”, “Evcilik”, “Su Değirmeni”, “Kızak” gibi oyunlarda çocuk malzemelerini ve oyuncaklarını diğerleriyle paylaşmaktadır. Bu tür oyunlar çocukların paylaşımcı olmaları konusunda etkilidir, diyebiliriz.

XI. TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE ÇOCUK OYUNLARININ YERİ

Öğretim programlarında her disiplin öğretimin en iyi şekilde gerçekleşmesini, öğrencilerin konuları özümsemesini amaçlar. Bunun için de her disiplin, konuların öğretilmesinde farklı strateji, yöntem ve teknikler kullanır, denebilir. Bu strateji, yöntem ve teknikler kullanılırken geleneksel eğitim sistemi terk edilmekte, onun yerine öğrenciyi merkeze alan yeni sistemler tercih edilmektedir. Öğrenci merkezli öğretim sisteminde öğrenciyi derste aktif hâle getirmek, yaparak yaşayarak öğrenmesini sağlamak ön planda tutulur.

“Geleneksel eğitim sisteminde öğretmenler, öğretim sırasında öğrenciyi sürece aktif olarak katmayan, öğretmen merkezli yöntem ve teknikleri uygulaya gelmişlerdir. Artık çağımızın eğitim ve öğretiminde, öğrenciyi merkeze alan, aktif olarak derse katan pek çok yeni yöntem ve tekniğin kullanılmasına başlanmıştır.”(Kara, 2010, s.408) Bunun için de ders ortamında çeşitli etkinliklere yer verilerek öğrencinin derse katılması sağlanmaya çalışılır. Etkinliklerin çeşitlendirilmesi ve çocuğun derste aktif olması, öğrenmenin kalıcılığı açısından yarar sağlar. Derste aktif olan çocuğun derse karşı ilgisi ve dikkati de fazla olacağından, daha etkili ve kalıcı bir öğrenme gerçekleşecektir.

“Her anne baba kadar, öğretmenin de çocuğun ilgi ve ihtiyaçlarını bilmesi gerekir. Çocuğun ilgi ve ihtiyaçlarını bilmek, eğitimciler hem kolaylık sağlar hem de mesleğindeki başarısını arttırır.” (Şahin, 2007, s.3) Oyunlar, çocukluğun temel ihtiyaçlarındandır. Çocuğun bu ihtiyacı karşılanmalı ve onun eğitiminde bundan yararlanılmalıdır. Özellikle okul döneminde çocuğun bu oyun ihtiyacından öğretimde yararlanmak mümkündür. Ancak çocuk büyüdükçe aile, onun oyundan uzaklaşmasını bekler. Çocuğun oyundan uzaklaşması için de bazen yasaklar koyar. Öğretmene düşen görev, oyun oynamayı yasaklamak ya da oyun süresini

kısıtlamak değil; ders dışı ortamlarda olduğu gibi sınıf içinde ve ders ortamında da oyunun eğitim aracı olarak nasıl kullanılabileceğini düşünmektir. Örneğin dil gelişimiyle ilgili olarak oyun ve oyunlaştırma etkinliklerinden nasıl yararlanabileceğini plânlamaktır. (Şimşek ve Topal, 2006, s.280)

İlköğretim 6, 7 ve 8. sınıflar Türkçe öğretim programında öğrenme alanları, “Temel Dil Becerileri” adı altında şu şekilde sıralanmıştır: “Dinleme / İzleme, Konuşma, Okuma, Yazma, Dil Bilgisi.” Türkçe öğretiminde öğrencilerde bu becerileri geliştirmek için oyunlardan da faydalanmak mümkündür. Derslerde oyunlarla çeşitli etkinlikler gerçekleştirilebilir.

Oyunlar, çocuğun dil gelişimi üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir. Çocuk oyun ortamında yeni kelimeler öğrenir, konuşma alışkanlığı geliştirir. “Oyun sırasındaki diyaloglar ve tekerlemeler konuşma yeteneğini geliştirir ve karşıdaki ile nasıl konuşulabileceğini, onu anlayabilmeyi öğrenir, kelime dağarcığının artmasına zemin hazırlar.” (Kaya, s.2) Çocuk oyun ortamında, karşısındakini dinleme alışkanlığı da kazanır. Türkçe derslerinde oyunun bu etkisinden yararlanılabilir. Derslerde oyunların birer etkinlik şeklinde kullanılması, çocuğun derste öğretmenini ve arkadaşlarını dinlemeyi öğrenmesi ve konuşma yeteneğini geliştirmesi bakımından yararlı olacaktır. “...Oyunlar sayesinde konuşma becerisinin geliştirilmesi daha zevkli hâle getirilir.” (Uçgun, 2007, s.66)

Dil çalışmaları kapsamında cümle kurma oyunları da oynanabilir. Oyun yöneticisi, tahtaya herhangi bir kelime yazar. Öğrenciler bu kelimenin harfleriyle başlayan kelimelerden bir cümle kurarlar. Örnek kelime “KALEM” olsun. O hâlde kurulacak cümlenin kelimeleri sırasıyla K, A, L, E, M harfleriyle başlayacaktır. Bu harflerle kurulabilecek cümleler: “*Koyunlar akşam Leylâ'nın eşiğinde meledi.*”, “*Kedi, Adanalı Lâle'nin evinde miyavladı.* (Şimşek ve Topal, 2006, s.284) Temel dil becerileri arasında yer alan yazma becerisinin geliştirilmesinde de eğitsel oyunlardan yararlanmak

mümkündür. Öğretmen böyle bir oyun oynatarak çocuklarda yazma becerisini de geliştirebilir.

Derslerde oyunlar oynatmak çocukların ilgisini daha fazla çeker. Örneğin; kelimelerin son harfine göre yeni bir kelime söylemek. Bir öğrenci kelime söyleyerek oyunu başlatır ve belli bir zaman dilimi içinde diğer öğrenci bu kelimenin son harfiyle başlayan yeni bir kelime söyler ve oyun sırayla bütün öğrenciler tarafından devam ettirilir. Bu oyunun amacı, öğrencilerin kelimelerin yazılışını ve söylenişini bilip bilmediğini ölçmek ve öğrencilerin kelime hazinesini tespit etmektir.”(Kara, 2010, s.414) Öğrenciler bu tür etkinliklerde derse katılmak için daha istekli olur. Türkçe öğretmenleri de bu tür oyunlarla hem öğrencilerin kelimeler konusundaki eksiklerini daha rahat gözlemleyebilir hem de öğrencilerin derse olan ilgilerini artırabilir.

“Oyunlar, öğrencilerin dinleme, konuşma, okuma ve yazma temel dil becerilerinin gelişmesini sağlarken bu temel becerilere destek olan sözcük hazinesini ve gramer bilgilerini de geliştirir.” (Kara, 2010 s.410) Dilbilgisi derslerinde öğrencilerin dersle ilgili kuralları, kavramları vb. unsurları öğrenmelerini kolaylaştırmak amacıyla da oyunlardan yararlanılabilir. Oyunlar, çocuklara özgür ve rahat bir ortam sunduğundan, çocuklara öğrenme kolaylığı da sağlar.

Türkçe derslerinde çocuğun yaratıcı düşünme becerisini geliştirmek için de oyunlardan yararlanılabilir. Problem çözme ve yaratıcı düşünme becerisi gerektiren oyunlar sınıf ortamına getirilerek, işlenecek konuya uygun şekilde öğretimde kullanılabilir. Böylelikle çocukların oyun üzerinde düşünmeleri sağlanır. Bu da konuların daha kolay öğrenilmesini ve kalıcı olmasını sağlar.

Çocuk için oyun vazgeçilmezdir. “Çocuk, dünyaya oyun için gönderildiğini düşünür. Çocuğun biricik gerçeği oyundur. Çocuk eğitiminde her adım, oyun mantığı içinde atılmazsa bu eylemden sonuç almak neredeyse imkânsız olacaktır. Çocuğun kitap eğitiminde de süreç oyun, araç oyuncak olursa okuma alışkanlığı

kazandırmak mümkün olabilir.” (Turan, 2007, s.17) Çocuğa oyun yardımıyla okuma alışkanlığı kazandırılabilir. Bu yüzden oyunla birlikte verilen eğitim, çocuk tarafından daha kolay algılanır, diyebiliriz.

İlköğretim Türkçe dersi çalışma kitaplarında yer alan etkinliklerin bazıları oyunlarla ilişkilendirilebilir. Çalışma kitapları üzerinde yapılacak bazı etkinlikler yerine öğrencilerin bilgi ve becerilerini ortaya koyacak, kısa süreli oyunlarla renklendirilebilecek etkinliklere yer verilebilir. Bu sayede birbirinin tekrarı niteliğinde olan bazı etkinlikler, daha verimli hâle getirilebilir. Dikkat süreleri yeteri kadar uzun olmayan ilköğretim öğrencilerinin dikkat süreleri, oyun etkinlikleriyle biraz daha uzayabilir. Çocuğun derse karşı ilgisi ve dikkati bu tür oyunlu etkinliklerde daha uzun süre canlı tutulabilir.

Türkçe öğretmenleri, öğrencilerine oyunlarla ilgili ödevler, projeler de verebilir. Öğrencilerin kendi yöreleriyle ilgili büyüklerinden dinledikleri birkaç oyunu öğrenmeleri sağlanabilir. Bu tür etkinliklerle çocukların merak duygusu ön plana çıkartılabilir ve unutulmaya yüz tutmuş oyunlar gelecek nesillerin hafızalarında yer edebilir. Eğlenmenin, oyun oynamanın yalnız bilgisayar oyunlarıyla ilgilenmekten ibaret olmadığını kavrayan çocuklarımız, bu sayede, yine neşeli oyunlarla, sokakları renklendirebilir.

X. ERZİNCAN İLİ ÇOCUK OYUNLARI METİNLERİ VE BU OYUNLARIN EĞİTSEL AÇIDAN İNCELEMESİ

1. YUTMALI (ÜTMELİ) OYUNLAR:

1.1. Aşık (Aşuh - Aşuk) Oyunu:

Aşık, koyun veya keçilerin dizlerinde bulunan bir kemiğe verilen addır. Kemik ağır olsun diye, bazen delinip içine kurşun dökülür. Ağır olması daha iyidir. Daha ziyade kış aylarında, evlerin bacalarında oynanır. Misket oyununa benzeyen bir oyundur. Aşıklardan biri ebe olur. Tüm oyuncuların da “heneke” adı verilen özel bir aşığı olur. Heneke çok özeldir. Onu soğan kabuğuyla kaynatıp boyayanlar da vardır. Onunla belli bir mesafeden, ebeyi vurmaya çalışırlar. Ebeyi vuran oyuncu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır. (Kübra Güneş)

1.2. Bilya (Bilye, Misket):

Bazı yörelerimizde “misket” olarak bilinen cam oyuncuğa ilimizde “bilya” denilmektedir. Belli mevsimler(sonbahar ve ilkbahar)de oynanır. Çeşitli şekillerde oynanmaktadır:

- a. Bu oyun türünde daire çizilir. Her oyuncu istenilen miktarda bilyayı bu dairenin ortasına dizer. Dairenin birkaç metre uzağından bilyalar vurularak, daire dışına çıkarılmaya çalışılır. Çıkaramayan oyuncu yanar, sırası gelen oyuncu oynar. Bu oyun şeklinde dairede bilya kalmayınca kadar, oyuna devam edilir.
- b. Kodikli Bilya: Biri ortada, diğer dördü çevresinde olmak üzere beş çukur hazırlanır. Bu çukura “kodik” denir. Kodiklerin uzağına çizgi çizilir. Her

oyuncu kodiklerin yanından çizgiye bilyalarını atarlar. Çizgiye yakınlığına göre oyuncular 1.,2.,3. olurlar. Birinci gelen oyuncu ilk oynama hakkına sahiptir. Bu oyuncu çizgiden ortadaki kodiğe doğru bilyasını atar. Girdirirse o kodik kendisinin olur ve sırasıyla diğer kodiklere girdirmeye çalışır. Girdiremezse sıradaki oyuncu oynar. Oyuncular, bilyaları birbirine vurmada kodiklerin hepsini ele geçirmeye çalışır. Kodiklerin hepsini ele geçiren oyunun galibi olur.” (Bayraktar, 1994, s.70)

1.3. Ceviz Oyunu:

En az dört kişiyle oynanan bir oyundur. Oyun için on iki ceviz gereklidir. Bir kişi cevizlerden üçünü alır ve geri çekilir. Diğer üç kişi kalan dokuz cevizi alıp düz bir şekilde sırayla dize. Geri çekilen kişi üç ceviz ile üç el atış yapar ve yerdeki cevizleri vurmaya çalışır. Vurabildiği cevizleri alır, ancak vuramazsa diğer oyuncular aralarında başka bir oyuncuyu seçerler ve seçilen oyuncu geri çekilip atış yapar. Oyun bu şekilde devam eder. Oyun sonunda en fazla ceviz alan kişi oyunu kazanır. (Necip Kara)

1.4. Fındık Oyunu:

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Oyun için bir miktar fındık gereklidir. Oyunculardan birisi avucuna biraz fındık alır ve saklar. Saklanan fındık bir tane de olabilir, bir avuç da olabilir. Karşıdaki kişi bu oyuncunun elinde tuttuğu fındık sayısının çift mi yoksa tek mi olduğunu tahmin etmeye çalışır. Eğer doğru tahmin ederse, fındıkları saklayan kişinin elindeki tüm fındıkları kazanır. Yanlış tahmin ederse, fındıkları saklayan kişiye sakladığı fındık sayısı kadar fındık verir. Oyun bu şekilde oynanır (Yeter Şimşek).

1.5. Gazoz Kapağı Oyunu:

Bunun için düz bir oyun alanı seçilir ve daire çizilir. Oyuncular, gazoz kapaklarını bu dairenin orta yerine düz bir sıra şeklinde eşit sayıda dizerler. Belli bir uzaklığa çizgi çizilir. Oyuncular çizgi arkasına geçerek ellerindeki düz taş veya terlik ile gazoz kapaklarını daire dışına çıkarmaya çalışırlar. Gazoz kapağını dairenin dışına çıkaramayan oyuncu yanar ve sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun gazoz kapakları bitinceye kadar devam eder (Bayraktar, 1994, s.70).

1.6. Gırdırlamaç:

Oyun 2-3-4-5 kişiyle oynanır. Herkes kendi hesabına oynar. Oyun için yamaç bir taş konur. Taşın yukarı kısmına bir işaret yapılır. Oyun tekerlemelerinden biri ile ilk oyuncu, ikinci, üçüncü (ilah) belli edilir. İlk oynayan, koynundan bir ceviz çıkararak taşın belirlenen noktasından, itmeden bırakır. Ceviz yuvarlanarak herhangi bir yerde durur. Ceviz durduktan sonra ikinci sıradaki oyuncu aynı işlemi yapar. Sonra üçüncü ve diğerleri sırası üzerine cevizleri bırakırlar. Cevizin bu şekilde yuvarlanarak gitmesine “gırdırlamak(gındırlamak)” denir. Oyun ismini buradan alır. Yani ceviz yuvarlamak anlamındadır. Gırdırlanan cevizlerden kimin cevizi o sahadaki cevizlerden birine değerse, sahadaki tüm cevizler onun olur. O kişi sahadaki cevizleri toplayıp aldıktan sonra oyun sırası bu toplayana geçer, ilk cevizi gırdırlayan ad onun sırasını alır. Bazen ikinci sıradakinin cevizi hemen birinci cevize değeri ki buna şanssızlık denir. Bazen de hiçbir tanesi değmez, oyuna habire devam edilir. Şayet, oyunculardan birinin cevizi biterse, (TAZE EKMEK) diye sahadaki cevizlerden bir tane alır, tekrar yuvarlar. O da diğer cevizlere değmezse sıradaki oyuncular oyuna devam eder. Bütün oyun süresince her oyuncunun üç defa taze ekmek kullanma hakkı vardır. Bir gırdırlamada, yani oyunculardan biri cevizleri toplayıncaya kadar bir taze ekmek kullanma hakkı vardır. Oyun bu şekilde oynanır (Uçar, 1998, s.305).

1.7. Kuyu Oyunu:

Bu oyun en az iki kişiyle oynanır. Oyuncu sayısı 5-6 kişiye kadar da çıkabilir. Duvar dibine küçük bir kuyu eşilir. Her oyuncunun 20'şer fıncığı olur. Genellikle çocukların bayramlarda topladıkları fıncıklarla bayramlarda oynanır. Oyuncular sırayla kuyuya fıncıklarını atarlar. Kuyuya en fazla fıncık sokan kişi "kuyucu başı" olur. Diğerleri ellerindeki fıncıkları topluca (5-10 veya 15 tane) kuyuya atarlar. Kuyuya sokulabilen fıncık sayısı "tek" ise kuyudaki fıncıkları "kuyucu başı" alır. Eğer "çift" ise kuyuya sokulan fıncık sayısı kadar fıncığı "kuyucu başı" diğer oyunculara verir ve diğer oyuncular kuyucu başı olur. Fıncığı biten oyundan çıkar. (Ufuk Camekan)

1.8. Mors Oyunu:

Oyun birkaç kişi ile oynanır. Oyuncular yere bir üçgen çizerler. Daha sonra her oyuncu bu üçgenin içine eşit sayıda bilye koyar. Daha sonra tüm oyuncular belli bir mesafeden elindeki bilyeleri atarlar. Amaç, üçgen içindeki bilyeleri dışarı çıkarmaktır. Bilyeyi dışarı çıkaran oyuncu, çıkardığı bilyeleri alır. Ancak kendi bilyesi de üçgen içinde kalırsa "mors" olur. Oyun bu şekilde oynanır. (Oğuzhan Yılmaz)

1.9. Para Taşlama:

Fıncıkla oynanır. Oyuncular tespit edilir. Düz alana bir daire çizilip, orta noktasına çivi çakılır. Onun üzerine de madeni bir para konur. Belli bir uzaklığa da çizgi çizilir. Oyuncular bu çizgiye fıncıkları atarlar. Çizgiye yakın olan fıncığın sahibi paranın başını bekler. Diğer oyuncular çizginin başını bekleme hakkına sahip olur ve o da selefi gibi atılan fıncıkları toplamaya ve ona sahiplenme hakkına sahip olur (Bayraktar, 1994, s.71).

1.10. Sayılı Fındık:

Fındıkla oynanır. Düz bir yere tebeşirle veya başka bir şeyle bir dikdörtgen çizilir ve istenilen sayıda bölümlere ayrılır. Küçük kareler elde edilir ve üzeri numaralandırılır. Birkaç metre uzağına çizgi çizilir. Her oyuncu fındığını çizgiye atar. Çizgiye yakın olan dikdörtgenin başına geçer. Diğer oyuncular çizginin ardından dikdörtgenin içine fındıklarını atarlar. Fındık çizgi üzerine gelirse yanar. Karenin içinde kalırsa, o karede kaç rakamı yazılı ise o kadar fındık, dikdörtgeni bekleyen kişiye verilir. Fındığı alan bekleme hakkına sahip olduğundan diğer kişi yanar ve arkadaşlarının yanına geçerek, oyuna devam eder (Bayraktar, 1994, s.71).

1.11. Sofi:

Kesilen hayvanların diz kapağında bulunan kemikle oynanan bir oyundur. Bu kemiğe “sofi” adı verilir. “Sofi” adı verilen kemiğin bir tarafı tümsek, diğer tarafı ise çukurdur. Oyunculardan bir grup çukur tarafı, diğer grup ise tümsek tarafı seçer ve “sofi” havaya atılır. Yere düştüğünde kemiğin hangi tarafı üste gelirse o tarafını seçen grup kazanmış olur (Fidan Kaya).

1.12. Vuruş Karış:

Oyun en az iki kişi ile oynanır. Ayakta oynanan bir oyundur. Oyuna başlamadan önce yazı-tura atma vb. yoluyla kimin önce bilye atacağı belirlenir. Daha sonra ilk oyuncu bilyeyi gözden kaybolmayacak şekilde atar. Diğer oyuncu ise kendi bilyesini atmadan önce “vuruş” ya da “karış” demek zorundadır. “Vuruş” derse yerdeki bilyeyi vurmaya zorundadır. Vurabilirse yerdeki bilye onun olur, vuramazsa kendi bilyesini rakip oyuncuya verir. “Karış” derse attığı bilye, yerdeki bilyeye en fazla bir karış uzaklıkta olmalıdır. Aradaki mesafe bir karışı geçmezse yerdeki bilye

onun olur. Eđer mesafe bir karıştan fazla olursa kendi bilyesini rakip oyuncuya vermek zorundadır. Oyun bu şekilde devam eder. Bir sonraki oyunda ise bilyeyi ilk atan kiři sonra atar, ondan sonraki kiři oyuna önce başlar (Oğuzhan Yılmaz).

1.13. Yazı-Tura Oyunu:

Oyun iki kiřiyle oynanır. İki oyuncu da bir miktar bozuk para getirir. Oyunculardan biri bir tane parayı avucuna alıp “Yazı mı, tura mı?” diye diđerine sorar ve parayı avucunda sallayıp yere atar. Paranın hangi yüzü gelirse o yüzünü seçen oyuncu atılan parayı alır. Oyun bu şekilde tüm paralar için ayrı ayrı oynanır. En çok parayı alan oyunu kazanır (Zarife Tören).

DEĞERLENDİRME

“Yutmalı(Ütmeli) Oyunlar” başlığı altında toplam on üç oyun yer almaktadır. Bu gruptaki oyunlar, çocukların özellikle zihinsel ve sosyal gelişimleri üzerinde etkilidir. Çocuklar, bu oyunları oynarken arkadaşlarıyla sosyal etkileşim içerisine girerler. Birbirleriyle bilye, aşık, fındık, ceviz vb. nesnelere paylaşırlar. Bu sayede çocukta yardımlaşma, dayanışma ve paylaşım gibi etik değerler gelişir. Yine kazanan oyuncuya hakkının verilmesi, çocukta “haklılık/haksızlık” gibi değerlerin öğrenilmesini de sağlar. Bunun yanı sıra çocuklar bu tür oyunlarda, yerde bulunan bilye, aşık, fındık vb. nesnelere kazanabilmek için, nesnelere vururken nasıl bir yol izlemesi gerektiğini düşünmek zorundadırlar. Bu da çocuğun zihinsel gelişimi açısından yararlı olacaktır.

2. ATLAMA, SIÇRAMA, SEKME OYUNLARI

2.1. Adım Atma:

Atletizmde tek adım atmanın basit bir türüdür. Yumuşak zeminde oynanır. Bir çizgi çizilir. Her oyuncu bu çizgiden başlamak üzere hızla atlamaya çalışırlar. Oyundan maksat en uzağa atlayabilmektir. En uzağa atlayan oyunun galibi olur (Bayraktar, 1994, s.71).

2.2. Ayak Atlama:

Oyun 4-6-8 hatta 10 kişi gibi çift sayıda kişiyle oynanır. Önce ikişer ikişer eşleme yapılır. Herkes kendi eşlerinin sorumluluğundadır. Oyun tekerlemelerinden biriyle ebe olacak eşler belirlenir. Ebe olan eşler düz bir yere oturarak ayaklarını birbirine karşı verirler. Diğer oyuncular(eşler art arda) ebelerin ayaklarının üzerinden atlarlar. Atlama işi bitince, ebeler ayaklarını yarım açarak hazır olduklarını bildirirler. Oyuncular buradan da atlarlar. Daha sonra ebeler ayaklarını tam açar ve yine birbirine karşı verirler. Oyuncular buradan atlarlar. Daha sonra ayaklarını birbirine karşı verip, her iki ayağını, sonra birer karışlarını ayaklarının üzerine koyduktan sonra, bu ana kadar atlayanlardan hiçbir eş bu ebelere, onların ayaklarına, ellerine dokunmadan atlamışsa ebeler diz çökerler. Birbirlerinin ellerini tutarlar, oyuncular gene atlar. Son olarak da düz tutulan ellerini sallarlar. Bu arada gene hiçbir oyuncu ebelere değmeden atlarsa ebeler oyuna yeniden başlarlar. Eşlerden birisi bu engelleri aşamaz, ebelerden herhangi birinin ayağına, eline ya da koluna değerse, bu defa değen kişi eşiyile birlikte ebe olur. Oyun böylece sürdürülür (Uçar, 1998, s.307).

2.3. Ayak Topu:

Tek başına oynan bir oyundur. Oynayan kişi bir ayağının bileğine, ucunda top olan bir ip bağlar. Daha sonra o ayağını daire çizer gibi döndürürken diğer ayağı ile de üzerinden atlar. Oyun bu şekilde oynanır (Melike Uluçay).

2.4. Birdirbir:

Kalabalık bir oyuncu grubu ile oynanır. Bir kişi iki elini dizlerine dayayarak, vücudunu yere paralel hâle getirir. Diğer oyuncular, onun üzerinden ellerini sırtına koyup, bacaklarını açarak atlarlar. Atladıktan sonra aynı şekilde eğilirler, diğer çocuklar da onun üzerinden atlar ve oyun böylece sürüp gider (Bayraktar, 1994, s.73). Oyuncular atlarken her etapta sırasıyla aşağıdaki sözleri söylerler:

*“Birdirbir, yerin dibine gir,
İkidir iki, olur tilki,
Üçtür üç, ebelik güç,
Dörttür dört, kuş gibi öt,
Beştir beş, aldım eş,
Altıdır altı, yaptım kahvaltı,
Yedidir yedi, eli sırtıma değdi,
Sekizim sek sek...”*

2.5. Birdirbir(2):

İki grup ile oynanan bir oyundur. Belirli bir uzaklığa uzun bir çizgi çizilir. Gruplardaki oyuncular arka arkaya geçip eğilir ve gruplar belirli bir mesafeyle yan yana uzunlamasına dizilirler. İki gruptan birer kişi kendi grubunun başına geçer.

Dizilen kişilerin üzerinden atlayarak grubun sonuna gider ve aynı şekilde eğilir. Sırasıyla diğer oyuncular da bu şekilde atlayarak grubun sonuna geçerler ve eğilirler. Her iki grup oyuncuları da bu şekilde oyuna devam ederler ve çizgiye en erken ulaşan grup oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Feride Ateş).

2.6. Çuval Oyunu:

Oyun birkaç kişi ile oynanır. Oyuncular birer çuvalın içerisine girerler ve belirli bir yerden aynı anda zıplayarak ilerlemeye başlarlar. Oyun önceden belirlenen bir yerde biter ve bu yere ilk ulaşan kişi oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Zinnet Bayin).

2.7. Dana Dana Dosdana:

Oyun en az iki kişi arasında oynanır. Oyunda bir kişi dizlerine ellerine dayayarak vücudunu öne doğru eğer, diğerleri de bunun üzerinden atlarlar. “Kumansa” ile yatacak kimse seçilir. Yatacak kimse de kendince en iyi atlayan ve kendisini erken kurtaracak kimseyi başkan seçer. Oyunda ilk defa başkan atlar. Başkan ilk üç atlayışında:

“- *Dana dana dosdana*

- *Dana girdi bosdana*

- *Bostancı vurdu, k.çını kırdı.*” sözlerini söyler. Geriden gelenler de aynısını tekrarlar. Tekrarlamadan atlayanlar, başkan tarafından yakalanırsa ebe olur. Diyeli ki herkes sesli olarak atladı. Ondan sonra da başkan oyunculara şu zor işleri yaptırarak kefil olduğu ebeyi kurtarmaya çalışır:

a) El Değsin Etek Değmesin:

Başkan ebeyi, atlayacağı yükseklikte yatırır ve atlar. Başkanın atladığı

yükseklikten atlayanların ellerinden başka bir yeri ebeye sürtünürse o kimse ebe olur.

b) Zıngıl Durmak:

Başkan dâhil herkes atlar atlamaz tek ayağını kaldırır ve bekler. Atlayanlar bitince herkes tek ayak üzerine çeşitli engellerden atlatılır. Bu engellerin aşılması sırasında başkanın izni olmadan yere basan kişi ebe olur.

c) Katır Dövüşü:

Herkes zıngıl durur. Başkan ikişer ikişer ayırarak oyuna başlamalarını söyler. Bunlar birbirinin kollarından tutup birbirini ileri geri itelerler. Bu iteleme anında yere basan kişi ebe olur.

ç) Horoz Dövüşü:

Başkan tarafından ikişer ikişer eşleştirilen oyuncular, karşılıklı olarak zıngıl dururlar. Başkanın işaretiyle beraber ellerini birbirine vurarak birbirini yere bastırmaya çalışırlar. Yere basan kişi ebe olur.

d) Sıra Sıra Söğütler:

Oyunun bu durumunda her atlayan kişi yan yana sıkışarak ebenin yanına yatar. Geriden gelen oyuncu yatanların hepsini atlamak mecburiyetindedir. Atlayamazsa ebe olur.

e) G.t Vurdum Yayılmasın:

Oyunun bu durumu ebeyi çok sarsar. Her atlayan atlama anında k.ç1 ile ebenin sırtına vurur. Bu durum ebeyi kurtarmaktan tamamen uzak olup, ebeye eziyet

etmek içindir.

f) Ben Koydum Düşmesin:

Başkan, atlayabileceği yükseklikte ebeyi yatırıp eline aldığı bir şapkayı atlama anında ebenin sırtına koyup “Ben koydum düşmesin.” der. Geriden gelenler de aynı sözü söyleyip atlarlar. Şapkayı düşüren kişi ebe olur.

Yukarıdaki maddeler karışık olarak uygulanır (Erkılıç, 1972, s.55-56).

2.8. Dönmelim:

Oyuncular arasından iki kişi seçilir. Seçilen iki kişi ortada yan yana durur ve eğilir. Diğer oyuncular da sırayla eğilen bu iki kişinin üzerinden dönerek atlarlar, yani takla atarlar. Oyun bu şekilde tüm oyuncular bitene kadar devam eder (Mehmet Ateş).

2.9. Eşek Kaş:

En az 4-5 kişi ile oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Grubun yarısı uzuneşek oyununda olduğu gibi yere doğru eğilir ve arka arkaya dizilirler. Diğer grup oyuncuları da sıra ile bu oyuncuların sırtlarına atlarlar. Atlayan oyuncu ileri atlayamadan sondaki kişinin sırtında kalırsa önündeki kişi kadar atlamaya devam eder ve ileri gider. Son oyuncu da atladıktan sonra alttaki grubun oyuncuları üzerlerindeki oyuncuları devirmek için kendilerini sağa sola sallamaya başlarlar. Üstteki oyuncular düşmemek için sıkıca tutunurlar. Eğer üstteki oyuncular devrilmeden durmayı başarırsa oyunu kazanırlar. O zaman oyuna ikinci kez aynı şekilde devam edilir. Ancak devrilirlerse kaybetmiş olurlar ve bu kez üstteki oyuncular alttakilerin yerine geçer. Oyun aynı şekilde devam eder (Hıfzı Karakoyun).

2.10. Gnler Oyunu:

Yedi basamaklı bir merdivende en iki kiřiyle oynanan bir oyundur. Pazartesiden bařlayarak merdivenin en st basamađından alta dođru sırayla her basamađa bir gn adı verilir. Bir ebe belirlenir. Belirlenen ebe yerde bekler ve hiřbir basamađa ıkılmaz. Oyuncu en stteki basamađa ıkar, yani pazarteside bekler. Ebe olan kiři oyuncuya bulunduđu basamađın dıřında bir gn ismi syler ve o kiřinin aradaki hiřbir basamađa basmadan o basamađa atlamasını ister. Oyuncu ebenin sylediđi yere dođru řekilde atlarsa bu defa atladiđı yerde bekler ve ebeye yakalanmadan ayađını 10 kez yere vurup ekmesi gerekir. Ebe o oyuncuyu ancak ayađı yerde iken ebeleyebilir. Oyuncu ebeye yakalanmadan ayađını 10 kez yere vurup ekerse tekrar en ste ıkar ve oyuna bařtan bařlanır. Atlayan kiři atlarken herhangi bir basamađa basarsa ya da ayađı deđerse o oyuncu yanar ve ebe olur. Oyuna aynı řekilde devam edilir (Feride Ateř).

2.11. Hızar ekme:

Oyun en az  kiři ile oynanır. İki oyuncu bir ip alır ve iki ucunu birbirine bađlar. Daha sonra karřılıklı olarak yere otururlar ve ipi ellerinden geirirler. Diđer oyuncu da ip zerinden atlamaya alıřır. Ancak oturan iki oyuncu ipi hızar gibi ileri geri hareket ettirir. Atlayan oyuncu hareket eden ipe deđmemeye alıřır. Eđer deđerse yanar ve sıra bařka oyuncuya geer. Oyun bu řekilde oynanır (Zarife Tren).

2.12. Kız Taklası:

Oyun 8 kiři ile oynanır. nce eřleme yapılarak drder kiřilik iki gruba ayrılırlar. Kura ile ebe olacak taraf seilir. Sonra dz bir oyun alanı seilir. Ebe olan 4 kiři, sahanın ortasında yerini alır. Bunlardan ikisi sırt sırta gelecek řekilde durur,

sonra ellerini kalça kemikleri üzerine koyarak öne doğru hafif eğilirler. Diğer ikisi de sağ ve sol taraftan kafalarını, bu eğilenlerin bacakları arasından sokarak bel üstü durur. Ellerini ayakta duranların bacaklarını kavrayacak şekilde tutarak sıkıca kavrarlar. Oyuncular, sırası ile bu bel üstü duranlar istikametinde takla atar. Takla atamayan, atıp da geliş istikametindeki ayakta duran ebenin yanına düşerse, karşı tarafa geçemezse oyuncuların tümü yanar. Bu defa ebe grubu oyuncu, oyuncu grubu da ebe olur. Oyun böylece sürdürülür (Uçar, 1998, s.296).

2.13. Kilise Oyunu:

Oyun iki grup arasında oynanır. Graplardan biri elleri omuzlarına gelecek şekilde kollarını uzatarak bir çember çizer. Bu grubun fertlerinden biri bu çemberin ortasında durur. Diğer grubun oyuncuları birinci grubun meydana getirdiği çemberin etrafına dağılırlar. İkinci grubun oyuncuları çember şeklinde duran oyuncuların sırtına atlarlar. Birinci gruptan çemberin ortasında duran oyuncu ise arkadaşlarının sırtına binmeye çalışanlara, arkadaşlarının arasından tekmeyle vurmaya çalışır. Çember ortasındaki koruyucunun tekmesinin birine değmesiyle durum tersine döner. Oyun bu şekilde tekrarlarla devam eder (Erkılıç, 1972, s.60).

2.14. Lap Oyunu:

İki veya daha fazla sayıda oyuncu arasında oynanır. Bunun için düz bir yere, tercihen beton üzerine uzunca bir dikdörtgen çizilir. Bu dikdörtgen dört eşit parçaya bölünür. Dikdörtgenin üst kısmına iki kare daha çizilir. Kısaca, biri dikey biri de yatay olmak üzere iki dikdörtgenli bir oyundur. Oyunda kural lapın (bu bir düz taş veya terlik olabilir) çizgi dışına ve üzerine gelmesi oyuncunun oyun dışı kalmasına(yanmasına) yol açmakta, oyuna diğer oyuncu girmekte ve oyun böylece sürüp gitmektedir (Bayraktar, 1994, s.69).

2.15. Lap(2):

Taş ile oynanır. 8 kare çizilir. Oyunda sırası gelen her oyuncu ebe sayılır. Çizildikten sonra ebe olan kişi taşı yere koyar ve tek ayağı ile karelerde sürükler. Taşı, 8 kareden geçirdikten sonra taş ile o karelerden ev(yani kare) alır. Ev(kare) almak için taşı arkaya dönerek atmak gerekir. Sırası gelen diğer ebe önceki oyuncunun aldığı karelerden geçemez, o kareleri atlamak zorundadır. Taşını diğer kişinin evinden(karesinden) geçiremez. Eğer taş karenin çizgilerine değerse oyuncu yanmış olur ve sıra diğer oyuncuya geçer (Birgöl Fırat).

2.16. Lap Oyunu(3):

Oyun 3, 5 veya 6 kişiyle de oynanır. Önce normal bir peksimet büyüklüğünde yassı bir taş bulunur. Buna “lap” denir. Daha sonra limon büyüklüğünde yuvarlak bir taş bulunur, buna da “moza” denir.

Oyuna başlamak için düz bir alan seçilir. Yapılacak sayı belirlenir(5 ellide ya da 8 elli de bitsin gibi). Tekerlemelerden biri ile ilk oyuna başlayacak kişi belirlenir. Moza, 5-6 metre uzaklıkta bir yere konur. Oyuncu elindeki lap ile mozaya vurup yerinden fırlatmak ister. Moza bir ayak boyu yerinden fırlamışsa, bir sayı sayılır ve bu oyuncu oyuna devam ederek, mozayı lap ile fırlatıp sayı saymaya devam eder. Moza, bir ayak boyu kadar fırlamamış veya lap mozaya değmemiş ise o oyuncu yanar, başkası oyuna başlar. Oyunda sayılar ayak boyu olarak sayılır. Her ayak boyu bir isim almıştır. İlk ayak boyu “alınç”, ikincisi “kılınç”, üçüncüsü “kırk üç”, dördüncüsü “kırk dört”, beşincisi “kırk beş”, altıncısı “kırk altı”, yedincisi “kırk yedi”, sekizincisi “kırk sekiz”, dokuzuncusu “kırk dokuz” ve onuncusu “elli”dir. Moza on ayaktan daha uzağa gitmişse, ikinci bir elli için tekrar sayılmaya başlanır. Yanan oyuncu ikinci kez oyuna başlarsa, kaç elli tamamlamış, kaçınıcı sayıda kalmışsa o elli ve o sayıdan devam eder. Belirlenen sayıyı(kaç elli belirlenmişse) tamamlayan galip gelir (Uçar, 1998, s.297).

2.17. Mektup Oyunu (Naldırnaç, Zarf):

Lap oyununa benzeyen bir oyundur. Oyun en az üç kişi ile oynanır. Oyuncular kendileri için küçük ve düz taşlar seçerler. Her oyuncunun bir taşı vardır. Sayışma yapılır ve oynayacak kişilerin sırası belirlenir. Yere bir dikdörtgen çizilir ve zarf şeklinde köşeleri de çizilerek bölümlere ayrılır. Son olarak alt kısmına da merdiven şeklinde 3 adet küçük kare çizilir. İlk oyuncu taşını birinci bölüme atar ve diğer bölümleri tek ayak üzerinde sekerek atlayıp geri döner. Dönünce taşını olduğu yerden alır. Çizgilere basmadan atlamayı başarırsa ikinci bölüme geçebilir. Çizgiye basarsa yanar ve sıra diğer oyuncuya geçer. Bir oyuncu tüm bölümleri başarıyla geçerse bir oyun olur ve oyuna bu defa tersten başlar. Oyun bu şekilde oynanır(Cansu Tören).

2.18. Pabucum Uçurtma:

Oyun birkaç kişi ile oynanır. İki kişi karşı karşıya oturup ayaklarını birleştirirler. Diğerleri de onların üstünden atlamaya çalışır. Önce oturan oyuncular tek ayaklarını uzatırlar ve diğerleri üzerinden atlarlar. Daha sonra iki ayak üst üste koyulur ve oyuncular üzerinden atlarlar. Sonra bir karış ve daha sonra da iki karışla ayakların üzeri yükseltilir. Oyuncular her defasında daha yüksekte atlamak zorundadırlar. Atlama esnasında ayak ya da ellere değmeden atlamak esastır. Değen oyuncu yanar ve ebe olup yere oturur. Oyun bu şekilde oynanır (Kübra Güneş).

2.19. Sopa Oyunu:

Oyun en az üç kişi ile oynanır. İki oyuncu ellerine 1-1,5 metre uzunluğunda bir sopa alır ve karşılıklı olarak yere otururlar. Her iki oyuncu da sopanın birer ucundan tutar. Geriye kalan oyuncular bu sopanın üzerinden sıra ile atlayacaklardır. İki oyuncu sopayı önce yere indirir ve atlayacak olan ilk oyuncu üzerinden atlar. Sopaya değmemek şartı vardır. Atlayan kişi sopaya değmeden atlarsa bir sonraki

etapta sopa yerden biraz kaldırılır ve oyuncu bu yükseklikten atlar. Bu şekilde her doğru atlayıştan sonra sopa daha da yükseğe kaldırılır. Sopaya değen oyuncu yanar ve sıra başka oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde devam eder ve oyunun sonunda en yüksek atlamayı yapan kişi oyunu kazanır (Cansu Tören).

2.20. Tek Ayak:

Tek ayak üzerinde oynanır. Ebe olan kişi tespit edilen alan içerisinde, diğer oyuncular tek ayak üzerinde yakalamaya çalışır. Kuralı; tespit edilen alanın dışına çıkan ve ebeye yakalanan ebe olur (Bayraktar, 1994, s.73).

2.21. Terlik:

Oyun birkaç kişi ile oynanır. Oyuncular birkaç adet terliği belli aralıklarla yan yana sıralarlar. Terlikler tek tek ve geniş aralıklarla dizilir. Daha sonra oyuncular sıra ile tek ayak üzerinden bir terlikten diğerine atlarlar. Oyunda terlikler dışındaki yerlere basmak yasaktır. Atlarken sadece terlikler üzerine basılır. Yere basan kişi yanar ve oyundan çıkar. Oyun bu şekilde oynanır (Zinnet Bayin).

2.22. Uzun Eşek:

Oyun en az 5-6 kişi ile oynanır. İki kişi karşı karşıya geçip el ele tutar ve ayakta bekler. Diğer oyunculardan bir kişi de bu iki kişi arasında öne doğru eğilir. Diğer oyunculardan birkaçı daha onun arkasına aynı şekilde eğilerek dizilir. Atlayacak grubun oyuncuları teker teker eğilen oyuncuların sırtından atlar ve onların sırtında beklerler. Oyun esnasında eğilen oyuncular düşerlerse oyunu kaybederler ve üsttekiler kazanmış olur. Eğer üsttekiler atlayamaz da düşerse bu defa onlar kaybetmiş olur alttakiler kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Gültekin Tören).

DEĞERLENDİRME

“Atlama, Sıçrama, Sekme Oyunları” başlığı altında toplam yirmi iki oyun yer almaktadır. Bu gruptaki oyunlar, çocukların daha çok fiziksel gelişimlerini etkilemektedir. Çocuk bu oyunları oynarken atlama, sıçrama, sekme vb. fiziksel hareketler gerçekleştirdiği için özellikle fiziksel gelişimleri etkilenmektedir. Çocuğa hareket etme imkânı veren bu oyunlar, kol ve bacakları hareket ettirerek çocuğun kas ve sinir sistemini geliştirir. Bunun yanı sıra kan dolaşımını hızlandırır, çocuğun dışarıda koşup oynarken temiz hava almasını sağlar. Yine çocuğun kemik yapısının gelişmesine de katkı sağlar diyebiliriz. Çocuklar için sportif faaliyet niteliği taşıyan bu oyunlar, sağlıklı gelişim açısından yarar sağlar.

3. DEĞNEK(SOPA) OYUNLARI

3.1. Çelik Çomak:

Malzemesi; biri iki ucu yontulmuş kısa, diğeri ona vurmaya yarayan uzun iki değnek(sopa)tir. Oyunculardan biri uzun olan değneğin üzerine kısıyı koyarak önüne bırakır. Sonra uzun değnekle, kısanın yontulmuş kenarına vurarak, havaya sıçratır ve elindeki değnekle onu uzağa vurmaya çalışır. Bunu üç kez tekrar eder. Daha sonra oyuna başladığı (ki bunun için o noktaya iri bir taş konmuştur) noktadan çomağın bulunduğu yere kadar adımlar. Çomağı en uzak noktaya fırlatan oyunun galibi olur.

Bir diğerk oyun şekli ise, iki taşın ortasına çomağı koyup elindeki çelik ile onu sıçratıp, sonra da vurarak uzağa fırlatmaktır. Fırlatılan noktada rakip oyuncular çomağı tutmaya çalışırlar. Tutarlarsa oyuncu yanar, diğerk grup oyuna devam eder. Yanmaz ise, çomağın gittiği noktaya kadar adımlar. Adım sayısı fazla olan grup oyunun galibi olur (Bayraktar, 1994, s.70).

3.2. Çelik Çomak(2):

Bu oyun en az iki kişiyle oynanır. Oyun için ağaçtan küçük bir “çelik” yapılır. Bu “çelik”in boyu yaklaşık 10–15 cm’dir. Ufak bir kuyu açılır ve “çelik” açılan kuyunun içine konur. Kuyunun karşısına dikdörtgen şeklinde bir saha çizilir. Bu dikdörtgenin alanı oynayan kişi sayısına göre değişir. Kullanılan sopaların uzunluğu yaklaşık olarak 120 cm civarındadır. Oyunu genelde çobanlar oynadığı için sopanın boyu, çoban sopası kadardır da denebilir.

Bir kişi kuyudaki çeliği sopasıyla sahaya doğru fırlatarak oyunu başlatır. Sahanın içindeki oyuncular atılan çelik yere düşmeden ona vurmaya çalışırlar. Eğer çelik yere düşmeden ona vurur ve kuyunun olduğu yere doğru yollayabilirlerse sayı kazanırlar. Çeliğe vuramazlarsa çelik yere düşer ve onu elle alıp kuyuya doğru fırlatırlar. Kuyunun önündeki kişi de kuyunun üzerine sopasını koyar. Atılan çelik sopaya değerse kuyu başındaki kişiyle yer değiştirilir. Sopaya vuramazlarsa tekrar ebe olurlar. Oyunun kaç puanla biteceğini oyuncular belirler (Hasan Camekan).

3.3. Çordik Oyunu:

Oyun en az 3-5 kişi ile oynanır. Üççatallı bir ağaç parçası ile oynanan bir oyundur. Bu ağaç parçasına “çordik” adı verilir. Çordik, oyun alanının ortasına konur ve etrafı daire şeklinde çizilir. Birkaç metre ilerisine de düz bir çizgi çizilir. Bir kişi bekçi olur. Bekçi olan kişi çordığın başında bekler. Diğer oyuncuların ellerinde birer değnek vardır. Oyuncular çizilen çizgiye geçerler ve ellerindeki değnekleri fırlatarak çordığı devirmeye çalışırlar. Çordik devrilirse ebe onu düzeltene kadar oyuncular değneklerini almaya çalışırlar. Eğer ebe onlardan birini yakalarsa, yakalanan kişi ebe olur. Ebe kimseyi yakalayamazsa, değnekler geri alınır ve çizgiye gidilip tekrar atılır. Oyun bu şekilde oynanır (Hıfzı Karakoyun).

3.4. Çubuk Oyunu:

Oyun birkaç kişi ile oynanır. Genellikle çelik çomak gibi oyunlara başlamadan önce, ilk kimin ebe olacağını belirlemek için oynanır. Oynayan herkesin bir çubuğu vardır. Tüm oyuncular yan yana dizilirler ve herkes aynı anda elindeki çubuğu arka tarafa atar. Daha sonra hep birlikte dönüp bakarlar. Çubuğu üstte olan kişi çubuğunu alır ve kenarda bekler. Aynı şekilde bir oyuncu kalana kadar devam edilir. En sona kalan kişi oynanacak oyunun ebesi olur. Oyun bu şekilde oynanır (Güler Humar).

3.5. Çubuk Oyunu(2)

Oyuncu sayısı kadar çubuk dizilir ve üzerinden atlanır. Atlayamayan oyuncu yanar ve diğer oyuncuya sıra geçer. Oyun bu şekilde oynanır (Çeker Tunç).

3.6. Dedeli Çelik:

Oyun 6–8–10 sayıdaki çift kişilerle oynanır. Önce eşleme yapılır. Sonra oyun sahası belirlenir. Bu oyunun sahası futbol topunda olduğu gibidir. Alanın yan çizgileri kesinlikle belirlenir. Daha sonra da, ebeyi seçme tekerlemelerinden biri ile oyuna başlama sırası belirlenir.

Sahanın bir başına kalınca bir sopa dikilir. Bu sopaya DEDE denir. Oyunun başlama sırasını kazanmış olan taraf, dedenin etrafında, kaybeden taraf da sahada rast gele yerlerini alırlar. Oyunu başlatmak için kazanan taraftan bir kişi, sağlam ağaçtan yapılmış çeliği dedenin üzerine koyarak, elindeki değnekle bütün gücüyle vurup en uzak mesafeye savurmak ister. Çeliğe üç defa vuramazsa yahut çeliğe vurur da çelik dedenin dikili olduğu sınırdan, bir sopa boyu ileriye gitmezse, o oyuncu, oynama hakkını kaybeder. Diğer bir oyuncu gelir. Daha önceden belirlenmiş sayıya

ulaşabilmek için, her oyuncu bütün maharetini sergilemeye çalışır. Belirlenecek sayı, oyuncu sayısına göredir. Az oyuncu olursa 150-200, çok oyuncu olursa 800-1000 sayı belirlenebilir. Sayılar değnekle sayılır. Çelik hasımlar tarafından, dedeye doğru atıldığından, nereye düşerse, oradan başlamak üzere dedeye kadar bir değnek boyu bir sayı olmak üzere sayılır. Belirlenen sayıyı tamamlayan taraf oyunu kazanır. Her oyuncunun yaptığı sayı, bir evvelkine eklenir.

Oyuncu çeliğe vurduğunda, ileriye fırlayan çelik, düştüğü yerden, hasımlardan biri tarafından alınarak dedeye doğru atılır. Sayılar, çeliğin düştüğü yerden sayılır. Hasımlar, fırlayan çeliği yere düşmeden, el veya bir çalı ile yakalarsa, oyuncuların yaptıkları sayı silinir ve oyundaki diğer kişiler de bütün oyun haklarını kaybederek, hasım olan taraf oyuncu, oyuncular da hasım tarafa geçerler.

YAN KULAK: Hasım tarafından çeliğin tutulmaması için, oyuncu, çeliğe vuracağı yönü tespit eder. Bu sırada, çelik yan çizgilerin dışına çıktığında, “yan kulak” atışı yapılır. Yan kulak atışını yapacak olan hasım önce sağ elini sol kolu üzerine koyar. Sol eliyle sağ kulağından tutar, sağ eliyle çeliği yerden alır dedeye doğru atar, bu atış, üç defa yapılır. Son atışta dede ile değnek arasında bir sayı yapacak kadar mesafe kalmamışsa, o oyuncu oyundan çıkar. Aksi hâlde çeliğin düştüğü yerden dedeye kadar olan mesafe sayı olarak, evvelki yapılan sayı üzerine eklenir. Oyuncular sıra ile çürütüldükten sonra, hasım taraf oyuncu, oyuncular da hasım taraf olurlar. Hasım tarafından atılan çelik dedeye değerse, o oyuncu yanar(çürür) (Uçar, 1998, s.292).

3.7. Değnek Dikme:

Oyun 5-6, en fazla 7 kişiyle oynanır. Önce ebeyi seçme tekerlemelerinden biri ile ebe seçilir. Oyun alanı belirlenir. Alanın en başına atış çizgisi çizilir. Yaklaşık 10 adım öteye de ebenin değneğinin yatırılacağı bir çizgi çizilir. Oyuncular, atış çizgisine geçerler. Ebe, belirlenen çizgiye değneğini yatırır. Buna “değnek dikme”

denir.

Oyuncular, sıra ile değneklerini cirit atar gibi, ebenin değneğini çizgiden fırlatmak için nişan alıp atarlar. Atılan değneklerin, ebenin değneğine değmesi şartı aranmaz. Değnek, yerinden her fırladıkça, ebe değneği dikildiği çizgiye düzgünce koymak zorundadır.

Değnek yerinden fırlayınca değneğini atmış olan oyuncular ebeye yakalanmadan, değneklerini yeniden almak isterler. Ebeye yakalanmadan değneğinin yanına varmışsa gene yakalanmadan oyun çizgisine giderse, yeniden ebenin değneğine atış yapabilir. Şayet oyun çizgisi ile attığı değnek arasında yakalanırsa ve ebenin değneği de yerinde düzgünce duruyorsa, yakalanan oyuncu ebe olur (Uçar, 1998, s.293).

3.8. Diddit Oyunu:

Oyun için ince sorhun çubuklar kesilir ve kabuğu soyulur. Soyulmuş sorhun çubuğun bir ucu yere değdirilir ve diğer ucundan parmakla bastırılarak bırakılır. Yay gibi kıvrılan çubuk bırakılınca ileri doğru fırlar. Oyun bu şekilde oynanır (Konukçu ve diğer., 2005, s.227).

3.9. Gömmeli Çelik:

Oyun 5-6 hatta 10 kişi ile oynanır. Önce oyun sahası belirlenir. Sahanın baş tarafına yarım daire şeklinde bir çizgi çizilir. Daha sonra ebeyi seçme tekerlemelerinden biri ile ebe seçilir. Diğer oyuncular, birer metre ara ile evvelce belirlenen çizgi üzerinde yerlerini alırlar. Her oyuncu bulunduğu yeri belirlemek üzere 50-60 cm çapında bir daire çizer. Ebe de bunlar arasında ve gene aynı çizgi üzerinde bir daire çizerek yerini belirler. Seçilen ebe, 6-7 metre ileriye çıkarak, elindeki çeliği oyunculardan herhangi birine doğru atar. Bu atışa “üstün verme” denir. Ebe üstün verince oyuncu, daha çelik havada iken bu çeliğe vurup en uzak

mesafeye atmaya çalışır. Oyuncu çeliğe vurmuş ve çelik de fırlayıp gitmişse, ebe gidip o çeliği getirmeye çalışır. Ebe koşup da çeliği getirinceye kadar, diğer oyuncular ebenin belirlenmiş ve daireyle çevrelenmiş yerini kazarlar. Ebe çeliği, üstün verdiği yere getirdiğinde diğer oyuncular tekrar yerlerini alırlar. Ebenin geldiğini hiçe sayıp da sopa ile ebenin yerini kazan oyuncuyu ebe yakalarsa, bu defa da yakalanan ebe olur. Bu kurala çok özen gösterilir. Çeliği getiren ebe atış çizgisine gelir gelmez, tüm oyuncular da kendi yerlerini almak zorundadır.

Ebe üstün verdiği zaman oyuncu çeliğe vuramazsa, çelik oyuncunun bulunduğu daire içine düşerse veya çeliğin bir kısmı alan çizgisine deđiyorsa, oyuncu yanar ve hemen ebeliđe geçer, ebe de oyuncu olur.

Oyun böyle sürdürülürken, hangi oyuncunun alanı 40-50 cm kadar eşilmişse o oyuncuyu veya ebeyi kazılan çukura ayaküzeri sokarlar. Bütün oyuncular, eşilen toprađı bu çukura doldurmakla ebeyi gömerler. Atılan toprak iyice çiğnenir. Toprak atılıp çiğnendikten sonra, ebe hiçbir yere tutunmaksızın gömülü olduđu yerden çıkmaya çalışır. Oyun böylece sürdürülür (Uçar, 1998, s.294).

3.10. Hacı Kılıcı Çek:

Oyun, şakaya tahammül edebilen ve oyundan haberi olmayan bir kimseyle bir kereliđine oynanır. Oyundan hiç haberi olmayan bir arkadaşın gözleri bağlanır. Ona kahraman olduđu söylenir ve ondan kılıcı çekmesi istendiğinde çekip, diğer oyuncularından birisine deđdirmesi istenir. Ebenin gözleri bir bandajla bağlanınca, kılıç olarak kullanılacak çubuk iki ucundan çamura ya da pisliđe batırılır ve tam ortasından ebeye tutturulur.

“Hacı çek kılıcı!” dendiğinde oyuncu kılıcı çekmek ister ve eli pisliđe batar. Eli batan oyuncu gözünü açmak isteyince yüzünü de batırır ve böylece oyun biter. Ebe, oyuna geldiğini anlasa da artık iş işten geçmiş olur. Maksat ebe olan kişiyi

kızdırarak eğlenmektir (Konukçu ve diğeri., 2005, s.227).

3.11. Kadı:

Oyun birkaç kişi ile oynanır. Oyuncular yere bir teneke kutu koyarlar ve onun birkaç metre ilerisine düz bir çizgi çizerler. Ortaya konan bu teneke kutuya “kadı” adı verilir. Oyuncular arasından bir ya da iki kişi ebe olur ve kadının başında nöbet tutarlar. Diğer oyuncular da çizgiye geçerler ve ellerine aldıkları sopaları sırayla kadiya fırlatırlar. Kadı devrilinceye kadar atılan sopalar orada kalır. Kadı devrilirse ebeler onu düzeltene kadar oyuncular gidip sopalarını geri almaya çalışırlar. Bu oyunun diğerlerinden farkı, oyuncuların ebe gelmeden sopalarını alıp kaçamamalarıdır. Ebeden fırsat bulup yakalanmadan çizgiyi geçen oyuncu oyuna devam eder. Ancak ebe sopasının ucuyla bile birine dokunmayı başarır o kişi ebe olur, ebe olan kişi de oyuna katılır. Oyun bu şekilde oynanır (Gültekin Tören).

3.12. Kadı Çeliği:

Oyun iki grup arasında oynanır. Oyuncuların bir grubu bekler, ikinci grup atar. Çelik yere çakılı bir değnek üzerine konur. Değnek üzerine konan çeliğe alttan vurup belirtilen uzaklıkta bekleyen gruba doğru atarlar. Oyunda:

1- Atılan çelik bekleyenler tarafından tutulursa tutanlar, çeliğin tutulduğu yerden çeliğin atıldığı yere kadar atanların sırtına binerler.

2- Tutma hadisesi olmazsa o zaman çeliğin düştüğü yerde bekleyen gruptan bir kişi çeliği sağ eline alır, sol eliyle de sol kulağını tutar ve sağ kolunu sol koluyla vücudu arasından geçirerek çeliğin atıldığı yere doğru üç defa atar. Çeliği atan oyuncu da elindeki sopa ile çeliğin emene yaklaşmasına engel olmaya çalışır ve çeliğe havada vurarak daha da uzaklaşması için çaba gösterir. Bu durumda çelik emene bir çelik boyundan az yaklaşmışsa “çelik kor” kalır ve atıcının sırası geçer.

Yoksa çeliğin emenden uzaklığı, çeliğe vurulan değnekle ölçülür. Bir oyuncunun çeliğinin emeni geçmesine kadar sürer. Bu durum her oyuncu tarafından tekrarlanır. Daha önceden tespit edilen “lağık” sayısına ulaşan grup galip gelir ve daha önceden tespit edilen yerden çeliğin atıldığı yere kadar mağlup olan gruptakilerin sırtlarına binerler. Lağık, on değnek boyudur. Oyun tekrarlarla devam eder (Erkılıç, 1972, s.58).

3.13. Mortikme:

Oyun, 50-60 cm boyunda değneklerle en az iki kişi arasında oynanır. Oyunculardan bir tanesi değneğini yere vurur ve değneğe takla attırmak suretiyle oyunu başlatır. Geriden gelen çocuklar da birincinin değneğinin değdiği yere yakın bir yere vurmak suretiyle, onlar da değneklerini takla attırarak ileri doğru fırlatırlar. Değneği en geride kalan kim ise, o ebe olur. Ebe, değneğini yere vurup takla attırarak ileri doğru fırlatır. Değneğin kaldığı yere ayakkabısını koyar. Diğer oyuncular, ebenin değneğinin ilk değdiği yeri geçmemek suretiyle değneklerini ebenin ayakkabısına atarlar. Gaye, ebenin ayakkabısına vurmaktır. Eğer atılan sopalarla ayakkabı yırtılmışsa, oyunun en zevkli anı yaşanmış olur. Ayakkabıya herkes bir defa sopa atar. Atmalar bitince oyun tekrarlarla devam eder (Erkılıç, 1972, s.48).

3.14. Ok Atma:

Ağaçlardan eğilebilen dallar kesilir. Bu dallar eğilir ve uçlarına lastik veya ip bağlanır. Ok olarak da yöresel süpürgelerin uçları kullanılır. Bunların uçlarına da gazoz kapakları koyulur. Oklar yay içerisine yerleştirilir ve yay gerdirilip bırakılınca oklar fırlar. Amaç, oku en uzağa fırlatmaktır. Okunu en uzağa fırlatan kişi oyunu kazanır. Bazen de bir hedef belirlenir ve herkes o hedefi vurmaya çalışır. Vurabilen kişi oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Ali Camekan).

3.15. Pörk(Gonç):

Bu oyun “Kadı” oyununa benzer. Ancak burada ortaya konan altı düz üstü sivri bir ağaçtır. Ayrıca burada ortaya konan nesnenin etrafı çizilerek daire içine alınır. Kadı oyununda olduğu gibi sopalarla oynanır (Gültekin Tören).

3.16. Sıra Çevirmelim:

5-6 kişiyle oynanır. Genellikle hayvanları otlak alanında beklerken oynanan bir oyundur ve uzağa giden hayvanları çevirmede sıra belirlemek için oynanır. Yarım metre uzunluğunda bir ağaç parçası alınır. Bu ağaç parçasının üzerinde ufak kertler(çıkıntılar) olur. Ağaç toprağa dik şekilde yerleştirilir. Oyuncuların elinde kendi sopaları olur ve her oyuncunun sopası ayrıdır. Sıra ile toprağa dikilen ağaca vurulur. Vuran kişi ağaçta bulunan bir kerti toprağın altına sokabilecek şekilde vurmalıdır. Eğer vurduğunda bir kerti toprağa sokamazsa o ceza alır ve diğerlerinin işini o yapar. Yani kaybeden kişi hayvanların yerini değiştirir. Oyun bu şekilde oynanır (Orhan Ateş).

3.17. Sopa Oyunu:

Oyun 6-7 kişi ile oynanır. Oyuncular arasından bir kişi ebe seçilir. Ebe olan kişi uzun bir sopa alır ve uzağa fırlatır. Daha sonra tüm oyuncular sopayı almak için koşarlar. Sopayı eline alan kişi diğerlerini kovalamaya başlar. Diğer oyuncular da kaçarlar. Kovalayan kişi elindeki sopa ile oyunculardan birine vurur. Vurduğu kişi ebe olur ve oyun en baştan başlar. Ebe olan kişi yine sopayı fırlatır. Oyun böyle devam eder (Didem Humar).

3.18. Yer Çeliği:

Oyun 2-8 gibi çift sayılı kişilerle oynanır. Önce eşleme yapılır. Oyun sahası belirlenir. Kaç ellide biteceği belirlenir. Kura ile oyuna başlayacak taraf seçilir. Her oyuncunun yapacağı sayı, bir sonraki oyuncunun yapacağı sayıya eklenmek üzere bu sayı tamamlanmaya çalışılır.

Sahanın orta kısmına 60-70 cm çapında bir daire çizilir, çelik ve değnek getirilir. İki türlü oyundan biri seçilir.

1. Atmalı Yer Çeliği

2. Vurmalı Yer Çeliği

Atmalı Yer Çeliği: Çizilen dairenin merkez kısmına bir çukur kazılır. Çelik bu çukurun üzerine ters yöne konur. Oyuncu sopayı, çeliğin bulunduğu çukura sokarak çeliği ileri atar. Hasım olan taraf bu çeliği havada iken tutmaya çalışır. Tutarsa, oyuncu yanar. Tutamazsa, çeliğin düştüğü yerden oyunun başlama dairesine doğru atar. Atılan çeliğe, oyuncu müdahale etmek maksadıyla gene çelik havada iken vurmaya çalışır. Vurabilirse, çeliğin düştüğü yerden itibaren bir değnek boyu bir sayı olmak kaydıyla belirlenen sayı tamamlanmaya çalışılır. Oyuncu çeliğe vuramazsa veya atış anında oyun dairesinden bir değnek boyu öteye gitmezse, hasımın attığı çelik, oyun çizgisinden bir değnek boyundan az bir mesafeye gelmişse, oyuncu yanar, bir diğeri oyunu sürdürür.

Vurmalı Yer Çeliği: Oyun sahası ve düzeni atmalı çelikte olduğu gibidir. Oyuncu, çeliği sopasının üzerine koyarak daire içerisine düşürmeye çalışır. Dairenin içinde kalan çeliğin sivri ucuna sopa ile vurarak çeliğin havaya fırlamasını sağlar. Çelik havada iken tekrar vurup, ileriye fırlatır. Hasım, çeliği düştüğü yerden alıp oyun çizgisine doğru atar. Çelik bir değnek boyundan az bir mesafeye düşerse oyuncu yanar. Diğer kurallar birbirinin aynısıdır. Bunda çeliğe verilecek ilk hareket vurma ile başlar. Oyuncu, çelik havada iken iki defa vurma şansını yakalayabilirse, bu defa her değnek boyu iki sayı sayılır (Uçar, 1998, s.298-299).

3.19. Zaza Göyne Oyunu:

Oyun 3-10 kişiyle oynanır. Ferdî olduğu için eşleşmeye gerek kalmaz. Oyuncuların her birinin elinde bir sopa bulunur. Oyun yeri seçilir. Kura ile ebe belirlenir. Oyun sahasının baş kısmına bir çizgi çekilir. Oyuncuların tamamı bu çizgide yer alırlar. Ellerindeki sopaların bir ucunu ayaklarının parmak kısmına koyup, ellerinin başparmak ve orta parmağıyla sopanın diğer ucunu kavrarken, işaret parmaklarını da sopanın ucuna korlar. Sıra ile ayaklarını sallayarak sopayı ileri doğru fırlatırlar. Hangi oyuncunun sopası en geride kalmışsa, o oyuncu, hiç nefes almadan, oyun çizgisinden başlayarak “zaza”, “göyne-zaza”, “göyne” diye diye bütün değnekleri toplayıp oyun çizgisine getirmeye çalışır. Bu sırada nefes alırsa o yanar, devamlı değnekleri bir nefeste toplamaya çalışır. Nefes almadan değnekleri toplarsa, yeniden oyuna girme hakkını alır. Aksi hâlde hep ebe olarak kalır (Uçar, 1998, s.299).

3.20. Zeze:

Oyun en az üç kişi arasında oynanır. Oyunda 1,5-2 metre uzunluğunda değnek ve değneklerin çukurdan çıkarabileceği büyüklükte taş veya kemik(kalık) malzeme olarak kullanılır. Değnekler, ayak üzerine konarak kemiğin bulunduğu yerden ileri doğru fırlatılır. Değneği en geride kalan kimse “ze, ze, ze...” diye diye hiç nefes almadan sopaları toplayıp kaliğin bulunduğu yere getirmek mecburiyetindedir. Eğer nefes alırsa ebe olur. Ebe küçük bir çukura konmuş olan kaliğin başında çubuğu elinde bekler. Diğer çocuklar “emen”(geçilmemesi gereken yer)de toplanır ve çubuklarını mızrak atar gibi atarlar. Amaç ya çukurdan taşı çıkarıp “zınk”(ayağın değnek üzerine basıldığı anda söylenen söz) demek ya da değneği mümkün olduğu kadar ebeden uzaklaştırıp “zınk” demeyi mümkün kılmaktır. Ebe de elindeki değneği ile atılan değnekleri “keserek” (vurup düşürmek) uzağa gitmesini önlemeye çalışır. Şayet ebe taş çukurdayken ve “zınk” demeden sopasıyla vurursa o zaman sopa değen kişi ebe olur. “Zınk” denildikten sonra herkes değneğini çukura

yaklařtırmaya çalıřır. Bu yaklařtırma esnasında ebenin görevi deęnekleri çukura koymamak ve yaklařmakta olan deęnekleri havada iken yakalamaya çalıřmaktır. Őayet ebe, deęneęini havada getiren kimsenin çubuęuna vurmuřsa o çubuęun sahibi ebe olur. Eęer bunların hiębiri yapılmamıř da bir kiřinin deęneęi çukura girmeye muvaffak olmuřsa, deęneęi çukura sokan kimse, deęneęiyle kalięi fırlatır. En fazla üç defa vurmak Őartıyla tař çukurdan uzaklařtırılmaya çalıřılır. Fazla vuran ebe olur. Tař çukurdan çıktıktan sonra da herkes deęneęini çukura sokar ve “fostur... fostur...” diyerek ebenin babasının sigarasını ięerler. Bazen ięerlerinden biri veya birkaçı sopasını havaya kaldırıp çukura hızla vurmak suretiyle “ebenin babasının tütün tabakasını kırma” taklidi yapar. Ebe geldięi zaman herkes emene kaęar. Eęer ebe, tařı çukura koyduktan sonra emene henüz gelmemiř oyuncuya sopasıyla vurursa o ebe olur. Yalnız istisna olarak, tař çıktıktan sonra sigara ięmemiř olanlar, deęneęi çukurdan çıkarmamak Őartıyla vurulup ebe olmaz. O da ebe çukura koyduktan sonra onu tekrar fırlatır. Oyun yukarıdaki durumlar tekrarlanarak devam ettirilir (Erkılıç, 1972, s.49).

DEęERLENDİRME

“Deęnek(Sopa) Oyunları” bařlıęı altında toplam yirmi oyun yer almaktadır. Sopa ile oynanan bu oyunlar özellikle fiziksel, sosyal ve zihinsel geliřimi etkiler. Bu oyunlarda atma, fırlatma, kořma, yakalama vb. fiziksel hareketler söz konusudur. Bu hareketler çocuęun fiziki geliřimine katkı saęlar. Çocuk, sopayı eliyle tutar, kaldırır ve fırlatır. Bu hareketler, çocuęun psikomotor becerileri ile büyük ve küçük kas geliřimini olumlu yönde etkiler. Ayrıca çocuklar, kalabalık bir oyuncu grubuyla bir arada olduklarından, bu oyunlar çocukların sosyal açıdan geliřmelerine de katkı saęlar. Çocuklar bu oyunlarda, fırlatılan nesneye ya da sopaya nasıl vurulduęuna ve sopanın nereye dūřeceęine dikkatle bakarlar. Bunun yanı sıra çocuk, karřısında duran bir nesneye ya da sopaya, elindeki bařka bir sopa ile vurmaya çalıřır. Bu da onların dikkat ve algı düzeyinin yükseltirken, stratejik dūřünme becerilerinin de geliřmesini saęlar.

4. TAŞ OYUNLARI

4.1. Areyi Tülası:

Oyun 6–10 hatta daha fazla çift sayıdaki kişilerle oynanır. Önce eşleme yapılarak oyuncular iki gruba ayrılır. Daha sonra, 10–150 metrelik düz bir saha sınırlanır. Alanın tam orta kısmına büyükçe bir taş konur. Sahanın her iki başında sınır çizgisi belirlenir. Taraflar bu çizgilerde yerlerini alır. Dizi tek sıra hâlinde olur. Hasımlar tam karşı karşıya durur. Her iki dizinin baş kısmından birer kişi ellerinde birer bel kayışı olduğu hâlde, sahanın ortasındaki taşın yanına gelirler. Bu iki kişiden herhangi biri, diğerinin dalgın anını yakalayarak, elindeki kayışı ortadaki oyun taşına vurarak kendi grubunun yanına bütün hızıyla koşar. Diğerini bunu kovalar, sınır çizgisine gelmeden yetişirse, elindeki kayışla sırtına ve ayaklarına vurur. Dizi çizgisine kadar yetişemezse, geri döner, kendi grubunun yanında yerini alır. Bunların dönmesi tamamlanınca, diğer iki hasım oyun taşının yanına gelir. Yukarıda izah edildiği şekilde oyunu sürdürürler. En çok sopa yiyen taraf kaybeder.

Oyunun yasakları: Kafaya ve oyun çizgisinden sonra vurulmaz (Uçar, 1998, s.292).

4.2. Beş Taş Oyunu:

Beş adet yuvarlak taş ile oynanır. Beşlere kadar oyun kurulur. Yanmadan oyunu bitiren oyunun galibi sayılır:

1'ler: Taşlar elden yere atılır. Yerdeki taşlardan biri diğer taşlara değdirilmeden alınır ve havaya atılır. Taş yere düşmeden, yerden bir taş alınarak tutulur. Sırası ile dört taş, yukarı atılan taş yere düşmeden toplanır ve bu bölüm tamamlanır.

2'ler: Beş taş yere atılır. Bir taş seçilir. O taş yukarı atılıp, yere inmeden, yerdeki dört taş ikişer ikişer toplanır.

3'ler: Aynı şekilde taşlar yere atılır. Bir taş alınıp, ilk önce üç, daha sonra da bir taş, eldeki taş yukarı atılıp sırasıyla toplanır.

4'ler: Bir taş havaya atılır. Eldeki dört taş yere konur ve havadaki taş tutulur. Taş tekrar havaya atılır ve bu sefer de yere konulan dört taş toplanır ve havadaki taş yere düşmeden tutulur.

5'ler: Sol elin işaret parmağı orta parmağın üzerine konur. Başparmağın yardımıyla köprü kurulur. Beş taş yere atılır. Bir ebe taş seçilir. Seçilen ebe taş diğer taşlar değdirilmeden üç taş köprü içinden (beşinci taş yukarı atılmak suretiyle) geçirilir. Sonunda ebe taş köprüden geçirilmek suretiyle oyun bitirilir (Bayraktar, 1994, s.69).

4.3. Çale:

Yuvarlak bir taş bulunur. Ortaya bir kuyu eşilir. Taş yere konur ve uzun bir sopa ile kuyuya atılmaya çalışılır. Taşı kuyuya sokamayan ebe olur. Ebeye de ceza verilir (İpek Çataltepe).

4.4. Kiremit Oyunu:

Kalabalık bir oyuncu kadrosuyla oynanmaktadır. Oyunculardan biri ebe olur. Üst üste dizili kiremidin başında beklerken, diğerleri kiremitlerden birkaç metre uzağa çizilen çizginin gerisinde bekler. Bu gruptan bir kişi lastik topla dizili olan kiremitleri nişanlayarak devirmeye çalışır. Deviremezse atış sırası diğerine geçer. Atışı yapan kişi kiremitleri devirirse, ebe topu alıp gelene kadar oyuncular kiremitleri dizmeye çalışırlar. Bu arada ebe topu tuttuktan sonra kiremitleri dizmeye çalışan oyuncuları topla vurmaya çalışır. Bu durum kiremitler üst üste dizilene kadar devam eder. Kiremitler dizilmeden bütün oyuncular vurulacak olursa, vurulan ilk oyuncu

ebe olur ve oyun sürüp gider (Bayraktar, 1994, s.75).

4.5. Koc:

Oyun beş veya daha fazla kişi ile oynanır. Oyun için 1 m veya biraz daha uzun sopalar ve yuvarlak, yumruktan biraz daha büyük bir taş gereklidir. Oyuna başlamadan önce ebe seçimi yapılır. Bir kişi öne çıkar ve kollarını açar. Herkes sopasını üzerine koyar. Oyuncu bu sopaları başının üzerinden aşırarak geriye doğru atar. Arkasına bakmadan geriye doğru gider ve ilk kimin sopasına basarsa, o kişi ebe olur. Ebe, koc denilen taşın başında durur. Diğer oyuncular karşı tarafa geçer. Yuvarlak ve 1 kg.dan daha hafif olan taşa karşıdan (yaklaşık 8-10 m.den) her oyuncu sopasını sırayla atmaya başlar. Sopayı taşa doğru fırlatıp taşı yerinden oynatmaya çalışırlar. Ebenin gayesi ise kocu eski yerine getirmektir. Bunu başarırsa oyunculardan biri ebe olur. Sopaları taşa değmeyenler, orada beklemek zorundadır. Taşı oynatan oyuncu ise koşup sopasını almaya çalışır. Fakat taşı yerine getirmeye çalışan ebe elindeki uzun sopa ile kendisine dokunmadan bu işi başarmalıdır. Sopasını almayı başaran oyuncunun tekrar atma hakkı doğar. Eğer ebe, sopasıyla bu oyuncuya dokunursa, oyuncu yanmış olur. Bu çekişme esnasında diğer oyuncular da “lokudu lok lok lok!... lokudu lok lok lok...!” diye hep bir ağızdan ebeyi yanıltmaya çalışırlar. Oyuncu sayısı azaldıkça ebenin işi de kolaylaşır. Sopasını en son alan oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde oynanır (Konukçu ve diğer., 2005, s.229).

4.6. Kol Taşı:

Oyun bir güç ve yetenek oyunudur. 2-10 kişi arasında oynanır. “Hareketli, hareketsiz ve üç atış” diye üç bölümde yapılır.

HAREKETSİZ KOL TAŞI ATMAK: Bir elin kavrayabileceği ağırca bir taş seçilir. Atış sahası belirlenir. Sahanın baş kısmına bir çizgi çizilir. Oyuncu taşı alır, ayak burunları çizgiye gelecek şekilde kol ve bacaklarını açar. Elindeki taşı, çizgiyi hiç

geçmemek şartıyla atar, bütün oyuncular aynı denemeyi yaparlar. Kim taşı ileri atmışsa o galip sayılır.

HAREKETLİ KOL TAŞI ATMAK: Oyuncu yukarıda izah edildiği şekilde taşı ve yerini alır. Atış sırasında, belirlenen çizgiyi bir adım ileri geçmek kaydıyla fırlatır.

ÜÇ ATIŞ KOL TAŞI ATMAK: Atışlar hareketsiz yapılır. Taş birinci defa hareketsiz atıldıktan sonra taşın ilk düştüğü yere bir çizgi daha çizilir. İkinci atış, gene hareketsiz yapılır. İkinci atışta da taşın ilk düştüğü yer belirlenir. Gene hareketsiz olarak üçüncü atış yapılır. Bu üç atışta taşı en ileri atan galiptir (Uçar, 1998, s.296).

4.7. Kozzik Oyunu (Mozza):

Köylerde gençler veya erkek çocuklar arasında oynanır. Dört kişiden az olmamak üzere bir araya gelen çocuklar, önce bir ebe seçerler. Orta yere yumruk büyüklüğünde bir taş koyarlar. Bu taşın adı “kozzik”tir. Kozziğin etrafına yarım metre çapında bir çember çizilerek, etrafı çevrilir. Ebe atılan taşların kendisine değmemesi için çemberin dışında, biraz kenarda bekler. Diğer oyuncular da ellerine yumruk büyüklüğünde birer kozzik alırlar. Çembere üç metre uzaklıkta, düz bir çizgi üzerine dizilirler. Sırayla ellerindeki taşla çemberin içindeki kozziğe nişan alarak atar ve kozziği çemberin dışına çıkarmaya çalışırlar. Taşı atan kişinin taşı eğer kozziği çemberden çıkarırsa ve ebe taşı çembere koyuncaya kadar diğer oyuncular kendi taşını alıp kaçarlarsa ebenin ebeliği devam eder. Eğer ebe, çemberden çıkan taşı çabucak çembere yerleştirir ve kozziği çemberden çıkaran taşta da ayağını basarsa ebelikten kurtulur. Taşı yakalanan kişi kendi taşını çemberin içine yerleştirir. Oyun bu şekilde devam eder (İmdat Uslu).

4.8. Mozzik:

Yere büyükçe yuvarlak daire çizilir. Bunun genişliği iki metre civarında olur. Ortaya yuvarlak, yumurta kadar bir taş dikilir. Bu yuvarlaktan 4-5 metre uzağa bir

çizgi çizilir; bu çizgiye “su” derler. Oyuna iştirak eden çocuklar, “lap” dedikleri, yassı taşları bulurlar. Herkes “lap”ını alıp yuvarlağın içindeki “mozo” dedikleri taşın oradan “su”ya doğru “lap”larını atarlar. Bu “su”ya en uzakta kimin “lap”ı kalırsa o ebe olur. Kendi “lap”ını bir kenara koyar ve “mozo”nun yanına gider. Elinde vurunca acımayacak bir şey vardır. Bu genellikle eski, lastik ayakkabı veya çaputtan diktikleri, “ebelik” diye tabir ettikleri şeydir. Diğer çocuklar, “su”dan ileri geçmemek şartıyla suyun kenarına dizilirler. Teker teker “lap”larını “mozo”ya atarlar. Lap “mozo”ya değince mozo yerinden fırlar ve 5-10 metre ileri gider. Ebe “mozo”yu getirip yerine dikene kadar “lap”ı atan çocuk “lap”ını alarak kendisini suyun hizasına atar. Bazen herkes “lap”ını atar, ebe çocuklar olursa “lap”larını pek kaçırmazlar. Ebe elinde ebeliği “lap”ların yanında dolandır. Diğer çocuklar, “lap”larına ayaklarını basmaya çalışırlar. Ayakları basınca “zank” derler. “Zank” diyen çocuk, ellerini karıştırmadan “lap”ın ayaklarından uzaklaşmaması şartıyla “lap”ı bir ayağıyla diğer ayağının üstüne alır. Onu ayağıyla havaya atar ve elleriyle tutar. Tutunca “üzüm aldım” der. Ebe ona karışamaz. O, “lap”ını çizgiden “mozo”ya bir daha atmak hakkını kazanmıştır. “Mozo” yerindeyken çocuklardan biri taşa basmadan, üzüm alamadan sudan ebe yerine geçerse ebe elindeki ebeliği ona doğru atar. Eğer vurursa o ebe olur ve oyun yeniden başlar. Eğer vuramazsa ebe ebeliğini alıp da “mozo” dairesine gelinceye kadar “lap”ını alan suya varır. Ebenin de duruş yeri sınırlıdır. Yuvarlak daireden ayrılamaz. Yalnız bu şekilde vurduğu çocuk yanar. Bu oyun, ebe için çok zor bir oyundur. Eğer ebe çevik değilse saatlerce ebelikten kurtulamaz; hatta öfkesinden ağlar (Öcal, 1971, s.200).

4.9. Mut Oyunu:

Birkaç kişi ile oynanan bir oyundur. Oyuncular yuvarlak bir taş alırlar ve ortaya koyarlar. Bu taş “mut” denir. Daha sonra mutun birkaç metre ilerisine bir çizgi çizilir. Tüm oyuncuların ellerinde birer tane sal(küçük taş) bulunur. Çizgiye geçen oyuncular ellerindeki salları ile mutı vurmaya çalışırlar. Herkes salını atar. Muta kim vurursa o kişi oyunu kazanır. Eğer muta kimse vuramazsa, salı muta en

yakın olan kişi oyunu kazanmış sayılır. Oyun bu şekilde oynanır (Hıfzı Karakoyun).

4.10. Naçgıç:

Taşlarla oynanan bir oyundur. Ortaya bir taş konur ve oyuncular ellerindeki taşlarla ortadaki bu taşı vurmaya çalışırlar. Bilye oyununa benzer şekilde oynanır fakat burada bilye yerine taşlar vardır. Elindeki taş ile ortadaki taşı vuramayan oyundan çıkar. Kalan oyuncularla, oyun aynı şekilde devam eder (İpek Çataltepe).

4.11. Ölü Taşı:

Tespit edilen uzaklıkta üçer taş karşılıklı ve üçgen şeklinde dizilir. İki gruba ayrılan oyuncuların bir grubu bir tarafa, diğer grubu da karşı tarafa geçer. Her grup karşısındaki grubun önünde bulunan taşlara taş atarak devirmeye çalışır. Bu üç taş deviren grup galip sayılır. Mağlup olan grup, galip olan grubu önceden tespit edilmiş mesafeye kadar sırtında üç defa taşır. Oyun tekrarlarla devam eder (Erkılıç, 1972, s.59).

4.12. Pelluş:

Oyun için on arkadaş grup oluşturur. Birisi elini(yatay olarak, avuç içi aşağı gelecek şekilde) havaya kaldırır. Diğerleri parmaklarını buraya (elini uzatan kişinin avuç içine) koyar. 1-2-3 dendiği zaman elini kaldıran kişi elini sıkar ve herkes parmağını çeker. Ama avuç içinde mutlaka bir parmak yakalanır. Parmağı tutulan kişi on tane “sal taşı”ni üst üste yığar. Bu kişi o taşların bekçisi olur. Taş sayısı oynayan kişi sayısına göre. Taşların bulunduğu yerden itibaren on adım sayılır ve buraya bir çizgi çizilir. On kişi bu çizginin üzerine dizilir ve herkes ayakkabısının bir tekini o taşlara atar. On ayakkabı da aynı anda atılır. Ama genellikle, on adımlık mesafe uzak olduğu için, taşları tutturabilmek çok zordur. Taşlar devrildiği zaman

bekçi, atılan ayakkabıyı alıp getirene kadar oyuncular taşları pratik bir şekilde, tekrar dizmeye çalışır. Taşlar dizilene kadar bekçi gelip oyunculara vurursa, bekçinin vurduğu oyuncu oyundan çıkar ve oyunun sonuna kadar oynayamaz. Eğer taşlar bekçi gelene kadar dizilirse, bekçi oyundan çıkar. Daha sonra yeni bekçi seçilir ve oyun yeniden başlar. Bu şekilde devam eder (Altun Sari).

4.13. Pil:

İsminden de anlaşılacağı üzere “pil” ile oynanan bir oyundur. Bir adet “pil” dik bir şekilde yere indirilir ve 3–5 adım gerisine gidilir. Pilin başında da bir ebe bekler. Oyuncular taş ile pili yıkmaya çalışırlar. Devrildikten sonra ebe pili yerine getirene kadar taşı atan kişi yerine geçer. Ebe pili getirip taşı atan kişiye elle vurursa o kişi ebe olur. Vuramazsa oyuna devam edilir (Birgöl Fırat).

4.14. Saldaşı / Kale Yıkma:

Oyun için bir top gereklidir. Eskiden çocuklar genellikle kendi oyuncaklarını kendileri yaptıkları için bu oyun için de bezden bir top yapılır. İki grup oluşturulur. Her grupta 4–5 kişi olur. Daha sonra 15 taş üst üste dizilir. Grubun biri taşları beklerken diğeri de topla taşları devirmeye çalışır. Taşları bekleyen grup ebe olur. Top atılır. Eğer taşlar yıkılırsa, ebe olan grup topu alır, karşı tarafın oyuncularını kovalar ve onlara topla vurmaya çalışır. Bu kovalamaca sırasında kaçan grup taşları tekrar dizmeyi başarırsa ebe olmaktan kurtulurlar ve yine önceki grup ebe olarak taşları bekler. Eğer karşı taraf taşları dizmeyi başaramazsa o zaman o grup ebe olur ve diğerleri de topu atan taraf olur. Oyun bu şekilde devam eder (Binali Yılmaz), (Şahin Cam).

4.15. Sapan:

Kuş avlamak için ağacın çatallı dallarından yapılır. Buna yöremizde “sapan” denir. Makbul olanı karaağacın sapanı olup, hem sert, hem de kuvvetlidir. Karşılıklı iki bacağı ve altta da el tutacak bir sapı vardır. Görünümü “Y” harfi gibidir. Üst bacaklarına kamyon veya bisikletlerin iç lastiklerinden kesilen ince lastikler bağlanır. Diğer uçlarına ise meşin bağlanarak lastikler birleştirilmiş olur. Artık sapan atışa hazırdır. Bunun için meşine taş sıkıştırıp, sapanı bir ucundan sıkıca tutup, diğer ucunu gerip bırakmak gerekir (Bayraktar, 1994, s.71).

4.16. Taş Fırlatma:

Oyun en az iki kişiyle oynanır. Düz bir alana 7 kare, yan yana veya çapraz şekilde çizilir. Oyunculardan birinci sıradaki kişi eline yassı bir taş alır ve taşı 7.sıradaki kareye fırlatmaya çalışır. Karelerden herhangi birine atarsa kabul edilir fakat çizgiler dışına atılırsa yanar ve oyundan çıkar. Ama taş kareler içerisinde kalırsa, fırlattıktan sonra bu kareler içerisinde çizgilere basmadan tek ayak üzerinde zıplayarak attığı taşın yanına gider. Tek ayak üzerinde eğilip taşını yerden alır ve arkadaşlarının arkasında tekrar sıraya girer. Oyun bu şekilde tüm oyuncular eleninceye kadar devam eder. Sona kalan kişi oyunu kazanır (Feride Ateş).

4.17. Yedi Kule:

Oyuncular iki gruba ayrılır. Yedi taş üst üste dizilir. Bir grup taşların arkasına geçer. Diğer grup topla taşları devirir. Taşın arkasında duran grup topu alır ve karşı gruptaki oyuncuları vurmaya çalışır. Karşı takımın tüm oyuncularını vurana kadar devam ederler. Tüm oyuncuları vurduktan sonra karşı takımla yer değiştirirler. Oyun bu şekilde devam eder (Ufuk Tören).

DEĞERLENDİRME

“Taş Oyunları” başlığı altında toplam on yedi oyun yer almaktadır. Taşla oynanan oyunlarda genel olarak fiziki becerilerin ağır bastığını görmekteyiz. Oyunlar içerisinde atma, sekme, zıplama vb. fiziksel hareketlilik gerektiren oyunlar göze çarpmaktadır. Bunun yanı sıra hedefi vurabilme, taşları dizebilme vb. beceriler ile el-göz koordinasyonu güçlendirecek oyunlar da mevcuttur. Bu şekilde psikomotor gelişime de katkı sağlayacaktır. Bu tür oyunlarda çevresindeki taş, sopa vb. materyallerden faydalanan çocuk, yaratıcı düşünme becerisi kazanacaktır. Bu da zihinsel gelişim üzerindeki olumlu etkilerindedir. Yine bu oyunlarda çocukların dikkat düzeyleri de gelişecektir. Çünkü taşları fırlatmak ya da devirmek için atış hızı, uzaklık vb. özelliklere de dikkat edilmesi gerekir.

5. DİLSİZ, ŞAKA, ŞAŞIRTMACA OYUNLARI

5.1. Açıl Susam Açıl:

En az iki kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuncular ellerini yumruk yaparak birbirlerinin yumruklarının üzerine koyarlar. Oyunu başlatan kişi bu yumruklara parmağını sokarak hepsini açar. En son yumruğa gelince, aralarında şu diyalog başlar:

“-Açıl susam açıl!

-Açılmaz!

-Anahtar nerede?

-Suya düştü.

-Su nerede?

-İnek içti.

-İnek nerede?

-Dağa kaçtı.

-Dağ nerede?

-Yandı, bitti, kül oldu!”

Bütün oyuncular ellerini çenelerinin altında tutup yumruk yaparak, hep bir ağızdan “Vay benim köse köse sakalım.” diye bağırlar (Bayraktar, 1994, s.74).

5.2. As Kes:

Genellikle oyun başlangıçlarında grupları belirlemek için oynanır. İki kişi belli bir mesafeden karşılıklı adımlar atar. Bir ayak, diğer ayağın ucuna gelecek şekilde sırayla konur. İlerleyen oyuncu, “Astım, kestim, ben seni yendim” ya da “As, kes” der ve adımlarını bu söze göre atar. Ayak düz şekilde konabileceği gibi yarım veya ayağın ucuyla gelecek şekilde de konabilir. Burada karşıdakinin attığı adıma göre uygun adımı atmak önemlidir. Son olarak, ayağını karşıdaki kişinin ayağının üstüne denk getiren oyunu kazanır olur ve grup oluşturmada öncelik kazanır (Melike Uluçay).

Bu oyunun tekerlemesi bazı yerlerde “Ektim biçtim, kelledim, kestim.” ya da “Aldım, verdim, ben seni yendim.” şeklindedir.

5.3. Ben Yaptım:

Oyun en az 5-6 kişi ile oynanır. Oyuncular aralarında bir kişiyi ebe seçerler. Ebe karşıya geçip oturur ve bir kişi onun gözlerini sıkıca kapatır. Daha sonra diğer oyuncular arasından bir kişi ismi söylenmeden çağırılır. Gelen oyuncu ebenin alnına bir çimdik atıp ya da yanağına vurup yerine geçer. Ebenin gözleri açılınca herkes “Ben yaptım, ben yaptım.” Diye bağırlar. Ebe oyuncular arasından kimin yaptığını tahmin etmeye çalışır. Eğer kimin yaptığını bilirse o kişi ebe olur, bilemezse kendisinin ebeliği devam eder. Oyun bu şekilde oynanır (Melike Uluçay).

5.4. Dansa Davet:

Çift sayıda kişi ile oynanan bir oyundur. Eşit sayıda kız ve erkek oyuncu

olmalıdır. Her kıza bir erkek denk gelecek şekilde karşı karşıya dizilirler. Kızlar, erkeklerden gizli olacak şekilde, kendi aralarında birer erkek oyuncuyu seçerler. Her kız bir erkek oyuncuyu seçer. Daha sonra erkek oyuncuların biri kızlardan kendisini seçtiğini düşündüğü kişiye doğru gider ve “dansa davet” diyerek kızdan cevap bekler. Eğer kızı dansa davet eden erkek kendi seçtiği kişiye, elini tutar ve oyunda çıkıp kenarda beklerler. Ancak kendi seçtiği kişi değilse “ayakkabı numaram 36, 37, 38... vb” diyerek ayakkabı numarasını söyler ve tek ayağını kaldırıp ayak tabanını gösterir. Erkek oyuncu reddedildiği için sıranın en sonuna geçer ve sıranın tekrar kendisine gelmesini bekler. Tüm oyuncular eşlerini bulup oyundan çıkınca, çıkan oyuncular sona kalan çift için el ele tutup köprü yaparlar ve sona kalan çift köprünün altından geçer. O sırada köprü kuran oyuncular da köprü altından geçen çiftin sırtına vururlar. Çift darbe almadan geçmeye çalışır. Oyun bu şekilde oynanır. İkinci turda ise erkekler kızlardan birer kişi seçerler ve bu kez de kızlar erkeklere “dansa davet”e giderler. Oyun bu şekilde devam eder (Arzu Tören).

5.5. Değiştir Oyunu:

Oyun birkaç kişi ile oynanır. Şarkılı bir oyundur. Oyuncular arasından seçilen bir kişi oyuna başlar. Diğer oyuncular tarafından başla komutu verildiğinde oyuna başlayan kişi bir şarkı söylemeye başlar. Oyuncu şarkı söylemeye devam ederken diğerleri “değiştir” komutunu verirse, hızla söylediği şarkıyı değiştirir. Bu sırada diğer oyuncular da önceden belirlenen bir sayıya kadar saymaya başlarlar. Eğer sayma işi bitene kadar söyleyecek bir şarkı bulamazsa yanmış sayılır ve sıra başka bir oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde devam eder (Cansu Tören).

5.6. Deve- Cüce Oyunu:

Gece-gündüz oyununa benzer. Bu oyun da kalabalık bir oyuncu grubuyla oynanır. Oyunculardan birisi baş olur ve diğer oyunculara komut verir. Baş olan kişi deve dediğinde herkes ayağa kalkar. Cüce dediğinde ise herkes oturur. Bu oyunun

özelliđi de komutun hızlı söylenip, oyuncuların şaşırılmasıdır. Baş olan kişi hızlı bir şekilde deve ya da cüce der. Oyunculardan yapması gereken hareketi şaşırır olursa, yanlış sayılır. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

5.7. El Kızartmaca:

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Karşılıklı oturan bu iki kişiden biri avuç içi üste gelecek şekilde ellerini açar. Diđeri de ellerini karşıdakinin elleri üzerine indirir. Elleri altta olan oyuncu karşıdakinin dikkatini dağıtarak ellerinin üzerine vurmaya çalışır. Vuramazsa sıra diđer kişiye geçer ve bu defa da bu kişinin elleri altta durur ve diđerinin eline vurmaya çalışır. Oyun bu şekilde devam eder (Cansu Tören).

5.8. Elektrik:

Oyuncular el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Bir kişi ebe olur ve ortada durur. Dairenin en başındaki oyuncu, ebeye fark ettirmeden yanındaki oyuncunun elini sıkar. İkinci oyuncu da kendi yanındaki kişinin elini sıkar. Bu durum dairenin sonundaki oyuncuya kadar bu şekilde devam eder. Son oyuncunun eli sıkıldığında “bip” der. Böylece tur tamamlanmış olur. Bu süre içerisinde ebe durumu fark edemezse ebeliđi devam eder. Ancak ebe, bir oyuncunun yanındaki kişinin elini sıkıldığını görürse o kişi ebe olur ve oyun en baştan başlar (Şeyma Yıldırım).

5.9. El Üstünde Kimin Eli Var:

Ebe yüzü beraber (yüzükoyun) yere uzanır. Diđer oyuncular ebenin sırtına birbirini üzerine gelecek şekilde ellerini koyar ve ebeye: “El üstünde kimin eli var?” diye sorarlar. Ebe, sırtındaki ilk elin kime ait olduğunu bulmaya çalışır. Bilemezse oyuncu elini çeker ve en üste koyar. Yalnız ebeye bilmediđi için diđer oyuncular: “Davul mu, zurna mı, iğne mi, iplik mi?” diye sorar. Ebe, bunlardan birini söyleyince

diğer oyuncular (davul derse, sırtında davul çalınır; zurna denirse kulağına yüksek sesle bağırılır; iğne derse, çimdiklenir; iplik derse, sırtına parmakla bastırılıp çekilir) ceza verir. Bilirse, tanınan “el”in sahibi ebe olur (Bayraktar, 1994, s.71-72).

5.10. Eski Hamam:

6-7 kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuncular iki gruba ayrılır. Her iki grubun da ebesi vardır. Birinci grup ebe olur alta dizilir, diğer grup da onların omuzlarına çıkar. Üstte duran oyunculardan birisi alttaki oyunculardan birinin adını söyler ve ona göstermeden eliyle bir sayıyı işaret edip, hangi sayı olduğunu sorar. Alttaki oyuncu sayıyı bilirse üstteki grup ebe olur ve alttaki grupla yer değiştirirler. Bilemezse oyun kaldığı yerden devam eder. Oyunu bu şekilde oynanır (Orhan Ateş).

5.11. Eşim Seni Kim Sürdü:

Oyun 5-10 kişi ile oynanır. Oyun tekerlemelerinden biri ile oyunculardan biri ebe olur. Oyun sahasının başında gözleri bağlı olarak ayakta durur. Oyunculardan biri sessizce arkaya geçer ve bir parmağı ile ebeyi sırtından iterek götürürken, içlerinden birisi “Eşim seni kim sürdü.” diye sorar. Ebe süren kişiyi tanırsa, tanınan kişi ebe olur. Tanımazsa tekrar yerine getirilir ve oyun böylece devam eder (Uçar, 1998, s.309).

5.12. Evet - Hayır Oyunu:

Oyun iki kişi ile oynanır. Oyunculardan biri soru sorar, diğeri ise bu sorulara cevap verir. Ancak cevap veren kişi, soruları “evet” ve “hayır” kelimelerini kullanmadan cevaplamak zorundadır. Soru soran kişi, “evet” ya da “hayır” dedirtmek için, cevaplayan kişiyi yanıltmaya çalışır. Eğer cevaplayan kişi, sorulan sorulara “evet” ya da “hayır” cevabını verirse yanmış olur ve oyuncular yer değiştirir. Oyun

bu şekilde oynanır (Zinnet Bayın).

5.13. Gece-Gündüz:

Kalabalık bir oyuncu grubuyla oynanır. Oyunculardan birisi baş olur ve diğer oyunculara komut verir. Genellikle okulda oynanır ve öğretmen baş olur. Baş olan kişi gece dediğinde herkes sıranın üzerine kapanır ve uyur gibi yapar. Gündüz dediğinde ise herkes kafasını sıradan kaldırır. Oyunun özelliği komutun hızlı söylenip, oyuncuların şaşırtılmasıdır. Baş olan kişi hızlı bir şekilde gece ya da gündüz der. Oyunculardan yapması gereken hareketi şaşıran olursa yanmış sayılır. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

5.14. Hobbacık:

İkili oynanır. İki oyuncu sırt sırta durup kollarını birbirlerine kenetlerler. Aralarında şu şekilde bir diyalog geçer:

- “ – *Yerde ne var?*
- *Yer boncuk.*
- *Gökte ne var?*
- *Gök boncuk.*
- *Annenin adı ne?*
- *Fatmacık.*
- *Kaldır beni hobbacık.*”

Diyalog sonunda ebe arkadaşını sırtına alarak, bir süre için ayaklarını yerden keser. Sonra da ebelik diğer oyuncuya geçer ve oyun sürüp gider (Bayraktar, 1994, s.75).

5.15. Kartal:

“Don” ya da “tıp” oyununa benzer bir oyundur. Oyun birkaç kişi ile oynanır. Sayışma ile oyuncular arasından bir kişi ebe seçilir. Ebe olan kişi 3’e kadar sayar ve o sırada diğer oyuncular ebeden uzaklaşabildikleri kadar uzaklaşırlar. Daha sonra ebe oyuncuları kovalamaya başlar. Eğer ebe oyunculardan birini yakalayabilirse o kişi ebe olur. Ancak ebe oyuncuya yaklaşınca, kendisine dokunmadan “kartal” deyip kıpırdamadan beklerse ebe ona dokunamaz ve ebe yapamaz. “Kartal” deyip donan kişi ancak başka bir oyuncunun gelip kendisine dokunması ile açılır ve oyuna devam eder. Oyun bu şekilde oynanır (Feride Ateş).

5.16. Kavun Karpuz Oyunu:

Oyun 9-10 kişi ile oynanır. Oyunculardan biri ebe olur. Bir kişi de geri kalan oyuncuların başı olur ve grubu kenara toplar. Herkes kendisine bir meyve adı seçer. Ebe olan kişi tek ayak üzerinde sekerek gelir ve grubun başındaki kişi ile aralarında şu konuşma geçer:

“Ebe:

- Seke seke ben geldim.

Grup Başı:

- Hoş geldin, niye geldin?

Ebe:

- Kavun karpuz seçmeye geldim.

Grup Başı:

- Buyur seç.” der. Ebe oyuncuların kafalarını eliyle tıklatarak bir kişiyi seçer ve alıp götürür. Daha sonra gözleri kapatılır ve gruptan bir oyuncu gelip alnına çimdik atar ve hemen yerine geçer. Gözlerini açan oyuncuya, alnına kimin çimdik

attığını tahmin etmesi söylenir. Oyuncu kendisine çimdik attığını düşündüğü kişinin adını meyve ismi olarak söyler. Çünkü tüm oyuncular kendilerine meyve adı almıştır. Doğru tahmin ederse grubuna geri döner. Eğer yanlış tahminde bulunursa ebinin yanında kalır. Oyun bu şekilde oynanır (Özge Tören).

5.17. Kulaktan Kulağa:

Çok sayıda kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuncular yan yana dizilirler ve sıranın başındaki oyuncu hemen yanındaki oyuncunun kulağına bir kelime fısıldar. Herkes anladığı kelimeyi yanındaki arkadaşının kulağına sessizce söyler. Kelime yalnız bir kez söylenir ve anlamayan oyuncu için tekrarlanmaz. Sırası gelen kişi yanındakine söyler oyun bu şekilde en sondaki oyuncuya sıra gelene kadar devam eder. En sondaki oyuncu anladığı kelimeyi yüksek sesle söyler. Oyun bu şekilde devam eder (Arzu Tören).

5.18. Kuyulum:

Oyun beş kişi ile oynanır. Kare ya da dikdörtgen şeklinde büyük bir alanda oynanır. Oyun alanının dört köşesine birer kuyu açılır. On metre kadar uzaktan tüm oyuncular hep birlikte koşarlar ve herkes bir kuyu kapmaya çalışır. Dışarıda kalan oyuncu ebe olur. Ebe olan kişi ortada bekler. Diğer oyuncular ise belli aralıklarla yer değiştirirler. Bu yer değiştirme sırasında ebe olan kişi, bir oyuncunun yerini alabilirse dışarıda kalan kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder (Orhan Ateş).

5.19. Lades:

Tavuğun “lades” diye bilinen çatalı kemiği ile iki kişi arasında oynanmaktadır. Oyunculardan her biri lades kemiğinin bir kenarından tutarak, biri

diğerine “Ladesim lades olsun mu?” der. Diğeri de “Olsun.” Dedikten sonra, diğeri “Nesine?” diye sorar. O da “Nesine dersen.” diyerek hediyesi kararlaştırılır. Kemik birbirinden ayrılarak kırılır. Kural, her iki oyuncunun birbirine herhangi bir şey verip, “Lades!” demesidir. Alan, “Aklımda!” derse onun verdiği her şeyi alır. Demeyi unutursa, verilen şeyi aldığında ladeslenir ve önceden kararlaştırılan hediye almaya zorunda kalır (Bayraktar, 1994, s.74).

5.20. Lal Oyunu:

Oyun birkaç kişiyle oynanır. Oyuncular halka şeklinde otururlar. Oyunun esası, konuşmamak ve gülmemektir. Halkada bulunan oyuncular, elleriyle birbirlerini durmadan dürter. Arada sırada yüz hatlarıyla da komik hareketler yaparak oyundakileri güldürmeye çalışır. İlk gülen veya konuşanla beraber sükûnet bozulur ve ilk gülen oyuncu ortaya doğru yatırılır. Ceza olarak herkes birer tekme vurur. Oyun, tekrarlarla devam eder (Erkılıç, 1972, s.44).

5.21. Posta:

Oyun beş kişi ile oynanır. Oyuncular tarafından kare şeklindeki bir alanda her köşeye bir daire çizilir. Dairelerin içine birer şehir ismi yazılır ve her daireye bir oyuncu girer. Oyuncular buldukları daire içinde ayakta beklerler. Artan bir kişi ise ebe olur ve ortaya geçer. Ebe “postaaa” diye bağırır. Oyuncular “Nereden nereye?” diye sorarlar. Ebe, dairelerde yazılı olan şehirlerden iki şehir ismi söyler ve onun söylediği şehirleri temsil eden oyuncular birbiriyle yer değiştirir. Oyuncular yer değiştirirken, ebe olan kişi kendisine bir yer kaparsa dışarıda kalan kişi ebe olur. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

5.22. Sandalye Kapmaca:

Oyun 5-6 kiři ile oynanır. Oynayacak kiři sayısının bir eksiđi kadar sandalye ortaya konur. Bir kiři de řarkı sđylerken(müzik de açılabilir) oyuncular da sandalyeler etrafında döner ve oynarlar. řarkı kesilince herkes bir sandalyeye oturmak zorundadır. Kendisine sandalye kalmayan kiři oyundan çıkar. Oyun bu şekilde tek bir sandalye kalana kadar devam eder. En sonunda kalan iki kiři bir sandalye için yarışır. Bu son sandalyeyi de tutup oturan kiři oyunun galibi olur. Oyun bu şekilde oynanır ve oyuncular istediđi kadar tekrarlarlar (Cansu Tören).

5.23. Sazan Oyunu:

Oyun, kalabalık bir grupla oynanır. Oyuncular hep birlikte oturup sohbet ederken birden bir oyuncu “Aaa, havada ne güzel bir kuş var.” gibi bir söz söyler ve diđerlerinin inanıp yukarı bakmasını bekler. Havaya bakan kişiler oyun olduğunu fark edince hemen ellerini birleřtirip çenelerinin altında tutmalıdırlar. Daha sonra ise tüm oyuncuların ellerini bu şekilde çenelerinin altında birleřtirmeleri gerekir. İnanan kişilerden biri elini çenesinin altında birleřtirmeyi unutursa ya da geç birleřtirirse, oyuncuları kandıran kiři(ebe) 1’den 10’a kadar “sazan 1, sazan 2, sazan 3...” şeklinde saymaya başlar. 10’a kadar sayıp saymayı bitirirse o kiři “sazan” olur. Ancak ebe sayarken herkesin elleri çenesinin altında ise, geç kalan kiři ebeye, “Sazan bende patlasın, dünya sana atlasın” derse ebe olan kiři “sazan” olur. Ayrıca ebe sayarken, ellerini birleřtirmeyi unutan başka kiři varsa geç kalan bu kiři ona da aynı şeyi söyleyip “sazan” yapabilir (Feride Ateş).

5.24. Sessiz Sinema:

Oyun 7-8 kiři ile oynanır. İki grup oluşturulur. Aralarında oyuna başlayacak grup belirlenir. Karşı gruptakiler bir film adı belirler ve oyuna başlayacak gruptan bir kiřiyi kenara çağırıp, belirlenen ismi o kiřinin kulađına söylerler. Oyunun adını

öğrenen oyuncu grubunun karşısına geçer ve onlara yalnızca el-kol işaretleriyle anlatmaya çalışır. Oyunda filmi anlatan kişi için, ağzını oynatmak, sessizce konuşmak ve dudaklarını hareket ettirmek yasaktır. Sadece işaretlerle anlatmak esastır.

Oyunda anlatan kişi önceden belirlenmiş çeşitli işaretleri de kullanabilir. Bu işaretlerden bazıları şöyledir:

Başparmağın aşağı doğru gösterilmesi: Filmin yerli olduğunu,

Başparmağın yukarı doğru gösterilmesi: Filmin yabancı olduğunu,

Elle gösterilen parmak sayısı: Filmin adının kaç kelime olduğunu,

Elin cebe sokulması: Oyuncuların tarif edilen kelimeyi bildiklerini gösterir
(Cansu Tören).

5.25. Sil Süpür Oyunu:

İki kişi ile oynanan bir oyundur. Bir kişi otururken diğeri arkasında durur ve elleriyle öndeki kişinin gözlerini sıkıca kapatır. Daha sonra oturan kişiye “sileyim mi, süpüreyim mi?” diye sorar. Oturan kişi “sil” derse arkadaki kişi ellerini bastırarak, öndeki kişinin gözlerinin üzerinden geçirir. Ancak “süpür” derse bu defa yumuşak hareketlerle oturan kişinin gözlerini okşayıp ellerini çeker. Daha sonra sıra diğeri kişiye geçer. O oturur, diğeri onun gözlerini kapatır. Oyun bu şekilde oynanır (Feride Ateş).

5.26. Tıp:

Belli bir oyun alanının olmadığı oyunlardan biridir. Oyunda tek kural, bir kişinin “tıp” demesi ile oyuncuların oldukları yerde durması ve konuşmaması gerekir. Kıpırdayan ve konuşan, diğeri oyuncular tarafından en sert şekilde cezalandırılır (Bayraktar, 1994, s.73).

5.27. Uçtu Uçtu Kuş Uçtu:

9-10 ya da daha fazla kişiyle oynanan bir oyundur. Aralarında bir kişi “baş” seçilir. Diğerleri oturur. Baş olan kişi “uçtu uçtu ...(Ali, Ayşe.. vb) uçtu” diyerek bir kişinin ismini söyler. İsmi söylenen kişi ayağa kalkar. Oyun hızlı bir şekilde oynanır. Arada oyuncuları şaşırtmak için “uçtu uçtu kuş uçtu”, “uçtu uçtu kalem uçtu” gibi yanıltma ifadeleri kullanır. Şaşırtıp ayağa kalkan oyuncu yanar. Oyun bu şekilde oynanır (Cansu Tören).

DEĞERLENDİRME

“Dilsiz, Şaka, Şaşırtmaca Oyunları” başlığı altında toplam yirmi yedi oyun yer almaktadır. Bu oyunlar, özellikle dil gelişimi ve zihinsel gelişim üzerinde etkilidir, diyebiliriz. Çocukların hızlı düşünüp karar verme becerilerini geliştiren oyunlardır. Özellikle şaşırtmaca oyunları dikkat ve kıvrak bir zekâ gerektirir. Bu da çocuğun zihinsel gelişimine katkı sağlar. Ayrıca bu oyunlarda geçen tekerlemeler ya da söz grupları da çocuğun dil gelişimi üzerinde etkili olacaktır. Çocuk, konuşma alışkanlığı kazanmanın yanı sıra yeni kelimeler de öğrenecektir. Bu gruptaki oyunlardan özellikle şaka oyunlarının da psikolojik gelişim açısından yararlı olduğunu söyleyebiliriz. Güldürüp, eğlendiren oyunlar çocuğu psikolojik olarak rahatlatacaktır. Böyle eğlendirici oyunlar çocukları sıkıntılardan bir an için de olsa uzaklaştıracağından psikolojik olarak kendilerini iyi hissetmelerine olanak tanıyacaktır.

6. TOP OYUNLARI

6.1. Çoban Oyunu:

Oyun için ortaya 40 cm çapında bir çukur açılır. Hayvan yününden yapılan top ortaya koyulur. Oyunculardan biri eline aldığı bir çubuk ile topu bu çukura doğru sürer. Amaç topu bu çukura sokmaktır. Diğer oyuncular da bu kişiyi engellemeye çalışırlar. Topu çukura atabilen oyuncu 1 sayı kazanır. Toplamda 10 sayı yapan kişi oyundan çıkar ve çukura girmekten kurtulur. Oyunculardan en sona kalan ve 10 sayıya ulaşamayan kişi, diz yukarisından çukura gömülür. Oyun bu şekilde oynanır (Ahmet Kullu).

6.2. El Pas:

Top ile oynanan bir oyundur. Oyun altı kişi ile oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Üç kişi ayrılır ve karşı karşıya geçerler. Karşı karşıya geçen oyuncular topu elleriyle birbirlerine atarak paslaşırlar. Oyun bu şekilde oynanır (Songül Bahar).

6.3. El Topu:

Bildiğimiz toplarla oynandığı gibi, esasen ip yumağından yapılan toplarla oynanır. Oyun 4-6-8 gibi çift sayıdaki kişilerle oynanır.

Ebeyi seçme tekerlemelerinden biri ile oyuna başlayacak taraf seçilir. Bir sayı belirlenir. Oyuncular sıra ile yanincaya kadar, topun yere her vurup kalkmasını bir sayı saymak şartı ile oyunu sürdürür. Oyun anında top kaçır veya yere değince kalkmazsa, oynayan kişi yanar. Oyuncuların hepsi yandıktan sonra, hasım taraf oyuna başlar. Oyuncu, topa vurup, top havada iken olduğu yerde bir daire çizerek tekrar topa vurursa buna “kalem dönme” denir. Her kalem dönme iki sayı sayılır. Belirlenen sayılar ellilik dizilerden oluşur (Uçar, 1998, s.294).

6.4. Eşek Oyunu:

Top ile oynanan bir oyundur. İlk oyuncu, duvarın karşısına geçer ve elindeki topu duvara atar. Top duvara çarptıktan sonra yere gelir ve sıçrar. Bu esnada oyuncunun topun üzerinden atlaması gerekir. Bu işlem başarıyla tamamlanırsa sıra ikinci oyuncuya geçer. İkinci oyuncu da aynı şekilde yerden seken topun üzerinden atlamaya çalışır. Atlayabilirse sıra tekrar birinci oyuncuya geçer. Oyuncular, sırasıyla, ilk başarısız atlayış için “E”, ikincisi için “Ş”, üçüncüsü için “E” ve dördüncüsü için de “K” harflerini alırlar. Dördüncü kez başarısız olan oyuncu “EŞEK” olur ve oyunu kaybeder. Oyun bu şekilde oynanır (Derya Yıldırım).

6.5. İstop:

Ebe topu havaya atar ve oyunculardan birinin ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu topu yere değdirmeden tutmaya çalışır. Tutamazsa oyuncuların her biri bir tarafa koşmaya başlar. İsmi söylenen oyuncu topu yerden alırken “istop” der ve oyuncular oldukları yerde durmak zorunda kalırlar. Topu alan oyuncu en yakınındaki oyuncuya topu atar. Eğer vurursa, vurulan oyuncu, vuramazsa kendisi birinci cezasını almış olur. Üç defa ceza alan yanar ve oyun dışı kalır. Oyun sonuna kalan kişi oyunun galibi olur (Bayraktar, 1994, s.69).

6.6. Japon Kalesi:

Oyun en az iki kişi en fazla dört kişi ile oynanır. Her oyuncu kendisi için küçük bir kale oluşturur. Amaç futbolda olduğu gibi karşı kaleye gol atmaktır. Oyuncular istedikleri kaleye gol atabilir. Yalnız ayakla oynanması ve gol atılması dışında futbol kurallarının hiçbiri bu oyunda geçerli değildir. Oyuna başlamadan önce bir gol sayısı belirlenir. Bu sayıda gol yiyen oyundan çıkar. Oyun sonunda en az

gol yiyen kiři oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Ođuzhan Yılmaz).

6.7. Ky Gçt:

Oyun ieride veya dıřarıda, en az drt kiři arasında oynanır. Oyuncular ikiřer ikiřer ayrılırlar. Gruplardaki oyunculardan biri diđerinin omuzlarına biner. Btn iftler aynı durumda olup karřılıklı, halka ya da gen biiminde dururlar. Omuzlara binmiř olanlar, kk bir topu birbirine atarlar. Top yere dřerse oyuncular yer deđiřtirir. Yani alttakiler ste, sttekiler de alta geerler. Oyun tekrarlarla devam eder (Erkılı, 1972, s.58).

6.8. Lastik Top Oyunu:

Tek bařına oynandıđı gibi birkaç kiři ile de oynanan bir oyundur. Oyuncu eline bir lastik top alır ve havaya atar. Top ařađı inmeden ellerini arkasında birbirine vurup ne getirir ve topu tutmaya alıřır. Oyun bu şekilde oynanır (Melike Uluay).

6.9. Ma (Futbol):

Eskiden top olmadıđı iin ocuklar evlerinden buldukları aputları(bez paralarını) bir araya getirerek yuvarlak şekilde dikerler. Daha sonra bu bez top ile oyun oynanır. Oyuncu sayısı sınırlı deđildir. Ka kiři varsa o kadar kiři ile oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyun alanında direklerden ya da tařlardan her grup iin birer kale belirlenir. Oyuna bařlanır ve her oyuncu topu diđerlerinden kapıp karřı takımın kalesine sokmaya alıřır. Kaleden geen top gol sayılır ve oyun sonunda en fazla gol atan takım oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Gltekin Tren).

6.10. Moza(1):

Bir çember çizilir. Çizilen çemberin içine bir top konur. Ebe, elinde değnekle çemberin içindeki topu bekler. Oyuncular tekmeleriyle topu çizgi dışına çıkarmaya çalışırlar.

1- Top çizgi içindeyken çizgi içine giren oyuncuya ebe sopasıyla vurursa o oyuncu ebe olur.

2- Ebe, topa vuran kişiye (yuvarlanan topa başkası vurmamışsa) değneğiyle vurursa o kişi ebe olur. Ebe, ya top oradayken veya topu yakalayıp çizgi ortasına koyduktan sonra ebe yapmaya çalışır. Oyun diğer oyuncuları ebe yapmaya çalışmak veya topa vurmakla devam eder (Erkılıç, 1972, s.59).

6.11. On Üç Aylık:

En az üç kişiyle oynanır. Topla oynanan bir oyundur. Kale oluşturulduktan sonra kaleye geçecek kişi belirlenir. Her oyuncu topu ayağında yere düşürmeden sektirir. Topu en az sektiren kaleci olur. Bu oyunda oyuncuların topu yere düşürmemesi esastır. Oyuncu topu yere düşürmediği sürece ayağında istediği kadar sektirebilir. Sadece ayakla değil; başla ve omuzla da gol atılabilir. Atılan her golün bir değeri vardır. Örneğin; baş ile atılırsa 3 puan, omuz ile atılırsa 5 puan, röveşata atılırsa 10 puan değerindedir. Kurallara uygun olarak atılan gollerin puansal değeri 13'ü bulduğunda kaleci kalede kalmaya devam eder ve oyun yeniden başlar. Diğer taraftan kurallara uygun olarak gol atılmazsa veya kaleci atılan topu kurtarırsa topu atan oyuncu kaleci olur. Oyun bu şekilde devam eder (Oğuzhan Yılmaz).

6.12. Orta Sıçan:

Top ile oynanır. Oyuncular halka oluşturur. Oyunda ebe(orta sıçan) ortada olur. Bir kişinin topu arkadaşına ayağı ile(el ile de oynanır ki buna daha çok kız

çocukları rağbet etmektedir) pas olarak vermesiyle oyun başlar. Oyuncular dağılarak, topu ebeye kaptırmadan paslaşırlar. Kim topu ebeye kaptırırsa, bu sefer de o ebe olur ve oyun böylece devam edip gider (Bayraktar, 1994, s.70).

6.13. Top Kaçırma:

Oyun en az üç kişiyle oynanır. Oyuncular arasından bir ebe belirlenir. Ebeğin etrafına belirli aralıklarla oynayan kişi sayısı kadar taş konur. Oyuncular bu taşların yanına dizilir. Ebe eline bir top alır ve topu fırlatabildiği kadar uzağa fırlatır. Diğer oyuncular ebeğin fırlattığı topu almaya çalışır. O sırada ebe, herhangi bir eşyasını oyun alanında bir yere saklar. Topu alan kişi ebeğin sakladığı eşyayı belirli bir süre içerisinde bulmaya çalışır. Eğer belirlenen süre içerisinde saklanan eşyayı bulabilirse oyunu kazanır. Bulamazsa diğer oyuncuların yanına geçer ve oyun baştan başlar (Feride Ateş).

6.14. Top Oyunu:

6-7 kişi ile oynanır. Bir kişi ebe olur. Diğer oyuncular, birbirlerinden pek uzak olmayacak şekilde kendileri için birer daire çizerler. Ebe elindeki topu oyunculardan birine atar. Oyuncular çizdikleri dairenin içine topu düşürmeden ayağı veya kafası ile uzaklaştırmaya çalışır. Top çizginin içine düşerse ebe kendisi olur ve ebe ile yer değiştirir. Topu uzağa attıklarında ebe topu alıp gelene kadar, dairesini eşelemeye çalışırlar. Ebe topu alıp, kimin dairesine girerse o oyuncu ebe olur. Oyun sonunda, kimin dairesinin içi fazla eşelenmişse o kişiye münasibince bir ceza verirler (Bayraktar, 1994, s.71).

6.15. Top Sektirme:

Top ile oynanan bir oyundur. Bazen bir kişi tarafından oynanır bazen de

birkaç kiři aralarında yarışma şeklinde oynarlar. Oyuncu eline aldığı topu tek ayağı ile sektirir. Birkaç kiři ile oynanırsa topu yere düşürmeden en fazla sektiren kiři oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Gültekin Tören).

6.16. Top Yuvarlama:

Oyun iki grup ile oynanır. Belirli bir uzaklığa çizgi çizilir ve bu çizgi sınır kabul edilir. Her grubun oyuncuları kendi aralarında arka arkaya dizilirler ve herkes bacaklarını açar. İki grup da belirli aralıkla yan yana geçer. Her iki grubun ilk oyuncuları birer top alırlar ve topu bacakları arasından en arkadaki oyuncuya doğru yuvarlarlar. Grupların en arkasında duran oyuncular topu alıp en öne geçerler ve aynı şekilde topu bacakları arasından yuvarlarlar. Oyun bu şekilde, oyuncular çizgiye ulaşana kadar devam eder. Çizgiye ilk ulaşan grup oyunu kazanır. Oyun böyle oynanır (Feride Ateş).

6.17. Üç Aylık:

Topla oynanan bu oyun en az üç kiři ile oynanır. Önce bir kale oluşturulur ve kaleye kimin geçeceği oyuncular arasındaki kura ile belirlenir. Daha sonra oyuna başlanır. Bu oyunda topa yalnız bir kez ve ayakla vurulabilir. Amaç kaledeki oyuncuya gol atmaktır. Oyuncular gol atmaya, kaleci ise bu golleri kurtarmaya çalışır. Her gol 1 puan değerindedir. Kurallara uygun olarak üç gol atılabilirse kaleci kalede kalmaya devam eder ve oyun yeniden başlar. Kaleci atılan topları kurtarırsa onun yerine topu atan oyuncu kaleci olur. Oyun bu şekilde devam eder (Oğuzhan Yılmaz).

6.18. Yakan Top:

Birbirine bitişik iki kare alan içinde oynanır. Oyuncular eşit sayıda iki gruba

ayrılırlar. Oyunculardan birer kişi rakip oyun alanını dışında dışarı kaçan topları tutmak için durur. Oyun top ile oynanmaktadır. Bu oyundan maksat kendisini hedef alan topu tutmaktır. Top tutulursa, rakip oyuncu yanar, tutamaz ise kendisi yanar ve rakibini oyun alanının dışına çıkararak oyun alanı içindeki oyuncuları topla vurmaya çalışırlar. Oyun, oyun alanı içerisinde oyuncuların hepsinin vurulmasına (iki kareden birindeki oyunculardan) kadar devam eder (Bayraktar, 1994, s.73).

6.19. Yakan Top (Palloş):

Oyun 7-8 kişi ile oynanır. Oyunculardan ikisi yaklaşık 3 metre ara ile karşı karşıya durur. Diğer oyuncular da araya girerler. Karşılıklı duran iki oyuncu bir top alır ve aradaki oyuncuları vurmak için topu birbirlerine atarlar. Aradaki oyuncular ise topa değip de yanmamak için bu iki oyuncu arasında gidip gelirler. Top ile vurulan oyuncu oyundan çıkar. Ancak oyuncular atılan topları yere düşürmeden tutabilirlerse bu onlara bir “can” kazandırır. Yani can kazanan oyuncu, vurulsa bile tuttuğu top sayısı kadar oyuna devam etme hakkı kazanır. Oyun, tüm oyuncular vurulup oyundan çıkana kadar devam eder (Cansu Tören).

DEĞERLENDİRME

“Top Oyunları” başlığı altında toplam on dokuz oyun yer almaktadır. Topla oynanan oyunlar özellikle erkekler arasında yaygındır. Top oyunları, hem elle, hem de ayakla oynanır. Kimi oyunlarda ise oyuncular, omuzlarını ve başlarını da kullanabilir. Bu oyunlar, en başta çocukların fiziksel becerilerini olumlu yönde etkilemektedir. Topla hareket edebilme, el ve ayak ile topu hedefe atabilme, topa yön verebilme gibi davranışları sergilemektedir. Top oyunları genellikle grupla oynanan oyunlardır. Bu da çocukta aidiyet duygusunun gelişmesini, dolayısıyla da çocuğun psikolojik olarak kendini iyi hissetmesini sağlar. Grupla oynanması, çocuğu sosyal açıdan da geliştirir. Çocuk, oyun ortamında arkadaşlarıyla etkileşim içerisinde

olduğundan sosyalleşecektir. Diğer çocuklardan yeni şeyler öğreneceği gibi kendisi de onlarla bir şeyler paylaşacaktır. Bu da çocuğun daha aktif, girişken ve dışadönük olmasını sağlar. Bunların dışında, bu tür oyunlarda kurallar daha katı olduğundan, çocuğun toplumun benimsediği yasak ve kurallara daha kolay ayak uydurmasını sağlar.

7. EZGİLİ OYUNLAR

7.1. Aç Kapıyı Bezirgân Başı:

8-10 kişi ile oynanan bir oyundur. İki kişi ayrılır, kendilerine birer isim takarlar. Bu ismi diğer oyuncular bilmezler. İki oyuncu ellerini köprü gibi tutarlar, diğerleri tek sıra hâlinde ellerinin altından geçerek şu şarkıyı söylerler:

“Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı,

Açarım ama(ya da kapı hakkı) ne verirsin, ne verirsin,

Arkamdaki yadigâr olsa, yadigâr olsa,

Bir sıçan, iki sıçan, üç sıçan, dört de deliğe kaçan.” diye şarkı söylerler. Üçüncü sıçana kim rastlarsa ellerinin arasına alırlar ve yavaşça kendilerine taktıkları isimleri söylerler. Hangi ismi söylerse o isme sahip olan oyuncunun arkasına geçer. Böylece oyun devam eder. Bütün oyuncular biter. Sonunda ortaya çizgi çizilir. Ebeler karşılıklı geçerler, iki grup birbirini çekmeye başlar. Hangi grup karşıki grubu çekerde o grup oyunun galibi sayılır (Bayraktar, 1994, s.72).

7.2. Aliler Veliler Kırk Dokuz Elliler:

Oyun çift sayıda kişi ile oynanır. Oyuncular sayışma ile iki gruba ayrılırlar. Bu iki grup karşı karşıya geçer ve her iki grup oyuncuları da yan yana dizilirler. Yan

yana dizilen oyuncular birbirlerinin beline sarılırlar. Daha sonra:

1. Grup:

“Aliler, Veliler kırk dokuz elliler,

2. Grup:

Ne istersin, ne istersin bizim saraydan,

1. Grup:

İçinizde, içinizde bir güzel varmış,

2. Grup:

O güzelin, bu güzelin adı neymiş?

1. Grup:

O güzelin bu güzelin adı ... mış.”

der ve 1. grup oyuncularını el ele tutuşurlar. İsmi söylenen kişi karşı gruba doğru hızla koşar ve el ele tutmuş iki kişi arasına hızla girer, onları birbirinden ayırmaya çalışır. Eğer onları ayırabilirse bir oyuncuyu alıp kendi grubuna getirir. Ancak ayıramazsa kendisi karşı gruba dâhil olur. Oyun bu şekilde devam eder (Arzu Tören).

7.3. Al Satarım, Bal Satarım:

Bütün oyuncular daire oluşturur. Oldukları yerde oturur gibi çökerler. Ebe, elinde mendil, halka olan oyuncuların arkasından oynaya zıplaya koşmaya başlar. Bu arada oturan oyuncular, hep birlikte şu tekerlemeyi söylemeye başlarlar:

“Al satarım, bal satarım,

Ustam öldü, ben satarım,

Ustanın kürkü sarıdır,

Satsan on beş liradır,

Ambak, zumbak, dön arkana iyi bak.”

Ebe, oturanlardan birinin arkasına mendili bırakarak koşmaya başlar. Mendilin kendi arkasında olduğunu gören oyuncu, mendili kaptığı gibi ebeyi kovalamaya başlar. Ebe kendisine uygun bir yer bularak oraya çöker. Mendil kendisinde kalan oyuncu, kendinden önceki ebe arkadaşının yaptığıнын aynısını yapar ve oyun böylece uzayıp gider (Bayraktar, 1994, s.72).

7.4. Arabistan Buğdayları:

Oyuncular daire olurlar. Ortaya bir oyuncu çıkar. Dairenin etrafında dönmeye başlar, hep bir ağızdan da:

“Arabistan buğdayları,

Severler sevdiğini,

Kız seni almaya geldim,

Hâlini sormaya geldim,

Çık aradan gel peşime,

Şimdiden sonra bir kızım oldu, maşallah” derler. O oyuncu daireden çıkarak arkadaşının arkasına takılır. Tekrar oyuna devam ederler. Böylece dairedeki oyuncular bitene kadar oyun devam eder (Bayraktar, 1994, s.69).

7.5. Çantamı Aldım Koluma:

Oyun çift sayıda kişi ile oynanır. Oyuncular iki grup hâlinde karşılıklı dizilirler. Karşı karşıya gelen oyuncular ezgisiyle birlikte şu şarkıyı söyleyerek ve şarkıya uygun hareketler de yaparak karşılıklı gidip gelirler:

“Çantamı aldım koluma

Çıktım Dallas (Bağdat) yoluna,

Ben bir subay beklerken,

Çöpçü de girdi koluma.” Oyun bu şekilde oynanır (Özge Tören).

7.6. Çat Pat Kaynana:

Oyun 11 ya da 13 kişiyle oynanır. Oyunculardan biri “kaynana” olur ve kenarda bekler. Diğerleri iki gruba ayrılır ve karşılıklı dizilirler. Karşılıklı el çırpılarak oyun şarkısını söylerler. Oyuncular şarkıya uygun oyun hareketlerini yaparak oyunu oynarlar. Oyun şarkısı şöyledir:

Birinci Bölüm:

“Çat pat kaynana,

Çatı patı kaynana.

Biz olalım yan yana, (Oğlun içeri)

Sen dışarı kaynana.

İkinci Bölüm:

Kaynana geliverse,

Şu dolmayı sarıverse.

Yemeden içmeden,

Şuracıkta ölüverse.

Üçüncü Bölüm:

Kaynana geliverdi,

Şu dolmayı sarıverdi

Oooohhh, ne rahat ne rahat.

Dördüncü Bölüm:

Sular akar buz gibi,

Kaynana domuz gibi.”

Söylenen her dörtlük için ayrı ayak ve el hareketleri yapılır. Oyunun son bölümünde söylenen sözler eşliğinde ebe(kaynana) olan kişi gözleri kapalı olarak oyuncular arasından geçer ve kimin ayağına basarsa o kişi ebe olur. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

7.7. Çim Çim Çimenek:

Oyun birkaç kişi ile çimen olan bir alanda oynanır. Oyuncular yere oturup “çim çim çimenek” şarkısını söyleyerek yerden çim koparırlar. Daha sonra herkes elindeki çimleri birbirinin üzerine atar. Oyun sonunda hangi oyuncunun üzerinde fazla çim kalırsa o kişi yanar. Oyun bu şekilde oynanır (Zinnet Bayin).

7.8. Değirmen:

Oyun dört kişi ile oynanır. Oyuncular ikişer ikişer gruplara ayrılır. İki grup karşı karşıya geçer ve el ele tutarlar. Ellerini oyun şarkısının “Annem babam değirmenden su çeker, su çeker.” sözleri ile birlikte sağa sola oynatırlar. Daha sonra bir grubun oyuncuları ellerini halka gibi diğerlerinin boynundan geçirirler ve oyun şarkısının “Halka da boynundan geçer, halka da boynundan geçer.” sözlerini söylerler. Daha sonra aynı şekilde ikinci grup ilk grubun boynundan ellerini geçirir. Oyun bu şekilde oynanır (Derya Yıldırım).

7.9. Elle Oynanan Oyunlar:

İki kişi ile oynanan oyunlardır. İki kişi karşılıklı durur ve ellerini değişik şekillerde birbirine vurarak “Tom ve Jerry”, “Dağlar Kızı Leydi” “Alfabe” “Safnaz”... gibi oyun şarkılarını söylerler. Örneğin “Safnaz” oyununun sözleri şu şekildedir:

“Safnaz finaz, yanıma gel biraz,

Napıcan beni, seviyorum seni,

Sevdiğin erkek sarışın olmalı,

Gözleri ela, güneşe bakmalı,

Çamaşır yıkamalı,

Bulaşık yıkamalı,

Bir deee, el ve ayaklarını yı-ka-ma-lu..” denir ve oyun ellerin son vuruşu ile burada biter.

Yine “Alfabe”nin sözleri de şu şekildedir:

“Al-fa-be,

Üç kere A, A, A,

Üç kere B, B, B,

Üç kere A, üç kere B, al-fa-be.”

“Dağlar Kızı Leydi”nin sözleri şu şekildedir:

“Dağlar kızı leydi, leydi, leydi,

Bir oğlanı sevdi, sevdi, sevdi,

Büyük baba duydu, duydu, duydu,

Başını yere vurdu, vurdu, vurdu,

Büyük baba öldü, öldü, öldü,

Peder onu gömdü, gömdü, gömdü,

Pederin bir kızı oldu, oldu, oldu,

Adını melek koydu, koydu, koydu,

Melek, dümbelek, ulan eşek, eşek oğlu eşek.” (Cansu Tören)

7.10. Eski Minder:

Bu oyun için en az 5–6 oyuncu gereklidir. Oyuncular sayışarak aralarında bir ebe seçerler. Geri kalan oyuncular daire şeklinde dizilirler. Ebe de bu dairenin ortasında yere oturur. Oyuncular halka şeklinde dönerken hep bir ağızdan:

“ Eski minder,

Yüzünü göster,

Göstermezsen bir poz ver.

Güzellik mi, çirkinlik mi?

Havuz başında heykellik mi?” tekerlemesini söylerler. Bunun üzerine ebe “güzellik”, “çirkinlik” veya “heykellik” pozlarından birini seçer ve gözlerini kapatır. Bunun üzerine oyuncular ebenin seçtiği pozunu en iyi şekilde vermeye çalışırlar. Herkes pozunu tamamladıktan sonra ebeye gözünü açması söylenir ve ebe gözünü açar. Herkesin pozuna bakar ve en iyi pozunu veren kişiyi seçer. Seçilen kişi yeni ebe olur ve oyun böylece devam eder.(Özge Tören)

7.11. Köylü Kızı Oyunu:

Oyun çift sayıda kişi ile oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılır. İki grup karşı karşıya geçer.

“Köylü kızı çamaşır yıkıyor,

Hem yıkıyor, hem sıkıyor,

Köylü kızı çocuk bakıyor,

Hem bakıyor, hem...

Köylü kızı inek sağlıyor,

Hem sağlıyor, hem...

Köylü kızı bulaşık yıkıyor,

Hem yıkıyor, hem...

Köylü kızı gelinlik giyiyor,

Hem giyiyor hem ağlıyor...” şarkısını söyleyerek oyunu oynarlar. Şarkı söylerken aynı zamanda eller, ayaklar ve mimikler ile de şarkıya uygun hareketler yaparlar. Oyun bu şekilde oynanır (Güllü Miroğlu).

7.12. Kutu Kutu Pense:

6-7 kişi ile oynanır. Oyuncular el ele tutuşarak halka oluşturur. İçlerinden biri başkan olur. Halka dönerken:

“Kutu kutu pense, elmamı yese, matmazel (veya mösyö ya da arkadaşım) ... arkasını dönse” diye şarkı söylenir. İsmi söylenen oyuncu halkadan ters olarak döner. Bütün oyuncular bu şekilde döndükten sonra, aynı şarkı:

“Kutu kutu pense, elmamı yese, matmazel (veya mösyö ya da arkadaşım) ... önünü dönse” denilerek, oyuncuların eski hâlini almaları sağlanır (Bayraktar, 1994, s.71).

7.13. Sar Makarayı Çöz Makarayı:

Çift sayıda oyuncu ile oynanan bir oyundur. Oyuncular iki gruba ayrılırlar ve karşı karşıya dizilirler. Hep bir ağızdan şu tekerlemeyi söylerler ve elleriyle de ona uygun hareketler yaparak oynarlar:

“Sar, sar, sar makarayı,

Çöz çöz çöz makarayı,

Aslan geliyor, kaplan geliyor, tıp!” dendiğinde herkes olduğu yerde kıpırdamadan ve gülmeden bekler. Gülen ya da hareket eden oyuncu yanar. Oyun bu

şekilde oynanır.(Cansu Tören)

7.14. Şarkı Oyunu:

Oyun en az üç kişiyle oynanır. Aralarında bir kişiyi ebe seçerler. Ebe ortada bekler. Diğer oyuncuların karşı tarafa geçmelerini engeller. Karşıya geçebilmeleri için ebe sırayla oyunculara bir harf söyler ve o harfle başlayan bir şarkı söylemelerini ister. Ebe'nin söylediği harfle başlayan bir şarkı söyleyen kişiler rahatça karşı tarafa geçerler. Şarkı bulamayan kişi kaçmaya çalışır ancak ebe onu yakalarsa o kişi ebe olur ve oyuna aynı şekilde devam edilir. Oyun bu şekilde oynanır (Feride Ateş).

7.15. Üşüdüm, Üşüdüm:

Kalabalık(8-10) kişiyle oynanır. Eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Kol kola girerek karşılıklı dururlar. Birbirlerine gide gele şu tekerlemeyi söylerler:

1.grup: Üşüdüm, üşüdüm a benim canım üşüdüm,

2.grup: Kürkünü giy, kürkünü giy, a benim canım kürkünü giy,

1.grup: Kürküm yok, kürküm yok, a benim canım kürküm yok,

2.grup: Alsana, alsana a benim canım alsana,

1.grup: Param yok, param yok, a benim canım param yok,

2.grup: Çalsana, çalsana, a benim canım çalsana,

1.grup: Nereden, nereden, a benim canım nereden,

2.grup: Saraydan, saraydan, a benim canım saraydan,

1.grup: Sarayda asarlar keserler en güzelini seçerler, deyip ikinci gruptan bir oyuncuyu kendi grubuna alırlar. Oyun böylelikle iki grup arasında devam edip gider (Bayraktar, 1994, s.69).

7.16. Yağmur Yağıyor:

Oyun birkaç kişi ile oynanır. Kızlar arasında oynanan bir oyundur. Oyuncular iki gruba ayrılıp karşı karşıya geçerler ve:

“Yağmur yağıyor,

Seller akıyor,

Arap kızı camdan bakıyor.” şarkısını söylerler. Aynı zamanda elleriyle de şarkıya uygun hareketler yaparlar. Oyun bu şekilde oynanır (Zinnet Bayin).

7.17. Yangın Var:

Çift sayıda kişi ile oynanan bir oyundur. Oyuncular ikişer ikişer eşlenir. Eşler karşılıklı olarak kol kola girer. Daha sonra şu şarkıyı söyleyerek döne döne oynarlar:

“Yangın var, yangın var, ben yanıyorum

Yetişin a dostlar, tutuşuyorum!”

Bu şekilde kollar değişerek oyuna devam edilir (Özge Tören).

DEĞERLENDİRME

“Ezgili Oyunlar” başlığı altında toplam on yedi oyun yer almaktadır. Bu gruptaki oyunlar, özellikle çocuğun dil gelişimini etkiler. Oyunların içerisinde söylenen eğlenceli şarkılar çocuğun dil gelişimi için yararlıdır. Bu şarkıların içerisinde geçen yeni kelimeler, söz dağarcığını geliştirmesinde yararlı olurken, şarkılardaki cümle yapıları da dilin özelliklerinin ve kurallarının sezilmesini sağlar. Yine çocuğun telaffuz gücünün artması ve konuşma yeteneğinin gelişmesinde de etkilidir. Çocuk bu oyunlarla psikolojik olarak da rahatlar. Oyun esnasında söylenen şarkılar çocuğu mutlu eder, oyunlardan keyif almasını sağlar. Ayrıca bu oyunlarda,

çocuklar oyun şarkısını söylerken el ve ayakları, jest ve mimikleri ile de oyuna eşlik ederler. Şarkının sözlerine uygun olacak şekilde fiziksel hareketler yaparlar. Bu da bedensel gelişim üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir.

8. KOŞMA, KOVALAMA, YAKALAMA OYUNLARI

8.1. Ağaç Kapmaca:

Ağaçlık bir alanda, kalabalık bir oyuncu ile oynanır. Bunun için ebe tespiti yapılır. Daha sonra her oyuncu kendisine bir ağaç bularak bunu eliyle tutar. Oyuncular, arkadaşları ile ağaç değiştirmeye çalışırlar. Ağaç değiştirme sırasında, ebe ağacı ele geçirirse, ağacını kaptıran ebe olur ve oyun devam eder (Bayraktar, 1994, s.73).

8.2. Akşam Ebesi:

Oyun kalabalık bir grupta oynanır. Genellikle akşamüzeri oynanan bir oyundur. Oyuncular arasından bir kişi başka bir oyuncuya vurup “akşam ebesi” der ve o oyuncuyu ebe yapmış olur. Ebe olan kişi de aynı şekilde farklı bir oyuncuya vurup “akşam ebesi” der ve onu ebe yapar. Oyun bu şekilde devam eder. Her oyuncu diğerini ebe yapar. Oyun sonunda evlere dağılırken ebelik kimde kaldıysa, ertesi gün oyuna devam edildiğinde, yine o kişi ebe olur ve oyun aynı şekilde devam eder. Oyun bu şekilde oynanır (Zinnet Bayin).

8.3. Anne Saat Kaç? :

Bir kişi ebe olur. Ebe bir duvar önünde yüzü duvara arkası ise oyunculara dönük bir şekilde durur. Diğer oyuncular ebeden takriben 15-20 adım geriden

durarak, ebe'ye; "Anne saat kaç?" diye sorarlar. Ebe; "1, 2, 3, 4, 5..." diye cevap verir. Oyuncular, ebenin söylediği sayı kadar ileri doğru yürürler. Bu arada ebe arkasına dönerek oyuncuları kontrol eder. Oyuncuların adım attığını görürse bu oyuncu, oyundan yandığından ebenin bir adım uzağında durur. Oyun böylece sürer en sona kalan oyunculardan biri ebeye iyice yaklaştığında ebeye eliyle vurur ve yanan oyuncular da dâhil hepsi ebeye vurulmamak için başlangıç çizgisine doğru kaçmaya çalışır. Ebeye vurulan olursa, vurulan ebe olur, ebe ise diğer oyuncularla oyuna devam eder. Ebe, oyunculardan herhangi birini vuramaz ise bir kez daha kendisi ebe olur ve oyun böylece sürüp gider (Bayraktar, 1994, s.72).

8.4. Ateşlim:

Çocuklar sayılarına göre iki kısma ayrılırlar. Bu ayrılan gruplardan biri bir tarafa, diğeri öteki tarafa 40-50 metre aralıkla iki kale kurarlar. Bu kaleler büyükçe bir taş olur. Oyun başlarken her iki gruptaki çocukların ayakları kale taşlarına basmış durumdadır. Bir tanesi kaleden çıkar, diğer kaleye doğru yavaş yavaş yaklaşır. Rakip kaledekiler hazırlıklıdır. Çocuğun iyice yaklaşmasını beklerler. Bir kişi hızla kaleden çıkar ve çocuğu yakalamak için koşar. Diğer çocuk yakalanmamak için geri dönüp kendi kalesine doğru koşmaya başlar. Eğer kendine güveni varsa arkasından geleni arkadaşlarına yakalatmak için başka yöne çekmeye çalışır (Çocuklar bu aldatmaca için "dönek verdi" tabirini kullanırlar). Aynı zamanda arkadaşlarından biri veya birkaçı arkasından geleni yakalamak için çıkmışlardır. Aynı şekilde diğer kaleden de karşı çıkışlar yapılır. Bu oyunda mühim olan kaleden sonra çıkan, rakip kaleden evvel çıkandan daha ateşlidir(çocukların tabiriyle). Sonra çıkan, evvel çıkanı yakalayabilme hakkına sahiptir. Aynı şekilde kendinden evvelini yakalamaya çalışırken rakip kaleden kendinden sonra "ateşli" biri çıkmıştır ve o da onu yakalama hakkına sahiptir. Kaleden çıkanlar, ateş almak için kaleye döner, kale taşına ayaklarını değdirip yeniden ateş alıp giderler. Bu şekilde rakip kaleler birbirlerini yakalamaya çalışırlar. Her yakalanan çocuk, rakip kalenin esiridir. Kaleden 8-10 metre uzağa da esir yeri yapılmıştır ve vurulanlar orada beklerler. Ne zaman

arkadaşlarından biri kendilerini açarsa; o zaman yakalanmadan kalelerine döner ve oyuna iştirak ederler. Bazen her iki kaleden de bütün çocuklar birbirlerinin peşlerine çıkarlar; kale boşalır. Rakip kaleden birisi diğer gruptan birine vurulmadan karşı kaleye ayak basarsa buna “kale zapt” derler ve oyun biter. Kale zapt olmazsa oyun tek çocuk kalana kadar devam eder. Yenilen taraf, yenenleri sırtlarına alıp kendi kalelerinden diğer kaleye kadar taşırlar (Öcal, 1971, s.198-199).

8.5. Balık Avı Oyunu:

Kalabalık oyuncu grubu ile oynanır. Bir kişi ebe seçilir. Diğer kişileri yakalamaya çalışıyor. Yakaladığı her kişi kendi grubuna geçer ve ebe ile birlikte diğer oyuncuları yakalamaya çalışırlar. Gittikçe çoğalırlar ve yakalanacak tek kişi kalana kadar kovalarlar. Sona kalan kişi oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Sinem Kurt).

8.6. Beş Adım:

Oyun istenen sayıda kişi ile oynanır. Sayışma ile oyuncular arasından bir ebe seçilir. Ebe oyun alanında bulunan bir direk ya da ağaca el vurunca oyun başlar ve ebe el vurup dönene kadar oyuncular kaçmaya başlar. Ebe oyuncuları kovalar ve bir oyuncuya yaklaşıncaya “dur” diye bağırır. Tüm oyuncular oldukları yerde kalırlar. Ebe, en yakınındaki oyuncu ile arasındaki mesafeyi adımlarıyla ölçer. Bu oyuncuyla arasında “beş adım veya daha az” mesafe varsa, o oyuncu ebe olur (Ufuk Tören).

8.7. Bezirgân Başı:

Oyun 10-20 kişi ile oynanır. İki kişi grup başkanı olarak seçilir. Oyunun gereği şu şekilde eşlemeye geçilmesidir: Başkanlar kendi aralarında bir meyve, bir sanat veya bir kuş ismi alırlar. Örneğin biri bülbül, diğeri güvercin ismini alır. Diğer

oyuncular bu isimlerin kime ait olduklarını ve isimleri de bilmezler. Bu başkanlar, oyun alanının dışında el ele tutar, oyunun başlayacağını diğer oyunculara haber verirler. Bu anda diğer oyuncular tek sıra hâlinde dizilmişlerdir. Dizinin başında duran kişiye diğerleri de eteklerinden tutmak şartıyla bağlanmışlardır.

“Dizi başında duran, grup başkanlarına hitaben:

-Deveci

Başkan:

-Lebbeyk

O. Başı:

- Develer ne yer?

Başkan:

- Hurma

O. Başı:

- Ne döker?

Başkan:

- Sürme

O. Başı:

- Kel kıza dünür gelelim mi?

Başkan:

- Gelelim.” dedikten sonra oyuncu başı ellerini zurna gibi yaparak “düüü düüüü düüüü” diyerek gelirler. Başkanlar ellerini birbirine tutmuşlardır. Bütün oyuncular eğilerek bunların ellerinin altından geçerken en sondakini yakalarlar. Diğerleri tekrar yerlerine dönerler.

Yakalanan kişiye gizlice sorarlar:

“Bülbülü mü alırsın, güvercini mi?”

Yakalanan oyuncu tercih ettiđi kuş ismini söyler. Hangisinin seçtiđi ismi söylemişse, o kişi başkanın arkasına geçer. Eşleme tamamlanıncaya kadar, yukarıdaki, bu oyuna has tekerleme devam eder.

Eşleme tamamlandıktan sonra iki başkan birbirlerinin ellerini sıkıca tutarlar. Diğerleri de başkanın ve gene birbirlerinin bellerinden sıkıca tutarak, başla emri ile güçlerini denerler. Hangi grup diğer grubu çekip kendi tarafına aldıysa o grup galip gelir (Uçar, 1998, s.308).

8.8. Bomba:

Oyun iki takım hâlinde oynanır. Takımları oluşturan kişi sayısı sınırlı değildir. Takımlar oluşturulduktan sonra oyunculardan biri, 50-100 metre uzađa gönderilir. Bu kişiye “bomba” denir. İki takım bombaya eşit mesafede yerlerini alır. Takım elemanlarından birer kişi koşmaya başlar ve bombaya el vurarak başladığı yere geri döner. Son oyuncuya kadar bu şekilde devam eder. En kısa sürede bitiren takım oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Hasan Camekan).

8.9. Çır:

Oyun iki grupla oynanır. Ortaya bir daire çizilir ve bu daire kale olur. Bir grup o dairenin yani kalenin içine girer. Oyuncular tekme atmak için birbirlerini kovalarlar. Daire içine girene tekme atmaya çalışırlar. Tekme atabilirlerse onlar ebe olur, atamazlarsa daire içinde iki defa beklerler (Binali Yılmaz).

8.10. Çıtpıt:

Oyuncu sayısı fark etmez. İstenen sayıda kişi ile oynanır. Oyunda bir ebe vardır, ancak oyuncu sayısı fazla olursa iki ebe de olabilir. Sayışma yapılır ve sona kalan kişi ebe olur. Ebenin belli bir yeri vardır. Ebe olan kişi diğer oyuncuları

kovalar ve yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncuları kendi yerine getirir ve orada bekletir. Tekrar gidip diğer oyuncuları da yakalamaya çalışır. Aynı zamanda beklettiği oyunculara da göz kulak olmalıdır. Çünkü yakalanmayan oyuncular gelip onları kaçırırsa ebenin elinden kurtulmuş olurlar ve ebe tekrar yakalamak zorunda kalır. Bu nedenle oyuncu sayısı çok fazla olunca iki ebe seçilir, birisi oyuncuları yakalarken diğeri de yakalananların başında nöbet tutar. Ebe, tüm oyuncuları yakalayana kadar oyun devam eder. Oyun bu şekilde oynanır (Orhan Ateş).

8.11. Çuf Çuf Tren:

Kalabalık oyuncu ile oynanan bir oyundur. Oyuncular aralarında bir kişiyi “baş” seçerler. Baş olan kişi trenin de başındaki oyuncu olur. Diğer oyuncular da onun arkasına sıra ile dizilirler ve birbirlerinin kıyafetlerinden tutarlar. Hep birlikte “çuf çuf tren, çuf çuf tren, katılan katılsın” diyerek mahallede dolaşırlar. Katılmak isteyen oyuncular grubun arkasına takılır ve oyuna girerler. Baş olan kişi bazen hızlı gider bazen yavaş gider. Ancak hızlanınca kopmalar olabilir. Oyunun sonuna kadar trenden kopmayanlar oyunu kazanırlar. Oyun bu şekilde oynanır (Cansu Tören).

8.12. Davul Zurna Bir İki Üç:

Oyun 5-6 kişiyle oynanır. Oyun için duvar, ağaç veya direk olan bir alan seçilir. Oyuncular arasından bir kişi ebe olarak seçilir. Ebe olan kişi bir ağaca yüzü dönük olarak yaslanır ve gözlerini kapatır. Oyuncular da ebenin arkasında yaklaşık 10 metre uzakta yan yana dizilirler. Ebe “davul, zurna bir, iki, üç...” der ve arkasını döner. Oyuncular ebenin arkası dönükken oldukça hızlı şekilde ona doğru hareket ederler. Ebe “davul, zurna bir, iki, üç...” deyip arkasını döndüğünde herkes olduğu yerde kalır. Hareket eden kişi olursa ve ebe bunu görürse o kişi oyundan çıkar. Oyun bu şekilde devam eder ve oyunculardan ebenin yaslandığı ağaca ulaşip ilk el vuran kişi oyunu kazanır. Kimse ebeyle yetişemezse, oyun aynı ebeyle baştan başlar. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

8.13. El Bende:

Oyun 4-5-7-10 kişiyle oynanır. Oyun tekerlemelerinden biri ile ebe seçilir. Diğer oyuncular, ebeye yakalanmadan, “el bende” diyerek herhangi bir yerine vurarak kaçar ve avuçlarını kapar. Ebe kendisine vuran oyuncuyu tutmaya çalışır. Tutarsa o kişi ebe olur. Tutamazsa oyun devam eder. Ebe bir oyuncuyu yakalamak için uzun süre kovalayabilir. Bu sırada kaçan oyuncu ebeden kurtulamayacağını anlayınca “tuuuu çürümesin, alnım yaş” diyerek işaret parmağını dili ile ıslatıp alnına değdirir. Bu hareketten sonra ebenin o kişiyi yakalaması geçerli değildir (Uçar, 1998, s.309).

8.14. Elim Sende:

En az 4-5 kişiyle oynanır. Oyuncular aralarında bir kişiyi ebe seçerler. Ebe diğerlerini kovalamaya başlar ve elini vurduğu kişiye “elim sende” der. Eğer ebe birine elini vurup “elim sende” diyebilirse el vurduğu kişi ebe olur. Daha sonra o diğerlerine katılıp kaçarken el vurduğu kişi yani yeni ebe aynı şekilde başkasını ebe yapıp ebelikten çıkmak için arkadaşlarını kovalar. Oyun bu şekilde devam eder (Arzu Tören).

8.15. Emen:

Bu oyun köylerde iş yoğunluğunun az olması dolayısıyla genellikle kış aylarında oynanan bir oyundur. Geniş bir alanda ortaya uzunca bir çizgi çizilir. On kişi çizginin yukarı tarafına, on kişi de çizginin aşağı tarafına geçer. Her iki grup da çizgiye eşit mesafede uzak durur. Çizgiye bir işaret dikilir ve bu işarete “emen” adı verilir. Aynı anda iki grup da “emen”e doğru koşmaya başlar. İlk önce aşağıdaki grup diğerleri gelmeden “emen”i almaya çalışır. Aşağıdaki gruptan hangileri

yukarıdakiler gelmeden önce “emen”e yetişirse, onlar oyunu kazanır. Yukarıdakiler çizgiye ulaştığında, aşağıdakilerden koşup “emen”e yetişemeyenlere ceza olarak tekme atarlar. Aşağıdaki gruptan gelip “emen”e yetişenler, yani tekme yemeyenler oyunu kazanmış olurlar ve bir sonraki oyunda, onlar çizginin yukarısındaki grup olurlar. Diğerleri de aşağıdaki grup olur ve oyun böylece devam eder (Mustafa Camekan).

8.16. Eşek Bekleme:

Oyun 5-12 kişiyle oynanır. Oyuncular arasından, istekli veya kura ile biri eşek, biri de eşek sahibi olacak şekilde iki kişi seçilir. Genellikle hızlı koşan biri eşek sahibi olur. Diğer oyuncular, eşek sahibinin haberi olmadan, koşarak gelir ve eşeğin sırtına biner. Gelirken eşek sahibi tarafından tutulursa, bu kez tutulan kişi eşek olur. Bindikten sonra ayakları yere değdiğinde, yine eşek sahibi oyuncuyu tutarsa, o oyuncu eşeğin yerine geçer. Eşek sahibi isterse oyuncuların eşeğe binmesine göz yumar. İstemezse, kimseyi yanına dahi yanaştırmadan eşeğine sahip çıkar. Yine isterse, içlerinden birini uzun bir mesafe kovalayarak yakalar, evvelki eşeğini oyuncu, yakaladığı kişiyi de eşek yapar. Oyun böylece sürdürülür (Uçar, 1998, s.294).

8.17. Eşkuya Başı:

Bu oyun kız-erkek karışık oynanabilir. İki eşit sayıda grup oluşturulur. Bu gruplar arasında belli bir mesafe olur. Gruplardan biri kaçır diğeri kaçan grubu kovalar ve kaçanlar yakalanıncaya kadar oyun devam eder. Oyun, bazen 2-3 gün, bazense bir hafta sürebilir. Oyun alanı sınırlı değildir. İsteğin yere kaçmak serbesttir. Kaçan grubu arayan ve bulamayan grup, ipucu olsun diye “Eşkuya başı ses ver!” diye bağırır. Kaçan grup, eğer uzaktaysa ıslık çalma vb. davranışlarda bulunur; eğer yakındaysa hiç ses vermez. Kaçan grup yakalandıktan sonra diğer grup kaçır ve bu sefer de onlar bulunmaya çalışılır (Oğuzhan Yılmaz).

8.18. Eşim Dağda Ben Bağda:

Tek sayıda oynanan bir kız oyunudur. Her çocuk kendine bir eş seçer. Açıkta kalan ebe olur. Eşler birbirinden ayrılarak uzaklaşırlar. El vurarak; “Eşim Dağda, Ben Bağda” derler. Ebe kaçanlardan birini yakalamaya çalışır. Yakalanacağını anlayan çocuk eşine doğru koşar. Ebe yakalamadan eşinin elini tutarsa ebe olmaktan kurtulur. Ebeye yakalanırsa, onunla eş olan ebe olur ve oyun böylece sürüp gider (Bayraktar, 1994, s.68).

8.19. Issik:

Oyun en az üç kişi arasında oynanır. Ortada hiçbir şey yokken “Aa, ceketin sökülmüş!” veya “Şuna bak.” deyip onu olmayan şeylere baktırarak ebe yaparlar. Ebeyi ortaya alarak vurmaya başlarlar. Her vuran “Issik benden.” diyerek kaçarlar. Ebe, “Issik benden.” Diye vuran kimseyi, hiç kimse vurmada yakalarsa, ebe o olur. Oyunun en zevkli anları “Geroğilde yatmış.” zamanıdır. İçlerinde güçlü olanlardan biri ıssığın ellerini tutarak kaçmasını ve vurmasını engeller. Bu anda oyuncular kargalar gibi ıssığın başına üşüşüp kafasından aşağı vurmaya başlarlar. Bu, çok uzun sürmez. Oyun, vurup kaçma ve kovalayıp yakalamalarla devam eder (Erkılıç, 1972, s.47).

8.20. İsim Ebesi:

Oyuncular aralarından bir kişiyi ebe seçerler. Ebe olan kişi diğerlerini kovalar ve onlara dokunarak ebe yapmaya çalışır. Ebe bir kişiye yaklaşıp onu ebe yapacağı sırada o kişi başka bir arkadaşının ismini söylerse, ismini söylediği kişi onun yerine ebe olur. Oyun yeni ebeyle devam eder. Eğer ebe, onu isim söyleyemeden yakalarsa o kişi ebe olur. Oyun bu şekilde oynanır (Derya Yıldırım).

8.21. Kale Benim:

Bunun için kum veya toprak tepesine ihtiyaç vardır. Oyunun kuralı ne olursa olsun tepeye çıkmak ve orayı en uzun süre hiç kimseyi çıkartmadan elinde tutabilmektir. Bu şekilde güçlü olduğunu ispatlamaya ve lider olduğunu kabul ettirmeye çalışır (Bayraktar, 1994, s.71).

8.22. Kale Kapmaca:

Futbol sahası büyüklüğünde bir alanda 5'li veya 10'lu iki grup ile oynanır. Saha iki bölüme ayrılır. Her grubun kendi kalesi olur. Amaç, karşı takıma yakalanmadan onların kalesine ayak basmaktır. Kaleye doğru koşan kişiyi karşı gruptan sadece bir kişi kovalayabilir. Karşı takım oyuncusu kaleye varmadan diğer takımın oyuncusu ona elle vurabilirse, o oyuncuyu oyundan çıkarır. Eğer o oyuncuyu yakalayamadan ve elle vurmadan kaleye ayak basarsa, o oyuncunun takımı bir sayı kazanır. Belli bir sayıya ulaşan veya sonunda, oyun içerisinde, elemanı bitmeyen takım oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Ahmet Kullu).

8.23. Kar Topu:

Kış aylarında kar ile oynanan bir oyundur. İstenen sayıda kişi ile oynanabilir. Oyuncular yerden aldıkları karı, ellerinde yuvarlayarak "kartopu" adı verilen küçük toplar hâline getirirler ve birbirlerine fırlatırlar. Oyunculara zarar vermeyecek şekilde vurulması esastır. Herkes birbirini kovalayabilir ve kartopu ile vurabilir. Oyun bu şekilde devam eder (Arzu Tören).

8.24. Kıstik Savaşı:

Oyun 7-8 kişi ile oynanır. Dikenli bir bitkinin üzerindeki küçük dikenlere “kıstik” denir. Kıstikler elips şeklinde küçük dikenlerdir. Oyuncular oyuna başlamadan önce gidip istedikleri kadar “kıstik” toplarlar. Daha sonra herkes bir araya gelir ve oyun başlar. Oyuncular hem diğerlerinin attığı kıstiklerden kaçarlara hem de ellerindeki kıstiklerle arkadaşlarını vurmaya çalışırlar. Kıstikler özellikle yünlü kıyafetlere yapıştığından, oyuncular oyunu kazanmak için yünlü kıyafet giymemeye özen gösterirler. Oyunun sonunda üzerine en az diken yapışan oyuncu oyunu kazanmış olur. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

8.25. Kör Ebe:

Bir ebe tayin edilir ve gözleri bağlanır. Diğer oyuncular ebeye yakalanmadan kaçırlar. Ebe kimi yakalarsa o kişi ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder (Bayraktar, 1994, s.73).

8.26. Kurt Baba:

Oyun 7-8 kişiyle oynanır. Oyunculardan biri “anne”, diğeri “kurt baba” olur. Geri kalan kişiler ise “yumurta” olur. Anne, kurt babadan gizli şekilde yumurtaların kulaklarına renk isimleri söyler. Herkes hazır olunca kurt baba gelir ve anne ile aralarında şöyle bir konuşma geçer:

“Kurt Baba:

- Tık tık...

Anne:

- Kim o?

Kurt Baba:

- Benim, "kurt baba".

Anne:

- Ne istersin?

Kurt Baba:

- Yumurta.

Anne:

- *Hangi renk?*" diye sorar. Kurt baba bir renk söyler. Eğer söylediği renk yumurtalardan birinin adıysa, o yumurta koşmaya başlar. Kurt baba da o yumurtayı kovalar. Yakalarsa kendi evine götürür. Yumurta kurt babaya yakalanmandan anneye el vurursa, yeni bir renk ismi alır ve annenin evinde kalır. Kurt baba tekrar gelir ve anne ile aralarında tekrar, yukarıdaki diyalog geçer ve oyun bu şekilde devam eder. Yumurtaların çoğunu yakalarsa kurt baba, yakalayamazsa anne ve yumurtalar oyunu kazanmış olur. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

8.27. Kurt ve Çoban:

Genel olarak, Erzincan yöresinde, kışın "kom" denen küçükbaş hayvanların bulunduğu ahırlarda ve diğer mevsimlerde 30-40 metre karelik düz uygun alanlarda oynanan bir oyundur. Oyuncular; kurt (grubun en güçlüsü), çoban (ikinci güçlü çocuğu) ve koyunlar (oyunda yer alan diğer çocuklar)dır. Oyunda yer alan çocuk sayısı sınırsızdır, çünkü onlar bir koyun sürüsünü temsil etmektedirler. Oyunda çocukların hepsi birbirinin belinden tutarak zincir hâlinde çobanın peşinden dönerler. Kurt bir kenarda sipere yatmış olarak saldırmak için bekler. Oyunda bazı tekerlemeler de vardır. Önden gitmekte olan çoban, "Sıra sıra durun, kurt sizi yer." diye sürüsüne arada bir seslenir. Kurt "Kurduğum koyun kaparım, çobana taş atarım." diye bulunduğu yerden karşılık verir. Uygun ortam bulduğunda, çobanın savunmasız bıraktığı yere saldırarak kuyruktaki çocuklardan birini koparmaya çalışır, birbirine sıkıca tutunan çocuklar kurdun almaya çalıştığı çocuğu yani koyunu vermek istemezler. Bu arada çoban kurda karşı devamlı savunmadadır, yakaladığında kurdu

dövmeye çalışarak uzaklaştırır. Kurdun hedefi, genelde kuyruğun son çocuğu olur, çoğu zaman da elinden kurtulamaz ve kurt kuyruktan koparttığı çocuğu bir kenara bırakır, oyun dışı kalır. Kurt, kuyrukta bulunan çocukların hepsini bitirdiğinde çoban ve kurt rol değiştirip oyuna devam ederler. Oyun bu şekilde oynanır (Naciye Topkaya).

8.28. Kuş Kapmaca:

Atmacanın güvercini yakalamasından esinlenerek oynanan bir oyundur. İki kişiyle oynanan bir oyundur. Bir kişi atmaca, diğeri de güvercin olur. Oyuncular, aralarında belli bir mesafe bırakır ve genellikle yokuş bir yerde, yukarı doğru koşmaya başlarlar. Atmaca, önceden belirlenmiş alan içerisinde güvercini yakalarsa, oyunu kazanır. Yakalayamazsa güvercin olan kişi oyunu kazanmış olur. Oyun bu şekilde oynanır (Ali Camekan).

8.29. Mendil Kapmaca:

Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar ve birbirlerine paralel olarak karşılıklı dizilirler. İki sıranın tam ortasında bir kişi elinde mendil ile durur. Bir hakem vardır. Hakemin işareti ile gruplardan birer kişi ortadaki oyuncunun elindeki mendili kaparak geriye yerine koşmaya çalışır. Vurulur ise oyuncu vuranın tarafına geçer. Vurulmaz ise, vuramayan oyuncuyu kendi safına katar. Oyuncular bittiğinde vurulan sayısına göre oyunun galibi belirlenmiş olur (Bayraktar, 1994, s.72).

8.30. Mendilim Köşe Köşe:

Oyuncular iki gruba ayrılır. Bir çizgi üzerinde karşılıklı birbirlerine, sıkı sıkıya kenetli bir vaziyette dururlar. Oyunu başlatacak grup diğeri:

“Mendilim köşe köşe / Bizden size kim düşe” ya da

“Men men menekşe /Mendilim dört köşe / Bizden size kim düşe”

diye sorar. Diğer grup karşı gruptan birinin adını söyleyerek, *“Sizden bize ... düşe”* diye cevap verir. Adı söylenen oyuncu, hızla koşarak birbirine kenetli grubu yarmaya çalışır. Yarabilirse o gruptan bir oyuncu alıp yerine geçer. Yaramazsa kendisi onlara katılır. Oyun kümelerden birinde tek bir çocuk kalıncaya kadar devam eder (Bayraktar, 1994, s.75).

8.31. On Bir Elli:

Oyuncular arasından bir kişi ebe seçilir. Ebe olan kişi 11’e kadar sayar ve diğer oyuncular kaçır. Ebe oyuncuları kovalar ve bir oyuncuyu yakalayınca 11’e kadar sayar. Daha sonra tuttuğu oyuncuyu ebeler ikisi birden ebe olup diğerlerini yakalamaya çalışırlar. Oyun bu şekilde oynanır (Muhammed Yılmaz).

8.32. Simit:

Oyun 6-7 kişiyle oynanır. Oyuncular aralarından bir kişiyi ebe seçerler. Ebe bulduğu yere, oyun sınırlarını belirlemek için, büyük bir çember çizilir. Oyun başladığında ebe bir kere derin nefes alır ve tek ayak üzerinde *“simiiiiiiiiittttttttt”* diye nefesi bitene kadar bağıarak oyuncuları kovalar. Eğer nefesi kesilmeden bir oyuncuyu yakalayabilirse o oyuncu ebe olur. Yakalayamazsa ve nefesi kesilirse, bu defa diğer oyuncular onu yerine gidene kadar kovalarlar. Oyun bu şekilde oynanır (Derya Yıldırım).

8.33. Tavşana Kaç, Tazıya Tut:

Bu oyun için ilk önce iki oyuncu tespit edilir. Diğer oyuncular halka

oluşturup, oldukları yere çömelirler. Tespit edilen iki biri tavşan, diğeri ise tazıdır. Oyuncular, “*Tavşan kaç*” deyince tavşan olan oyuncu halkanın etrafında dönmeye başlar. Maksat, tavşana tazı karşısında bir avantaj sağlamaktır. Bu sefer de “tazı tut” denilerek oyun başlatılmış olur. Tazı, tavşanı yakalamaya çalışırken, oyuncular hep birlikte “Tavşan kaç, tazı tut!” diye tempo tutup, oyuncuları kızdırmaya çalışırlar. Tazı, tavşanı yakalarsa oyunu kazanır. Oyunu başlatma hakkına sahip olur. Yeni tazı seçilerek, oyun devam eder (Bayraktar, 1994, s.74).

8.34. Topallık:

Baca üzerinde oynanan bir oyundur. Oyuncular toplanır ve baca üzerine bir daire çizilir ve oyuncular bu dairenin içine girerler. Oyunculardan biri topal olur ve topal gibi yürür. Daire içinden çıkmadan “topal” olan oyuncu diğelerini yakalamaya çalışır. Topal kimi yakalarsa o kişi “ebe” olur. Bu defa yakalanan yani ebe olan kişi “topal” olur ve o diğelerini aynı şekilde yakalamaya çalışır. Oyun böylece devam edip gider. (Mehmet Kaya)

8.35. Tutmalı Saklambaç:

Aynı diğ saklambaçlarda olduğu gibi bu sefer de iki veya üç ebe olur. Bu ebeler, saklananları bulmaya çalışırlar. Bu oyunda mühim olan ara kesmedir; yani saklanan çocuk, ebe ile ebe yerinin arasından geçerse ara kesmiş olur. Böylece ebe seçilmekten kurtulmuş olur. Eğer ara kesen çocuğun gücü yeterse ebeyi yakalamaya çalışır. Buna diğ arkadaşları da yardım eder. Ebeleri tutup ebe yerine sobelerlerse ebeler yeniden ebe olur. Ebeleri yakalayıp da sobeleyemezlerse ötekinde olduğu gibi ebe seçimi yapılır ve seçilenler ebe olurlar. Oyun bu şekilde devam edip gider (Öcal, 1971, s.197).

8.36. Yerden Yüksek:

Oyun en az 4–5 kişiyle oynanır. Oyunun oynanabilmesi için küçük yüksekliklerin olduğu bir yer seçilir. Oyuncular aralarından bir kişiyi ebe seçerler. Ebe yerde durur ve diğerleri yüksek bir yere ya da yerden yüksek olan bir taş üzerine çıkarlar. Ebe, oyuncuların ayaklarını yere indirmelerini ya da kendilerinin yere inmelerini bekler. Oyunculardan böyle bir hamle geldiği zaman onlara el vurmaya çalışır. Eğer ebe, kendisi veya ayağı yerde olan oyuncuya elini vurabilirse o kişi ebe olur. Oyuncular ancak yüksekte olurlarsa ebe olmaktan kurtulabilirler, çünkü ebe yüksekteki oyuncuya dokunamaz. Oyun bu şekilde devam eder (Arzu Tören).

DEĞERLENDİRME

“Koşma, Kovalama, Yakalama Oyunları” başlığı altında toplam otuz beş oyun yer almaktadır. Bu oyunların genelinde koşma, kovalama ve yakalama gibi fiziksel aktiviteler ön plandadır. Çocuk, oyun ortamında arkadaşlarını kovalayıp yakalamaya çalışırken, koşup zıplarken sürekli olarak hareket hâindedir. Bu da onun bedensel gelişimine yarar sağlamaktadır. Fiziki hareketlilik içerisindeki çocuğun vücut organları daha iyi çalışır. Kan dolaşımı hızlanıp, oksijen alış verişi arttığından vücuttaki organlar bundan olumlu yönde etkilenir ve daha iyi çalışır. Bedensel gelişimin yanı sıra kalabalık gruplarla oynadıklarından sosyal gelişim üzerinde de etkili oyunlardır. Çocuk kendisini kalabalığın içerisinde bulur ve bu durum onun topluma daha kolay ayak uydurmasına yardımcı olur.

9. BİLGİ, BECERİ, SORU, ZEKÂ OYUNLARI

9.1. Adam Asmaca:

Birkaç kişi ile oynanır. Oyunculardan biri cevaplayan kişi olur. Diğerleri kendi aralarında bir kelime belirlerler. Daha sonra bu kelimedeki harf sayısı kadar kısa çizgi yan yana, bir kâğıda, çizilir. Cevap verecek olan oyuncu tahminen harf söyler. Kelime içerisinde geçen harfleri bildiği zaman, bu harfler kâğıt üzerindeki çizgilerde yerine yazılır. Yanlış söylenen her harf için kâğıdın bir kenarına, direğe asılan adam resmi çıkacak bir şekil için çizgi çizilir. Eğer cevap veren kişi, asılan adam şeklini tamamlamadan, kelimeyi tahmin edip bulabilirse oyuna devam eder. Ancak kelimeyi bulamaz veya asılan adam şeklini tamamlarsa sıra diğer kişiye geçer. Oyun bu şekilde oynanır (Özge Tören).

9.2. Bom:

Oyuncular (0)sıfırdan başlayarak “Bir, iki, üç, dört...” diye sayarlar. Ancak bu sayma işleminde 5 ve 5’in katı olan sayılar söylenmez. Onların yerine “BOM” denir. Bu kuralı bozan oyuncu oyun dışı kalır. Hata yapmadan oyunu tamamlayan kişi ise birinci olur. Oyun bu şekilde oynanır (Derya Yıldırım).

9.3. Cesaret mi Doğruluk mu?

Oyun 5-6 kişi ile oynanır. Oyuncular aralarından bir kişiyi ebe seçerler. Oyuncular daire şeklinde düz bir yere otururlar. Ortaya düz bir nesne(masa vb. gibi) konur. Bu nesnenin üzerine de kalem ya da şişe gibi dönebilecek bir nesne konur. Ebe ortaya konan nesneyi döndürür. Nesnenin ucu kimi gösterirse, ebe o kişiye “cesaret mi, doğruluk mu?” diye sorar. Eğer oyuncu cesaret derse, ondan cesaret gerektiren bir iş yapması istenir. Doğruluk derse kendisine bir soru sorulur ve doğru

cevabı vermesi istenir. Çevrilen nesne üst üste aynı kişiye gelirse tekrar çevrilir. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

9.4. Cim Cim:

Evlerde yaramazlık yapan çocukları susturmak veya eğlendirmek için oynanan bir oyundur. Evdeki büyüklerden biri çocukları etrafına toplar. Çocuklar diz çökerek otururlar. Oyunu oynatan kişi çocukların ellerinin üzerinden iki parmağıyla tutar.

“- Cim cim cim, uçtu başına.” diyerek elini tuttuğu çocuğun elini çimdikleyerek aşağı yukarı kaldırıp indirir. Daha sonra da ellerini kuşkanadı gibi yaparak çocuğun başının üzerine koyar. Oyun bu şekilde oynanır (Metin Çankaya)

9.5. Cüz(Cız):

İki kişi arasında oynanır. Yere kare çizilir, enine ve boyuna kare ikiye bölünür. Her oyuncunun üç taşı vardır. Çizilen oyun alanının dokuz köşesinden üç köşesine oyuncular taşlarını yerleştirirler. İki oyuncunun taşları altı noktayı işgal ettiğinden, oyun oynanacak üç köşe kalmaktadır. Oyundan amaç, her oyuncunun üç taşını yan yana olan noktalardan bir sıra oluşturmaktır. Taş taşın üzerinden atlatılması, oyunu bozacağından taşlardan üçlü sıra yapan oyunu kazanmış olur (Bayraktar, 1994, s.73).

9.6. Çivi Oyunu(2):

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Kare şeklinde bir tahtanın üzerine sıra ile çiviler çakılır. Çivilerin etrafı ip ile sarılır. İki ucu açık bırakılır ve bir ucundan para atılır kenarlara çarpa çarpa karşıdaki kaleden çıkarılmaya çalışılır. Karşıdaki kişi de onu tutup kendi kalesine göndermeye çalışır. Oyun bu şekilde oynanır (Feride Ateş).

9.7. Dağ, Şehir, Nehir Oyunu:

Okul çağındaki çocukların oynadığı bir oyundur. Oyuncular birer kâğıt ve kalem alarak oyuna başlar. Kâğıt üstten aşağıya altı veya yediye bölünür. Her bir bölmenin başına sırasıyla dağ, şehir, nehir, hayvan, isim, eşya, bitki, devlet, akarsu vs. diye yazılır. Daha sonra harf seçilir ve o harften, oyuncular birbirlerine göstermeden kelime bulurlar. İlk önce bitiren önceden kararlaştırılan bir sayıya (20, 30, 40, 50...) kadar saymaya başlar. Bundan maksat, diğer oyuncunun eksikliklerini tamamlamasına imkân tanımaktır. Eğer tamamlayamazsa, anılan sayıdan sonra hiçbir şekilde kâğıdına yazı yazamaz. Kâğıtlarda yazılanlar kontrol edilir. Eş olan kelimelere “5”, farklı olan kelimelere “10”, boş olan veya yazılan kelimenin şüpheli olması hâlinde o kelime hiç yazılmamış kabul edilerek rakibine “20”, kendisine ise “0” puan verilir. Daha sonra puanlar toplanarak toplam hanesine yazılır. İstenilen kadar oynandıktan sonra puanlar toplanır ve en fazla puan alan oyunun galibi ilan edilir (Bayraktar, 1994, s.74).

9.8. Düğme Çevirme:

Biraz uzunca bir ip ile düğme oyunun malzemeleri olmaktadır. İp düğmenin iki deliğinden geçirilerek, iki uç birleştirilip bağlanır. Daha sonra düğme ortada kalacak şekilde ipi iki ucu sıkıca tutulup, büktürülür. İp büktürme sonunda normal boyunda kısalma olur. Oyuncu ipi yanlara doğru çekince düğme dönmeye başlar ve “vın vın” diye ses çıkarır. Bazen düğme yerine düzleştirilmiş bir gazoz kapağı da kullanılmaktadır (Bayraktar, 1994, s.72).

9.9. Elma (Simit) Yeme Oyunu:

Oyun birkaç kişi ile oynanır. İki ağaç arasından bir ip bağlanır. Oyuncu sayısı

kadar elma(simit) alınır ve iplere bağlanarak bu uzun ip üzerinden sarkıtılır. Oyuncular ellerini kullanmadan birer elmayı ağızları ile yakalayıp yemeye çalışırlar. İpler yüksek olduğu için ısırarak zordur. Bu nedenle ilk ısırığı alan kişi oyunu kazanmış sayılır. Oyun bu şekilde oynanır (Zinnet Bayin).

9.10. Eşegim Ne Sanat?:

Oyun 3-8 kişiyle oynanır. Kura ile veya gönüllü olarak iki kişi belirlenir. Bunlardan biri eşek, diğeri sahibi olur. Bunlar kendi aralarında anlaşarak herhangi bir sanat dalını seçer ve oyunculara ilan ederler. Bu defa da çok gizli olarak gene kendi aralarında seçtikleri sanatla ilgili bir alet adı belirlerler.

Oyunculardan biri gelip eşegin sırtına biner. Devamlı, “Eşegim ne sanat?” diye eşek sahibine sorar. Eşek sahibi seçtikleri sanatı tekrar açıkça söyler. Oyuncu bu defa da, “bu sanata ... âlet gereklidir” der. Eğer eşekle sahibinin gizli belirledikleri aleti söylemişse, hemen o eşek olur, evvelki eşek de oyuncu olur. Şayet belirlenen aleti söylemediyse eşekten iner, diğeri bir oyuncu gelir. Aynı soru sorulur ve cevapları verilerek oyun sürdürülür (Uçar, 1998, s.295).

9.11. Ev Alma Oyunu:

Bu oyun okullu çocuklar arasında çok sık olarak oynanmaktadır. Zihni geliştiren bir oyundur. Oyun iki kişi arasında oynanır. Oyuncular kâğıt üzerinde düzgün sıralar noktalar koyarlar. Daha sonra oyuna geçilir. Sıra ile noktalar arası birleştirilir. Dört noktanın birleşmesiyle bir kare çıkar ki buna “ev” denir. Kazanan oyuncu isminin baş harfini evin içine yazar. Oyun sonunda kimin evi fazla ise oyunun galibi de o olur (Bayraktar, 1994, s.74).

9.12. İsimden İsim Türetme:

Basit olmakla beraber kültüre dayanan bir oyundur. Oyunda ebe bulunmaz. Oyunculardan biri kız veya erkek ismi söyler. Yanındaki oyuncu, söylenen ismin son harfi ile başlayan bir isim bulup söylemek zorundadır. Ali, İlknur, Ramis, Sami gibi... İsim türetemeyen, yanar ve diğer oyuncular tarafından cezalandırılır (Bayraktar, 1994, s.73).

9.13. Kim, Kiminle, Nerede? :

Oyun beş kişiyle oynanır. Bu beş kişiden her biri “kim, kiminle, nerede, ne zaman, ne yapıyor” sorularından birini alıp diğerlerinden habersiz cevaplar. Herkes kendine düşen soruya cevap verdikten sonra, cevaplar bir cümle oluşturacak şekilde sıralanır. Bu sorular her seferinde başka bir kişiye verilir ve oyun bu şekilde devam eder. Eğlenceli tarafı ise ortaya çok komik cümlelerin çıkmasıdır. Oyun bu şekilde oynanır (Melike Uluçay).

9.14. Para Oyunu(1):

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Bir madeni para ile büyük bir masa üzerinde oynanır. İki kişi, masanın iki ucunda karşı karşıya geçer. Yazı tura ile oyuna başlayacak kişi belirlenir. İlk kişi parayı alır ve bulunduğu yerde parayı, yarısı dışarıda kalacak şekilde, masanın ucuna indirir ve tek hamlede eliyle karşıya iter. Parayı karşıdaki oyuncuya doğru itmek için, paraya en fazla üç kez vurabilir. Para karşıya gönderildikten sonra parayı iten kişi gidip eliyle bir hamle yapar ve parayı havaya atıp eliyle tutar. Daha sonra parayı dik şekilde masaya indirir ve parmaklarıyla vurup parayı dik şekilde yerinde döndürür. Para döner ve durunca yere düşmeden tutulur. Son olarak karşıdaki kişi elini kale şeklinde dik olarak tutar ve masaya indirir. Para ile oynayan oyuncu parayı tek hamlede ona doğru iter ve kaleden geçirmeye çalışır. Eğer oynayan kişi parayı kaleden geçirmeyi başarırsa

oyunu kazanır ve baştan başlar. Eğer parayı kaleden geçiremezse yanar ve sıra diğer oyuncuya geçer. Bu defa da ikinci oyuncu oyunu aynı şekilde oynamaya başlar. Oyun bu şekilde devam eder (Feride Ateş).

9.15. Para Oyunu(2):

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Üç adet madeni para ile oynanır. Üç adet madeni para masa üzerine dizilir. Oyuncular masanın iki ucunda karşılıklı dururlar. Biri oyunu oynarken diğeri bulunduğu yerde elini kale şeklinde masanın ucuna indirir. Oynayan oyuncu paralardan birini diğer ikisi arasından(birbirine değdirmemek şartıyla) geçirerek kaleye atmaya çalışır. Atarsa bir sayı kazanır ve oyuna baştan başlar. Eğer atamazsa sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

9.16. SOS:

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Oyun için kareli bir kâğıt ve kalem gereklidir. Oyunculardan biri kâğıttaki karelerden bir tanesine “S” veya “O” harflerinden birini yazarak oyunu başlatır. Aynı şekilde diğer oyuncu da sıra kendisine geldiğinde bu harflerden birini kâğıt üzerindeki herhangi bir kareye yerleştirir. Birkaç yazımdan sonra, “S” ve “O” harfleri yan yana, alt alta veya çapraz olarak “SOS” kelimesini oluşturabilir. Sırası geldiğinde bunu gören oyuncu, kelimenin üzerini çizer ve puan kazanır. Oyun bu şekilde kâğıttaki boş yerler bitene kadar devam eder. Oyun sonunda fazla puan alan oyuncu oyunu kazanır (Arzu Tören).

9.17. Taş-Makas-Kâğıt Oyunu:

Oyun birkaç kişi ile oynanır. Oyunda el hareketleri önemlidir. Bir el yumruk

yapılır ve diğer elin avuç içine üç defa aynı anda vurularak, bir-iki-üç denir ve üç dendiği anda herkes yumruk yaptığı eliyle bir işaret yapar. Bu işaretler şöyledir:

Taş: Elin yumruk şeklinde kalmasıdır. Taş, makası ezer.

Makas: Elin işaret ve orta parmağının makas şeklinde tutulmasıdır. Makas kâğıdı keser.

Kâğıt: Bir elin diğerinin avuç içerisinde açık şekilde tutulmasıdır. Kâğıt taşı sarar.

Oyuncular üç dendiğinde bu işaretlerden herhangi birini yaparlar ve yukarıdaki kurala göre oyun oynanır. Yani bir oyuncu elini taş yaparsa kâğıt yapan oyuncu onu cezalandırabilir, çünkü kâğıt taşı sarar. Ya da elini kâğıt yapan birini makas yapan birisi, elini makas yapan birini de taş yapan birisi cezalandırabilir. Çünkü taş makası ezer, makas kâğıdı keser kuralı vardır. Ceza olarak da diğer oyuncunun eline vurur. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

9.18. Tek mi, Çift mi?:

Fındık ile oynanan bir oyundur. Özellikle dini bayramların vazgeçilmez eğlencelerinden biridir. İki kişi ile oynanmaktadır. Oyunculardan biri rakibine göstermeden belli sayıda fındığı avucunun içine koyup sıkar. Yumruğunu rakibine uzatarak, “Tek mi, Çift mi?” diye sorarak tahminini ister. Rakibi, ne söylerse ona göre avuç içindeki fındık sayılır; dediği çıkarsa fındık rakibinin olur, aksi durumda çıkarsa rakibi avuç içinde çıkan fındık kadar, arkadaşına fındık vermek zorundadır (Bayraktar, 1994, s.74).

9.19. Tren Oyunu:

Kâğıt üzerinde oynanan bir oyundur. En az iki kişi ile oynanır. Her oyuncunun elinde bir kâğıt ve kalem vardır. Oyuncular ellerindeki kâğıdın üzerine

birden beşe kadar sayıları yazarlar. Daha sonra oyunculardan biri elindeki kâğıda birden beşe kadar bir sayı yazar ve karşısındaki oyuncudan tahmin etmesini ister. Eğer doğru tahmin ederse, bilen kişi kendi kâğıdında bildiği sayının altını çizer. Eğer yanlış tahminde bulursa bu kez soruyu soran kişi kendi kâğıdında bu sayının altını çizer. Oyun böyle tüm sayılar bitene kadar devam eder. Kâğıdındaki tüm sayıların altını çizmeyi başaran oyuncu, tüm sayıları birer kutu içine alıp kutular arasını çizgi ile birleştirir. En başına da küçük bir kare daha ekleyip içine kendi adını yazar. Böylece tren tamamlanmış olur. Treni ilk tamamlayan kişi oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Özge Tören).

9.20. Tombala:

En az 4 kişi ile oynanan bir oyundur. Oynayan kişi sayısı kadar kelime(daha çok şehir adı) belirlenir. Kişi sayısının karesi kadar kâğıt parçası kesilir ve belirlenen her kelimedenden kişi sayısı kadar bu kâğıtlara yazılır. Yazma işlemi tamamlandıktan sonra tüm kâğıtlar küçük küçük katlanır ve iyice karıştırıldıktan sonra ortaya atılır. Her oyuncu, kişi sayısı kadar kâğıt seçer ve diğerlerine göstermez. Daha sonra herkes ellerindeki kâğıtlardan bir kelimenin tüm kâğıtlarını toplamaya çalışır. Bunun için sırayla işlerine yaramayan kâğıtları birbirlerine verirler. Aynı kelimedenden yazılmış tüm kâğıtları toplayan ilk kişi o turu kazanır ve puan alır. Oyun bu şekilde birkaç tur devam eder. Oyunun sonunda en fazla puanı toplayan kişi oyunun galibi olur (Arzu Tören).

9.21. Yoğurt Oyunu:

Oyun tek sayıda oyuncu ile oynanır. Oyuncular ikişer ikişer gruplara ayrılırlar. Artan bir oyuncu ise tabaklardaki yoğurtlara birer tane madeni para saklar. Gruplardaki oyuncular karşılıklı otururlar. Her gruptan birer kişinin gözleri bir bez ile kapatılır. Önlerine birer tabak yoğurt konur ve gözleri kapalı olan oyunculara birer kaşık verilip karşılarındaki kişilere yoğurtları yedirmeleri istenir. Gözleri kapalı

oyuncu yoğurdu yedirirken oturan oyuncu da nasıl yedirmesi gerektiğini tarif eder. Yoğurt içindeki parayı ilk önce bulan grup oyunu kazanır ve önceden belirlenen ödülü alır. Oyun bu şekilde oynanır (Zinnet Bayin).

DEĞERLENDİRME

“Bilgi, Beceri, Soru, Zekâ Oyunları” başlığı altında toplam yirmi bir oyun yer almaktadır. Bu gruptaki oyunlar daha çok zihinsel gelişim üzerinde etkilidirler. Bilgi ve beceriye dayalı bu oyunlarda zihinsel yetiler ve yaratıcı düşünme ön plandadır. Çocuklar beceri gerektiren bu oyunlarla yaratıcılıklarının farkına varacaklardır. Bu tür oyunlar, çocukların hafızasını da geliştirebilir. Ayrıca kelime oyunları ile birlikte söz dağarcıkları da gelişecektir. Çocukları düşünmeye yönelten bu tür oyunlar, onların bilgi düzeylerini de artırır. Onların soru sorma becerilerinin, yaratıcılıklarının ve problem çözme yeteneklerinin gelişmesini sağlar. Ayrıca bazı bilgi ve beceri oyunları, çocukların yeni kelime ve kavramlar öğrenmelerini sağlar. Bu da çocuğun dil gelişimini olumlu yönde etkiler.

10. SAKLAMA, SAKLANMA OYUNLARI

10.1. Ara Vermelim:

10-15 kişi ile oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Gruplardan biri saklanır, diğeri de onları bulmaya çalışır. Saklanacak grup aralarında seçilir. Belli bir mesafe belirlenir. Saklanacak grubun saklanması için. Saklanacak gruptan bir kişi tüm oyuncular saklanana kadar bekler ve saklananlar tamamen saklanınca eliyle işaret eder ve saklanır. Saklanan gruptan bir kişi bile görünse o grup yanar ve yer değiştirirler. Arayan grup saklanan grubu bulamazsa pes ederler ve oyun baştan başlar (Okan Ateş).

10.2. Boncuk Oyunu:

Oyun en az üç kiři ile oynanır. Çoraplarla oynanan bir oyundur. Beş altı adet çorap alınır ve çorapların ağızları yarıya kadar açılır. Bilye büyüklüğünde bir boncuk alınır ve bu çoraplardan birinin içine atılır. Boncuğu saklama işini bir kiři yapar ve diğerlerine boncuğun hangi çorapta olduğunu sorar. Diğer oyuncular boncuğun hangi çorapta olduğunu bulmaya çalışırlar. Boncuğu bulan kiři oyunu kazanır ve bir sonraki oyunda boncuğu o saklar. Oyun bu şekilde oynanır (Güler Ateş).

10.3. Çubuk Oyunu(3):

Oyun iki kiřiyle oynanır. Oyunculardan biri ufak bir çubuk parçasını, karşısındaki kiřiye göstermeden, eline alır. Daha sonra elindeki çubuğu gizlice bir elinde saklar(avucunu yumar) ve karşısındaki oyuncuya çubuğun hangi elinde olduğunu sorar. Bu kiři çubuğun hangi elde olduğunu bulmaya çalışır. Bilirse, sıra kendisine geçer ve bu defa kendisi saklar. Bilemezse, çubuğu saklayan kiři saklamaya devam eder. Çubuğu bulan veya iyi saklayan kiři puan alır. Bu puanlar oyun sonunda toplanır ve fazla puan alan kiři oyunu kazanır (Yeter Şimşek).

10.4. Ebe Sobe:

Saklambaç oyununa benzer. Saklambaçta olduğu gibi bu oyunda da bir ebe belirlenir ve herkes saklanır. Ebe saklanan oyuncuları bulmaya çalışır. Saklambaçta, ebe olan kiři duvarına koşup sobeleyen kiřiye ancak ondan önce yetişip sobelerse oyundan çıkarabilir. Fakat bu oyunda, ebenin duvarını sobelemek için koşan oyuncu duvara doğru giderken, ebe o oyuncuyu görüp “ebe sobe” derse, o kiři duvarı sobeleyemez ve oyundan çıkar. Oyun bu şekilde oynanır (Feride Ateş).

10.5. Kâğıt Saklama Oyunu:

Oyun iki kiři arasında oynanır. Oyunculardan biri eline bir kâğıt parçası alır ve ellerini arkasına götürerek kâğıdı bir eline saklar. Daha sonra ellerini sıkıca kapatır ve öne getirir. Diğer oyuncu da saklanan kâğıdın hangi elde olduğunu tahmin ederek bulmaya çalışır. Kâğıdın hangi elde olduğunu bilirse sıra ona geçer ve bu defa da o kâğıdı saklar. Bilemezse oyuna devam edilir. Oyun bu şekilde oynanır (Güler Humar).

10.6. Kızdı Kayış (Kemer Saklama):

6-7 kiřiyle oynanır. Bir kiři ebe seçilir. Oyun alanında kemeri saklamak için bir yer belirlenir. Ebe kemeri bu alanda saklar. Sakladım deyince diğer oyuncular kemeri ararlar. Kemer bulununca kemeri bulan kiři, ebe hariç diğer oyuncuları oyun alanına kaçınıcaya kadar kemer ile vurmaya ve kovalamaya devam eder. Kemer bulunamazsa oyun baştan başlar, aynı ebe kemeri tekrar saklar (Okan Ateş).

10.7. Kör Ebe(2):

Oyun parkta oynanır. Sayışma ile bir kiři ebe seçilir. Oyun yerden yüksekte oynanır. Ebe olan kiři parkta bir merdivene çıkar. Gözleri kapatılır. 10'a kadar sayar ve bu süre içerisinde diğer oyuncular yere inmeden parktaki salıncak, kaydırak gibi oyuncakların üzerinde ebeye yakın yerlerde beklerler. Ebe gözleri kapalı olarak oyuncuları bulmaya çalışır. Birine yaklaşıncaya onu tutup, kim olduğu yönünde tahminde bulunur. Eğer söylediği isim doğruysa tuttuğu kiři ebenin yerine geçer, eski ebe de diğer oyuncularla birlikte saklanır ve oyuna devam eder. Oyun bu şekilde oynanır (Feride Ateş).

10.8. Kukalı Saklambaç:

Düz bir yere daire çizilir. Ortasına bir top veya teneke koyulur. Tespit edilen ebe başında bekler. Diğer oyuncular ebeye sezdirmeden topa vurarak dairenin dışına fırlatır. Ebe topu getirip yerine koyar ve oyuncuları bulmaya gider. Oyuncuları bulunca koşarak gelip onları sobeler. Sobelenen oyuncu oyun dışı kalır. Sobelenmeden oyuncularından biri kukaya vurup dairenin dışına atarsa, yanan oyuncular tekrar oyuna dâhil olur ve tekrar saklanırlar. Ebe kukaya vurmada bütün oyuncular sobelerse oyun biter. Sayı tutularak tekrar ebe tespiti yapılır ve oyuna devam edilir (Bayraktar, 1994, s.75).

10.9. Kum Altı:

Oyun kumlu ya da topraklı bir alanda oynanır. Üç kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuncularından biri ebe seçilir ve bir eşyayı oyun alanında bir yerde kumun altına saklar. Diğer iki kişi de saklanan eşyayı aramaya başlar. Önce kim bulursa o kişi bir sonraki oyunda ebe olur. Oyun bu şekilde oynanır (Necip Kara).

10.10. Orta Parmak:

Bir elin parmakları birleştirilerek, diğer elin avuç içine sığacak şekilde tutulur. Parmakların sadece uç kısımları görünür. Bu parmaklar arasından “orta parmak” bulunmaya çalışılır. Orta parmak bulunursa oyun kazanılmış olur. Karşıdaki kişi “orta parmağı” bulamazsa o kişiye “Kime gideceksin?” diye bir soru sorulur ve seçtiği evde yaşayan kişi sayısı kadar alınma vurulur. Genellikle oyunu kaybeden kişi bu soruya yanıt verirken köyde en az sayıda kişinin yaşadığı evi seçer (Güler Camekan).

10.11. Pamakuş (Pepekuş):

Eskiden çocuklar okul yerine hayvanlarını olatmaya götürürken bu oyunu oynarlar. Genellikle birkaç kişi birlikte hayvanlarını otlak yerlerine götürürler. Bir araya gelen çocuklar çeşitli oyunlar oynarlar. Bunlardan biri de “pamakuş” veya diğer adıyla “pepekuş”tur. Oyuncular halka şeklinde dizilirler. Bütün çocuklar yanlarında getirdikleri yiyecek torbalarındaki ekmeklerden birer parça koparır ve bu ekmek parçaları bir çubuk üzerine şişe dizilir gibi dizilir. Ekmekler kat kat çubuk üzerine yerleştirilir. Bir bütün ekmek de birinin arkasına saklanır. Sırayla herkes çubuğa dizilen bu ekmek parçalarını ısırır. Ekmeklerden ısırılan diğerine verir, diğeri ötekine. Son lokmayı ısırın, saklanan bütün ekmeği bulmak zorundadır. Son lokmayı ısırıp saklanan ekmeğin kimin arkasında olduğunu bilemeyen kişi ceza olarak hayvanları otladıkları yerden farklı bir yere götürür (Güler Camekan).

10.12. Saklambaç (Bittili, Citti Bitti, Cıttılı):

Ebe tayin edilir. Ebe bir duvar veya ağaca ellerini dayayıp, yüzünü onun üzerine koyup gözlerini kapar. Yüze kadar sayı saydıktan sonra “sağım, solum, önüm, arkam ebe, burada duran sobe” diyerek, saklanan arkadaşlarını aramaya başlar. Gördüğü arkadaşlarını sobelemek için ondan önce davranıp, yumduğu yere gelip gördüğü arkadaşının ismini söyleyerek sobeler. Görülen kişi atik davranıp, ebeden önce anılan yere gelip sobe derse ebe olmaktan kurtulur. Bütün oyuncular oyundan çıkınca, ilk olarak ebe tarafından sobelenen oyuncu, ebe ile yer değiştirerek kendisi ebe olur. Oyundan çıkanlar, “Elma dersem çık, armut dersem çıkma.” demek suretiyle saklanan arkadaşlarının ebeye yakalanmamasına yardımcı olarak oyuna ayrı bir renk katarlar (Bayraktar, 1994, s.73).

10.13. Sıcak - Soğuk:

Oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe bulunulan alandan uzaklaştırılır ve diğer

oyuncular aralarında belirledikleri bir nesneyi ebeye göstermeden saklarlar. Daha sonra ebe çağırılır ve saklanan nesneyi aramaya başlar. Diğer oyuncular da ona yardım etmek için sakladıkları yere yaklaşınca “sıcak”, o yerden uzaklaşınca “soğuk” derler. Ebe bu yönlendirmelerden hareketle saklanan nesneyi bulmaya çalışır. Eğer nesneyi bulursa oyun yeni bir ebeyle devam eder, bulamazsa aynı kişi tekrar ebe olur. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

10.14. Silahçılık(Savaş Oyunu):

Oyun kalabalık bir grupla oynanır. Tüm oyuncular ellerine birer tane küçük çubuk alırlar ve herkes elindeki çubuğu silah olarak kullanır. Oyuna başlamadan önce sayışma ile oyuncular iki gruba ayrılır. Daha sonra iki grup oyun alanında dağılır ve herkes saklanır. Her oyuncu karşı gruptaki oyuncuyu, temsili olarak, vurmaya çalışır. Bir gruptaki oyuncu başka gruptan bir oyuncuyu görünce, tabanca sesi çıkararak, “Seni vurdum.” derse, o oyuncu vurulmuş olur ve oyundan çıkar. Oyun bu şekilde devam eder. Oyun sonunda fazla oyuncu ile oyunu bitiren grup oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

10.15. Top Cıttılısı:

Saklambaç gibi oynanan bir oyundur. Ancak burada ebenin yeri bir duvar ya da ağaç değil, bir top olur. Oyuncular ebeyi sobelemek için bu topa vururlar. Ebe topu götürüp ebe yerine koyana kadar herkes saklanır. Daha sonra saklambaç oyununda olduğu gibi oyuncular topu sobelemeye, ebe de oyuncuları yakalamaya çalışır. Oyun bu şekilde oynanır (Kübra Güneş).

10.16. Yüzük Kimde?(Yüzük Saklama):

Oyuncular yan yana dizilerek otururlar. Bir kişi ebe olur. Diğer oyuncular

gözlerini kapatır. Ebe, oyunculardan birinin eline yüzük verir ve saklamasını ister. Oyuncular gözlerini açar. Ebe oyunculardan birine “Yüzük kimde?” diye sorar ve bir tahminde bulunmasını ister. Tahmin yanlış çıkarsa ebe o oyuncunun eline bir kez vurur. Sonra ebe, ismi söylenen kişiye “Yüzük kimde?” diye sorar ve cevap bekler. Bu durum doğru tahmin yapılan kadar devam eder. Yüzüğün kimde olduğunu doğru tahmin eden kişi ebe seçilir ve oyun yeniden başlar (Derya Yıldırım).

10.17. Yüzük Saklama:

Daha çok uzun kış gecelerinde oynanan bir oyundur. Plastik çay tabakları, alt tarafı üste gelecek şekilde yere kapatılır ve yan yana dizilir. Oyunculardan biri, tabaklardan birinin altına bir yüzük saklar ve oyuncuları yüzüğün hangi tabağın altında olduğunu bulmaya çalışır. Bul karayı al parayı gibi bir oyundur. Ancak bu oyunda para ya da ödül yoktur. Bilemeyen oyuncuya ceza olarak dayak vardır. Tahminde bulunan kişinin cevabı yanlış ise ona vurulur. Oyun bu şekilde oynanır (Kübra Güneş).

DEĞERLENDİRME

“Saklama, Saklanma Oyunları” başlığı altında toplam on yedi oyun yer almaktadır. Bu oyunların genelinde saklanan bir nesnenin ya da kişinin bulunmaya çalışılması söz konusudur. Çocuk saklanan nesneyi ya da kişiyi bulmaya çalışması, nerede olabileceğini düşünmesi ve bu konuda tahminde bulunması gibi davranışlar zihinsel gelişim açısından yarar sağlayacaktır. Çocuk, hayal gücünü ve düşünme becerisini kullanarak saklı olan kişi ya da nesneyi bulmaya çalışacaktır. Bu oyunlar çocuğun hafızasını da kuvvetlendirir. Bunun dışında, saklambaç gibi koşma, kovalama hareketleri gerektiren oyunlar da fiziksel gelişim üzerinde etkilidir.

11. OYUNCAKLI OYUNLAR

11.1. Bisiklet Sürme:

Oyun için bisiklet gereklidir. Oyuncular bisiklete binip sürerler, bazen yarış da yaparlar. Yarışı önde bitiren kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

11.2. Çember:

Malzemesi yuvarlatılmış tel veya demir olup, uzunca bir sopa ve çemberi içine alacak şekilde bükürülmüş tel olmaktadır. Bununla çocuklar kendi aralarında yarış yaparlar (Bayraktar, 1994, s.70).

11.3. Evcilik:

Oyunculardan biri anne, diğeri baba olur. Diğeri oyuncuları ise bu iki oyuncunun çocukları durumundadır. İsminden de anlaşılacağı gibi evlilik müessesesinin küçük bir minyatürü gibidir. Oyuncular, bir evlilikte olan her şeyi oyunlarında canlandırmaya çalışırlar (Bayraktar, 1994, s.69).

11.4. İndırı Fıstık:

Oyun iki kişiyle oynanır. Kare şeklinde kalın ve yüksek bir tahta konur. Üzerine ise dengede duracak şekilde uzun bir tahta konur. Oyunculardan biri uzun tahtanın bir ucuna, diğeri de tahtanın öteki ucuna oturur. Biri inerken diğeri kendini serbest bırakır ve yukarı kalkar. Günümüzdeki tahterevalli gibidir. Oyun bu şekilde oynanır (Sıdika Özer).

11.5. Kızak:

Kış aylarında kar üzerinde oynanan bir oyundur. Oyun için tahta veya farklı malzemelerden yapılmış bir “kızak” gereklidir. Kızak adı verilen bu alet, buzlu zemin üzerinde yüksek bir yerden aşağıya doğru kaymayı sağlar. Herkesin kendi kızığı vardır. Eğlenmek amacıyla pek çok kişiyle oynanabilir (Arzu Tören).

11.6. Kozalak:

Çam ağaçlarında yetişen, “kozalak” adı verilen bitkilerle oynanan bir oyundur. Oyuna başlamadan önce “kozalak” adı verilen bu bitkiden epeyce toplanır. Bu kozalıklardan yeterince toplandıktan sonra oyun alanına gelinir. Oyun alanında bu kozalıklardan bir köy kurulur. Köyde ev, ahır, harman yeri... vb yapılır, kozalaklar bölüm bölüm ayrılır. Kozalakların bazıları inek, koyun olarak bazıları da çoban olarak kullanılır. Bu şekilde “kozalak”larla oyun oynanır (Hasan Camekan).

11.7. Kukla:

Tepi üzerinde oynanan bir oyundur. Kâğıt kesilir ve bir tepsi üzerine konur. Tepsiye vurdukça, titreşimden dolayı kâğıt kukla hareket eder. Oyun bu şekilde oynanır (Uçar, 1998, s.312).

11.8. Salıncak:

En az iki kişi ile oynanan bir oyundur. Uzunca bir ip alınır, iki kat yapılır ve yüksek bir yerden aşağı sarkacak şekilde iki ucu bağlanır. İpin arasına ya da üzerine minder konur ve oyuncuların biri üzerine oturur. Diğer oyuncu da onu sallar. Daha sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde oynanır (Arzu Tören).

11.9. Su Deęirmeni:

Oyun için çamurdan kutu yapılır. Kutunun altına bir parmak genişliğinde ufak bir delik açılır. Su yukarıdan bırakıldığında bu delikten dönerek akar. Bir tane de tam açmış çiçek bulunur ve bu çiçek kutunun tabanına bırakılır. Çiçek bırakılınca su değirmenlerindeki taş gibi döner. Deęirmen su üzerinde dönerken çocuklar hep birlikte izlerler. Oyun bu şekilde oynanır (Ahmet Kullu).

11.10. Tahta At:

Malzemesi ya bir ağaç dalı veya ir tahta parçası olmaktadır. Malzemenin hiçbir özellięi olmayıp, çocukların ata olan sevgilerini göstermeleri bakımından ilginçtir. Çocuklar bu tahta atlarla ya bir savaş sahnesini canlandırırlar veya yarış yaparlar. Yöremizde bu oyuna, çocuklar arasında “atçılık” adı verilmektedir (Bayraktar, 1994, s.70).

11.11. Topaç:

Özel olarak yapılmış, bir tarafı geniş, uç kısmı sivri ve çivili tahtadan oyunağa “topaç” denir. Topacın üzerine iplik sarılarak, usulüne uygun yere fırlatılır. Çeşitli oyun şekilleri vardır. Bir daire içinde oynanıp, bir başka topaca değdirilmeden oynandığı gibi, çevrili topacı nişanlayıp çevrileni vardır. Bir de aynı anda birkaç topaç oyuncusu çevirmeye başlar. Topacı en uzun süre döndüren oyuncu oyunun galibi sayılır (Bayraktar, 1994, s.70).

11.12. Uçurtma:

Malzemesi; kâğıt, karnış veya çita ve tutkal olup, çeşitli şekillerde(düz, dört veya altı köşeli gibi) yapılarak, ucuna püskül bağlanıp, rüzgârlı havalarda

uurulmaktadır (Bayraktar, 1994, s.70).

DEĐERLENDİRME

“Oyuncaklı Oyunlar” başlıđı altında toplam on iki oyun yer almaktadır. Bu gruptaki oyunlar oyuncaklarla oynanan oyunlardır. Çocukların kendi yaratıcılıklarının ürünü olan bazı oyuncaklar, onların zihinsel gelişimlerini olumlu yönde etkilerken yaratıcı düşünme becerilerinin de gelişmesini sağlar. Ayrıca çocuklar grup içerisinde oynadıkları zaman oyuncaklarını paylaşmayı öğrenirler. Bu da çocuklar arasında paylaşım, yardımlaşma ve dayanışma gibi değerlerin gelişmesine katkı sağlar ve çocuđun gelişimini sosyal yönden etkiler. Bazı oyuncaklar çocuđun fiziksel gelişimini de etkiler. Örneđin; “Tahta At” ya da “Çember” gibi oyuncaklar çocukların fiziksel hareketler yapmasını sağlar. Yine eğlenceli oyunlar çocuđu psikolojik yönden etkiler. Onun psikolojik olarak kendisini rahat ve güvende hissetmesine yardım eder.

12. İP OYUNLARI

12.1. Çapraz İp:

Oyun üç kişiyle oynanır. Uzun bir ip alınır ve iki ucu bağlanır. Daha sonra iki oyuncu karşılıklı geçer ve ip ayaklarına çapraz şekilde geçirirler. Diğer kişi ise bu çapraz ipin boşluklarından atlar. Yalnız oyuncunun ipe basmaması ve ayaklarının ipe değmemesi gerekir. Eğer atlarken ayakları ipe değerse oyuncu yanar ve sıra başka kişiye geçer. İp ilk önce karşılıklı duran oyuncuların ayak bileklerinde olur. Atlayan kişi yanmadığı sürece, ip her etapta biraz daha yükselir ve bel hizasına kadar çekilir. Oyuncu kazandıktan sonra ikinci şekle geçilir ve ip daha karışık bir şekilde bağlanır. Oyun aynı kişi ile devam ettikçe ipin şekli de karmaşıklaşır. Oyun bu şekilde oynanır (Feride Ateş).

12.2. Elde İp Oyunu:

İki kiři ile oynanan bir oyundur. Orta boy bir ipin iki ucu bağlanır. İki kiři karşılıklı oturur. Birinci kiři ip ile elinde bir Őekil oluşturur, ikinci kiři ise farklı bir Őekil oluşturacak Őekilde, ipi parmaklarına takarak onun elinden alır. İpi alamayan ya da alırken hata yapıp ortaya yanlış Őekil çıkaran kiři yanmış olur. Oyun bu Őekilde devam ederken, ip el deęiřtirdikçe ortaya farklı Őekiller çıkar. Bu Őekillere ayrı ayrı isimler verilir. Bunlar: “Beřik”, “Kedi Ayaęı” , “Kilim” , “Köprü” ve “Balık”tır (Zarife Tören).

12.3. İęne İplik:

Kızlar arasında oynanan bir oyundur. Birkaç kiři ile oynanır. Oyuncular ellerine birer ięne ve iplik alırlar. Daha sonra tüm oyuncular yan yana dizilirler. Herkes aynı anda yürümeye bařlar ve yürüme esnasında ellerindeki iplikleri ięne delięinden geçirmeye çalışırlar. İplięi ięneye ilk geçiren kiři oyunu kazanır. Oyun bu Őekilde oynanır (Zinnet Bayin).

12.4. İp Atlama:

İki oyuncu uzunca bir ipin ucundan tutarak çevirirler. Oyunculardan bir veya birkaçı ipin içine girerek, ipe deęmeden sekmeye bařlarlar. İpe deęen yanmış sayılır ve ipin ucundan tutar (Bayraktar, 1994, s.69).

12.5. İp Çekme:

Ortaya bir çizilir. İki grup oyuncu uzunca bir ipi tutarak gerdirirler. Ortadaki çizgiden kendi tarafına oyuncu çeken, oyunun galibi sayılır (Bayraktar, 1994, s.73).

12.6. İp Sürütmelimi:

Oyun 5-10 kişiyle oynanır. Oyun için uzunca bir ip gereklidir. İp iki ucundan bağlanır ve tüm oyuncular ipin içerisine girerler. Bir kişi ebe olup ipin ucuna geçer ve koşarak ipi sürmeye başlar. Diğer oyuncular da ipin içerisinde ebenin arkasından koşarlar. Koşarken ebeye tekme atmaya çalışırlar. Ebeye vurabilen kişi ebe olur ve ebenin yerine geçip ipi sürer. Oyun bu şekilde devam eder (Mehmet Ateş).

DEĞERLENDİRME

“İp Oyunları” başlığı altında toplam altı oyun yer almaktadır. İp oyunları özellikle fiziksel gelişimi etkilemektedir. Çünkü bu oyunlara genellikle atlama, sıçrama, elle ipi tutma veya sallama gibi bedensel hareketler söz konusudur. Bu da çocuğun fiziki yönden gelişmesini sağlar. Çocuk bu tür oyunlarla kol ve bacaklarını hareket ettirme imkânı bulur. Bu da onun kas ve kemik gelişimini, sinir sistemini ve dolaşım sistemini harekete geçirecektir. Ayrıca hareketli ip oyunları ile enerjisini boşaltma fırsatı bulan çocuk, psikolojik olarak da kendisini rahat hissedecektir. Bu da ip oyunlarının psikolojik gelişim üzerinde de etkili olduğunu göstermektedir.

13. DRAMATİK OYUNLAR

13.1. Baht Oyunu:

Oyun 5-10 kişi ile oynanır. Oyun anası(oyunu çok iyi bilen) toplanan kızların hepsinin başörtüsünü alır. Ya bir torbaya ya da peştembalının arasına koyar. Yazmaları iyice karıştırır. Sonra bir ficek(mani) söyler. Ficek bittikten sonra bir yazmayı çekip çıkarır. Diğerleri söylenen ficeğe göre yazma sahibinin bahtını

yorumlar. Oyun böylece devam eder. Bu oyun hiç kimsenin olmadığı bir yerde oynanır (Uçar, 1998, s.310).

13.2. Bakkalcılık:

Oyun istenen sayıda kişi ile oynanır. Oyuncular arasından bir kişi bakkal, diğerleri ise müşteri olurlar. Ağaçlardan toplanan yapraklar para olarak kullanılır. Bakkal olan kişi bir kasa alır ve onu tezgâh olarak kullanır, üzerine çubuklar, yapraklar vs ile eşyalar koyar. Müşteriler ise ellerindeki yapraklarla gelip alışveriş yaparlar. Oyun bu şekilde oynanır (Özge Tören).

13.3. Bankacılık:

Oyun istenen sayıda kişi ile oynanır. Oyuncular arasından bir kişi bankacı, diğerleri ise para yatırıp çeken kişiler olurlar. Ağaçlardan koparılan yapraklar da para olarak kullanılır. Oyuncular paralarını(topladıkları yaprakları) getirip bankaya verirler. Bir süre sonra gelip bankadan daha fazla para(yaprak) alırlar. Yani yatırdıkları paraya faiz gelmiştir ve artmıştır. Oyun bu şekilde oynanır (Özge Tören).

13.4. Çık Armudun Başına:

Oyunu bilen bir kişi(genellikle yaşlılardan biri) çocukları etrafına toplar. Bir çocuğun kulaklarını elleriyle tutar, hafifçe çeke çeke şunları söyler ve çocuğa söyler:

“Yaşlı kişi:

- *Çık armudun başına.*

Çocuk:

- *Çıktım.*

Yaşlı kişi:

- *Yol o goyna(koyna).*

Çocuk:

- *Yoldum.*

Yaşlı kişi:

- *Yol bu goyna(koyna).*

Çocuk:

- *Yoldum.*

Yaşlı kişi:

- *Bak sahibi geliy mi?*

Çocuk:

- *Geliy.*

Yaşlı kişi (Çocuğun kulaklarını aşağı yukarı kaldırıp indirerek):

- *Kaç, kaç, kaç...*” Oyun bu şekilde diğer çocuklar üzerinde de oynanarak devam eder (Ayşe İner).

13.5. Doktorculuk:

Oyun 3-4 kişiyle oynanır. Bir kişi doktor, bir kişi hemşire, diğerleri de hasta olur. Oyuncular, hasta-doktor ilişkisini canlandırır. Hasta doktora gelir, doktor ilaç yazar, hemşire iğne yapar. Oyun bu şekilde devam oynanır (Özge Tören).

13.6. Elim Yandı:

5-6 kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuncular önce tek ellerini sırasıyla üst üste koyarlar. Herkes birer elini koyduktan sonra aynı şekilde sırasıyla diğer ellerini de

üst üste koyarlar. Eli en altta olan oyuncu “elim yandı” der. Diğer oyuncular da “çek üste” diye cevap verirler. Bunun üzerine eli en altta olan oyuncu elini alttan çekerek en üste koyar. Sırasıyla eli en alta inen oyuncu elini üste çeker ve oyun böylece istendiği kadar devam eder (Arzu Tören).

13.7. Hoca Namaz Kıldırıyor:

Kalabalık oyuncu grubu ile oynanır. En az 5-6 kişi olmalıdır. Oyunculardan biri sayışma ile “hoca” seçilir. Hoca olan kişi ne yaparsa diğerleri de onunla birlikte gider ve aynı şeyleri yaparlar. Hoca oyuncuları toplar ve hep birlikte önce abdest alırlar. Hocayı taklit eden oyuncular da aynı şekilde abdest alıyormuş gibi yaparlar. Daha sonra hoca, “Ben namaz kılmaya gidiyorum” der ve diğer oyuncular da “Hoca biz de gelelim mi?” diye sorarlar ve hoca “Gelin.” Der. Çocuklar arkasına takılıp namaz kılmaya giderler. Hocanın elinde bir sopa vardır. Hoca sopasını yere indirir ve önüne oturur. Diğer oyuncular da hocanın arkasına dizilip otururlar. Oyuncular hocanın arkasında kaldığı için hoca onların ne yaptığını göremez. Hoca namaz kılmaya başlar. O sırada arkasındaki oyunculardan biri komik bir ses çıkarır. Hoca arkasına döner ve “Kim o?” diye sorar. Oyuncular “Tren geçti.” derler. Hoca önüne dönüp namaza devam eder. Çocuklar tekrar komik sesler çıkarırlar ve hoca tekrar “Kim o?” diye sorar. Çocuklar “Uçak geçti.” derler. Bu şekilde birkaç kez daha komik sesler çıkarılır ve böyle oyuna devam edilir. Daha sonra hoca tekrar kimin yaptığını sorar. Oyuncular “Biz yaptık, biz yaptık.” deyip kaçmaya başlarlar ve hoca sopasıyla onları kovalar. Oyun bu şekilde oynanır (Özge Tören).

13.8. Hucirik(Hujirik):

Köylerde eski zamanlarda, ilkbahar aylarında yağmurların başladığı zamanlarda oynanan bir oyundur. Bu oyuna “hucirik” ya da “hujirik” adı verilmiştir. Çocuklar ellerine bir kap alır ve ev ev dolaşır. Dolaştıkları evlerden yumurta, yağ vb toplarlar. Bazen de gittikleri evlerden şaka amacıyla üzerlerine su atılır. Çocuklar

“Teknede hamur, tarlada çamur; ver Allah’ım bir sulu yağmur!” diyerek dolaşırlar. Oyunun sonunda toplanan malzemeler hep birlikte pişirilerek yenir (Yaşar Taşkın).

13.9. Kılıç Kalkan Oyunu:

Oyuncu sayısı sınırlı değildir. Önce herkes kendisi için tahtadan bir kılıç yapar. Tahtalar oyularak kılıca benzetilir. Kalkan olarak da büyük tencere kapakları veya yine büyük tahtalar kullanılır. Sonra oyun savaş yapılır gibi oynanır. Oyunda kılıcını karşısındaki kişilere 5 defa değdirmeyi başaran kişi oyunu kazanmış olur. Oyun bu şekilde oynanır (Ali Camekan).

13.10. Kibrit oyunu:

Oyun dört kişi ile oynanır. Kibrit kutusunun dört yüzeyine farklı isimler verilir. Oyuncular da bu isimleri alır. Bu isimler şöyledir: Geniş yüzeylerden birisi hâkim, diğeri hırsız; dik yüzeylerden birisi on başı, diğeri ise yüzbaşıdır. Her yüzeyin de farklı puanı vardır. Oyuncular kibrit kutusunu sırayla havaya atarlar. Kutu yere düştüğünde hangi yüzü gelirse, atan oyuncu o kadar puan alır. Oyunda kibrit kutusunun“hırsız” yazan yüzeyi kime gelirse o oyuncu “hâkim” tarafından ceza alır. “yüzbaşı”nın talimatı ile “onbaşı” cezayı uygular. Oyun sonunda en fazla puanı alan oyunu kazanır. Oyun bu şekilde oynanır (Gültekin Tören).

13.11. Kovboy-Kızılderili Oyunu:

Oyun 10 kişiyle oynanır. Önce 5’er kişiden oluşan gruplar belirlenir. Daha sonra oyun alanı belirlenir. Mesela, 15-20 evin bulunduğu alandan dışarı çıkılamaz. Tahtadan silahlar ve oklar yapılır. Gruplardan biri kovboy, diğeri de Kızılderili olur. Karşı taraftan, temsili olarak, fazla adam öldüren grup oyunu kazanır (Ali Camekan).

13.12. Öğretmencilik:

Oyun 9-10 kişiyle oynanır. Bir kişi öğretmen, diğerleri de öğrenci olur. Oyuncular bir nevi, okuldaki öğretmen-öğrenci ilişkisini canlandırır. Öğretmen ders anlatır, öğrenciler dinler. Zil çalar, teneffüs yapılır. Oyun bu şekilde oynanır (Özge Tören).

13.13. Tompuz (Hırsız-Hâkim Oyunu):

Oyun en az üç kişi arasında oynanır. Malzeme olarak bir dolu kibrit kutusuyla ucu düğümlemiş mendil veya bel kayışı kullanılır. Kibrit kutusunun eczalı taraflarından biri biraz soyulur. Soyulan kısım tompuzcu, soyulamayan eczalı kısım hâkim, resimli kısım suçsuz, resimsiz kısım hırsız, dik gelirse eşek olur. Sıra ile herkes kibrit kutusunu atar. Tompuz tarafını denk getiren, tompuzu alır. Hâkim tarafı denk getiren de hâkimliği alır. Geride kalan oyuncular, kibrit kutusunu atmaya devam ederler. Amaçları tompuz veya hâkimliği elde etmektir. Bu atma sırasında eşek tarafını denk getirenlere anırma cezası verilir. Resimli tarafı denk getirenler suçsuz olduklarından herhangi bir cezaya tabi değildirler. Resimsiz tarafı denk getirenler hırsızdır. Onlara sopa atmak gerekir. Bu sopanın kaç tane ya da hızlı mı yavaş mı olacağına yahut da affedilip edilmeyeceğine dair kararı hâkim verir. Tompuz ve hâkimlik devamlı olmayıp el değiştirir. Tompuz veya hâkimlik, kutunun bu taraflarını en son denk getiren kişide kalır ve el değiştirerek devam eder. Oyun atma, vurma ve unvanları alıp vermekle devam eder (Erkılıç, 1972, s.44).

13.14. Yılbaşı Oyunu (Fattikler, Galolar):

Eskiden köylerde yeni yıl akşamlarında oynanan bir oyundur. Bu oyunda biri “Arap”, biri “gelin” ve biri de “yaşlı” olmak üzere üç temel kişi vardır. Oyunculardan üç kişi bu üç kılığa sokulur. Bu kişiler dışında başka kişiler de oyuna katılabilir, ancak bu üç kişi temel oyunculardır. Kılık değiştiren oyuncular bellerine

zil takarak köydeki evleri tek tek dolaşır. Kılık deęiřtiren bu üç kiřiye tanıyamayanlar bahřiř verir. Bu řekilde bir miktar para toplanır ve oyuncular arasında bölüřülür (Yařar Tařkın).

DEęERLENDİRME

“Dramatik Oyunlar” bařlıęı altında toplam on dört oyun yer almaktadır. Dramatik oyunlar, çocukların özğün taklitler yaptıęı oyunlardır. Bu oyunlarda çocuk, kendisine atfedilen rolü doęaçlama olarak canlandırmaya çalıřır. Çocuk, kimi zaman hâkim, kimi zaman öğretden olur. Bazı oyunlarda yařlı kimseleri canlandırırken bazı oyunlarda kendilerinden daha küçükleri canlandırır. Oyunu oynarken hem düşünür hem de hareketlerini söylediklerine uygun olarak icra eder. Tüm bunlar, bu oyunlarda, çocuęun zihinsel, bedensel ve psikomotor becerilerinin üst seviyede olduęunu göstermektedir. Kendini bařka türlü ifade etme becerisi kazanan çocuklar, bu oyunlarda hiç olmadıęı kadar rahat da olabilirler. Kendilerini izleyen akranlarının ve büyüklerinin yanında bu oyunları oynayan çocukların kendilerine güven duygusu kazanmaları kolaylařır. Dramatik oyunların bu açıdan çocukların sosyal geliřimlerine de katkı saęlayacaęı söylenebilir.

14. ATMALI, VURMALI OYUNLAR

14.1. Ayakkabı Fırlatma:

Oyun en az dört kiři, en fazla on kiři ile oynanır. Gönüllü bir oyuncu kullanılmayan bir ayakkabı getirir ve oyuna bařlarlar. Uzun bir çizgi çizilir. Ayakkabı o çizgiden fırlatılır. Ayakkabıyı en uzaęa atan kiři oyunu kazanırken en kısa mesafeye atan kiři oyunu kaybeder ve oyundan çıkar. Oyun böyle devam eder. Finale kalan iki kiři arasında da bir düello yapılır ve kazanan kiřiye ödül verilir. Oyun bu řekilde oynanır (Meryem Bilici).

14.2. ivi(1):

Oyun 2-3 kiřiyle oynanır. ivi ile oynanan bir oyundur. Oyun genellikle yađmur yađdıktan sonra oynanır. ünkü toprak yumuřak olduđu zaman iviye toprađa saptamak daha kolay olur. Yere byk bir “Y” harfi izilir. Her oyuncu bu “Y” harfinin bir ucuna geer ve o ucu alır. Burada ama, iviye yere atmak suretiyle “Y”nin etrafında izgiler oluřturmaktır. izgi oluřturulmasının sebebi ise, diđer oyuncular bu izgi veya řekillerin ierisine hapsetmektir. Bu nedenle iviye atacak kiři mmkn olduđu kadar “Y” ye yakın atmalı ve sık izgiler izmelidir. Bir oyuncu bu řekilde “Y”nin iki ucu arasındaki blm izgiyle kapattıđında, diđer oyuncu iviye, oluřan bu kapalı řekil ierisine atmamalıdır. Eđer iviye kapalı blme ya da izgi zerine atarsa o kiři yanar ve oyundan ıkar (Hasan Camekan).

14.3. Dđme:

5-6 kiřiyle oynanan bir oyundur. Dđme ile oynanır. Oyuncular yere bir daire izerler. Daha sonra sırayla ellerindeki dđmeleri, belli bir mesafeden bu dairenin iine atarlar. Ama, dđmeleri dairenin iine sokmaktır. Attıđı dđmeyi daire ierisine sokabilen kiři diđerlerinin dđmelerini alır. Oyun bu řekilde oynanır (Fatma Salar).

14.4. Gmmelim:

Oyun birkaç kiři ile oynanır. Oyuncular arasından bir kiři seilir ve bu kiři iin yerde bir ukur aılır. Daha sonra bu kiři ukura girer. Bu ukurdan ıkmak iin  hakkı vardır. Eđer  denemede ukurdan ıkmayı bařaramazsa oyunu kaybeder (Fikriye Cavanmirza).

14.5. Palaz Altı:

Oyun en az üç dört kişilik iki grup arasında oynanır. Grubun biri bir “palazın” altına gizlenir. Bunların etrafına genişçe bir çember çizilir. Palaz altına giren grubun fertlerinden biri, dışarıda kalır ve bir ucu palazın altında duranlar tarafından tutulan bir ipin ucundan, çemberi aşmayacak şekilde tutar. İkinci grup oyuncuları ellerinde “tura(uçları düğümlemiş kuşak)”ları ile bu çemberin etrafını çevirirler. Bu durumda oyuna başlanır. Çemberin dışındaki grup ellerindeki turalarla palazın altındakilere vurur. Yatan grubun bekçileri de çemberin dışına çıkmadan arkadaşlarına vurulmasını önlemeye çalışır. Bekçinin tekmesinin çember dışındakilerden birine değmesiyle oyun tersine döner. Yani bu sefer vuran grup yatar. Oyun bu şekilde devam edip gider (Erkılıç, 1972, s.54).

14.6. Para Oyunu(3):

Oyun istenen sayıda kişi ile oynanır. Bir çizgi çizilir. Oyuncular çizginin birkaç metre gerisinde, belli bir noktada durarak, ellerinde bulunan bozuk paraları çizgiye atarlar. Çizgiyi geçen oyuncu oyunu kazanır ve tüm paraları alır. Geçemeyenler ise paralarını çizgiyi geçen oyuncuya verirler. Oyun bu şekilde oynanır (Mehmet Ateş).

14.7. Moza(2):

Oyuna bir ebe seçilerek başlanır. Ebe genişçe çizilmiş bir çember içinde, çemberin ortasına koyduğu ayakkabısını bekler. Çemberin etrafında dolaşan diğer oyuncular, bu ayakkabıyı çıkarmaya çalışırlar. Çeşitli yerlerden yapılan çıkarmalar ebeyi şaşırtır ve oyuncuların ayakkabıyı tekmeleriyle çıkarmalarına engel olamaz. Ortaya düşen oyuncu, ayakkabısını kurtarmaya çalışır. Oyuncuların ayakkabıyı, futboldaki paslaşmalar gibi, paslaşarak birbirlerine vurmaları ebenin hırpalanmasına sebep olur. Ayakkabıya vurmalar, ebenin ayakkabısını tutmasıyla son bulur.

Ayakkabı dışarı çıkmadan, ebe tarafından oyunculara vurulursa tekmeyle vurulan oyuncu ebe olur. Oyun tekrarlarla devam eder (Erkılıç, 1972, s.60).

14.8. Önümüze Gelene Bin Tekme:

Kalabalık bir alanda, 4-5 kişi ile oynanan bir oyundur. Oyuncular yan yana dizilirler ve ellerini birbirlerinin belinden geçirerek kenetlenirler. Daha sonra hep birlikte ayaklarını tekme atar gibi kaldırıp indirerek yürümeye başlarlar. Bu esnada hep bir ağızda “Önümüze gelene bin tekme, önümüze gelene bin tekme!” diye bağırırlar. Oyuncular tekme atar gibi yürüdükleri için önlerine kimse çıkmaz, çıkan olursa tekme yer. Bu durum oyuncuların hoşuna gider. Oyun bu şekilde oynanır (Melike Uluçay).

14.9. Tura Oyunu:

Tura genellikle 10 kişi ile oynanır. Her bir takımda beş kişi olur. Birinci takımın dört kişisi yere yatar. Geri kalan bir kişi ise ebe olur. 7-8 metrelik ipin bir ucu ebede diğer ucu yerde yatan bir kişiye bağlıdır. Yerde yatan dört kişinin üzerlerinde eldiven veya kuşak vardır. Diğer beş kişi ebeye yakalanmadan bu kuşak ya da eldivenleri almak zorundadır. Ebe bu beş kişiyi yerde yatan arkadaşlarına yaklaştırmaz, yaklaşanlara ayağı ile vurur. Oyun böylece devam eder. Ayaktaki beş kişi kendilerine ait eldivenleri, kuşakları ebeye yakalanmadan alırsa oyunu kazanır. Eğer bu beş kişinin biri ebeden tekme yerse yerde yatanlar ayağa kalkar ve diğerleri yere yatarlar. Oyun bu şekilde oynanır (Ballı, 1995, s.96).

DEĞERLENDİRME

“Atmalı, Vurmalı Oyunlar” başlığı altında toplam dokuz oyun yer almaktadır.

Çocuklar, bu oyunlarda elindeki düzgün atabilme, elindekiyle hedefi vurabilme, çabukluk gibi konularda hünelerini gösterir. Oyunu kazanmak için el becerisini kullanır ve rakiplerini geride bırakmaya çalışır. Bu açıdan atmalı ve vurmali oyunlarda, fiziksel ve psikomotor beceriler ağır basmaktadır. Diğer taraftan risk alan, el-kas koordinasyonunu kullanan, rakiplerine karşı strateji geliştiren çocuğun zihinsel becerileri de gelişir.

XI. GELENEKSEL ERZİNCAN ÇOCUK OYUNLARI ÜZERİNE

Geleneksel Erzincan çocuk oyunlarında “Yutmalı(Ütmeli)” oyunlar genellikle erkekler tarafından oynanmaktadır. Bu oyunlarda ceviz, fındık, bilye(bilya), gazoz kapağı vb. oyun araçları kullanılmıştır. Kızlar, bu oyunlara pek ilgi göstermemiştir.

“Atlama, Sıçrama, Sekme” oyunları genellikle hem kızlar hem de erkekler tarafından oynanmaktadır. Bu oyunlar içerisinde “Uzun Eşek” vb. şiddet içerenler kızların ilgisini çekmezken erkeklerce çok sevilmiştir.

“Değnek(Sopa)” oyunlarına genellikle erkekler tarafından oynanır. Değnek(Sopa) vb. cisimlerle oynanan bu oyunlarda oyun sırasında yaralanma olabileceğinden kızlar bu oyunları pek benimsememiştir.

“Taş” oyunları hem erkekler hem de kızlar tarafından sevilip oynanmaktadır. bu oyunlar arasındaki “Beş Taş” vb. oyunlar kızlar tarafından sıkça oynanırken “Kozzik(Mozza)” vb. oyunlar erkeklerce oynanmaktadır.

“Dilsiz, Şaka, Şaşırtmaca” oyunlarında, erkekler ile kızların beraber oynadıkları oyunlar fazladır. “Dansa Davet, Deve Cüce, Kartal, Lades” vb. oyunlar, erkekler ile kızların beraber oynadıkları oyunlara örnek gösterilebilir.

“Top” oyunları arasında genellikle erkeklerin oynadığı “Maç(Futbol), Japon Kalesi, Üç Aylık” vb. oyunlar vardır. Bunların dışında erkekler ve kızların beraber oynadıkları “İstop, Ortada Sıçan” vb. oyunlar da mevcuttur.

“Ezgili” oyunlar, genellikle kızlar tarafından oynanır. “Çat Pat Kaynana, Yağmur Yağıyor” vb. oyunlar yalnız kızların oynadığı oyunlara örnek gösterilebilir. Oyunların ezgili olması yönüyle kızların ilgisini daha çok çektiği söylenebilir.

“Koşma, Kovalama, Yakalama” oyunları, çocukların hareketli yapısına uygun olduğu ve onları mutlu ettiği için hem kızlar hem de erkekler tarafından oynanmaktadır. “Çır, Emen” vb. oyunlar yalnızca erkeklerin ilgisine çeker. “Çuf Çuf Tren, Elim Sende” vb. oyunlar ise erkekler ve kızların birlikte oynayıp eğlendikleri oyunlardır.

“Bilgi, Beceri, Soru, Zekâ” oyunları, hem erkekler hem de kızlar tarafından oynanmaktadır. Kuvvete dayalı olmaması, erkeklerle eşit şartlarda rakip olunabilmesi kızların bu oyunları sevip erkeklerle birlikte oynamalarını sağlamıştır. “Kim, Kiminle, Nerede?, SOS” vb. oyunlar birlikte oynanan oyunlara örnek gösterilebilir.

“Saklama, Saklanma” oyunları hem erkekler hem de kızlar tarafından oynanmaktadır. “Yüzük Kimde?, Orta Parmak” vb. oyunlar kızlarla erkeklerin birlikte oynadığı oyunlardandır.

“Oyuncaklı” oyunlar içerisinde kızların da erkeklerin de oynadıkları oyunlar vardır. Yaratıcılık gerektiren bu oyunlar arasında “Evcilik” gibi genellikle kızlar tarafından oynanan oyunların yanı sıra “Çember, Tahta At” gibi yalnız erkekler tarafından oynanan oyunlar da vardır.

“İp” oyunları genellikle kızlar tarafından oynanır. “İğne İplik, İp Atlama” gibi oyunlar yalnız kızların oynadığı ip oyunlarına örnek gösterilebilir. Bunların dışında “İp Çekme” gibi kızlar ve erkeklerin birlikte oynadıkları da vardır.

“Dramatik” oyunlar arasında hem kızların hem de erkeklerin oynadıkları oyunlar yer almaktadır. “Yılbaşı, Kılıç Kalkan” vb. oyunlar erkekler tarafından oynanırken “Baht Oyunu” vb. yalnız kızlar arasında oynanmaktadır.

“Atmalı, Vurmalı” oyunlar hem erkekler hem de kızlar arasında oynanmaktadır. Şiddet içeren ve genellikle erkekler tarafından oynanan “Önümüze Gelene Bin Tekme” oyunu dışındakiler hem erkekler hem de kızlar tarafından oynanmaktadır.

Geleneksel Erzincan çocuk oyunlarına genel olarak baktığımızda bu oyunlarda çevrede bulunan malzemelerden faydalandığını; topraktan, tahtadan yapılan oyuncaklarla oyunlar üretildiğini görürüz. Gerek geçmiş dönemlerin verdiği imkânsızlıklar gerekse maddi gerekçeler, çocukları bu şekilde, yaratıcılıklarını kullanmaya yöneltmiştir. Bu açıdan baktığımızda özellikle çocukluğu köylerde geçen insanlar, doğayı gözleme ve taklit etme yoluyla oyunlar üretmiştir. Örneğin; dağlarda çobanlık yapan çocuklar, atmacaların güvercini yakalamaya çalışmasını görmüş ve bu durumdan “kuş kapmaca” oyunu kurgulamıştır. Yine bazı oyunlara baktığımızda Erzincan ilinin iklim koşullarıyla bağlantılı olduklarını fark ederiz. İnsanlar, iklim koşulları sebebiyle işlerinin yoğun olmadığı, canlarının sıkıldığı dönemlerde kış mevsimine has “Emen” vb. oyunlar üretmişlerdir. Televizyon, radyo vb. araçların nadir bulunduğu bu yıllarda oyunlar, büyük bir eğlence aracı olarak görülmüştür. Çocuk - yaşlı demeden oynanan oyunlarla nesiller arasındaki sağlıklı iletişim ve kültür aktarımı için uygun bir zemin hazırlanmıştır.

XII. SONUÇ / ÖNERİLER

Oyunlar, çocuğun yaşamında özel bir yere sahiptir. Çocuğun gelişimini her yönden olumlu şekilde etkileyen oyunlardan eğitim ve öğretimde de yararlanılabilir. Anne-babalar ve öğretmenler çocuğun eğitiminde oyunların olumlu etkisini göz ardı etmemelidirler. Oyunların çocukluk döneminin bir parçası olduğu ve çocukların bu dönemde oyuna fazlaca ihtiyaç duyduğu unutulmamalıdır.

Günümüzde çocuklar, değişen dünya şartları nedeniyle eskiden oynanan oyunlardan uzaklaşmış ve kendi kültürel değerlerine yabancılaşmış durumdadırlar. Bu da çocuğun farkında olmadan oyunun yararlarından mahrum kalmasına neden olur. Çocuğun en önemli ihtiyaçlarından biri olan oyunlar, bugün yerini bilgisayar oyunlarına bırakmıştır. Oyunun kültürle yakın ilişkisi vardır. Son yıllarda çocuk oyunların yerini alan bilgisayar oyunları, onların çevreden ve özellikle de toplumun kültürel değerlerinden uzaklaştırmaktadır. Ayrıca çocuğun sosyalleşmesinin de önüne geçmektedir. Bilgisayar oyunları, çocukların hareket özgürlüklerini kısıtlamaktadır. Bu da çocukların fiziksel gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Yine dışarı çıkmayan, koşup oynamayan çocuğun kas ve sinir sistemi de bundan nasibini alacaktır. Çocuk, özgürce koşup oynadığında enerji fazlasını atar ve bu da çocuğu rahatlatır. Ancak bilgisayar oyunları çocuğu bu yönden kısıtlamaktadır.

Çocuk, oyun ortamında farklı çocuklarla bir araya gelir, onlarla iletişime girer. Bu da çocuğun sosyal ve kültürel yönden gelişmesini sağlar. Çocuk arkadaş ortamında sevgi, saygı, dostluk, paylaşma ve dayanışma, yardımlaşma, iyilik ve kötülük, haklılık ve haksızlık, dürüstlük, kurallara uyma vb. pek çok sosyal ve kültürel değeri yaşayarak öğrenir. Ancak bilgisayar oyunlarında çocuğun böyle bir şansı yoktur. Çocuk bu sebeple içine kapanık, çekingen olabilir. Geleneksel oyunlardaki sosyallik, çocuğun dışa dönük, kendine güvenen bir birey olmasını

sağlar. Çocukların dil gelişimleri de oyunlardan etkilenir. Oyunlar, çocuğa konuşma alışkanlığı kazandırır, yeni kelimeler öğrenmelerini ve bu sayede kelime hazinelerini geliştirir. Telaffuz kolaylığı sağlar.

Hem oyunlar hem de tekerlemeler, çocukları eğlendirir, onların hoşça vakit geçirmelerine imkân verir. Psikolojik olarak rahatlamalarını sağlar. Yine bilgisayarlardaki savaş ve şiddet içerikli oyunlar da çocuğun psikolojik yönden olumsuz etkilenmesine sebep olur.

Oyunlar, çocuğun hayal dünyasını geliştirir. Çocuk kendi dünyasında çok fazla hayal kurar. Oyun da çocuğu gerçek yaşamdan uzaklaştırdığı için hayal dünyasına hitap eder, diyebiliriz. Çocuk oyun ortamında merak, ilgi, dikkat gibi dürtülerini harekete geçirir. Bu onun oyun ortamında yaşayarak öğrenmesine olanak tanır. Buna karşın bilgisayar başında çocuğun yaparak yaşayarak öğrenme imkânı yoktur.

Oyunlar, toplumun kültürel zenginliğini de içerisinde barındırır. Çocuklar oyun ortamında yaşadıkları topluma ait kültürel değerlerin bilincine varır. Bu da toplumun geleceği olan çocukların, kendi kültürünü nesilden nesile aktarmasında etkili olacaktır.

Şehirleşmeye ve değişen toplumsal şartlara bağlı olarak çocukların sokaklardaki oyun alanları da kısıtlı hâle gelmiştir. Yine sokakların güvensizliği de çocukların sokak oyunlarından uzaklaşmak zorunda kalmalarına sebep olmuştur, diyebiliriz. Bunun için önlemler alınmalı, çocukların rahatça ve güvenle oyun oynayabileceği alanlar oluşturulmalıdır. Unutulmamalıdır ki, çocuk oyunla büyür, oyun onun hayatının olmazsa olmazıdır.

XIII. KAYNAKLAR

- BALLI, O.(1995). *Her Yönüyle Kerer Köyü*. İstanbul: Renk Grafik A.Ş.
- BAŞAL, H.A.(2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XX(2), 243-266.
- BAYRAKTAR, M. (1994). *Kültürel Yönleri İle Anam Babam Erzincan*. Ankara: Aydoğdu Ofset.
- BORATAV, P. N. (2000). *Tekerleme*. İstanbul: Tarih Vakfı Yayınları.
- _____ (1. Baskı). *100 Soruda Türk Halk Bilimi*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- ÇEVİRME, Hülya. (2004). Şiirsel Halk Edebiyatı Ürünlerinin Çocuğun Dil Eğitimine Katkıları. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(7).
- ÇINAR, A. A. (2008). *Muğla Çocuk Folkloru*. Muğla: Karaca Matbaacılık.
- ÇİÇEK, E. ve SALLIOĞLU, G. (26.06.2011). Gelişimde Oyun ve Oyuncaklar. (<http://scholar.google.com.tr/scholar>).
- ÇOLAK, F. (2009). *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi*. (1. Baskı). Konya: Kömen Yayınevi
- DUYMAZ, A. (2002). *İrfanı Arzulayan Sözler-Tekerlemeler*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- ELKİND, D. (1999). *Çocuk ve Toplum-Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler*. (D.Öngen, Çev.). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- ERDAL, K.(2007). Oyuna Dayalı Türler. Ö.Yılar ve L. Turan, (Ed.), *Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı* (1. Baskı) içinde (69-79). Ankara:

Öncü Basımevi.

- ERKİLİÇ, M. (1972). *Söğütözü Köyü Folkloru*. Yayınlanmamış Bitirme Tezi. Atatürk Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü.
- GÖNCÜ, A. (2005). Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri. *Gelişim ve Öğrenme* (13. Baskı) içinde (69-70). Ankara: Nobel Yayınları.
- GÜNCEL TÜRKÇE SÖZLÜK (05.06.2011). (<http://tdkterim.gov.tr/bts/>)
- HUIZINGA, J. (2006). *Homo Ludens(Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme)*. (M.A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- KARA, M. (2010). Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi. *TÜBAR*. (XXVII), 407-421.
- KAYA, D. *Sivas'ta Çocuk Oyunları*. Halk Kültüründe Eğlence Uluslararası Sempozyumu. (11-13 Aralık 2009).
- KILDAN, A. O. (2001). *Oyunun Çocukların Gelişim Özelliklerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi.
- NUTKU, Ö. (1998). *Oyun, Çocuk, Tiyatro*. (1.Baskı). İstanbul: Özgür Yayınları.
- ONUR, B. (2010). *Oyuncaklı Dünya* (3.Baskı). Ankara: İmge Kitabevi.
- ÖCAL, T. (1971). *Erzincan Folklorundan Örnekler*. Yayınlanmamış Bitirme Tezi. Atatürk Üniversitesi.
- ÖNAL, M. N. (2002). Türkçe'nin Eğitimi ve Öğretiminde Oyun Tekerlemelerinin Yeri ve Önemi. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. Güz(9). 1-17.
- ÖZBAKIR, İ. (2009). Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu "Ebe". *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Winter(2/6).
- ÖZER A.ve Diğerleri. (2006). *Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri*. Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları, 54-57.
- ÖZHAN, M. (1997). *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü*. (1. Baskı). Ankara: Feryal Matbaası.

- TEZCAN, M. (1985). *Eğitim Sosyolojisi*. (4.Baskı). Ankara: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları.
- TÜRKÇE SÖZLÜK. (2005). Türk Dil Kurumu Yayınları.
- TURAN, L. (2007). Çocuğun Dünyasında Oyun, Hayal ve Merak Unsurları. Ö.Yılar ve L. Turan, (Ed.), *Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı* (1. Baskı) içinde (16-27). Ankara: Öncü Basımevi.
- UÇAR, M. (1998). *Erzincan Örf ve Adetlerimizden Bir Demet*. Erzincan: Erzincan Belediyesi Yayınları.
- UÇGUN, D. (2007). Konuşma Eğitimi Etkileyen Faktörler, *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. S. 22. 59-67.
- UŞUN, S. ve ALICI ÖZDEMİR, D. (Ed.). (2006). *Öğretimde Planlama ve Değerlendirme*.(1. Baskı). İstanbul: Lisans Yayınları.
- KONUĞÇU, E. ve diğer. (2005). *Üzümlü*. Erzincan: Ermat Ofset.
- SEZEGEN, F. (01.06.2011). Çocuk ve Oyun. (<http://www.cocuk-anneegt.tr>.)
- ŞAHİN, A. (2007). Çocuk ve Çocukluk. Ö.Yılar ve L. Turan, (Ed.), *Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı* (1. Baskı) içinde (3-5). Ankara: Öncü Basımevi.
- ŞİMŞEK, T. ve TOPAL, Y. (2006). Türkçe Eğitiminde Drama ve Özgün Uygulama Örnekleri. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. C.7, S.1. 277-297.
- YILAR, Ö. (2007). *Halk Bilimi ve Eğitim*. (2. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- (www.özeleğitimsitesi) (15.05.2011)
- (<http://www.ogretmendostu.com>) (05.06.2011)
- (<http://tr.wikipedia.org/wiki>) (15.05.2011)
- (<http://www.yenimakale.com>) (01.06.2011)
- (<http://tr.wikipedia.org/>) (01.06.2011)

XIV. KAYNAK KİŞİLER

Adı: Kübra

Soyadı: GÜNEŞ

Doğum Yeri: Tercan

Doğum Yılı: 1986

Mesleği: Türkçe Öğretmeni

Öğrenim Durumu: Üniversite Mezunu

Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN

Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Necip

Soyadı: KARA

Doğum Yeri: Tercan

Doğum Yılı: 1963

Mesleği: -

Öğrenim Durumu: -

Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN

Derlemenin Yapıldığı Yer: Tercan

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Yeter

Soyadı: ŞİMŞEK

Doğum Yeri: Tercan

Doğum Yılı: 1970

Mesleği: Ev Hanımı

Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu

Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN

Derlemenin Yapıldığı Yer: Ulalar Beldesi

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Ufuk
Soyadı: CAMEKAN
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1982
Mesleği: Çiftçi
Öğrenim Durumu: Lise Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Oğuzhan
Soyadı: YILMAZ
Doğum Yeri: Çayırılı
Doğum Yılı: 1986
Mesleği: Öğretim Elemanı
Öğrenim Durumu: Yüksek Lisans Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Fidan
Soyadı: KAYA
Doğum Yeri: Kemah
Doğum Yılı: 1942
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: Okur-Yazar Değil
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Zarife
Soyadı: TÖREN
Doğum Yeri: Çağlayan
Doğum Yılı: 1964
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Melike
Soyadı: ULUÇAY
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1986
Mesleği: Öğretim Elemanı
Öğrenim Durumu: Yüksek Lisans Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Feride
Soyadı: ATEŞ
Doğum Yeri: Altınbaşak
Doğum Yılı: 1997
Mesleği: Öğrenci
Öğrenim Durumu: İlköğretimde Okuyor
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Altınbaşak Beldesi
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Zinnet
Soyadı: BAYİN
Doğum Yeri: Küçük Kadağan Köyü
Doğum Yılı: 1989
Mesleği: Öğrenci
Öğrenim Durumu: Üniversitede Okuyor
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Küçük Kadağan Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Mehmet
Soyadı: ATEŞ
Doğum Yeri: Karakaya
Doğum Yılı: 1934
Mesleği: Çiftçi
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Altınbaşak Beldesi
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Hıfzı
Soyadı: KARAKOYUN
Doğum Yeri: Kemah
Doğum Yılı: 1955
Mesleği: Şoför
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Birgöl
Soyadı: FIRAT
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1970
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Cansu
Soyadı: TÖREN
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1992
Mesleği: Öğrenci
Öğrenim Durumu: Lise Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Gültekin
Soyadı: TÖREN
Doğum Yeri: Ovacık
Doğum Yılı: 1960
Mesleği: Emekli-İşçi
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Hasan
Soyadı: CAMEKAN
Doğum Yeri: Refahiye
Doğum Yılı: 1980
Mesleği: Çiftçi
Öğrenim Durumu: Lise Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Güler
Soyadı: HUMAR
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1955
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: Okur-Yazar Değil
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Çeker
Soyadı: TUNÇ
Doğum Yeri: Kemaliye
Doğum Yılı: 19??
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: -
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Kemaliye
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Ali
Soyadı: CAMEKAN
Doğum Yeri: Refahiye
Doğum Yılı: 1976
Mesleği: Çiftçi
Öğrenim Durumu: Lise Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Orhan
Soyadı: ATEŞ
Doğum Yeri: Altınbaşak
Doğum Yılı: 1967
Mesleği: Çiftçi
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Altınbaşak Beldesi
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Didem
Soyadı: HUMAR
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1986
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: Lise Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: İpek
Soyadı: ÇATALTEPE
Doğum Yeri: Refahiye
Doğum Yılı: 1942
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: Okur-Yazar Değil
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: İmdat
Soyadı: USLU
Derlemenin Yapıldığı Yer: Buğdaylı Köyü
Derlemeyi Yapan Kişi: Metin ÇANKAYA (Erzincan İl Kültür Müdürü)
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 1993

Adı: Altun
Soyadı: SARI
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1977
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Binali
Soyadı: YILMAZ
Doğum Yeri: Tercan
Doğum Yılı: 1948
Mesleği: Emekli
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN

Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Şahin

Soyadı: ÇAM

Doğum Yeri: Erzincan

Doğum Yılı: 1960

Mesleği: Çiftçi

Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu

Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN

Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Ufuk

Soyadı: TÖREN

Doğum Yeri: Erzincan

Doğum Yılı: 1999

Mesleği: Öğrenci

Öğrenim Durumu: İlköğretimde Okuyor

Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN

Derlemenin Yapıldığı Yer: Çağlayan Beldesi

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Arzu

Soyadı: TÖREN

Doğum Yeri: Erzincan

Doğum Yılı: 1988

Mesleği: Türkçe Öğretmeni

Öğrenim Durumu: Yüksek Lisans Mezunu

Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN

Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Şeyma
Soyadı: YILDIRIM
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1998
Mesleği: Öğrenci
Öğrenim Durumu: İlköğretimde Okuyor
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Özge
Soyadı: TÖREN
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1989
Mesleği: Öğrenci
Öğrenim Durumu: Üniversitede Okuyor
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Ahmet
Soyadı: KULLU
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1964
Mesleği: Çiftçi
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Songül
Soyadı: BAHAR
Doğum Yeri: Tercan
Doğum Yılı: 1961
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: -
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Tercan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Derya
Soyadı: YILDIRIM
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1986
Mesleği: Türkçe Öğretmeni
Öğrenim Durumu: Üniversite Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Erzincan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Sinem
Soyadı: KURT
Doğum Yeri: Çağlayan
Doğum Yılı: 1995
Mesleği: Öğrenci
Öğrenim Durumu: Lisede Okuyor
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Çağlayan Beldesi
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Mustafa
Soyadı: CAMEKAN
Doğum Yeri: Refahiye
Doğum Yılı: 1945
Mesleği: Çiftçi
Öğrenim Durumu: Okur-Yazar
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Naciye
Soyadı: TOPKAYA
Derlemeyi Yapan Kişi: Asûde BAŞAL

Adı: Muhammed
Soyadı: YILMAZ
Doğum Yeri: Tercan
Mesleği: -
Öğrenim Durumu: -
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Tercan
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Metin
Soyadı: ÇANKAYA
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1954
Mesleği: Erzincan İl Kültür Müdürü
Öğrenim Durumu: Üniversite Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Metin ÇANKAYA
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 1993

Adı: Okan
Soyadı: ATEŞ
Doğum Yeri: Altınbaşak
Doğum Yılı: 1995
Mesleği: -
Öğrenim Durumu: Lise
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Altınbaşak Beldesi
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Güler
Soyadı: ATEŞ
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1975
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Altınbaşak Beldesi
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Güler
Soyadı: CAMEKAN
Doğum Yeri: Refahiye
Doğum Yılı: 1949
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: Okur-Yazar
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Sıdıka
Soyadı: ÖZER
Doğum Yeri: Boylu Köyü
Doğum Yılı: 1930
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: -
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Kemaliye
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Ayşe
Soyadı: İNER
Derlemeyi Yapan Kişi: Metin ÇANKAYA
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 1993

Adı: Yaşar
Soyadı: TAŞKIN
Doğum Yeri: Erzincan
Doğum Yılı: 1945
Mesleği: Emekli
Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Gümüştarla Köyü
Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Meryem
Soyadı: BİLİCİ
Doğum Yeri: Tercan
Doğum Yılı: -
Mesleği: Ev Hanımı
Öğrenim Durumu: -
Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN
Derlemenin Yapıldığı Yer: Tercan

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Fatma

Soyadı: SALAR

Doğum Yeri: Tercan

Doğum Yılı: 1963

Mesleği: Ev Hanımı

Öğrenim Durumu: -

Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN

Derlemenin Yapıldığı Yer: Tercan

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Fikriye

Soyadı: CAVANMİRZA

Doğum Yeri: Küçük Kadağan Köyü

Doğum Yılı: 1953

Mesleği: Ev Hanımı

Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu

Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN

Derlemenin Yapıldığı Yer: Küçük Kadağan Köyü

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011

Adı: Güllü

Soyadı: MİROĞLU

Doğum Yeri: Küçük Kadağan Köyü

Doğum Yılı: 1973

Mesleği: Ev Hanımı

Öğrenim Durumu: İlkokul Mezunu

Derlemeyi Yapan Kişi: Arzu TÖREN

Derlemenin Yapıldığı Yer: Küçük Kadağan Köyü

Derlemenin Yapıldığı Tarih: 2011