

## Yarışma Niteliği Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları

Atilla Coşkun Toksoy\*

Günümüzde çocuklarla çalışan pek çok kişi Montessori'nin; "oyun çocuğun işidir" görüşüne<sup>1</sup> katılmaktadır. Oyun, çocuğun zihinsel, bedensel, duygusal gelişiminde önemli bir rol oynar. Oyun oynayan çocuklar, dünyayı "kendileri açısından daha anlamlı bir hâle getirmek" yolunda çalışmaktadırlar.

Çocuğun hayatında vazgeçilmez bir yeri olan oyun kavramının çok çeşitli ve çok yönlü tanımları yapılmıştır. Birçok kuramcı oyunun farklı niteliklerini ortaya koyan yaklaşımlar sergilemişlerdir.

Lazarus oyunu "kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite" olarak belirtmiştir.

Montaigne ise oyunu "çocukların en gerçek uğraşları" olarak tanımlamıştır.

Freud ise oyunun işlevsel yönünü ele almıştır. Freud'a göre oyun sayesinde kişi korkularının, engellenmesinin ve sosyal çatışmasının üstesinden gelebilir. Oyun, sosyal olgunlaşmada, öz benliği bulmada yardımcı olabilir.

Piaget'e göre oyun, "dış dünyadan alınan uyaranları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yolu" olup çocuğun zihinsel gelişimini desteklemektedir.<sup>2</sup>

Bütün bu görüşlerden çıkan ortak sonuç; oyunun çocuk için en önemli uğraş olduğudur. Yetişkinlerde ise bunun tam tersi söz konusudur; işi olmayan ya da dinlenmek isteyen kişi tarafından oyun oynanır. Yetişkinler oyunu işin karşıtı olarak görmektedirler.

Oyunun çocuğun dış dünyayı tanıyıp, uyum sağlamasında en önemli iletişim kanallarından biri olduğu bir gerçektir. Oktay'a göre oyun, "insan hayatının hemen her evresinde var olan bir etkinlik olmakla birlikte özellikle hayatın ilk yıllarında çocuğun

\* Yrd. Doç. Dr. Atilla Coşkun Toksoy

İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Öğretim Üyesi, İstanbul.  
actoksoy@gmail.com

<sup>1</sup> D. Goodkin, "Oyun Hamurundan Eflatun'a", *Orff İnfö*, Çev. Fatoş Auerning, 2004, s. 11.

<sup>2</sup> N. Aral, F. Gürsoy, A. Köksal, *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*, Ya-Pa Yayınları, İstanbul 2001, s. 9.

yaşadığı dünyayı tanıması, sevgilerini, kıskançlıklarını, mutluluk ve kırıklıklarını, düşmanlıklarını, iç çatışmalarını, hayallerini, düşüncelerini ifade edebilmesi için en uygun dil” olarak kabul edilmektedir.<sup>3</sup>

En geniş anlamıyla oyun, “belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız olarak gerçekleştirilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci”<sup>4</sup> şeklinde tanımlanır.

Oyun ve oyuncuğun geçmişi insanlık tarihi kadar eskidir. Tarihin tün dönemlerinde her sınıftan çocuk oyun oynamıştır. Huizinga oyunlu yarışmaların ruhunun, kültürün kendisinden daha eski olduğunu ileri sürmektedir.<sup>5</sup> Bilinen en eski oyun aracı taştır. Ülkemizde “Beştaş” olarak bilinen oyun, en eski oyunlarımızdandır. Eski Mısır’da bulunan en eski oyun araçları, tahtadan yapılmış bebekler, tahtadan veya taştan yapılmış topaçlar, kepek doldurulmuş toplardır. Tarihçiler uçurtmanın 3000 yıl önce Çin’de bulunduğunu tespit etmişlerdir. Romalı çocukların çember, araba ve topla oynadıkları bilinmektedir.<sup>6</sup> Çeşitli ülkelerdeki oyuncak müzelerinde, eski çağlardan kalan tahta, kil, bronz, fildişi gibi malzemelerden yapılan oyuncaklar sergilenmektedir.<sup>7</sup> Aşık kemiği ile oynanan oyunlar, farklı kültürlerde farklı biçimlerde önümüze çıkmaktadır.<sup>8</sup> Anadolu’da pek çok yörede “aşık kemiği” ile oynanan oyunlara rastlanır.

Ülkemizde çocuk oyunları açısından oldukça zengindir. Bununla birlikte çocukların oynadıkları oyunların pek çoğu hem çocukların hem de yetişkinlerin oynadıkları oyunlardır. Bu konudaki en tipik örnek Karagöz-Hacivat oyunudur. Anadolu’daki oyuncaklar çoğunlukla doğada bulunan malzemelerden yararlanılarak üretilmiştir.

Oyunun, çocuk gelişimine çeşitli yönlerden etkileri vardır. Bu etkileri fiziksel, psiko-motor, duygusal, sosyal, zihinsel-dil gelişimi ve yaratıcılık alanları açısından irdelemek mümkündür. Çocukları oyun tercihleri yaşlarına ve gelişimlerine uygun olarak değişiklik gösterir. Buna göre oyun evreleri; tek başına oyun, paralel oyun ve kurallı oyun olarak

<sup>3</sup> A. Oktay, “Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncaklar”, *Pembe Bağcık Dergisi*, S. 8-9, s. 10-11.

<sup>4</sup> N. Aral, F. Gürsoy, A. Köksal, *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*, Ya-Pa Yayınları, İstanbul 2001, s. 9.

<sup>5</sup> *age.*, s. 10.

<sup>6</sup> *age.*, s. 9.

<sup>7</sup> Ferit R. Tuncor, *Eğitici Çocuk Oyunları*, Esin Yayınevi, İstanbul 2000, s. 7-8.

<sup>8</sup> N. Aral, F. Gürsoy, A. Köksal, *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*, Ya-Pa Yayınları, İstanbul 2001, s. 11.

sıralanır. Piaget’e göre kurallı oyunlar iki ya da daha fazla oyuncu gerektirir. Kural koymak, diğerlerinin bakış açlarına duyarlı olmayı ve yüksek derecede işbirliğini gerektirir.<sup>9</sup>

Oyun çeşitleri iki grupta incelenebilir:

- Hayali Oyun; çocuğun bir nesneyi veya bir olguyu, bir başka nesne veya olgu gibi düşünerek kurduğu oyunlara denir. Örneğin, hayali bir oyunda çocuk annesi- babası ya da bir hayvan olabilir. Hayali oyun, hayal gücüne dayandığından çocuklar kendilerini daha kolay ifade edebilirler.<sup>10</sup>

- Çocukların birlikte oynadıkları oyunlara ise “grup oyunları” denir. Grup oyunları, genellikle çekişmeli yarışlar, bir olayın dramatizasyonu şeklinde onanmaktadır. Özetle çocukların topluca oynadıkları her türlü oyun grup oyundur.<sup>11</sup>

Çocuklar beş altı yaşlarında grup oyunları oynamaya başlarlar. Bu dönemde çocuk oyuncaktan sıkılıp, evini ve çevresini tanımaya başlar. Komşuları ve mahallesindeki çocuklarla arkadaşlık kurar. Grup oyunları için ilk ortam mahallelerdir. Hemen ardından okul gelir. Çocuklar mahallelerinde daha çok açık hava oyunlarını, okullarında ise hem salon oyunlarını hem de açık hava oyunlarını oynayabilirler. Geleneksel çocuk oyunlarımızın pek çoğu hem salonda hem de açık havada oynanabilir. Çocukların, oturarak ya da ayakta bir halka oluşturarak oynadıkları oyunlara ise “halka oyunları” denir.<sup>12</sup>

Zaman içinde toplumsal ilişkilerin gelişmesi ve giderek karmaşık hâle gelmesi, çocuk oyunlarının konularının, içeriklerinin, rollerinin ve kurallarının da değişip, gelişmesine neden olmuştur. Yakın geçmişte oynanan çocuk oyunlarının birçoğu gelişmiş toplumlarda giderek önemini ve geçerliliğini yitirmiş yerini günlük yaşamda yer alan olaylardan esinlenen oyunlar ve oyuncaklar almıştır. Günümüzde “tüketim toplum”unun en gözde alıcıları olan çocuklara sayısız ve sınırsız sayıda “oyun ve oyuncak” alternatifi sunulmaktadır. Gelişen ve değişen teknolojik olanaklar, başta bilgisayar ve internet olmak üzere bugünkü çocuğun oyun dünyasında köklü değişikliklere yol açmıştır.

Bu değişiklik ve gelişimin her zaman olumlu yönde olduğunu söylemek mümkün gözükmemektedir. Michael Millner, yeni multimedya dünyasının çocukta “Beta Dünya” diye adlandırdığı ikinci bir gerçeklik yarattığından söz etmektedir. Ekran karşısındaki çocuk çok

<sup>9</sup> *age.*, s. 41.

<sup>10</sup> Ferit R. Tuncor, *Eğitici Çocuk Oyunları*, Esin Yayınevi, İstanbul 2000, s. 14.

<sup>11</sup> N. Aral, F. Gürsoy, A. Köksal, *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*, Ya-Pa Yayınları, İstanbul 2001, s. 41.

<sup>12</sup> *age.*, s. 52.

erken yaşta telaşla tanışmakta, hızlı resim akışını, çok bölünmüş olay parçalarını, zamanın kategorik olarak hızlanmasını, optik ve akustik sinyallerin üst üste binmesini, yüksek gerilimli dramatik görüntüleri, olağan üstü yüksek hareket yoğunluğunu, bilgisayar savaş oyunlarının tehdidini, savaş sürecinin tehdidini öğrenmektedir.<sup>13</sup> Televizyon karşısında iki duyu organı, görme ve işitme etkin olarak kullanılırken, dokunma ve koklama duyuları ile algı faaliyeti durur. Yine televizyonda zamanın hızlandırılması (ara zamanların çıkarılması) ile çocuklar zaman ve mekândaki ani ve yorumsuz değişimi anlayamazlar. Olayın akışını yitirip, zamanın ve mekânın sürekliliğini kaybederler. Bilgisayar oyunları ise sanal katılım sağlar. Bu oyunlar, etki tepki yaratarak oynamayı yok etmektedirler. Bu durumda çocuk bilgisayarla değil “bilgisayar” çocukla oynamaktadır.

Son yıllarda özellikle büyük şehirlerdeki okullarda dikkat dağınıklığı, hiperaktivite, öğrenme güçlüğü gibi sorunlarla daha sık karşılaşıldığı gözlenmektedir. Çocuklar “dijital yönde gelişme”nin bir sonucu olarak gerçek dünyanın sahici ve riskli ortamından, “güvenli sanal dünyalarına” çekildiler. Ancak bu dünyada hareketten, paylaşımdan uzak, duyuşal dumura uğrama tehlikesi ile karşı karşıyalar. Oysa duyuların koordinasyonun önemli entelektüel becerilerin ön koşulu olduğu bilinen bir gerçektir. Çocuklarda görülen “psikomotor eksiklikler ve “duyuların yitişi” karşında yapılacak şey ise, bloke edilmiş dokunma, işitme duyularının, hissetme ve hareket olanaklarının yeniden geliştirilmesidir.<sup>14</sup>

Bu noktada “geriye gitmeyi öğrenmemiz gerekir”. Jungmair, “geriye gitmeyi öğrenmek gerekir” söyleminin, mekânsal açıdan gerekliliği ile birlikte geçmiş ve bugün arasında anlamlı bir bağ kurmak açısından önemini vurgulamaktadır.<sup>15</sup> Bunun anlamı medya ve teknikten vazgeçmek değildir. Ancak bu araçlardan anlamlı bir şekilde yararlanmayı öğrenmemiz gerekmektedir.

Bugün elimizin altında bulunan “somut olmayan kültürel miras” hem başlı başına korunması gereken bir değer olarak hem de yukarıda bahsettiğimiz “eğitsel amaçlı geri dönüş” için vazgeçilmez bir kaynak olarak bizlerin ilgisini beklemektedir. Geleneksel çocuk oyunlarımız “somut olmayan kültürel miras”ın önemli bir parçasıdır.

Ülkemizde çocuk folklorunun araştırılması 1900’lü yıllarda başlamıştır. Bu sahada yapılan araştırmalardan başlıcaları, Müsfika Abdülkadir’in *Maraş’ta Çocuk Oyunları* (1930),

<sup>13</sup> *age.*, s. 23.

<sup>14</sup> *age.*, s. 24.

<sup>15</sup> *age.*, s. 25.

Yusuf Ziya Demircioğlu'nun *Anadolu'da Eski Çocuk Oyunları* (1934), Lütfi Ünsal'ın *Çorum'un Eski Çocuk Oyunları* (1943–1944), Ferruh Arsunar'ın *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler* (1955) ve Metin And'ın *Oyun ve Bügü* (1974) adlı kitaplarıdır.

Yakın zamanda yapılan araştırmalar arasında ise Hilmi Seyrek ve Muammer Sun'un *Çocuk Oyunları* (1991), Dr. Musa Baran'ın *Çocuk Oyunları* (1993) ve Yrd. Doç. Dr. Hatice Poyraz'ın *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak* kitapları sayılabilir.

Habibov ve Sözen'in araştırmasına göre bu kitapların çoğunda çocuk oyunları konu, oynanış biçimi, kullanılan araç gereç bakımından analiz edilmiştir. Çocuk oyunlarının sınıflandırılması için Dr. Musa Baran ise şöyle bir sınıflandırma yapmıştır:

- 1) Bilmeceli Oyunlar (Me Sana?)
- 2) Saşırmacalı Oyunlar (Yattı kalk)
- 3) Dilsiz Oyunlar (Ad bulmaca)
- 4) Resimli Oyunlar (Nokta nokta hat)
- 5) Ütümlü Oyunlar (Üç taş)
- 6) Tekerlemeli Oyunlar (Çatal matal)
- 7) Türkülü Oyunlar (Yağ satarım)
- 8) Sportif Oyunlar (Üç Dede- Tukuli)
- 9) Orta Oyunları [Seyirlik Oyun] (Saya oyunu)
- 10) Hayvanlarla Oyunlar (Kus tutmaca)
- 11) Donatım Oyunlar (Kına vurmaç)
- 12) Gelişigüzel Oyunlar (Islamaç)

Baran çocuk oyunlarını işlevi bakımından da üçe ayırmıştır; 1) Usu eğiten oyunlar, 2) Bedeni eğiten oyunlar, 3) İç duyguları eğiten oyunlar.<sup>16</sup>

Öcal ve Ersoy'un yayına hazırladığı “Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları” adlı geniş derlemede ise çocuk oyunları, oyuncakların hammaddesi göz önüne alınarak yirmi yedi bölümde toplanmıştır. Bu sınıflama sırasıyla, aşıkla oynanan oyunlar, bez bebekle oynanan oyunlar, boncuk, düğme ve markayla oynanan oyunlar,

<sup>16</sup> Y. Habibov, İ. Sözen, “Anadolu ve Azerbaycan Türklerinin Çocuk Oyunlarının Karşılaştırılması”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, C. 39, S. 1, 2005, s. 79.

çemberle oynanan oyunlar, çomak, ile oynanan oyunlar, demir çubukla oynanan oyunlar, tahta çubukla oynanan oyunlar, kapakla oynanan oyunlar, kayışla oynanan oyunlar, kılık değiştirerek oynanan oyunlar, kibrit çöpüyle oynanan oyunlar, küçük kare tahtalarla oynanan oyunlar, mendille oynanan oyunlar, ok ve yayla oynanan oyunlar, salıncakla oynanan oyunlar, sapanla oynanan oyunlar, sultanın üzerine çivi çakılarak oynanan oyunlar, tahtadan yapılan büyük oyuncaklar, taş fırlatan oyuncaklarla oynanan oyunlar, taşla oynanan oyunlar, tokmakla oynanan oyunlar, top ve çomakla oynanan oyunlar, topaçla oynanan oyunlar, topla oynanan oyunlar, toprakla oynanan oyunlar, yumurta ile oynanan oyunlar.

Oyunun tanımlarından biri de; “Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma”dır. Bu oyunlarımızdan pek çoğu bu tanıma uymaktadır.

Bu derlemedeki sınıflandırmaya sadık kalarak yapılan bir incelemede oyunlarla ilgili şu noktaları saptamak mümkündür;

Aşık oyunlarına daha sık olarak Orta, Güney ve Doğu Anadolu bölgelerimizde rastlanmaktadır. Oyun açık alanda ve erkek çocuklar tarafından oynanır. Genelde oyunlarda bir ebe yer almaktadır. Aşık oyunlarının daha çok fiziksel, psiko-motor, sosyal gelişime faydalı olduğu söylenebilir.

Bez bebekle oynanan oyunlardan Gaziantep yöresinden derlenen “Eşlerim Beş” oyunu erkekler tarafından, Eskişehir’den derlenen ancak yurdumuzun tümünde oynandığı bilinen “Evcilik” oyunu çoğunlukla kızlar tarafından, üç adet kukla ile oynanan “Karaçör” oyunu ise hem erkek hem de kızlar tarafından oynanmaktadır. Evcilik ve Karaçör oyununda oyuncuların seçimi sırasında söylenen bazı tekerlemeler tespit edilmiştir.

Bilindiği üzere tekerlemeler “bazen başında, bazen de sondan kafiyeli, söz oyunlarına dayanan yakıştırmacalı sözlerdir.”<sup>17</sup> Karataş, tekerlemeleri dört ana grupta toplamıştır; masal tekerlemeleri genellikle masalın başında yer alarak dinleyiciyi masala hazırlarlar. Yanıltmaca, şaşırtmaca tekerlemeler ses oyunlarına dayanırlar. Ses ve hece tekrarı ile söylenmesi oldukça zor söz gruplarıdır. Sayışmaca tekerlemelerin amacı, çocuk oyunlarında ebe seçimini kolaylaştırmaktır. Oyun tekerlemeleri, oyun içinde söylenen, söylenirken de çeşitli eylemlerle desteklenen tekerlemelerdir.<sup>18</sup> Tekerlemeler başta çocuğun müzikal gelişimi olmak üzere, dil

<sup>17</sup> C. Karataş, *Tekerlemeler*, Engin Yayıncılık, İstanbul 1996, s. 5.

<sup>18</sup> *age.*, s. 5–6.

gelişimine, sosyal-duygusal gelişimine, bellek ve anımsama gelişimine olumlu yönde etki ederler. Bazı tekerlemeler ezgili iken bazıları ide ezgisi olmayan tartımlı bir yapı gösterirler.

Evcilik oyununda kimin anne olacağını belirlemek için “iğne battı” sayışmacası söylenir. Bu tekerleme, yarı konuşma- yarı söyleme “mono recitatif” tarzındadır. Bu sayışmaca ile sekizlik, bir vuruşluk ve onaltılık nota kalıpları çalışılabilir.

### Örnek 1

İğ ne bat tı ca mı mı yak tı tom bul kuş a ra ba ya koş şın gıl dak lı kuş

Karaçör Oyuna başlamadan önce iki grup oluşturulur ve karşılıklı oturulur. Ardından kuklaları oynatması için “Karaçör” seçimi yapılır. Karaçör oyununda, “Karaçör” seçimi için söylenen sayışmaca ise şöyledir.

### Örnek 2

Bir i ki kur naz til ki fın dık fıs tık ka di fe den yas tık

5  
aç lık bal çık sen bu o yun dan çık

Oyunun başında ortaya bir kişi uzanır ve üzerine siyah bir örtü örtülür. (F:16) Oyunun adının Karaçör olmasının nedeni de oyuncuya örtülen bu örtünün rengidir. Bir eline erkek kuklayı, diğer eline de kız kuklayı alan Karaçör, iki dizinin arasına da kaynana olan kuklayı yerleştirir. Gruplardan biri kaynana tarafını diğeri de sevgililerin tarafını tutar. Gruplar birbirlerine çeşitli sorular ve bilmeceler sorar. Bunlara birkaç örnek verilecek olursa şöyledir:

Buradan vurdum kılıcı  
Halep'ten çıktı ucu (Şimşek)  
Bir tepside iki tavuk

Biri sıcak, biri soğuk (Güneş, ay)

Bir kalbur boncuğum var

Akşamdan atarım

Sabahtan toplarım (Yıldızlar)

Sorulan bilmeceleri kaynana tarafını tutan oyuncular bilirse, iki sevgiliyi yerde yatan kaynana ayırır. Bunun üzerine sevgililer pusar. Soruları doğru cevaplayan taraf sevgililerin tarafı olursa, bu defa kaynana pusar ve sevgililer birbirine kavuşurlar. En çok hangi grup sorulara doğru cevap verirse oyunu kazanır ve dolayısıyla sevgililer ya kavuşur ya da kaynana galip gelir.<sup>19</sup>

Evcilik ve Karaçör oyunu gruplamasına dâhil oyunlar, daha çok çocukların sosyal gelişimi, dil gelişimine yardımcı olmaktadır. Bu oyunlar, anaokulu ve ilköğretimin ilk devresinde toplumsal ilişkilerle ilgili kazanımları kazandırmak için eğitim materyali olarak kullanılabilir. Oyunlar aslına sadık kalarak, yaratıcı drama ve Orff yaklaşımı tekniklerinden yararlanarak amaca uygun hâle dönüştürülebilir. Bu oyunlardaki tekerlemeler; müzik-hareket eğitiminde ritim, hareket eğitimi amaçlı kullanılabilir.

Öcal ve Ersoy’un yayına hazırladığı derleme çalışmasında yer alan diğer oyunların hemen hepsi bedensel, sosyal gelişimi destekler nitelikte olup, anaokulu ve ilköğretim etkinlikleri içinde rahatlıkla yer alabilirler. Oyunlarda söylenen başlıca tekerlemeler de şu şekilde sıralanabilir. “Aldım Verdim” sayışmaca tekerlemesini, Ankara/Bala’dan derlenen “Sütlü Kemik” oyununda ebe başlarını oyuncu seçimi sırasında söylemektedirler.

### Örnek 3

Al dım ver dım ben se ni yen dım sa rı kı zın sa çı nı yol ma ya gel dım

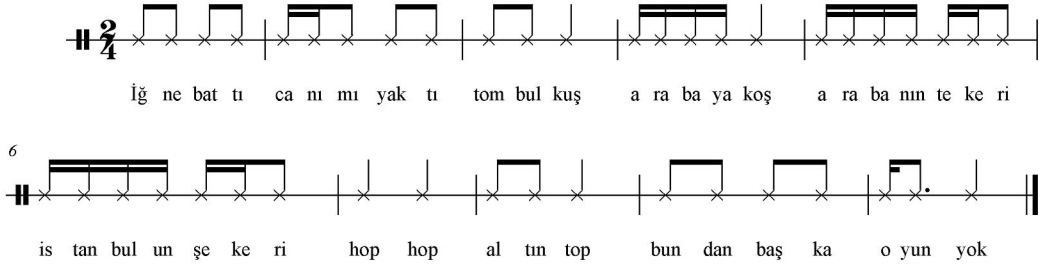
5  
bir ko va su yu nu dök me ye gel dım

<sup>19</sup> O. Öcal, P. Ersoy, *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, Gazi Üniversitesi THBMER Yayını, Ankara 2005, s. 25.



Daha önce “Evcilik” oyununda gördüğümüz “İğne battı” tekerlemesi, Kocaeli/ Bursa yöresinden derlenen “Hımbıl”, Zonguldak yöresinden derlenen “Çotra” ve Konya yöresinden derlenen “Sıçratan Top” oyunlarında küçük bir farkla kullanılmaktadır.

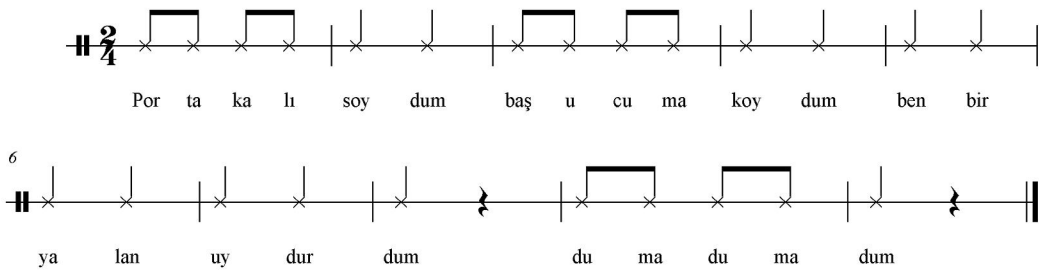
#### Örnek 4



İğ ne bat tı ca nı mı yak tı tom bul kuş a ra ba ya koş a ra ba nın te ke ri  
is tan bul un şe ke ri hop hop al tın top bun dan baş ka o yun yok

Çok bilinen bir sayışmaca tekerlemesi olan “Portakalı soydum” değişik yörelerimizde çocuklarımız tarafından söylenmektedir. Söz konusu derleme çalışmasında bu tekerlememizin, Kayseri yöresinde oynanan “Eğir” ve “Yağmur Gelini” oyunu, Hatay/İskenderun yöresinde oynanan “Kız Kaçırma” oyunu, Çorum yöresinde oynanan “Ayakkabı Saklama” oyunu oynanırken söylendiği tespit edilmiştir.

#### Örnek 5



Por ta ka lı soy dum baş u cu ma koy dum ben bir  
ya lan uy dur dum du ma du ma dum

Örneklerdeki sayışmaca tekerlemeler oyunların başında söylenmektedir. Oyuncu veya ebe seçimi için çocuklar genellikle bir halka oluştururlar. Tekerlemeyi söyleyen çocuk, tekerlemenin her vuruşunda parmağı ile dairedaki başka bir çocuğu işaret ederek tekerleme boyunca dairedaki hareketine devam eder. Böylece düzenli vuruşlar yapmış olur. Bu tekerlemeler söylenirken diğer bir çocukta birim zamanı davul ile çalabilir. Diğer bütün

çocuklar el çırpma, dize vurma, ayakla yere vurma gibi beden vurmali teknikleri ile buna katılabilirler. Özellikle anaokulu ve ilköğretimin ilk sınıflarındaki çocuklar için ritmik duyguyu geliştirecek önemli bir alıştırmadır. Tekerlemenin içinde yer alan küçük ritmik motifler ise ritmik yapı taşları olarak kullanılabilir. Bu ritmik yapı taşları ritim eğitimi sırasında büyük kolaylık sağlarlar. Bu tekerlemeler çocuğun dil gelişiminde de büyük katkı sağlarlar.

Baran’ın sınıflandırmasında yer alan türkölü oyunlar, çocuk oyunlarının önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Çocuk oyunlarının konuşma becerisine, fiziksel gelişime, duygusal ve bilişsel gelişime yararlı olduğu göz önüne tutulduğunda bu gruptaki oyunların önemli bir işlevi yerine getirdiği görülecektir.

Şarkılı çocuk oyunları da diyebileceğimiz bu oyunlarda şarkılar, ebenin grupla atışması diğeri bir deyişle solo-koro atışması şeklinde seslendirilmektedir. Şarkılı çocuk oyunlarının ezgileri oldukça sade bir yapıdadır. Bu ezgiler bazı durumlarda yarı konuşma-yarı söyleme tarzında seslendirilir. Bazen oyun şarkıları ritmik konuşma şekline recitatif karakterli ezgisel bölümle baslar. Bu bölüm yavaş açık bir ezgiye çevrilir.

Özellikle anaokulu çağındaki çocuklara uygun bir oyun olan “pazara gidelim” oyunu solo ve grupla söylemeye örnek olarak verilebilir.

Oyun şu şekilde oynanır: Çocuklar yan yana sıra olurlar. Karşılarında da bir çocuk yerini alır. Solist olan çocuk arkadaşlarına yaklaşıırken aşağıdaki ezgiyi söyler:

#### Örnek 6

Pa za ra gi de lim bir ta vuk a la lım

pa za ra gi dip bir ta vuk a lıp na pa lım

Bu ezgiyi bitirince çocuklar el ele tutuşarak ebenin etrafında bir halka oluştururken şu ezgiyi söylerler:

#### Örnek 7



Yarışma niteliği taşıyan müzikli çocuk oyunları için “Bezirgân Başı” oyunu güzel bir örnektir. Bu oyun iki aşamada oynanmaktadır. Bu aşamalar şarkılı oyun ve çekişmedir. Alana bir çizgi çizilir. Şarkılı oyun başlamadan sayışma yapılır. İki çocuk seçilir, bunlar “bezirgân” olurlar. Bezirgânlar, arkadaşlarına duyurmadan kendilerine birer ad takarlar. Ör: Biri al, öteki yeşil olur. (Aslan-kaplan, elma-armut vb. birbiriyle yakın başka adlar takılabilir.)

Bezirgânlar, çizginin iki yanında olmak üzere, karşılıklı geçerler, el ele tutuşurlar; ellerini yukarı kaldırarak “kapı” yaparlar. Öteki çocuklar (çizgiye koşut olarak) tek sıra biçiminde dizilirler, bunlar “kervan” olurlar.

Kervancılar, “aç kapıyı Bezirgân başı” şarkısını söyleyerek “kapı”dan geçmeye başlarlar. Şarkının son dizesi “arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun”, söylendikten sonra, hangi çocuk “kapı” içinde kalmışsa o çocuk Bezirgânlar tarafından (kollar arasında tutularak) tutsak alınır.

Bezirgânlar, “tutsak”ın kulağına sorarlar: “al mı?... yeşil mi?” Tutsakta fısıltıyla yanıtlar: “al” derse, adı “al” olan Bezirgânın arkasına, “yeşil” derse, adı “yeşil” olanın arkasına geçer; belinden tutar, bekler.

Oyun şarkılı olarak yeniden başlar ve bir çocuk kalıncaya kadar aynı kurallarla sürer. Bezirgânlar son çocuğu da aynı yöntemle tutsak alırlar; tutunca, “bir sıçan” derler, çocuk “al” kümesinin çevresini koşarak dolaşır, gelip kapıya girer. Bezirgânlar bu kez “iki sıçan” derler, salıverirler; çocuk “yeşil” kümesinin çevresini koşarak dolaşır, gelip kapıya girer; bezirgânlar “üç sıçan” derler ve çocuğu bu kez salıvermezler; “al mı?... yeşil mi?” diye ona da sorarlar. Çocuk ne yanıt verirse, o bezirgânın arkasına geçer.

Burada oyunun çekişme aşaması başlar. “Al” ile “yeşil” çizginin iki yakasına karşılıklı olarak durur, birbirlerinin ellerinden sıkı tutarlar. Al’ın arkasındaki çocuklar birbirlerinin, yeşil’in arkasındaki çocuklar da birbirlerinin bellerinden, sıkı sıkı tutarlar.

Öğretmenin ya da bir çocuğun “başla” demesi üzerine, al kümesi ile yeşil kümesi çekişmeye başlar. Hangi küme çizgiyi geçer ya da koparsa, o küme yenik sayılır.

## Örnek 8

BEZİRGAN BAŞI

Solo



Aç ka pı yı be zir gan ba şı be zir gan ba şı

Koro



ka pı hak kı ne ve rir sin ne ve rir sin

Solo

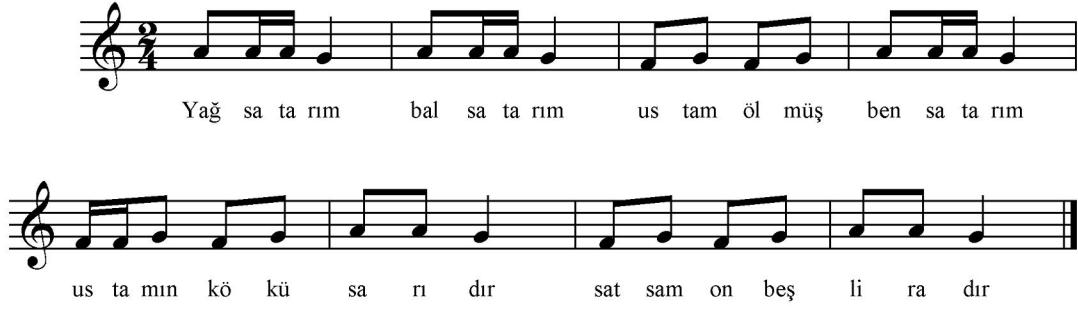


ar kam da ki ya di gar ol sun ya di gar ol sun

Orff anlayışıyla düzenlenen bir müzik-hareket eğitimi dersinde “Bezîrgan Başı” oyunu ile çalma-söyleme, ritim ve hareket çalışmaları yapmak mümkündür. Örneğin sözlerden yola çıkarak pek çok ritmik oyun oynanabilir. Her çocuk belli bir söz grubunu ritmik olarak söyler. Şarkıdaki bu söz gruplarının yerleri değiştirilerek çeşitli ritmik varyasyonlar sağlanır. Çocuklar şarkıyı içlerinden söylerler, ebe şarkının daha önceden belirlenmiş kısmını yüksek sesle söyler, doğru zamanda, doğru ezgi ve ritimde söyleyemezse yanar. Şarkının ritmi el çırparak veya ritim çalgıları ile çalınabilir. Şarkıda geçen değişik ölçü çeşitlerini kavramak için ritmik yürümler, zıplamalar “hareket kompozisyonları” oluşturulabilir. Şarkının ezgisi vurmali ezgi çalgılarında çalınabilir.

Bir diğer çok bilinen müzikli çocuk oyunu ise “Yağ Satarım Bal Satarım” oyunudur. Öcal ve Ersoy’un çalışmasında Yozgat yöremizde “mendille” oynanan bir oyun olarak geçmektedir. 8–10 kişiyle oynanan Yağ Satarım Bal Satarım oyununa başlamadan önce ebe seçilir. Diğer oyuncular da bir çember oluşturacak şekilde otururlar. Ebe olan oyuncu, büyük bir mendilin ucunu düğümleyerek eline alır. Daha sonra çemberin etrafında dönmeye başlar. Bu arada şu tekerleme söylenir:

## Örnek 9

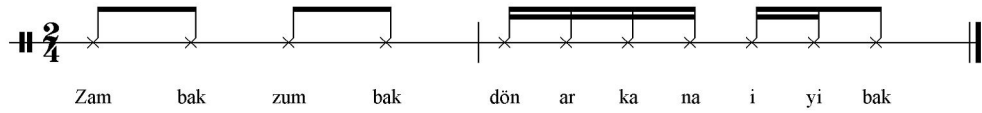


Yağ sa ta rım bal sa ta rım us tam öl müş ben sa ta rım

us ta mın kö kü sa rı dır sat sam on beş li ra dır

Bu arada ebe olan oyuncu, elindeki ucu düğümlü mendili kimin arkasına koyacağını düşünür. Nihayet mendili fark ettirmeden birinin arkasına bırakır ve hızla koşmaya başlar. Bunu fark eden yerde oturan oyuncular, şu tekerlemeyi söylerler:

#### Örnek 10



Zam bak zum bak dön ar ka na i yi bak

Arkasına mendil konan oyuncu, mendili fark etmezse, ebe bir tur dolaştıktan sonra mendilin ucu düğümlü yeriyle bir kişiye vurarak onu cezalandırır ve ebelikten kurtulur. Mendili fark edemeyen oyuncu ebe olur. Eğer mendili arkasına koyan oyuncu bunu fark ederse, mendili alarak ebeyi kovalayıp onu yakalamaya çalışır. Bu sırada diğer oyuncular tarafından yinelenerek şu tekerleme söylenir:

#### Örnek 11



Tav şan kaç ta zı tut

Arkasına mendil koyulan oyuncu ebeyi yakalarsa bu sefer o, ebeyi mendille vurarak cezalandırır. Oyun bu şekilde sürerek gider.<sup>20</sup>

Yağ satarım oyunu söz, müzik ve hareket açısından ele alındığında çeşitli ritim ve hareket oyunları oynamak mümkündür. Bir önceki örnekteki gibi tekerlemenin ritmi beden vurmali ya da ritim çalgısı ile çalınabilir. Şarkı soru cevap şeklinde söylenebilir. Bu şekilde ritim çalışması yapılabilir. Örneğin; Dairenin yarısındaki çocuklar “yağ satarım bal satarım” sözlerinin ritmini alkışla vururlar. Dairenin diğer yarısındaki çocuklar “ustam ölmüş ben satarım” sözlerinin ritmini elleri ile dizlerinde vururlar. Oyuncular “zambak zumbak” tekerlemesini ayakta söyleyebilirler. Bu sırada 2/4 lük ölçünün birim zamanını ayakla yere vurarak belirtirler. Ya da “tavşan kaç” tekerlemesinde oyuncular tekerlemeyi içlerinden söyleyip ritmini alkışla vururlar. Oyunda küçük birkaç değişiklik yapılabilir. Örneğin arkasına mendil konan oyuncu ebeyi kovalamak yerine onun sorduğu bir “ritim bilmece”ni tekrarlayabilir. Tekerlemenin ezgisi vurmali ezgi çalgılarında çalınabilir.

Yukarda vermeye çalıştığımız sayısmaca tekerlemeler ile şarkılı oyunlarda yer alan şarkı ve tekerlemelere baktığımızda şu noktaları tespit edebiliriz:

- Tekerlemelerimizin dizisi genellikle la, sol ve fa seslerinden oluşmaktadır. Şarkılarda ise ezgiler genellikle 5-6 seslik dizilerden meydana gelmiştir.
- Tekerlemeler genelde 2/4 lük ölçü kalıbındadır. “Bezîrgân Başı” gibi bazı oyunlarımızda 3/4, 4/4 ve 5/4 gibi değişik ölçü kalıplarına rastlamak mümkündür.
- Bir sestem diğerine genellikle ikili ya da üçlü aralıkla geçilmektedir. Bu durum hem ses eğitimi hem de çalgı eğitimine başlangıçta kolaylık sağlamaktadır.
- Tekerleme ve şarkılar yalın bir ritimsel ve ezgisel yapıya sahiptirler. Bu özellikte kolay öğrenilmelerine yol açmaktadır.
- Tekerleme ve sayısmaların sözleri çocuklar tarafından günümüz yaşantısına uyarlanabilmektedir.
- Tekerleme ve şarkılar genel olarak bir ya da iki müzik cümlesinden oluşmaktadır.

## Sonuç

---

<sup>20</sup> *age.*, s. 89.

Geleneksel Çocuk Oyunlarımız, 2003 yılında UNESCO tarafından kabul edilen “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”nde korunması gereğine işaret edilen ve somut olmayan kültürel miras tanımı içinde yer alan halk kültürü ürünleridir. Çağdaş kent yaşantısı, ne yazık ki bu oyunlarımızın neredeyse unutulmasına neden olmaktadır. Oysaki bu oyun ve oyuncaklar “geleneksel kent” yaşantımızın vazgeçilmez birer parçasıdır. Diğer bir açıdan bakıldığında gelişen teknoloji ve medya olanaklarının aleyhimize işlediği gözlenmektedir. Çocuklarımız gittikçe sanal bir dünyada çevrelerinden dolayısıyla gelenek-göreneklerimizden habersiz büyürlerken, kültürümüzü korumak bir yana sürekli bir “kültür ithali” çabasındayız. Oysa söz konusu miras bizlere “kültür turizmi” açısından da çeşitli olanaklar sunmaktadır.

Hiç şüphesiz ki öncelikle yapılması gereken şehirlerimizde bu oyunların oynanabileceği alanlar yaratmaktır. Eğitim kurumları da üstüne düşeni yapmalı bu oyunları “kültür eğitiminin bir parçası” görerek gereken önem ve değeri vermelidir. Yukarıda daha çok müziksel olarak ele aldığımız çocuk oyunları bütünsel bir bakış açısı ile eğitim programının amaçları doğrultusunda yeniden ele alınmalıdır. Bununla ilgili gerekli öğretmen eğitimleri sağlanmalıdır.

“Oyun çocuğun işidir” sözünü bir kez daha hatırlayarak, geleneksel çocuk oyunlarımızın taşıdıkları kültürel değer kadar eğitim değerlerinin de olduğunu unutmamız gerektiğini vurgulayalım. Carl Jung’un deyişi ile “Yeni bir şeyi yaratma zekâ ile değil, oyun dürtüsünün içimizde yarattığı ihtiyaçtan ortaya çıkar. Yaratıcı zekâ objelerle oynar.”

### **Kaynaklar**

Acay, S., *Çocuk Ezgileri*, Morpa Yayınları, İstanbul 2004.

Aral, N., F. Gürsoy, A. Köksal, *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*, Ya-Pa Yayınları, İstanbul 2001.

Goodkin, D., “Oyun Hamurundan Eflatun’a”, *Orff İnfö*, Çev. Fatoş Auerning, 2004, s. 11–13.

Habibov, Y., İ. Sözen, “Anadolu ve Azerbaycan Türklerinin Çocuk Oyunlarının Karşılaştırılması”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, C. 39, S. 1, 2005, s. 75–96.

Jungmair, U. E., “Geçmişe ve Geleceğe Bakış”, *Orff İnfö*, Çev. Nazan Laslo, S. 3, 2003, s. 18–27

Karataş, C., *Tekerlemeler*, Engin Yayıncılık, İstanbul 1996.

Oktay, A., “Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncaklar”, *Pembe Bağcık Dergisi*, S. 8-9, s. 10-11.

Öcal O., P. Ersoy, *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, Gazi Üniversitesi THBMER Yayını, Ankara 2005.

Seyrek, H., *Anaokulları ve Anasınıfları İçin Şarkı Dağarcığı*, Mey Yayınları, İzmir.

Tuncor, Ferit R., *Eğitici Çocuk Oyunları*, Esin Yayınevi, İstanbul 2000.