



Gazi Üniversitesi  
Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları  
Uygulama ve Araştırma Merkezi

# TURGOSD

Gazi Üniversitesi Türk Dünyası  
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi  
Cilt 1, Sayı 3, Aralık 2025

Journal of Gazi University Turkic World  
Traditional Games and Sports  
Volume 1, No. 3, December 2025

*Oyun  
Spor  
Kültür*

*Play  
Sports  
Culture*

e-ISSN: 3062-3278

**Gazi Üniversitesi**  
**Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları**  
**Uygulama ve Araştırma Merkezi**

# **TURGOSD**

**Gazi Üniversitesi Türk Dünyası**  
**Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi**  
Cilt 1, Sayı 3, 31 Aralık 2025

**Journal of Gazi University Turkic World**  
**Traditional Games and Sports**  
Volume 1, No. 3, 31 December 2025

*Oyun*  
*Spor*  
*Kültür*

*Play*  
*Sports*  
*Culture*

**e-ISSN: 3062-3278**

## Editörler/Yayın Kurulları (Editorial Board)

**İmtiyaz Sahibi (Owner):** Dr. Uğur ÜNAL, Gazi Üniversitesi Rektörü

**Genel Yayın Yönetmeni (Editor-in-Chief):** Dr. Muhsin HAZAR, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Bölümü, Gazi Üniversitesi Geleneksel Oyun ve Sporları Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdürü, [muhsin@gazi.edu.tr](mailto:muhsin@gazi.edu.tr), <https://orcid.org/0000-0002-5300-9581>

### Baş Editörler (Associate Editors):

Dr. Pınar YAPRAK, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Gazi Üniversitesi Geleneksel Oyun ve Sporları Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdür Yardımcısı, [pinaryaprak@gazi.edu.tr](mailto:pinaryaprak@gazi.edu.tr), <https://orcid.org/0000-0002-6737-9911>

Dr. Taner BOZKUŞ, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Rekreasyon Bölümü, Gazi Üniversitesi Geleneksel Oyun ve Sporları Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdür Yardımcısı, [tanerbozkus@gazi.edu.tr](mailto:tanerbozkus@gazi.edu.tr), <https://orcid.org/0000-0002-4096-773X>

### Alan Editörleri (Corresponding / Field Editors)

Dr. Özkul ÇOBANOĞLU, Hacettepe Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Türk Halkbilimi Anabilim Dalı

Dr. Türker EROĞLU, Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitim Bölümü, Müzik Eğitimi, <https://orcid.org/0000-0002-5943-209X>

Dr. M. Fatih KARAHÜSEYİNOĞLU, Fırat Üniversitesi, Sporda Psiko-sosyal Alanlar Bölümü, <https://orcid.org/0000-0001-9554-9263>

Dr. Mehmet Öcal OĞUZ, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Halk Bilimi Bölümü, <https://orcid.org/0000-0001-7246-3782>

Dr. Kadirhan ÖZDEMİR, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, 0000-0002-4544-2000

Dr. Hakan SUNAY, Ankara Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, <https://orcid.org/0000-0001-5139-1492>

### Editörler Kurulu

Dr. Farruh AHMEDOV, Samarkand Devlet Üniversitesi, Beden Eğitimi Bölümü, <https://orcid.org/0000-0002-8841-0682>

Dr. M. Tayfun AMMAN, Sakarya Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Sosyoloji Bölümü, ORCID:0000-0003-0370-5172

Dr. H. Murat ARABACI, JSGA, Jandarma ve Sahil Güvenlik Fakültesi, Sosyal Bilimler Bölümü, <https://orcid.org/0000-0002-0357-5278>

Dr. Hayati BEŞİRLİ, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü, <https://orcid.org/0000-0002-2051-2471>

Dr. Necati DEMİR, Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, <https://orcid.org/0000-0003-0762-410X>

Dr. Uğur KARCIOĞLU, Millî Eğitim Bakanlığı, <https://orcid.org/0000-0002-1901-3691>

Dr. Zeynep Safiye Baki NALCIOĞLU, Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Halk Bilimi Bölümü, <https://orcid.org/0000-0003-3770-5103>

Dr. Ram Mohan SINGH, Pondicherry University Physical Education and Sport Department, <https://orcid.org/0000-0001-7553-8575>

Dr. Serdar USLU, Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Bölümü, <https://orcid.org/0000-0003-3308-8590>

Dr. İlhan TOKSÖZ, Trakya Üniversitesi, Kırkpınar Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, <https://orcid.org/0000-0001-8765-4741>

Dr. İmdat YARIM, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Bölümü, <https://orcid.org/0000-0003-4794-129X>

Dr. İbrahim YILDIRAN, <https://orcid.org/0000-0003-1618-3780>

### Kitap-Medya Editörü / Book-Media Review Editor

Dr. Prassanna BALAJI, National College, Trichurapalli, India.

Dr. Gülfem Sezen BALÇIKANLI, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Bölümü, <https://orcid.org/0000-0002-0006-2856>

### Dil Editörleri / Language Editors

Dr. H. Birol YALÇIN, BAİBÜ Yabancı Diller Yüksekokulu ve Spor Bilimleri Fakültesi, 0000-0001-5038-0759

Dr. J. KARTHIKEYAN, National College, Department of English, <https://orcid.org/0000-0001-9489-6394>

### Teknik Editörler / Technical Editors

Uzm. Onur YILDIZ, Ankara Dil Tarih Coğrafya Fakültesi, <https://orcid.org/0000-0002-5098-4728>

## Dergi Hakkında

Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi (TURGOSD), Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Uygulama ve Araştırma Merkezi (GOSUAM) Birim Yayın Komisyonu başvurusu ardından “Gazi Üniversitesi Yayınları” kapsamında, 30623278 e-ISSN kodu ile e-dergi olarak atanmış hakemli ve bilimsel bir dergidir. Dergi, yasal bir zorunluluk olarak Milli Kütüphane EYDES sisteminde derlenmektedir.

Dergide, daha önce hiçbir yerde yayınlanmamış ve yayınlanmak üzere başka bir basılı/elektronik yayına sunulmamış ve dergi kapsamıyla uyumlu olan özgün araştırma ve analiz raporlayan bilimsel makaleler ve derinlemesine incelemeler yayınlanır.

TURGOSD çevrimiçi ve yılda üç kez (Nisan, Ağustos, Aralık aylarında) yayımlanır. Derginin öncelikli dili Türkçedir ve tamamen İngilizce yazılara da yer verilmektedir; Dergide İngilizce ve Türkçe özeti bulunan Türkçe bilimsel çalışmalar ya da İngilizce özetli İngilizce bilimsel çalışmalar yayımlanır. Gönderilen tüm çalışmaların intihal denetimi yapılır ve en az iki hakemin çift kör hakemlik değerlendirme raporuna göre dergiye kabul edilir.

**Ücret Politikası:** Hiçbir ad altında yazar veya kurumundan ücret alınmaz.

**Makale İşlem Ücreti-Yayımlama Ücreti:** Gazi Üniversitesi TURGOSD, yazarların dergiye gönderdikleri çalışmalar için makale yayımlama veya işlem ücreti ve makale değerlendirme ücreti talep etmez.

**Makale Erişim Ücreti:** Gazi Üniversitesi TURGOSD'da yer alan makalelerin tamamı “açık erişim” olarak yayımlanır. Yazarlar ve okurlar makaleleri okumak ve erişmek için abonelik gibi herhangi bir ücret ödemezler.

Dergide yayınlanan makalelerin telif hakları Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi'ne devredilmiş olup yazarlar makalelerinin tümünü ya da bir bölümünü satış amaçlı olmamak koşulu ile kendi amaçları için çoğaltma hakkına sahiptirler. Dergiye gönderilen içerikler yazar(lar)ın orijinal çalışması olmalı ve yazar(lar) içerdikleri tüm materyallerin kullanım hakkına veya iznine sahip olmalıdır. Telif Hakkı ve daha fazla bilgiye derginin aşağıdaki internet adresinden erişilebilmektedir.

TURGOSD makale değerlendirme işlemleri ve bütün iletişim süreçleri çevrimiçi ortamda gerçekleştirilmektedir. Dergiye makale gönderim hakkında detaylı bilgiler için internet adresi ziyaret edilmelidir;

**TURGOSD İnternet Adresi:** <https://turgosd.gazi.edu.tr/>

Derginin başka bir internet adresi bulunmamaktadır.



**Trk Dnyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi (TURGOSD)**

*Cilt 1, Sayı 3, Aralık 2025*

**Journal of Gazi University Turkic World Traditional Games and Sports (TURGOSD)**

*Volume 1, No 3, December 2025*

### **İindekiler / Contents**

#### **Arařtırma Makaleleri / Research Articles**

**1. Kerkk Yresi Geleneksel Oyunları: Sini Zarf ve Muncuğ, 67-78**

*Traditional Games of the Kirkuk Region: Sini Zarf and Muncuğ*

**Fanar MOHAMMED , Grcan Alp CİCİOĞLU **

**2. Muř Yresi Geleneksel Tař Oyunu: Moza (Cız), 79-86**

*Traditional Stone Game of the Muř Region: Moza (Cız)*

**Ahmet SİNANOĞLU **

**3. Kerkk Yresi Geleneksel Oyunları: Hellk ve Mehelle Kırma, 87-97**

*Traditional Games of the Kirkuk Region: Hellk and Mehelle Kırma*

**Elaf MOHAMMED , Esra řirvan AKBAř , Kadir KESKİN **

**4. Kerkk Yresi Geleneksel Oyunları: Mihibis ve Evelleme Develleme, 98-109**

*Traditional Games of the Kirkuk Region: Mihibis and Evelleme Develleme*

**Mirvet MOHAMMED , Seda SOYUDAL **

## Kerkük Yöresi Geleneksel Oyunları: Sini Zarf ve Muncuğ

Fanar MOHAMMED, <https://orcid.org/0009-0003-3727-6246><sup>1</sup>

Gürcan Alp CİCİOĞLU, <https://orcid.org/0009-0005-7852-5960><sup>2</sup>

**Atıf Bilgisi:** Mohammed, F. ve Cicioğlu, G. A. (2025). Kerkük yöresi geleneksel oyunları: Sini Zarf ve Muncuğ. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(3), 67-78.



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası  
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi  
Cilt 1, Sayı 3, Aralık  
2025, Sayfa 67-78  
© Yazar(lar) 2025



**Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri:**

DOI: [10.63833/TURGOSD.2025.9](https://doi.org/10.63833/TURGOSD.2025.9)

Geliş Tarihi: 08.12.2025

Kabul Tarihi: 25.12.2025

Yayınlanma Tarihi: 31.12.2025

### Özet

Bu çalışma, Kerkük yöresi geleneksel oyunlarından Sini Zarf ve Muncuğ oyunlarını araştırmak ve kayıt altına almak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Ayrıca, oyunları Türkiye'deki varyantlarıyla karşılaştırarak benzerlik ve farklılıklarını tespit etmek amaçlanmıştır. Verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Veriler, Kerkük'te yaşayan, bu oyunları bilen ve daha önce oynamış olan yetişkin bireylerle yapılan görüşmeler sonucu elde edilmiştir. Oyunların Türkiye'deki varyantlarına ise literatürdeki dokümanlar incelenerek ulaşılmıştır. Bu araştırmada Sini Zarf ve Muncuğ oyunları bilimsel yöntemlerle kayıt altına alınarak ayrıntılı biçimde belgelendirilmiştir. Ayrıca, görüşme bulgularının ve Türkiye'de oynanan varyantlarıyla karşılaştırma analizlerinin değerlendirilmesiyle; iki farklı bölge arasında kültürel etkileşim bulunduğu, geniş bir coğrafyaya yayılan Türk milletleri arasında kültürel benzerliklerin ve ortak kültürel mirasın günümüzde de canlılığını sürdürdüğü ortaya konmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Geleneksel Oyunlar, Sini Zarf, Muncuğ, Kültür, Kerkük

1. Fanar MOHAMMED, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [yilmazfener51@gmail.com](mailto:yilmazfener51@gmail.com)
2. Gürcan Alp CİCİOĞLU, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [cicioglu.alp@hotmail.com](mailto:cicioglu.alp@hotmail.com)

Sorumlu Yazar: Gürcan Alp CİCİOĞLU, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [cicioglu.alp@hotmail.com](mailto:cicioglu.alp@hotmail.com)

## Traditional Games of the Kirkuk Region: Sini Zarf and Muncuğ

### Abstract

This study aims to investigate and document the traditional games of the Kirkuk region, namely Sini Zarf and Muncuğ. It also seeks to identify their similarities and differences by comparing them with their variants found in Türkiye in the literature. Data were collected using a semi-structured interview form. Interviews were conducted with adult individuals living in Kirkuk who are familiar with and have previously played these games. Variants of the games in Türkiye were collected through relevant literature and examined. In this study, Sini Zarf and Muncuğ were systematically recorded and thoroughly documented. Moreover, by evaluating the interview findings and comparative analyses with their Turkish variants, the study revealed cultural interaction between the two regions. It also demonstrated cultural similarities and a shared heritage among Turkic communities across a wide geographic area continue to persist today.

**Keywords:** Traditional Games, Sini Zarf, Muncuğ, Culture, Kirkuk

### Giriş

Somut olmayan kültürel miras değerleri arasında gösterilen geleneksel oyunların (İSMEP, 2014) zaman içerisinde pek çok nedenle unutulduğu veya unutulmaya yüz tutmuş olduğu görülmektedir. Oyunların eğitici ve öğretici, yani gelişime katkı sağlayan yönlerinin (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007) yanı sıra kültürün kuşaktan kuşağa aktarımında önemli birer araç oldukları unutulmamalıdır.

Huizinga'ya göre (2024) kültürün temelinde oyun yer almaktadır. Oyunlara asıl kültürel rengini veren tarihi, sosyo-kültürel ortama ait özellikleridir (Dumangöz ve Çavuşoğlu, 2022). Oynandıkları yörenin gündelik yaşamı, örf ve adetleri gibi kültürel değerler barındıran bu oyunların korunması önemlidir. Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi, bu koruma sürecine kimlik saptama, belgeleme, araştırma, muhafaza, koruma, geliştirme, güçlendirme, okul içi ya da okul dışı eğitim yoluyla kuşaktan kuşağa aktarma ve değişik yanlarını canlandırılmasının dahil olduğunu belirtmektedir (Unesco, 2003).

Geniş bir coğrafyaya yayılan ve farklı ülkelerde yaşayan Türklerin veya Türk milletinin oynadığı oyunlar üzerine yapılan araştırmalar incelendiğinde, Türkiye'nin çeşitli bölgelerinde oynanan geleneksel oyunların araştırılıp kayıt altına alındığı çok sayıda çalışmanın olduğu (Demir, 2022; Gökşen, 2014; Oğuz ve Beden, 2006; Oğuz ve Ersoy, 2007; Onur ve Güney, 2002; Tuğrul, 1978; Tuzcuoğulları ve diğerleri, 2020) göze çarpmaktadır. Diğer yandan bin yılı aşkın bir süredir Irak'ta varlık gösteren Türkmenlerin (Doğan, 2018) yoğunluklu olarak bulunduğu Türk bölgelerinden biri olan Kerkük'ün (Şimşek ve Demirkaya, 2023) geleneksel oyunlarından Sini Zarf ve Muncuğ oyunlarını konu alan çalışmaların kısıtlı sayıda olduğu görülmektedir (Abdulmajeed, 2010; Saatçi, 2010; Şimşek ve Demirkaya, 2023; Terzibaşı, 1974'ten aktaran Bayatlı, 2009; Türктаş, 1997). Dolayısıyla sürekli bir asimilasyon tehdidiyle karşı karşıya kalan Irak Türkmenlerinin (Doğan, 2018) kültürel miraslarının korunup kayıt altına alınması önem arz etmektedir.

Geleneksel oyunlar üzerine yapılacak çalışmalar, oyunların içinde barındırdığı kültür üzerine değerlendirmeler ve yorumlar yapılabilmesini sağlamaktadır (Aygün-Cengiz, 1996).

Bu bağlamda çalışmada amaçlanan Kerkük yöresinde oynanan Sini Zarf ve Muncuğ oyunlarının araştırılıp varsa literatürdekinden farklı oynanışlarının tespit edilmesi ve Türkiye’de oynanan varyantları ile benzerlik ve farklılıklarının karşılaştırılmasıdır.

## Yöntem

### Araştırmanın Modeli

Bu araştırma nitel araştırma olarak kurgulanmış ve alan araştırması ile doküman analizinden faydalanılmıştır. Doküman analizinde veriler, var olan kayıt ve belgelerin incelenmesiyle elde edilmektedir (Sak ve diğerleri, 2021). Alan araştırmalarında ise çalışma konusuyla ilgili halk kültürü unsurları hakkında bilgi edinmek amacıyla bu unsurların yaşadıkları topluluklara giderek çalışmalarda bulunulmasıdır (Çobanoğlu, 2018’den aktaran Bitim, 2024). Bu doğrultuda Sini Zarf ve Muncuğ oyunlarının verileri Kerkük’te yaşayan, bu oyunları bilen ve daha önce oynamış bireylerden 2025 yılında yapılan görüşmeler sonucu elde edilmiştir.

### Veri Toplama Araçları

Kerkük yöresinde oynanan oyunlar hakkındaki verilerin toplanmasında makalenin yazarları tarafından uzman görüşü alınarak oluşturulan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bu formda katılımcıların yaşı, mesleği, cinsiyeti, doğum yeri gibi demografik bilgiler ve oyunun oynanışı, kuralları, oyunu kimden öğrendiği ve varsa oyunun farklı isimleri gibi açık uçlu sorular sorulmuştur.

**Tablo 1.** Kaynak kişiler

|      |       |                         |            |
|------|-------|-------------------------|------------|
| KK1  | Erkek | Petrol mühendisi        | 57 yaşında |
| KK2  | Erkek | Bilgisayar mühendisi    | 39 yaşında |
| KK3  | Erkek | İş adamı                | 59 yaşında |
| KK4  | Erkek | Kimya öğretmeni         | 35 yaşında |
| KK5  | Erkek | Emekli                  | 81 yaşında |
| KK6  | Kadın | Ev hanımı               | 54 yaşında |
| KK7  | Kadın | Yazılım mühendisi       | 36 yaşında |
| KK8  | Kadın | Ev hanımı               | 61 yaşında |
| KK9  | Kadın | Beden eğitimi öğretmeni | 35 yaşında |
| KK10 | Kadın | Ev hanımı               | 37 yaşında |

Çalışmaya 10 yetişkin birey katılmıştır (Tablo 1). Katılımcılar, Irak Kerkük yöresinde yaşayan, Sini Zarf ile Muncuğ oyunlarını bilen ve daha önce oynamış olan farklı yaş ve meslek gruplarından bireylerden oluşmuştur. Bir kişinin anlatımına bağlı kalınmamış, birden fazla kişiyle görüşmeler gerçekleştirilerek elde edilen veriler derlenerek sunulmuştur. Türkiye’de

oynanan varyantlarının tespit edilip karşılaştırılmasında ise literatür taraması yapılmış ve ulaşılabilen folklor çalışmalarından bilgiler edinilmiştir.

### Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin analizinde betimsel analiz yönteminden faydalanılmıştır. Betimsel analiz yöntemi, çeşitli veri toplama araçlarıyla elde edilen verilerin önceden belirlenen temalara göre özetlenip yorumlanmasını içerir (Yıldırım ve Şimşek, 2003'ten aktaran Özdemir, 2010). Bu kapsamda Kerkük'te yaşayan katılımcıların, yarı yapılandırılmış görüşme formuna verdiği yanıtlarla araştırmanın amacı doğrultusunda oyunların oynanma ortamı, kullanılan materyaller, oyuncu sayısı, oyun kuralları, puanlama ve kazanma koşulları gibi temalar belirlenmiştir. Ayrıca elde edilen bulgular, bu oyunların Türkiye'de oynanan varyantlarına ilişkin alan yazındaki bilgilerle karşılaştırılarak benzerlik ve farklılıklar yorumlanmıştır.

## Bulgular

### Sini Zarf Oyunu

Kerkük'te oynanan Sini zarf oyunu, oldukça eski bir geçmişe sahip olmasına rağmen, günümüzde dahi yaygın bir ilgi görmektedir. Oyunun sosyal yaşamdaki yeri, özellikle ramazan ayında belirginleşmektedir. Teravih namazı sonrasında bir araya gelen ve çoğunlukla erkeklerden oluşan gruplar arasında, geleneksel kahvehanelerde yoğun bir şekilde oynanmaktadır.

#### Sini Zarf Oyununda Kullanılan Malzemeler

Oyunun temel düzlemini genellikle bakırdan yapılmış bir sini oluşturmaktadır. Oyunun temel bileşenleri on bir (11) adet zarf ve bir (1) adet zardan oluşmaktadır. Ayrıca karşı takımın saklanan zarfı görmemesi için bir adet (1) perde bulunmaktadır.

#### Oyun Kaç Kişiyle Oynanır?

Oyun katılımcı sayısı açısından sıkı kurallara bağlıdır. Toplamda altı (6) kişi ile ve her biri üçer (3) kişiden oluşan iki (2) takım halinde oynanır.

#### Oyuna Nasıl Başlanır?

Zarflar, oyunun başında Türkmen kimliğinin ve Türklüğün sembolleri olan ay ve yıldız şeklinde sini üzerine dizilir. Bu dizilim yapılırken bir kişi zarı saklar, diğer iki kişi ise karşı takımın saklanan zarı görmemesi için perde tutar. Bunun devamında ise karşı takıma “ay yen yıldız?” yani “ay kısmını mı yoksa yıldız kısmını mı?” diye sorar. Oyunun özünü oluşturan zar, bu on bir (11) zarftan birinin altına gizlenir ve karşı takımın görevi, gizlenen bu zarı tespit ederek oyuna başlayan taraf olmaktır. Diğer bir yöntem ise oyuna başlarken her takımdan bir oyuncu

tarafından zar atışı gerçekleştirilmesidir. Bu atışlar sonucunda en yüksek atan oyuncunun takımı, oyuna başlama hakkını kazanır.

### Oyunun Oynanma Şekli ve Kuralları

Oyunun ana hedefi, takımlardan birinin gizlediği zarı, diğer takımın hangi zarfın altında olduğunu tespit etmesidir. Zarflar, sini yüzeyine yerleştirilirken aralarındaki mesafe yaklaşık dört (4) parmak kalınlığındadır. Oyunun oynanışı sırasında zarfların sini yüzeyine sabitlenmesi ve kaymasını önlenmesi amacıyla bir sabitleyici madde kullanılmaktadır. Geleneksel olarak, bu işlev için yöresel bir tatlandırıcı olan “şire” kullanılmıştır. Ancak günümüzde ise bunun yerini aynı yapıştırıcı işlevini gören “lokum” almıştır. Oyun esnasında zarın hangi zarfın altında olduğunu düşünülürse o zarf “gül” denilerek açılır. Her sette yalnızca iki (2) kez “gül” denme hakkı vardır. Zarfın boş olduğu düşünülürse hiçbir şey demeden zarf kaldırılır.

### Puanlama ve Galip Gelme

Zarı bulmaya çalışan oyuncu, zarfı kaldırmadan önce hiçbir şey söylemezse ve zarfın içi boş çıkarsa, kendi takımına 10 puan kazandırır. Ancak aynı durumda zarfın içinden zar çıkarsa, oyuncunun takımı seti kaybetmiş sayılır. Oyuncu zarfı kaldırmadan önce “gül” kelimesini söylerse ve zarfın içi boş çıkarsa, bu kez puan karşı takıma yazılır. Her set toplam 100 puan üzerinden oynanır.

Aynı takımın art arda iki (2) seti kazanması durumunda oyun derhal sonlanır ve o takım galip ilan edilir. Setlerde eşitlik oluşması halinde, nihai galibi belirlemek üzere üçüncü ve en son set oynanır. Bu sete yani üçüncü sete ‘verevurd’ adı verilmektedir. Bu son seti kazanan taraf, oyunun genel galibi kabul edilir. Oyunun tamamlanmasının ardından mağlup olan taraf galip gelen takıma tatlı hediye eder (KK1-KK5).

### Muncuğ Oyunu

Kerkük kültürünün en eski oyunlarından biri olan Muncuğ (Boncuk) oyunu daha çok kız çocuklarının oynadığı, el becerisi ve dikkat geliştiren bir oyundur.

### Muncuğ Oyununda Kullanılan Malzemeler

Oyunda kullanılan temel malzemeler renkli tesbih taneleri (büyük boyutlu) veya çeşitli renkli boncuklardır (muncuğlar). Oyunun adil rekabet koşullarında ilerlemesi için her iki tarafın da aynı tür ve özelliklere sahip boncuklara sahip olması gerekmektedir.

### Oyuna Nasıl Başlanır?

Oyuna “adam-yazı” yani yazı-tura atarak hangi kişinin veya takımın başlayacağına karar verilir.

### Oyun Kaç Kişiyile Oynanır?

Oyun en az iki (2) kişiyile oynanır. Daha fazla oyuncunun katıldığı durumlarda ise oyuncular eşit sayıda gruplara ayrılarak takımlar oluşturur.

### Oyunun Oynanma Şekli ve Kuralları

Doğal, düz ve toprak alanlarda oynanan Muncuğ oyununa başlarken yaklaşık avuç içi büyüklüğünde ölçülere sahip iki (2) adet çukur (delik) açılarak hedefler belirlenir. Bu çukurlar ile atış yapılacak mesafe arası yaklaşık bir (1) metredir. Oyuncular, muncuğu (boncuğu) hedefe ulaştırmak için yalnızca sağ veya sol elin baş parmağını kullanır. Temel amaç boncuğu çukura (deliğe) atmaktır. Boncuğu çukura ilk ulaştıran oyuncu oyunu kazanmış olup ödül olarak rakibinin boncuğunu alır. Takım halinde oynandığıdaysa çukura en fazla boncuk sokan takım kazanmış sayılarak rakip takımın tüm boncuklarını alır (KK6-KK10).

### Sini Zarf Oyununun Türkiye Varyantı Fincan-Yüzük Oyunu

Fincan (And; 2022, Tanyaç, 2021), Yüzük (Demir, 2022; Gül, Ay-Işık ve Kaymak, 2023), Yüksük (Eke, 2021) gibi isimlerle de bilinen Fincan-Yüzük oyunu Türkiye'nin pek çok yöresinde oynanmaktadır.

Gaziantep'te oynanan Yüzük oyunu, iki kalabalık grup arasında oynanır. Oyun için yedi adet fincan, bir yüzük ve bir tepsie ihtiyaç vardır. Oyuna başlayan taraf, yüzüğü ters çevrilmiş yedi fincandan birinin altına saklar ve tepsiyi karşı takımın önüne koyar. Karşı takımın amacı, fincanları sırayla kaldırarak yüzüğü bulmaktır. Oyuncunun, yüzüğü ya ilk kaldırdığı fincanda ya da son iki fincandan birinde bulması kuralı vardır. Oyuncu, ilk kaldırdığı fincanda bulamazsa yüzüğü altıncı fincanı kaldırdığında bulmak zorundadır (yani ilk ve son iki fincan kısıtlamaları). Yüzük, bu kurala uygun şekilde (ilk veya son iki fincanda) bulunduğu, yüzük saklama sırası karşı gruba geçer ve yeni bir el başlar. Aynı grup tepsiyi farklı dizilimlerle kullanma hakkına sahiptir ve bu hak, karşı taraf yüzüğü bulana kadar devam eder (Atalar, 1985 ve Tokuz, 2011'den aktaran Akbaş ve Özuslu-Ünal, 2016).

Bolu'da oynanan Yüksük Oyunu, iki grup arasında gerçekleştirilir. Oyun için dokuz adet fincan ile bir yüzük gerekmektedir. Gruplardan biri yüzüğü ters çevrilmiş dokuz fincandan birinin altına gizler; diğer grup ise yüzüğün hangi fincanın altında olduğunu bulmaya çalışır. Yüzüğü arayan grup, ilk denemede doğru fincanı bulursa oyunu anında kazanmış olur. Eğer bulamazsa, yüzüğü bulmak için son üç fincan kalıncaya kadar denemek zorundadır. Eğer arayan grup yüzüğü bulamazsa (yani oyun biterse) "yanar." Ceza olarak, yüzüğün saklandığı fincan kaçırıncı sıradaysa, o sayı kadar oyuncuya mühür vurulur veya yüzü karalanır (Eke, 2021).

Uşak Yörüklerinin köylerinde, özellikle kış aylarında oynanan Yüzük Oyunu da iki takım halinde oynanmaktadır; ancak diğer yörelerdeki uygulamalardan bazı yönleriyle ayrılmaktadır. Bu oyunda fincan yerine on bir adet mendil kullanılmaktadır. Saklanacak yüzük olarak genellikle köyün en yaşlısına ait iri bir yüzük seçilir. Yüzüğü saklama hakkını kura ile kazanan oyuncu, yüzüğü mendillerden birinin altına koymuş gibi yaparak tüm mendilleri

yerleştirir. Ardından karşı takım, yüzüğün hangi mendilin altında olduğunu bulmaya çalışır (Gül, Ay-Işık ve Kaymak, 2023). Çankırı’da da benzer şekilde mendil ile oynandığı; ancak yüzük yerine bazı zamanlarda para saklandığı da görülmektedir (And, 2022).

Çorum’da oynanan Fincan oyunu, puanlama sistemi ve kaybeden takıma verilen cezaların ağırlığıyla diğer yörelerden ayrılmaktadır. Oyun dokuz fincanla oynanır. Yüzük birinci fincanın altında bulunursa arayan taraf oyunu doğrudan kazanır. Yüzüğün üçüncü fincanın altında bulunması durumunda yedi (7) puan, son iki fincan kalmışken bulunması hâlinde ise on (10) puan verilir. Yüz (100) puana ulaşıldığında oyun sonlanır ve son karşılaşma “El Desti” olarak adlandırılır. Çorum yöresinde uygulanan cezalar ise diğer bölgelere kıyasla daha ağırdır. Yenilen tarafın önceki setlerde kazandığı tüm puanlar sıfırlanır. Oyun sonlandıktan sonra kaybeden tarafa soğuk suyla banyo yapma, kış günü yalnızca gömlekle uzak bir mesafeye gönderme gibi cezalar verilebilmektedir. Ayrıca yenilenleri kızdırmak için alaycı sözler de söylenmektedir (And, 2022).

Kahramanmaraş’ta oynanan Yüzük oyununda, seyircilerden biri tepsinin içerisine içi oyulan ceviz kabuklarından iki tane koyar ve birinin altına yüzük saklar. İki grup için ayrı ayrı yüzük saklama işlemi yapılır ve bu yüzüğü iki gruptan yalnızca biri bulana kadar yüzük saklama işlemi devam eder. Oyuna başlandığında ise tepsinin içine 12 adet ceviz kabuğu dizilir. Oyuna başlayan grup yüzüğü ceviz kabuklarının bir tanesinin altına saklar. İkinci grup yüzüğü bulursa oyun el değiştirir, bulamazsa oyun devam eder. İlk etapta yüzüğü bulamayan grup, bundan sonraki etaplarda karşı gruba puan kazandırmamak için boş kabukları bulmaya çalışır. Eğer sondan birinci etaptan önceki etaplardan birinde yüzük bulunursa karşı grup puan kazanır. Puanlama ise şu şekildedir: Yüzük üçüncü etapta bulunursa, toplam kabuk sayısı yüzüğün bulunduğu etabın farkı kadar diğer gruba puan verilir. Yani dokuz puan kazanılır. Puan yerine “deve” denir. Oyunun el değiştirmesi için grubun 11. etapta, yani sondan bir önce yüzüğü bulması gerekir. Eğer bulamazsa son etapta 12 deve (puan) karşı gruba geçer. Yetmiş (70) deveye ulaşıldığında oyun sonlanır (Demir, 2022).

### **Muncuğ Oyununun Türkiye Varyantı Bilye-Misket Oyunu**

Bilye-Misket oyunları Türkiye’nin birçok yöresinde oynanan popüler bir oyundur. Gaziantep ve Adana’da “Gülle” (Oğuz ve Ersoy, 2007; Özdamar, 2022), Kırıkkale’de “Kuyu” (Oğuz ve Ersoy, 2007), Kastamonu’da “Ceviz Ütme” (Tan, 1990’dan aktaran Onur ve Güney, 2002) isimleriyle de oynanmaktadır.

Gaziantep’te oynanan Gülle oyununda oyunun “üçgen”, “cimbız” ve “duvarlı” olarak üç türü vardır. Üçgen oyununda toprağa bir üçgen çizilir ve oyuncular belirlenen sayıda gülleyi üçgenin içine dizer. Sırayla çizgiye yaklaştıkça güllerini atar ve üçgenin dışına çıkan misketler kazanılır. Güllerin ilk seçimi ve atış sırası önemlidir; yanlış seçilirse oyun dışı kalınabilir. Cimbız oyununda güller toprak zeminde yan yana dizilir ve oyuncular, atış sırası belirlenerek dizili güllere vurmaya çalışır. Vurulan gülle dışarı çıkarsa oyuncu onun sahibi olur. Amaç en çok gülleyi toplamaktır. Duvarlı oyununda ise duvarın karşısına geçilir ve onun 1,5-2 metre uzaklığından sırayla güller atılır. Yerde biriken güller ilk kim vurursa hepsi

onun olur. Bu noktada kaç tane gülle vurulduğunun önemi yoktur; bir tanesine temas yeterlidir (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Adana Şambayadı'nda oynanan Gülle oyununda ise oyunun “baş taş” ve “vuruş-kırış” olmak üzere iki farklı oynanışı vardır. Baş taş oyununda oyuncular bilyeleri çizgi üzerine dizer. “El taşı”nı (bir diğer bilye) çizgiye en yakın atan ebe olur ve sıranın sağından veya solundan bir “baş taş”, yani bilye seçer. Oyuncular el taşlarıyla dizili bilyeleri vurmaya çalışır. Baş taşı vurana tüm bilyeler, başka bir bilyeyi vurana ise baş taşın zıt yönündeki bilyeler verilir. Yani ebe, en sağdaki bilyeyi “baş taş” seçmişse ve bir oyuncu soldan üçüncü sıradaki bilyeyi vurmuşsa bunu vuran oyuncu üç bilye alır. Kimse bilyeleri vuramazsa ya da “baş taş”ına yakın vurulamayan bilye kaldıysa o bilyeler ebe tarafından alınır. Vuruş-kırış oyununda ise oyunculardan biri el taşını oyun alanından uzak bir noktaya atar. Diğer oyuncular kendi el taşlarıyla rakibin taşını vurmaya ya da ona olabildiğince yaklaştırmaya çalışır. Taşa vurulursa iki bilye alınır; taşı kendi kırış mesafesine kadar yaklaştırılırsa bir bilye alınır. Oyun, oyunculardan biri tüm bilyelerini kaybedene kadar devam eder (Özdamar, 2022).

Kırıkkale'de oynanan Kuyu oyununda oyun alanına 5-6 cm derinliğinde bir çukur kazılır. Oyuncular çizginin gerisinden sırayla bilyelerini çukura atmaya çalışır. Bilye çukura girerse oyuncu 3, ardından 6, 9 ve 12 olacak şekilde puan ilerletir. İlk olarak 12'ye ulaşan oyuncu yeniden çukura atar ve başarılı olursa “zehir” olur. Zehir olan oyuncu, belirli bir mesafeden diğer oyuncuların bilyelerini vurmaya çalışır; vurduğu oyuncu oyundan elenir. Oyun, son oyuncu kalana kadar devam eder ve kazanılan bilyeler oyunun galibine verilir (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Malatya'da oynanan Bilye oyunu ise cam veya taş bilyelerle oynanır. Oyuncular sırayla kendi bilyelerini yere bırakır. Sırası gelen oyuncu, kendi bilyesini parmaklarıyla iterek yerdeki hedef bilyeyi vurmaya çalışır. Vurmayı başaran oyuncu, o bilyeyi kazanır ve oyuna devam eder. Vuramazsa sıra diğer oyuncuya geçer. En çok bilye toplayan oyuncu oyunu kazanır (Katı, 2020). Kastamonu'da ise misket yerine ceviz ve fındık ile oynandığı görülmektedir. Bu nedenle “Ceviz Ütme” adıyla oynanmaktadır. Karşıdaki oyuncunun cevizlerini vurarak kazanmaya dayalı bir oyundur (Tan, 1990'dan aktaran Onur ve Güney, 2002).

Kahramanmaraş'ta oynanan Bilye oyununda ise her oyuncunun üç bilyesi vardır ve herkes bilyelerini ortaya dizer. Oyuncular yaklaşık 2-3 metre uzaklıktan atış yapar. İlk atışı yapacak kişi sayışmacı ile belirlenir: “İğne battı, canımı yaktı, tombul kız, arabaya koş, arabanın tekeri, İstanbul'un şekeri, hop hop, altın top, bundan başka oyun yok”. İlk oyuncu seçildikten sonra yerdeki bilyelerden birini baş bilye seçer. Oyuncu başarılı atış sonrasında vurduğu bilyeyi alır, eğer ki baş bilyeyi vurursa yerdeki tüm bilyeleri kazanmış olur (Demir, 2022).

## Sonuç

Literatürdeki çalışmalar incelendiğinde Irak Türkmenlerinin oynadığı Sini Zarf ve Muncuğ oyunlarının bizim çalışmamızdaki oynanışından farklı şekillerde oynandığı görülmektedir. Türктаş (1997) çalışmasında sinilerin altına zar yerine boncuk saklandığını belirtmektedir.

Benzer şekilde Şimşek ve Demirkaya (2023) da oyunda renkli boncukların kullanıldığını ifade etmektedir. Diğer yandan hoyratlar ve maniler söylendiği de tespit edilmiştir (Şimşek ve Demirkaya, 2023). Abdulmajeed (2010) ve bizim çalışmamızda Muncuğ oyununun daha çok kızların oynadığı bir oyun olduğu tespit edilmişken Saatçi (2010), bu oyuna Gülle (Bilye) ismiyle yer vermiş olup daha çok erkeklerin oynadığını belirtmiştir.

Sini Zarf oyununun Türkiye'nin çeşitli yörelerinde ise Yüzük, Yüksük, Fincan isimleriyle oynandığı saptanmıştır. Gaziantep'te oynanan yüzük oyununda 7 fincan, Kerkük'te ise 11 zarf kullanıldığı görülmektedir. Gaziantep'te fincanın altına yüzük, Kerkük'te ise zarfın altına zar konulur. Oyunun kuralı da iki bölgede farklıdır: Gaziantep'te oyuncunun yüzüğü ya ilk kaldırdığı fincanın altında ya da son iki fincanın birinin altında bulması gerekirken, Kerkük'te herhangi bir kısıtlama bulunmamaktadır. Bolu'da oynanan Yüksük oyununda da Gaziantep'tekine benzer şekilde fincan ve yüzükle oynanmaktadır; ancak fincanlar 7 değil 9 adettir. Bu sayı Çorum'daki yüzük oyununda da dokuzdur. Ayrıca Bolu'da kaybeden takıma ceza olarak mühür vurulur ya da yüzü karalanırken Kerkük'te ise kaybeden takım, kazanan takıma tatlı alır. Çorum'da oynanacak olan son karşılaşma, Kerkük'te olduğu gibi farklı isimlendirilmektedir. Çorum'da son etaba "El Desti" denilirken Kerkük'te "Verevurd" denilmektedir. Ayrıca bu oyunun cezası diğer yörelerde oynananlardan oldukça farklı ve daha ağırdır. Soğuk suyla banyo, kış aylarında gömlekle uzak mesafeye koşma gibi cezalar uygulanır. Uşak'ta oynanan Yüzük oyununun Kış mevsiminde, Kerkük'te ise Sini Zarfın Ramazan aylarında oynandığı görülmektedir. Uşakta zarf ya da fincan yerine 11 adet mendil kullanıldığı tespit edilmiştir. Diğer yandan Bolu ve Gaziantep'te olduğu gibi saklanacak nesne yüzüktür. Çankırı'da da Uşak'ta oynanana benzer şekilde mendil ile oynandığı; ancak yüzük yerine bazı zamanlarda para saklandığı tespit edilmiştir. Kahramanmaraş'ta ise içi oyulmuş 12 adet yarım ceviz kabuğu ve yüzükle oynandığı görülmüştür.

Muncuğ oyununun, Türkiye'de Gülle, Kuyu, Bilye, Ceviz Ütme gibi isimlerle oynandığı saptanmıştır. Gaziantep'te oynanan Gülle oyunu üç farklı şekilde oynandığı tespit edilmiştir. Bunlardan biri olan üçgen oyununda, adından da anlaşılacağı üzere toprağa üçgen çizildiği görülmektedir. Kerkük'te oynanan Muncuğ oyununda ise çukur açılır. Diğer bir oynanış şekli ise duvarlı oyundur. Burada amaç yerde bulunan bilyeleri vurmakken Kerkük'te ise bilyeleri çukura atmak. Adana Şambayadı'nda Gülle oyununun iki farklı şekilde oynandığı görülmektedir. Bunlardan biri olan "baş taş" oyununda ebe seçimi oyuncuların bilyelerini çizgiye atmalarıyla gerçekleşir ve en yakın atan ebe olur. Kerkük'te ise ebe seçiminde yazı tura yönteminin kullanıldığı görülmektedir. Diğer yandan Kahramanmaraş'ta oynanan Bilye oyununa ilk kimin başlayacağını belirlemede sayışma yönteminin kullanıldığı tespit edilmiştir. Kastamonu'da oynanan Ceviz Ütme oyununda ise bilye, misket veya boncuk yerine ceviz veya fındık kullanıldığı tespit edilmiştir.

Bu araştırmanın sonucunda; Kerkük'te Türkmen toplumunun oynadığı Sini Zarf ve Muncuğ oyunları bilimsel yöntemlerle kayıt altına alınarak ayrıntılı biçimde belgelendirilmiş ve Türkiye'de oynanan varyantlarıyla karşılaştırılarak, iki farklı bölge arasında kültürel etkileşim bulunduğu ortaya konmuştur. Oyunlar eğlenceli, eğitici ve gelişime katkı sağlayan yönlerinin yanında kültürün korunması, kuşaklar arasında aktarılması ve ortak kültürel bağların güçlendirilmesi açısından önemli bir role sahiptir. Diğer yandan oyunların farklı bölgelerde pek çok farklı biçimlerde oynanması, Türk kültürünün zenginliğini ve çeşitliliğini göstermektedir.

Bu çalışma, geniş bir coğrafyaya yayılan Türk milletleri arasında kültürel benzerliklerin ve ortak kültürel mirasın günümüzde de canlılığını sürdürdüğünü ortaya koymaktadır.

## **Beyanlar**

### **Yazarların Katkıları**

“Yöntem, Bulgular ve Sonuç: F. M; Literatür Taraması, Problem Durumu ve Giriş: G. A. C.”

### **Teşekkür**

Sayın hocamız Prof. Dr. Muhsin HAZAR’a, çalışmamız boyunca göstermiş olduğu değerli destekleri için teşekkürlerimizi sunarız.

### **Çıkar Çatışmaları**

Kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### **Mali Destek**

Herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

### **Etik Kurul Kararı**

Çalışmanın etik uygunluğu, Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu E-77082166-604.01-1400832 sayılı evrak ile onaylanmıştır.

### **Katılımcı Rızası**

Katılımcılar çalışma öncesinde bilgilendirilmiş, onayları alınarak gönüllülük esasına göre katılmışlardır.

## **Kaynaklar**

Abdulmajeed, S. M. AL. D. (2010). *Irak Türkmenlerinde çocuk oyunları* (Tez No. 263311) [Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Akbaş, B., ve Özuslu-Ünal, S. (2016). Oyuncaklarla oynanan geleneksel Gaziantep oyunları. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 1(1), 25-42.

And, M. (2022). *Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. (Altıncı Baskı). Yapı Kredi Yayınları

Aygün-Cengiz, S. (1996). *Karadeniz Ereğlisi örneğinde çocuk oyunlarının halk bilimsel açıdan incelenmesi* (Tez No. 51731) [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Bayatlı, N. Y. (2009). Kerkük kahvehaneleri (Çayhaneleri, Çayxaneleri). *Kardaşlık*, 11(40), 34-37.
- Bitim, D. (2024). Geleneksel çocuk oyunları Nevşehir ili Avanos ilçesi örneği. *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 10(23), 159-198.
- Demir, N. (2022). *Geleneksel Türk çocuk oyunları* (1. Baskı, 2. ve 10. Cilt). Altınordu Yayınları.
- Doğan, S. (2018). *Irak Türkmenleri* (Rapor Numarası: 68). INSAMER. <https://www.insamer.com/tr/uploads/pdf/rapor-irak-turkmenleri.pdf>
- Dumangöz, P. D., ve Çavuşoğlu, S. B. (2022). Oyun mu kültürü etkiler? Kültür mü oyunu etkiler? *Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(1), 35-44.
- Eke, S. (2021). Gerede (Bolu) ilçesi çocuk oyunları. *Bayterek Uluslararası Akademik Araştırmalar Dergisi*, 4(1), 134-147.
- Gül, S., Ay-Işık, A., ve Kaymak, E. B. (2023). Somut olmayan kültürel mirasın posta sanatı (mail art) ile yaygınlaştırılması. *Bilim Armonisi*, 6(2), 4-19.
- Huizinga, J. (2024). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (On İkinci Baskı). Ayrıntı Yayınları.
- İSMEP Rehber Kitaplar (2014). *Kültürel Mirasın Korunması*, 11-12. [https://www.ipkb.gov.tr/wp-content/uploads/2018/10/ISMEP6\\_KC3BCltC3BCrelMirasC4B1nKorunmasC4B1.pdf](https://www.ipkb.gov.tr/wp-content/uploads/2018/10/ISMEP6_KC3BCltC3BCrelMirasC4B1nKorunmasC4B1.pdf) (16 Mayıs 2025 tarihinde erişim sağlanmıştır).
- Katı, Y. (2020). Malatya geleneksel çocuk oyunları ve çocuk gelişiminde oyunun rolü. *AKRA Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 8(22), 309-338.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Oğuz, M. Ö., ve Beden, D. (2006). *2005 yılında Çorum'da yaşayan geleneksel çocuk oyunları*. Hitit Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Halkbilimi Topluluğu Yayınları: 7.
- Oğuz, M. Ö., ve Ersoy, P. (2007). *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları* (2. Baskı). Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 4.
- Onur, B. ve Güney, N. (2002). *Türkiye'de çocuk oyunları: Derlemeler*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 10.
- Özdamar, F. (2022). Şambayadı köyünde derlenen oyun tekerlemeleri ve çocuk oyunlarının işlevleri. *Folklor Akademik Dergisi*, 5(1), 114-140.
- Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntem bilimi sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323-343.

- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (52), 229-259.
- Saatçi, Ö. (2010). Kerkük çocuk oyunları. *Kardaşlık*, 12(45).
- Sak, R., Şahin-Sak, İ. T., Öneren-Şendil, Ç., ve Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-256.
- Şimşek, P., ve Demirkaya, H. (2023). Erbil Türkmenlerinde Ramazan gelenekleri ve aktarımı. *Milli Folklor*, 18(139), 106-119.
- Tuğrul, M. (1978). Mahmutgazi köyünden derlenmiş oyunlar: 2. *Türk Folklor Araştırmaları*, (348), 8387-8390.
- Türktaş, M. (1997). Kerkük folklorundan örnekler (Tez No. 61338) [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tuzcuoğulları, T., Fakazlı, A. E., Yılmaz, S. H., ve Hazar, M. (2020). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunları: Ambel Gog ve Zilley. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 519-530.
- Unesco. (2003, Ekim 17). *Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi*. <https://www.unesco.org.tr/Pages/181/177/>

## Muş Yöresi Geleneksel Taş Oyunu: Moza (Cız)

Ahmet SİNANOĞLU, <https://orcid.org/0000-0001-9426-280X><sup>1</sup>

**Atıf Bilgisi:** Sinanoğlu, A. (2025). Muş yöresi geleneksel taş oyunu: Moza (Cız). *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(3), 79-86.



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası  
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi  
Cilt 1, Sayı 3, Aralık  
2025, Sayfa 79-86  
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri:

DOI: [10.63833/TURGOSD.2025.10](https://doi.org/10.63833/TURGOSD.2025.10)

Geliş Tarihi: 28.11.2025

Kabul Tarihi: 27.12.2025

Yayınlanma Tarihi: 31.12.2025

### Özet

Bu çalışmada, Muş yöresine ait taşla oynanan geleneksel çocuk oyunu Moza (Cız) oyununun araştırılıp kayıt altına alınması ve varsa literatürdeki farklı oynanışının tespit edilmesi amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden alan araştırması kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bulgular, Muş ilinde yaşayan, Moza (Cız) oyununu bilen ve bu oyunu oynayan kaynaklarla telefonla yapılan birebir görüşmeler sonucunda elde edilmiştir. Elde edilen bulgular sonucunda Moza (Cız) oyununa nasıl başlandığı, oyunun nasıl oynandığı, oyunun kimden öğrenildiği ve oyunda kullanılan malzemelerin ne olduğu kayıt altına alınmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Moza, Cız, Çocuk Folkloru, Muş, Taş oyunları, Kültürel Miras

1. Ahmet SİNANOĞLU, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [sinanogluahmet7@gmail.com](mailto:sinanogluahmet7@gmail.com)

Sorumlu Yazar: Ahmet SİNANOĞLU, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [sinanogluahmet7@gmail.com](mailto:sinanogluahmet7@gmail.com)

## Traditional Stone Game of the Muş Region: Moza (Cız)

### Abstract

In this study, the traditional children's game Moza (also known as Cız), played with stones in the Muş region, was investigated and documented, with the aim of identifying any differences in gameplay compared to existing literature as well. A qualitative research method, specifically field research, was employed in the study. The data collection tool used was a semi-structured interview form developed by the researcher. The findings were obtained through one-on-one telephone interviews with individuals living in Muş province who were familiar with and played the Moza (Cız) game. As a result of the findings, information regarding how the game is initiated, the rules of play, who the game was learned from, and the materials used in the game was recorded.

**Keywords:** Moza, Cız, Children's Folklore, Muş, Stone Games, Cultural Heritage

### Giriş

Geleneksel çocuk oyunları, tarihsel süreç içinde varlığını sürdürerek günümüze ulaşmış ve oynandıkları dönemlerin toplumsal ve kültürel yapısını yansıtan önemli unsurlar hâline gelmiştir. Bu oyunlar, çocukların oyun yoluyla geçmişe ait değerleri tanımalarını sağlamakta ve kültürel birikimin kuşaktan kuşağa aktarılmasına katkı sunmaktadır (Özyürek, Şahin ve Gündüz, 2018). Oyun etkinlikleri, çocukların yalnızca bedensel ve duygusal gelişimlerini değil, aynı zamanda bilişsel gelişimlerini de destekleyen çok yönlü bir süreçtir. Zihinsel gelişim üzerinde etkili olan unsurlar arasında oyunun belirleyici bir rol üstlendiği bilinmektedir. Oyun, çocuğun düşünme becerilerini geliştirerek olaylara farklı açılardan yaklaşmasını sağlamakta; yaratıcılığını ve problem çözme kapasitesini artırmaktadır (Devecioğlu ve Karadağ, 2016). Geleneksel oyunlar çoğunlukla hareket temelli olup, oyuncuların oyun sürecine aktif biçimde müdahil olabildiği etkinliklerdir. Çocuklar bu oyunlarda kuralları, oyun alanını, süreyi, oyuncu sayısını ve kullanılan araç-gereçleri kendi ihtiyaçlarına göre yeniden düzenleyebilmektedir. Bu durum, yaratıcılığın ve kişiler arası etkileşimin gelişmesini desteklerken, çocukların oyun kurma becerilerinin de güçlenmesine olanak tanımaktadır. Bu özellikleri doğrultusunda geleneksel çocuk oyunları, çocukların fiziksel, bilişsel, sosyal ve duyuşsal gelişim alanlarına önemli katkılar sağlamaktadır (Hazar vd., 2017).

Diğer yandan oyunların ortaya çıkmasında rol oynayan başlıca etkenlerden biri de o toplumun değer yargılarıdır. Geleneksel oyunlar, bulundukları dönemin anlayışlarını, ilgi alanlarını ve kültürel yapılarını yansıtarak, toplumların kültürünü şekillendiren unsurları ortaya çıkarır (Uygun ve Hakkıoymaz, 2019'dan aktaran Yeni ve Tuzcuoğulları, 2025). “Homo Ludens” adlı eserinde oyun ile kültür arasındaki ilişkiyi inceleyen Huizinga'ya göre (2024) oyun, kültürden eski ve kültürün temelidir.

Muş ve çevresi verimli ovaları, bereketli su kaynakları ve ipek yoluna yakın bir bölgede yer alması ile Hititler, Urartular, Asurlar, Persler, Romalılar, Bizanslar, Araplar, Selçuklular ve Osmanlılar gibi birçok topluma ve medeniyete ev sahipliği yapmıştır (Darkot, 1979; San, 1966). Dolayısıyla Muş ilinin, köklü ve renkli bir kültür yapısına sahip olduğu söylenebilir. Muş ilinde geçmiş zamanlarda oynanıp ve günümüzde oynanmaya devam eden pek çok geleneksel oyun bulunmaktadır. Bunlardan bazıları ‘Çemçegelin’ (Erdal, 2019) ‘Dadduhul’, ‘Ebe Oyunu’,

'Holoç', 'Dellur Ağaç' ve 'Moza (cız)' oyunlarıdır (Aksu, 2010). Literatür incelendiğinde Muş yöresinde oynanan oyunlar hakkında yapılan çalışmaların az sayıda olması dikkat çekmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada Muş yöresine ait olan Moza (Cız) oyununun araştırılıp kayıt altına alınması ve varsa literatürdekinden farklı oynanışlarının tespit edilmesi amaçlanmaktadır.

Böylece,

- a) Muş yöresine ait geleneksel taş oyunlarının araştırılması amaçlanmıştır; bu bağlamda da
- b) Muş yöresi taş oyunlarından Moza (Cız) oyununun, yörede yaşamış ve oyunu oynamış kaynak kişilerden birebir görüşmelerle kayıt altına alınması amaçlanmıştır.
- c) Ayrıca bu çalışmada, geleneksel ve unutulmaya yüz tutmuş oyunlardan Moza (Cız) oyununun, görüşmelerden elde edilebilecek ve literatürde bulunmayabilecek detayları ile kaydedilmesi ile gelecek nesillere ulaştırılmasına katkı olması istenmiştir.

## Yöntem

Görüşme tekniğinden yararlanılarak gönüllü katılımcılarla gerçekleşen bu nitel araştırma, Gazi Üniversitesi Etik Komisyonuna sunulmuş ve E-77082166-1387065 ve 17 sayılı toplantı kararınca onaylanmıştır.

## Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan alan araştırması kullanılmıştır. Alan araştırması, araştırmacının genellikle kendi kültürü içindeki küçük ölçekli toplumsal ortamları doğrudan gözlemlediği bir nitel araştırma türüne verilen isimdir (Neuman, 2007). Aynı zamanda verinin elde edileceği unsurun (bir diğer ifadeyle gözlem elemanının) bulunduğu ortamda doğrudan yer alınarak gerçekleştirildiği araştırma tekniğidir Veri, kaynağından koparılmadan, kendi doğal ortamında ve bizzat kaynağın kendisinden toplanır. (Van de Ven ve Poole, 2017'den aktaran Zülfikar, t.y.).

## Verilerin Toplanması

Veriler, katılımcılar ile telefon görüşme tekniğiyle toplanmıştır. Görüşme, nitel araştırmalarda yararlanılan bir veri toplama tekniğidir (Punch, 2005). Görüşme, araştırma sürecine dâhil edilen bireylerin bir konu veya duruma dair duygu ve düşüncelerinin anlaşılması etkinliğidir (Karataş, 2017).

Araştırma kapsamında Muş ilinin çeşitli bölgelerinde ikamet eden farklı yaş, cinsiyet ve meslek gruplarından kişilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırma grubuyla ilgili bazı demografik bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

## Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanmasında araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Görüşmelerde oyuna dair verilerin paylaşıldığı süre ortalama 3-5 dakika

arasındadır. Katılımcılar telefonla aranarak görüşme formlarında yer alan bazı kişisel bilgiler (yaş, cinsiyet, meslek) Moza (Cız) oyununun nasıl oynandığı ve oyun kuralları (oyunu kimden öğrendiği, oyuna nasıl başlandığı, oyunda ödül ve ceza olup olmadığı) hakkında açık uçlu sorular sorulmuştur. Sorulara verilen yanıtlar görüşme formlarına kaydedildikten sonra görüşme sonlandırılmıştır.

### Verilerin analizi

Araştırma verilerinin analizi için içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi, elde edilen verileri kategorilere ayırarak açıklanabilir kavramlar ve ilişkiler geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu yöntem, özellikle metinsel verilerin sistematik bir şekilde değerlendirilmesi olarak tanınır (Miles, Huberman ve Saldaña, 2020)

**Tablo 1.** Araştırma grubu

| Kaynak Kişi | Yaş | Meslek         |
|-------------|-----|----------------|
| K1          | 46  | Esnaf (Kasap)  |
| K2          | 49  | Ev Hanımı      |
| K3          | 53  | Esnaf          |
| K4          | 43  | Ev Hanımı      |
| K5          | 37  | Ev Hanımı      |
| K6          | 42  | Hizmetli       |
| K7          | 50  | Serbest Meslek |
| K8          | 39  | İnşaat İşçisi  |
| K9          | 55  | Esnaf (Bakkal) |
| K10         | 52  | Sıva Ustası    |

### Bulgular

Aşağıda görüşmelerden elde ettiğimiz oyuna dair bulgulara yer verilmiştir.

#### Katılımcı Sayısı ve Süre

Oyun en az 3-5 kişiyle oynanır. Oyunda süre sınırlaması yoktur. Oyunda bulunan tüm taşları daireden çıkaran oyuncu oyunu kazanır.

#### Nerede Oynanır

Oyun sokaklarda, Okul bahçesinde, boş alanlarda ve geniş yerlerde rahatlıkla oynanabilir.

**Şekil 1****Geleneksel Moza (Cız) Oyununda Başlama Pozisyonu****Oyunda Kullanılan Malzemeler**

Moza: Yuvarlak hedef taşı ve Lap: El içi büyüklüğünde yassı taş.

**Moza (Cız) Oyununun Kuralları ve Oynama Şekli**

Katılımcılardan alınan ifadeler aşağıda belirtilmiş ve katılımcıların benzer ifadeleri birleştirilmiştir.

‘Grup oyunu şeklinde oynanan bir sokak oyunudur. 3-5 kişi ile oynanabilir ’(K1; K2; K6; K7; K9). ‘Oyun düz ve geniş alanlarda oynanır’ (K1-K4). ‘Oyuncular kendilerine bir başlama çizgisi çizerler ’(K1). ‘Oyun alanı içinde 25-30 cm. genişliğinde küçük daireler çizerler ve bu dairelerin içine birer tane Moza denilen yuvarlak taş (ceviz büyüklüğünde) yerleştirirler ’(K1-K3; K6; K7; K10).

‘Dairelerin 6-7 metre uzağına, bir metreye yakın düz bir oyun çizgisi çizilir ’(K3; K6; K8-K10). ‘Oyuncular oyun çizgisine dizilir ve saymaca yaparak oyuna ilk kimin başlayacağını belirlerler’ (K1; K5; K7-K9). ‘İlk atış sırasını kazanan oyuncu elindeki (avuç içine sığacak büyüklükte) yassı taşı (lap) atarak daire içindeki taşları daire dışına çıkarmaya çalışır ve dairenin dışına çıkarmayı başardığı sürece atış yapmaya devam eder’ (K1-K6; K8; K10). ‘Tüm taşlar daireden çıkıncaya kadar oyun devam eder (K2-K7). Oyunda ödül veya ceza yoktur’ (K6).

**Tartışma ve Sonuç**

Muş yöresine ait taşla oynanan ve unutulmaya yüz tutmuş geleneksel oyunlardan biri Moza (Cız) oyunudur. Bu oyunla ilgili literatürde çok az çalışma bulunmuştur, bunlardan biri de Burcu Aksu’nun 2010 yılındaki “Muş Çocuk Folkloru” başlıklı yüksek lisans tezidir. Burada oyun genel olarak anlatılmış olsa da oyuna nasıl başlandığı, oyun alanının ölçüleri, oyundaki

kullanılan malzemeler tam olarak belirtilmemiştir. Oyunun genel yapısı, amaç, kazananın belirlenmesi gibi özellikler genel olarak anlatılmıştır. Oyun kurgusu ve kazananı belirlemek için yapılan atışlarla bu çalışmanın bulguları arasında benzerlikler vardır.

Bu çalışma kapsamında; oyunu bilen ve oynamış olan kişilerle yapılan görüşmeler sonucunda oyunun kimden öğrenildiği, oyuna başlama biçimleri, oyuncu sayısı, oyun alanının niteliği ve kullanılan malzemeler gibi daha önceki araştırmalarda eksik bırakılan temel unsurlar ayrıntılı olarak ortaya konulmuştur. Elde edilen bulgular, Moza (cız) oyununun yalnızca bir rekabet ve beceri oyunu olmanın ötesinde; çocukların fiziksel aktivite düzeyini artıran, sosyal etkileşimi, iletişim becerilerini ve grup içi dayanışmayı da güçlendirebilecek bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Ayrıca oyunun, doğru atış yapabilmek için muhakeme yürütme, strateji geliştirme, karar verme, risk alma, stres yönetimi ve rekabet edebilme gibi bilişsel ve duyuşsal becerileri destekleyerek çocuk gelişimine çok yönlü katkılar sunabileceği anlaşılmaktadır.

Geleneksel oyunlar, toplumun tarihini, değerlerini ve yaşam biçimini yansıtır. Unutulmaya yüz tutmuş oyunların kayıt altına alınması kültürel süreklilik, kültürel mirasın korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması açısından önemlidir. Bu oyunlar, toplumun tarihsel birikimini, değerlerini ve sosyal etkileşim biçimlerini yansıtan kültürel belge niteliğindedir. Dolayısıyla sistemli bir biçimde belgelenmeleri, yalnızca unutulma riskini azaltmakla kalmayıp kültürel kimliğin güçlenmesine de katkı sağlamaktadır. (Temiz, 2015)

Bu çalışmada Moza (Cız) oyunu bilimsel yöntemlerle araştırılmış ve kayıt altına alınmıştır. Moza (Cız) oyunu, yalnızca bir çocuk oyunu olmanın ötesinde, yöre halkının kültürel belleğini ve toplumsal etkileşim biçimlerini yansıtan bir kültürel unsurdur. Bu yönüyle araştırma hem kültürel mirasın korunmasına hem de geleneksel oyunların akademik literatürde daha görünür olmasına katkı sunmaktadır.

### **Araştırmanın Sınırlılıkları ve Gelecek Çalışmalara Öneriler**

Bu araştırma sadece Muş yöresine ait geleneksel çocuk oyunlarından Moza (Cız) oyunu ile sınırlı tutulmuş ve sınırlı sayıda katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Moza (Cız) gibi oyunlar, geleneksel kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması için yerel yönetimler ve kültür kurumları tarafından düzenli etkinliklerle tanıtılmalıdır. Bu yöreye ait unutulmaya yüz tutmuş diğer oyunların da araştırılıp kayıt altına alınmalıdır. Beden Eğitimi ve Spor derslerinde bu tür oyunların oynanıp unutulmaması sağlanmalıdır.

### **Beyanlar**

#### **Teşekkür**

Sayın hocam Prof. Dr. Muhsin HAZAR'a değerli katkıları, rehberliği ve destekleri için teşekkürlerimi sunarım.

**Çıkar Çatışmaları**

Çıkar çatışması bulunmamaktadır.

**Mali Destek**

Herhangi bir destek alınmamıştır.

**Etik Kurul Kararı**

Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu E-77082166-604.01-1387065 ve 17 sayılı toplantı kararınca onaylanmıştır.

**Katılımcı Rızası**

Katılımcılar çalışma öncesinde bilgilendirilmiş, onamları alınarak gönüllü bir şekilde katılım göstermişlerdir.

**Kaynaklar**

- Aksu, B. (2010). *Muş çocuk folkloru* (Tez No. 313442) [Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Darkot, B. (1979). *Muş*. MEB İslam Ansiklopedisi. Cilt: VIII, 744-747.
- Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2016). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Erdal, K. (2019). Kaybolmaya yüz tutan bir halk geleneği: Çelüm Çelüm Çemçecük veya Çemçegelin. *Folklor/Edebiyat*, 25(97), 29-40.
- Hazar, Z., Demir, G., Namlı, S., ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Huizinga, J. (2024). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (On İkinci Baskı). Ayrıntı Yayınları.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-86.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Neuman, W. L. (2007). *Toplumsal araştırma yöntemleri, nitel ve nicel yaklaşımlar*. Çev. S. Özge. İstanbul: Yayınodası.

- Özyürek, A., Şahin, F. T. ve Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1-12.
- Punch, K. F. (2005). *Sosyal araştırmalara giriş*, (Çev.) Bayrak D., Arslan H. B. ve Z. Akyüz, Ankara: Siyasal Kitabevi.
- San, M. S. (1966). Doğu Anadolu ve Muş'un İzahlı Kronolojik Tarihi. Ankara: Yargıçoğlu Matbaası.
- Temiz, G. (2015). *Anadolu'da doğal malzemeye oynanan geleneksel çocuk oyunları*. Selçuk Üniversitesi.
- Yeni, T. ve Tuzcuoğulları, Ö. T. (2025). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunu: Vız Vız ya da Kim Vurdu. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(1), 32-40.
- Zülfikar, H. (t.y.). Alan/Saha araştırması. *TÜBİTAK Bilim Yayınları Sosyal Bilimler Ansiklopedisi*. Aralık, 27, 2025 tarihinde erişildi. Erişim adresi: [https://ansiklopedi.tubitak.gov.tr/ansiklopedi/alan\\_saha\\_arastirmasi](https://ansiklopedi.tubitak.gov.tr/ansiklopedi/alan_saha_arastirmasi)

# Kerkük Yöresi Geleneksel Oyunları: Hellük ve Mehelle Kıрма

Elaf MOHAMMED, <https://orcid.org/0009-0007-7940-7071><sup>1</sup>

Esra Şirvan AKBAŞ, <https://orcid.org/0009-0006-9023-5904><sup>2</sup>

Kadir KESKİN, <https://orcid.org/0000-0002-7458-7225><sup>3</sup>

**Atıf Bilgisi:** Mohammed, E., Akbaş, E. Ş. ve Keskin, K. (2025). Kerkül yöresi geleneksel oyunları: Hellük ve Mehelle Kıрма. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(3), 87-97.



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası  
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi  
Cilt 1, Sayı 3, Aralık  
2025, Sayfa 87-97  
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri:

DOI: [10.63833/TURGOSD.2025.11](https://doi.org/10.63833/TURGOSD.2025.11)

Geliş Tarihi: 02.12.2025

Kabul Tarihi: 29.12.2025

Yayınlanma Tarihi: 31.12.2025

## Özet

Bu çalışma, Kerkük yöresi geleneksel oyunlarından Hellük ve Mehelle Kıрма oyunlarını araştırmak, kayıt altına almak ve Türkiye'deki varyantlarıyla karşılaştırmak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Veriler, Kerkük'te yaşayan ve bu oyunları bilen 10 yetişkin bireyle, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak yapılan görüşmeler sonucu elde edilmiştir. Oyunların Türkiye'deki varyantları hakkındaki verilere ise doküman analizi yöntemi kullanılarak literatür taraması yoluyla ulaşılmıştır. Görüşmelerden önce katılımcılara araştırmanın amacı hakkında bilgi verilmiş ve etik kurallar çerçevesinde, gönüllülük esasına dayalı olarak katılımları sağlanmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmiş ve Hellük ve Mehelle Kıрма oyunları detaylı bir şekilde kayıt altına alınarak Türkiye'de oynanan varyantları ile benzerlik ve farklılıkları karşılaştırılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Kerkük Yöresi, Hellük, Mehelle Kıрма, Geleneksel Oyunlar, Kültür

1. Elaf MOHAMMED, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [elafmustafa18@gmail.com](mailto:elafmustafa18@gmail.com)
2. Esra Şirvan AKBAŞ, Bağımsız Araştırmacı, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [eakbas726@gmail.com](mailto:eakbas726@gmail.com)
3. Kadir KESKİN, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [kadirkeskin@gazi.edu.tr](mailto:kadirkeskin@gazi.edu.tr)

Sorumlu Yazar: Kadir KESKİN, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [kadirkeskin@gazi.edu.tr](mailto:kadirkeskin@gazi.edu.tr)

## Traditional Games of the Kirkuk Region: Hellük and Mehelle Kırma

### Abstract

This study was conducted to investigate and document the traditional games of Hellük and Mehelle Kırma from the Kirkuk region, and to compare them with their variants played in Türkiye. The data was obtained through semi-structured interviews conducted with ten adults living in Kirkuk who were knowledgeable about these games. Information regarding the Turkish variants of the games was gathered through a literature review using the document analysis method. Prior to the interviews, participants were informed about the purpose of the research, and their participation was secured on a voluntary basis in accordance with ethical principles. The collected data were analyzed using descriptive analysis, and the Hellük and Mehelle Kırma games were recorded in detail. Their similarities and differences with the variants played in Türkiye were subsequently compared.

**Keywords:** Kirkuk Region, Hellük, Mehelle Kırma, Traditional Games, Culture

### Giriş

Geçmiş, insanlığın var oluşuna kadar uzanan oyunlar, bireylerin hayatının her döneminde var olan ve gelişimine katkı sağlayan etkinliklerdir (Yılmaz, Tuzcuoğulları ve Hazar, 2020). Oyun, çocuğa başkaları tarafından doğrudan öğretilmeyen konuları kendi deneyimleriyle öğrenebileceği bir yöntemdir (Yavuzer, 2004). Oyun oynarken çocuklar, içinde bulundukları toplumun kültürel değerlerini, örf ve adetlerini, toplumsal rollerini doğal bir süreç içinde deneyimleyerek öğrenmektedirler. Sümbüllü ve Altınışik (2016) da benzer şekilde çocukların oyun yoluyla toplumsal normları ifade eden değerleri kazanabildiklerini vurgulamaktadır. Bu bağlamda bir toplumun kültür birikiminin öğrenilmesinde oyunlar oldukça önemlidir (And, 2022).

Kerkük, dünyanın en eski ve en köklü yerleşim merkezlerinden biri olarak, uzun tarihi boyunca sahip olduğu önemini ve itibarını günümüze kadar korumuş; bu süreçte birçok medeniyetin ve devletin hâkimiyeti altında zengin bir kültürel miras edinmiştir (Bakır, 2009). Kerkük'ün dikkat çeken başlıca özelliği Irak Türklüğünün tarihî, siyasî, edebî ve kültürel merkezi olmasıdır. Bu nedenle Türk dünyasının Ortadoğu ve Irak'taki en önemli şehirleri arasında yer alır. Kerkük'ün tarih boyunca kültürel kimliğini koruyabilmesini sağlayan en önemli etken, uzun yüzyıllar boyunca Türk hâkimiyeti altında şehirle özdeşleşen ve kendine özgü toplumsal-kültürel özellikleriyle öne çıkan Türkmen varlığıdır (Hut, 2024).

Türk toplulukları tarih boyunca göçebe yaşam biçimi sebebiyle zengin bir kültürel miras geliştirmiştir. Bu miraslardan biri de geleneksel oyunlardır. Literatür incelendiğinde Kerkük Türkmenlerinin geleneksel oyunları derleyen çalışmaların kısıtlı sayıda olduğu görülmektedir (Abdulmajeed, 2010; Eratalay ve Kok, 2022; Saatçi, 2010; Türkteş, 1997).

Bu çalışmada amaçladığımız, Kerkük yöresinde oynanan Hellük ve Mehelle Kırma oyunlarının, oyunu bilen ve daha önce oynamış kaynak kişilerle yapılacak görüşmeler sonucunda kayıt altına alarak varsa literatürdekenden farklı oynanışlarının tespit edilmesi ve Türkiye'de oynanan varyantları ile benzerlik ve farklılıklarının karşılaştırılmasıdır.

## Yöntem

### Araştırmanın Modeli

Çalışma, alan araştırması ve belgelerin içerik analizleri ile karşılaştırmalı bir folklor incelemesidir. Başka bir deyişle, çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden katılımcıların çalıştığı ya da yaşadığı ortamlarda gözlem ve görüşmeler ile gerçekleştirilen alan araştırması (Wolcot, 2008'den aktaran Tuzcuoğulları ve diğerleri, 2020) yanı sıra, elde edilen verileri karşılaştırmak üzere yazılı belgelerin içeriğinin dikkatli ve sistemli bir şekilde analiz edildiği doküman (içerik) analizi kullanılmıştır (Wach ve Ward, 2013).

### Veri Toplama Araçları

Kerkük yöresinde oynanan Hellük ve Mehelle Kıрма oyunlarına dair verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Form hazırlanırken uzman görüşüne başvurulmuştur. Formun içeriğinde katılımcıların demografik bilgilerinin yanı sıra oyunun oynanışı, kuralları, kullanılan materyaller gibi açık uçlu sorulara yer verilmiştir.

Amaçlı ve araştırmacıların yaşadığı ve çalıştığı bölgeden kolayda örnekleme yöntemiyle belirlenen katılımcılar, Irak Kerkük yöresinde yaşayan, Hellük ve Mehelle Kıрма oyunlarını bilen ve daha önce bu oyunu veya oyunları oynamış olan farklı yaş ve meslek gruplarından kişilerden oluşmuştur. Bu oyunları Türkiye'de oynanan varyantlarıyla karşılaştırmak için literatürdeki dokümanlar incelenmiştir.

### Verilerin Analizi

Görüşme formu ve literatüre dayalı veriler, betimsel analiz yöntemiyle düzenlenmiş; oyunların oynanışı, kuralları ve kullanılan materyaller gibi ana hatları belirlenerek temalar hâlinde sınıflandırılmış ve başlıklar altında özetlenerek yorumlanmıştır. Betimsel analizde amaçlanan görüşme ve gözlem sonucu elde edilen verilerin düzenlenip yorumlanmasıdır (Baltacı, 2019).

## Bulgular

### Hellük Oyunu

Hellük oyunu, Türkmen çocuk oyunları arasında popülerliğiyle dikkat çekmiş, zamanında oldukça yaygınlık kazanmış bir oyundur. Ancak, günümüzde yeni nesillerin bu oyuna olan aşinalığı ve bilgisi azalmış durumdadır. Gözlemlerimize ve bulgulara göre geçmişte, özellikle yaz aylarında ve öğle vakitlerinde, elverişli hava koşullarında, çocuklar bu oyunu saatlerce oynarlardı. Hellük oyununun Türkiye varyantı (Çelik Çomak oyunu) ile karşılaştırılması aşağıda ilgili başlık altında sunulmuştur.

### Hellük Oyununda Kullanılan Materyaller

Oyunun oynanması için iki temel materyal gerekmektedir. Bunlardan birincisi; vuruş aracı olarak işlev gören, genellikle ağaç dalı veya tahtadan yapılan, yaklaşık 30-35 santimetre uzunluğunda elle tutulabilir bir sopa. İkincisi ise vurulması amaçlanan, yaklaşık 5-10 santimetre arasında iki ucu sivri şekilde yontulmuş tahtadan oluşan hedef nesnesi Hellük.

### Oyun Alanı ve Oyuncu Sayısı

Hellük oyunu genellikle düz zeminler ve toprak alanlarda oynanmaktadır. En az iki kişiyle oynanır. Eşit sayıda oyuncudan oluşan iki takım halinde de oynanabilir. Bulgulara göre bu oyun, genellikle 10-15 yaşları arasında erkek çocuklar tarafından oynanmış bir oyundur.

### Oyunun Oynanış Şekli ve Kuralları

Oyuna başlayan taraf yazı tura atılarak belirlenir. Yazı turanın ardından iki oyuncu karşı karşıya geçer. İlk başlayacak oyuncu, Hellüğü yere ya da düz bir taşın üstüne koyup bir tarafına sopayla vurarak havaya fırlatır. Havaya fırlayan Hellüğe sopasıyla güçlü bir şekilde vurarak olabildiğince uzağa atmaya çalışır. Vuruşunu yaptıktan sonra sopasını yere düz bir şekilde bırakır.

Rakip oyuncu Hellüğü düştüğü yerden alır ve eliyle fırlatarak yere düz bir şekilde bırakılan sopaya temas ettirmeye çalışır. Değdirebilirse puan kazanır ve sopa ile Hellüğe vurarak atış yapma sırası kendisine geçer. Değdiremezse puan kaybeder.

Takım halinde oynandığı zamanlardaysa her oyuncunun puan alıp almamasına bakmaksızın bir vuruş hakkı vardır. Atışını yapan oyuncu sırasını takımındaki diğer arkadaşına verir. Benzer şekilde rakip takımdaki oyuncular da Hellüğü alıp eliyle fırlatarak yerdeki sopaya temas ettirip ettirmemesine bakmaksızın sıralarını bir sonraki arkadaşına devreder; ancak Hellük sopaya temas ettirilmezse vuruş hakkı kendi takımlarına geçmez.

Oyuna başlamadan önce belirlenmiş olan puana ulaşan taraf oyunu kazanmış sayılır. Kazanan taraf kaybeden tarafa ceza verebilir; bu ceza mağlup olan oyuncunun avuç içine sopayla hafifçe vurulması ya da mağlup tarafın şeker alması gibi çeşitli şekillerde gerçekleştirilebilir (KK1-KK5).

### Mehelle Kırma Oyunu

Kerkük'te Türkmen çocuklarının oynadığı en meşhur oyunlardan biri olan Mehelle Kırma oyunu, genelde 10 ila 15 yaş arasındaki erkek çocukları tarafından oynanır. Aşağıda, bulgulara dayalı detaylandırdığımız Mehelle Kırma oyununun Türkiye'de oynanan varyantını bulmak için folklor çalışmaları, oyun derlemeleri incelenmiştir; ancak varyantı olarak nitelendirebileceğimiz herhangi bir oyuna rastlanmamıştır.

## Mehelle Kırma Oyununda Kullanılan Materyaller

Oyunun materyalleri şişeler ve taşlardan oluşmaktadır.

## Oyun Alanı ve Oyuncu Sayısı

Oyun alanı, mahallenin başı ile sonu arası veya iki mahalle arasındaki belirlenen sınırdır. Eşit sayıda oyuncudan oluşan iki takım halinde oynanır.

## Oyunun Oynanış Şekli ve Kuralları

Hangi takımın hücum hangi takımın savunma yapacağı kura çekerek, yazı tura atarak veya kısa çöp çekerek belirlenir. Takımlar saldıran takım ve savunan takım olarak ikiye ayrılır. Savunan takımın görevi “hazine” dedikleri beş (5) adet şişeyi kendi bölgelerinde iyi bir şekilde saklamaktır. Saldıran takımın amacı ise savunan takımın bölgesine girerek saklanan şişeleri, yani hazineyi bulup kendi bölgelerine götürmektir.

Saldıran takım, hazineleri kendi bölgelerine götürürken ebelenmemek zorundadır. Oyun sırasında ebelenen oyuncu ya oyundan elenir ya da oyunun daha uzun sürmesi isteniyorsa esir alınır. Saldıran takım, oyuncularının çoğunluğunun esir alındığı durumlarda esir takası yapma yoluna gidilebilir. Takas şöyle gerçekleşir: “*sen bana bir esir ver, ben de sana bir hazine vereyim*”. Böylece saldıran takım oyun içerisinde bir strateji uygulayarak kendi bölgelerine götürmüş oldukları hazineyi takasta kullanabilir. Takas sonrasında hazineyi tekrardan ele geçirme şansına sahiptirler.

Saldıran takım tüm hazineleri topladığında, savunan takım ise tüm rakip oyuncuları esir aldığı zaman kazanmış sayılır. Kaybeden takım ceza olarak kazanan takım ne isterse yapmak zorundadır. Genelde kaybeden takımın oyuncularının tek ayak üzerinde belli bir mesafe zıplamasını istemek gibi cezalar uygulanır.

## Hellük Oyununun Türkiye Varyantı Çelik Çomak Oyunu

Çelik Çomak oyunu Türkiye’nin pek çok yöresinde oynanan oldukça popüler bir oyundur. Gömme Çelik/Gömü (Karaca, Sancak ve Demir, 2023; Oğuz ve Ersoy, 2007) Met (Oğuz ve Ersoy, 2007; Şarman, 2015), Holo Holo, Bili, Billik, Ayak Gömme Çeliği ve Meddiğnek (Özyürek, t.y.), Oğlak Geldi (Oğuz ve Ersoy, 2007), Çellik Çulluk (Müşfika’dan aktaran Onur ve Güney, 2002) isimleriyle de oynanan Çelik Çomak oyununun pek çok farklı oynanışı olduğu görülmektedir.

Bu oynanışlar incelendiğinde Kerkük ile Türkiye’deki oynanışı arasında benzerlik ve farklılıklar tespit edilmiştir:

Eskişehir’de oynanan çelik çomak oyununa başlamadan önce eşleşmeleri belirlemek amacıyla sayışma yapılır (Oğuz ve Ersoy, 2007). Konya’da da oyunun sayışma içerdiği görülmektedir (Demir, 2022). Kerkük’te oynanan Hellük oyununda ise bunların olmadığı tespit

edilmiştir. Boyabat'ta oynanan Gömme Çelik oyununda her oyuncunun sopası varken (Karaca, Sancak ve Demir, 2023) Kerkük'te oynananda ise sadece takım başına bir sopa bulunmaktadır. Seferihisar'da olduğu gibi (Şarman, 2015) Kastamonu'da da oyuna met denilmektedir. Kastamonu'da oynanan Met oyununa Kerkük'te olduğu gibi yazı tura atılarak başlanmaktadır; ancak diğer yandan Kerkük'te oynananın aksine oyuncuların bir değil, üç kez vuruş hakkı bulunmaktadır (Oğuz ve Ersoy, 2007). Çorum'da oynanan Oğlak Geldi oyununda ise ebeye verilen cezanın (bir eşyanın veya kıyafetin sopayla dövülmesi) oyun esnasında gerçekleştiği görülürken (Oğuz ve Ersoy, 2007) bu ceza Kerkük'te oyunun sonunda ve farklı şekillerde (sopayla avuç içine hafifçe vurulması veya kazanan takıma şeker alma) verilmektedir.

Bu genel hatları ile sunduğumuz analitik çerçeveye ek olarak okuyucu ve araştırmacılara daha detaylı karşılaştırmaya olanak sağlaması bakımından burada, benzerlik ve farklılık bulunan söz konusu oyunların detayları da aktarılmıştır.

Oğuz ve Ersoy'a göre Eskişehir'de oynanan çelik çomak oyunu en az iki kişiyle oynanır. Oyuna başlamadan önce eşleşmeleri belirlemek amacıyla sayışma yapılır. Ardından çeliğin yerleştirileceği küçük bir çukur kazılır. Oyuncular daha sonra kendilerine ait bölgeleri belirlemek için etraflarına bir sopa yardımıyla daire çizerler. Çelik çukura yerleştirildikten sonra vuruşu gerçekleştirecek oyuncu çukurun yanına geçer. Oyuncu, çeliği yaklaşık bir metre kadar havaya fırlattıktan sonra elindeki sopayla çeliğe tüm gücüyle vurur. Bu esnada, çeliğin kendilerine isabet etme ihtimaline karşı diğer oyuncular vuruş yapan oyuncunun arka tarafındaki daire şeklinde beklerler. Vuruşu yapacak olan oyuncu başarılı olamazsa ebe olur. Eğer vuruş başarılı bir şekilde gerçekleştirilirse, mevcut ebe, çeliğin düştüğü yöne doğru koşarak onu almak zorundadır. Ebe, çeliği alıp geri dönmeye çalışırken, diğer oyuncular ellerindeki sopaların sivri uçlarıyla ebenin bölgesini kazmaya başlarlar. Bu nedenle ebenin, bölgesinin fazla kazılmasını engellemek için çeliği en kısa sürede oyun alanına geri getirmesi gerekmektedir. Ebe çeliği getirip oyun alanına döndüğünde, diğer oyunculardan herhangi biri kendi bölgesine dönmemişse ebe olma sırası o oyuncuya geçer. Aynı şekilde, ebe diğer oyunculardan önce kendi bölgesine ulaşırsa yine ebe değişimi gerçekleşir. Oyunculardan birinin bölgesi yeterince kazıldığında ise oyun, çukuru kazılan oyuncunun mağlubiyetiyle sona erer. Oyunun sonunda yenilen oyuncuya ceza olarak helva, lokum gibi yiyecekler aldırılır (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Boyabat'ta oynanan Gömme Çelik oyunu, Eskişehir'de oynanandan bir miktar farklılık göstermektedir. Oyuncular sahada kendilerine birer köşe belirler. Karaca, Sancak ve Demir oyunu şu şekilde aktarmışlardır:

Oyunculardan biri başka bir oyuncuya çeliği atar. Diğer oyuncu da çeliği çeler. Çeliği atan oyuncu çeliği almak için koşmaya başlarken diğer oyuncular o oyuncunun köşesine çukur kazarak sopalarını buraya dikmeye çalışırlar. Bu sırada çeliği alan oyuncu diğer oyuncuların boş bıraktığı köşelerine çeliği bırakmaya çalışır. Oyuncular sopalarını dikerken aynı zamanda kendi köşelerini de korumak zorundadırlar. Sopasını dikemeyen ya da köşesini koruyamayarak çelik bırakılan oyuncu bir sonraki oyunda çeliği atacaktır. Oyun sonucunda köşeyi koruması gereken oyuncu, belirlenen derinliğe ulaşan çukura indirilir. Çukur kenarındaki topraklarla oyuncunun çukurda sıkışması sağlanır. Oyuncu çukurda yalnız kalır ve çıkması için ona yardım edilmez (Karaca, Sancak ve Demir, 2023).

Seferihisar’da olduğu gibi (Şarman, 2015) Kastamonu’da da oyuna met denilmektedir. Oğuz ve Ersoy’un hazırladığı geleneksel çocuk oyunları kitabında, Murat Ertürk’ün derlediği Met oyunu şu şekilde aktarılmaktadır;

Arazinin bir köşesine 45cm.-1m. boyutunda kazık dikilir. Kazığın üzerine de 15-20 cm. ebatlarında met (tahta parçası) konur. Oyuna yazı tura atılarak başlanır ve bilen ilk kişi kendi sopasıyla mete vurarak ilk atışı yapar. Vurucu takımın oyuncuları kazık ve metin arkasına geçer. Karşılayıcı takım da araziye istedikleri şekilde dağılır. Oyunda amaç, vurucu takımın oyuncusunun kendi sopasıyla mete vurarak onu olabildiğince uzağa göndermesidir. Eğer vurucu, meti üç kere ıskalar veya yanlışlıkla kazığa üç kere vurursa “hüp” yani diskalifiye olur. Vurucu, atışlarında başarılı olursa araziye dağılmış olan karşılayıcı takımın oyuncuları, meti ya havadayken sopalarını fırlatarak vurmaya ya da üzerlerine gelen mete direk olarak vurmaya çalışırlar. Eğer karşılayıcı takımdan herhangi biri, meti karşılamayı başarırsa yine vurucu diskalifiye olur. Herhangi bir karşılayıcı oyuncu, meti karşılayamayıp yere düşürürse, düştüğü yerden metle kazığı vurmaya ya da vurucunun sopasının yarıçapı mesafesinde kazığın etrafına düşürmeye çalışır. Eğer kazığa çarptırır veya yakınına düşürürse vurucu yine elenir. Karşılayıcı oyuncu meti karşılayamazsa, metle kazığı vuramaz veya kazığın çevresine vurucunun sopasının yarıçapı mesafesine düşüremezse, metin düştüğü yerle kazığın arasındaki mesafe kaç adımsa vurucu takımın hanesine o kadar sayı yazılır. 100’ü bulan takım oyunu kazanır (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Yine Oğuz ve Ersoy ilgili derleme aracılığıyla, Çorum’da oynanan Oğlak Geldi oyunundaki düzeni şu şekilde aktarmışlardır;

Tüm oyuncular sırayla dizilir ve aynı anda ellerinde bulunan çelikleri havaya fırlatırlar ve çomakların yardımıyla vurarak çeliklerini atabildikleri kadar uzağa atmaya çalışırlar. Daha sonra oyuncuların bulunduğu sıraya çeliği en yakın olan oyuncu ebe seçilir. Seçilen ebe, diğer oyuncuların çeliklerini toplayıp getirmekle cezalandırılır. Ebe, çelikleri toplarken “*Oğlak geldi, oğlak gitti*” sözlerini hiç nefes almadan ve durmaksızın yüksek sesle söylemek zorundadır. Eğer bunu yapabilirse ebelikten kurtulur ve oyuna tekrar başlanır. Çelikleri toplarken durur veya nefes alırsa, bu defa ceza olarak kendisine ait herhangi bir eşyasını ya da kıyafetini (örneğin şapka, ayakkabı) diğer oyuncuların önüne bırakır. Oyunculardan biri ebenin çeliğini fırlatabildiği kadar uzağa fırlatır. Ebe çeliğini alıp geri dönene kadar diğer oyuncular da ebenin bırakmış olduğu eşyayı kendi çomaklarıyla döverler. Eşyasının dövülerek daha fazla yıpranmaması için mümkün olduğu kadar çabuk dönmek zorunda olan ebe, çeliğini alıp eşyasının yanına geldiğinde diğer oyuncular da eşyayı dövmeyi bırakırlar. Bunun üzerine ebe, eşyasını geri alır, oyuncular sıralanır ve oyun böylece devam eder (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Aksaray’da oynanan çelik çomak oyunu farklı bir oynayış biçimine sahiptir. Çeliğe vurulduğunda çeliği yakalayamayan oyuncu, yerden aldığı çeliği kazılan çukura doğru eliyle fırlatır. Çukurun başında bulunan oyuncu ise çeliğin çukura girmesini engellemek amacıyla elindeki çomakla çeliğe vurmaya çalışır. Kahramanmaraş’ta benzer olarak çeliğin çalı ile karşılandığı görülmektedir (Müşfika’dan aktaran Onur ve Güney, 2002). Vurulan çeliğin çukura olan uzaklığı ölçülür; eğer bu mesafe bir çomak boyunu aşarsa oyuncu puan kazanır, aşmazsa oyuncu değişikliği gerçekleşir (Kayabaşı, 2018).

## Tartışma ve Sonuç

Literatür incelendiğinde Kerkük yöresine ait Hellük oyununun bu bölgede farklı biçimlerde oynandığı görülmektedir. Abdulmajeed (2010) çalışmasında, vurulduktan sonra havaya uçan hellüğü karşı takımın oyuncularının belli mesafelere dağılarak havada yakalamaya çalıştıkları, yakalayabilirlerse oyunu kazanmış olduklarını belirtmiştir. Ancak bizim makalemizde ise iki oyuncunun karşı karşıya geçmesiyle oynandığı görülmektedir. Saatçi (2010), vuruş aracı olan sopanın Hellüg olduğunu belirtirken bizim çalışmamızda ise vurulan nesnenin Hellük olarak isimlendirildiği tespit edilmiştir. Eratalay ve Kok'un çalışmasında (2022), oyunun "Pelikani" adıyla oynandığı da görülmektedir.

Kerkük'te oynanan Mehelle Kıрма oyununun da farklı şekilde oynandığı literatür incelemesi sonucunda tespit edilmiştir. Saatçi (2010), oyunun uzun mesafeden gençlerin sapanla birbirlerine taş atmalarıyla başladığını belirtmektedir. Bizim derlediğimiz oyunda ise bu oynanış şekli yoktur. Mehelle Kıрма oyununun Türkiye'de oynanan varyantını bulmak için folklor çalışmaları, oyun derlemeleri incelenmiştir; ancak varyantı olarak nitelendirebileceğimiz herhangi bir oyuna rastlanmamıştır. Diğer yandan, Mehelle Kıрма oyunu içerisinde ebeleme ve esir alma içerdiği için bu açıdan benzer Esir Almaca oyununa rastlanmıştır (Onur ve Güney, 2002); ancak hazine bulunmaması, esir takası yöntemi içermemesi ve karşı takımın bölgesine yalnızca bir oyuncunun girebilmesi yönleriyle Mehelle Kıрма oyunundan ayrılmaktadır.

Hellük oyununun Kerkük ve Türkiye varyantları arasındaki benzerlik ve farklılıklar, oyunların temel oynanışının, yani çekirdek yapılarının her iki coğrafyada da korunduğunu, ancak bulundukları toplumların sosyo-kültürel özellikleri ve yaşam biçimlerine bağlı olarak oyun içerisinde bazı kurallar ve kullanılan materyallerin farklılaştığını göstermektedir. Oyunların, farklı coğrafyalarda oynansalar da Türk kültürel mirasının sürekliliğini yansıttığı düşünülebilir. Dolayısıyla oyunların yalnızca eğlence amacı taşımadığını, aynı zamanda toplumsal normları ve kültürel değerleri yansıttığını söylenebilir.

Kerkük ile Türkiye'deki oynanan geleneksel oyunları karşılaştırmamızın, benzerlik ve farklılıkları belirlemenin en temel amacı iki toplum arasındaki kültürel bağı ortaya çıkarmak, bu bağı sürdürmek ve Türk milletlerinin farklı ülkelerde olmasına rağmen benzer kültürlerle, ortak kökene ve güçlü bir tarihi geçmişe sahip olduklarını göstermektir. Bu oyunlar yalnızca eğlence amaçlı değil aynı zamanda kültürü korumak ve yeni nesillere aktarmak için birer araçtır. Bu tür çalışmalar geleneksel oyunların yok olmasını engelleyebileceği, toplumun geçmişiyle bağ kurmasını sağlayabileceği ve aynı zamanda farklı kültürleri tanıma fırsatı sunabileceği düşünülmektedir.

Literatürde Kerkük ve Türkiye'de oynanan geleneksel oyunların karşılaştırıldığı bir çalışmayla karşılaşmamıştır. Bu nedenle çalışmamın literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Gelecekteki çalışmalarda farklı coğrafyalardaki Türk toplumlarının oynadığı diğer geleneksel oyunların kayıt altına alınması ve karşılaştırmalı olarak incelenmesi kültürel mirasımızın ve sürekliliğinin korunması açısından önerilmektedir.

## Beyanlar

### Yazarların Katkıları

“Yöntem, Bulgular ve Sonuç: E. M; Problem Durumu ve Giriş: E. Ş. A.; Literatür Taraması ve Kaynaklara Erişim: K. K.”

### Teşekkür

Sayın hocamız Prof. Dr. Muhsin HAZAR’a rehberliği ve katkıları için teşekkür ederiz.

### Çıkar Çatışmaları

Kişi ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### Mali Destek

Kişi ya da kuruluştan maddi destek alınmamıştır.

### Etik Kurul Onayı

Bu çalışma, Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu'nun E-77082166-604.01-1397410 sayılı kararı ile etik onay almıştır.

### Katılımcı Rızası

Katılımcılar çalışmadan önce bilgilendirilmiş ve çalışmaya gönüllü olarak katılmışlardır.

## Kaynaklar

- Abdulmajeed, S. M. AL. D. (2010). *Irak Türkmenlerinde çocuk oyunları* (Tez No. 263311) [Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- And, M. (2022). *Oyun ve Bügü: Türk kültüründe oyun kavramı*. (6. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Bakır, A. (2009). Eskiçağlardan günümüze kadar Türkmen şehri Kerkük. *Fırat Üniversitesi Orta Doğu Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 27-76.
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Demir, N. (2022). *Geleneksel Türk çocuk oyunları* (1. Baskı, 2. Cilt). Altınordu Yayınları.
- Eratalay, S. Ö., ve Kok, A. (2022). Irak Türkmen çocuk oyunlarına biçimbilimsel bir yaklaşım. *TURAN-SAM*, 14(54), 67-71.

- Hut, D. (2024, 8 Ocak). *Kerkük*. Türk Dünyası Ansiklopedisi. <https://turkdunyasiensiklopedisi.gov.tr/detay/1661/Kerk%C3%BCk>
- Karaca, İ., Sancak, İ. ve Demir, R. (2023). Boyabat yöresi geleneksel çocuk oyunları. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 133-148.
- Oğuz, M. Ö., ve Ersoy, P. (2007). *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları* (2. Baskı). Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 4.
- Onur, B. ve Güney, N. (2002). *Türkiye’de çocuk oyunları: Derlemeler*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 10.
- Özyürek, A. (t.y.). *Çelik Çomak Oyunu*. Etnospor Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Ansiklopedisi. <https://encyclopedia.worldethnosport.org/spor-detay/celik-comak-oyunu>
- Saatçi, Ö. (2010). Kerkük çocuk oyunları. *Kardaşlık*, 12(45).
- Şarman, A. S. (2015). *Seferihisar geleneksel çocuk oyunları ve oyuncakları üzerine bir inceleme* (Tez No. 410126) [Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Sümbüllü, Y. Z., ve Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Tuzcuoğulları, T., Fakazlı, A. E., Yılmaz, S. H., ve Hazar, M. (2020). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunları: Ambel Gog ve Zilley. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 519-530.
- Türktaş, M. (1997). *Kerkük folklorundan örnekler* (Tez No. 61338) [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yavuzer, H. (2004.) *Çocuk psikolojisi*. (26. Baskı). Remzi Kitabevi.
- Yılmaz, S. H., Tuzcuoğulları, T., & Hazar, M. (2020). Gaziantep yöresine ait geleneksel oyunlar: Peçiç. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 531-540.
- Wach, E. & Ward, R. (2013). Learning about qualitative document analysis. The Institute of Development Studies and Partner Organisations. <https://hdl.handle.net/20.500.12413/2989>

### Kaynak Kişiler

- KK1: Erkek, Kerkük doğumlu, 40 yaşında, Beden eğitimi öğretmeni.
- KK2: Erkek, Kerkük doğumlu, 35 yaşında, Fizik öğretmeni.
- KK3: Erkek, Kerkük doğumlu, 34 yaşında, Eczacı.
- KK4: Erkek, Kerkük doğumlu, 57 yaşında, Emekli.

KK5: Erkek, Kerkük doğumlu, 54 yaşında, Emekli.

KK6: Erkek, Kerkük doğumlu, 50 yaşında, Mühendis.

KK7: Erkek, Kerkük doğumlu, 53 yaşında, Doktor.

KK8: Erkek, Kerkük doğumlu, 61 yaşında, Emekli.

KK9: Erkek, Kerkük doğumlu, 57 yaşında, Emekli.

KK10: Erkek, Kerkük doğumlu, 85 yaşında, Emekli.

## Kerkük Yöresi Geleneksel Oyunları: Mihibis ve Evelleme Develleme

Mirvet MOHAMMED, <https://orcid.org/0009-0001-6801-1158><sup>1</sup>

Seda SOYUDAL, <https://orcid.org/0009-0008-1568-4149><sup>2</sup>

**Atıf Bilgisi:** Mohammed, M. ve Soyudal, S. (2025). Kerkük yöresi geleneksel oyunları: Mihibis ve Evelleme Develleme. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(3), 98-109.



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası  
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi  
Cilt 1, Sayı 3, Aralık  
2025, Sayfa 98-109  
© Yazar(lar) 2025



**Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri:**

DOI: [10.63833/TURGOSD.2025.12](https://doi.org/10.63833/TURGOSD.2025.12)

Geliş Tarihi: 27.11.2025

Kabul Tarihi: 30.12.2025

Yayınlanma Tarihi: 31.12.2025

### Özet

Bu araştırma, Kerkük yöresi geleneksel oyunlarından Mihibis ve Evelleme Develleme oyunlarını araştırmak, kayıt altına almak ve Türkiye'deki varyantlarıyla karşılaştırmak amacıyla yapılmıştır. Verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmanın bulguları, Kerkük'te yaşayan, bu oyunları bilen ve daha önce oynamış olan toplam 12 yetişkin bireyle yapılan görüşmelerden elde edilmiştir. Oyunların bazı Türkiye varyantlarına ise oyun ve folklor üzerine yapılan tez ve makaleler incelenerek ulaşılmıştır. Elde edilen veriler başlıklara ayrılıp, özetlenip yorumlanmıştır. Araştırmanın sonucunda Mihibis ve Evelleme Develleme oyunları kayıt altına alınmıştır ve Türkiye'de oynanan bazı varyantlarıyla karşılaştırılarak benzerlik ve farklılıkları tespit edilmiştir. Çalışma, Mihibis ve Evelleme Develleme oyunlarının bölgesel oynanış farklılıklarına rağmen Türk toplulukları arasında ortak birer kültürel miras olduklarını ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Kerkük Geleneksel Oyunları, Geleneksel Çocuk Oyunları, Kültür

1. Mirvet MOHAMMED, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Spor ve Sağlık Bölümü, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [mirvetmustafa20@gmail.com](mailto:mirvetmustafa20@gmail.com)
2. Seda SOYUDAL, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [seda.soyudal@gazi.edu.tr](mailto:seda.soyudal@gazi.edu.tr)

Sorumlu Yazar: Mirvet MOHAMMED, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Spor ve Sağlık Bölümü, Ankara, Türkiye.  
E-posta: [mirvetmustafa20@gmail.com](mailto:mirvetmustafa20@gmail.com)

## Traditional Games of the Kirkuk Region: Mihibis and Evelleme Develleme

### Abstract

This study aims to investigate and document the traditional games of the Kirkuk region Mihibis and Evelleme Develleme, and compare them with their variants played in Türkiye. Data were collected using a semi-structured interview form. The findings of the study were obtained through interviews conducted with a total of 12 adult individuals living in Kirkuk who are familiar with these games and have previously played them. Information on the variants of these games in Türkiye was obtained through the review of theses and articles on games and folklore. The collected data were categorized, summarized, and interpreted. As a result of the study, the games Mihibis and Evelleme Develleme were documented, and their similarities and differences were identified through comparison with their variants played in Türkiye. The study demonstrates that, despite regional differences in gameplay, Mihibis and Evelleme Develleme constitute a shared cultural heritage among Turkic communities.

**Keywords:** Traditional Games of Kirkuk, Traditional Children's Games, Culture

### Giriş

Günümüzde geleneksel oyunların giderek kaybolma tehlikesi ile karşı karşıya kaldığı görülmektedir. Teknolojinin hızla gelişmesinin yanında sanayileşme ve kentleşmede yaşanan artış, çocukların oyun oynadıkları alanları ve oynadıkları oyun türlerini değiştirmiştir (Balcı ve Ahi, 2017). Bu durum, yalnızca oyun kültürünün kaybolmasını değil, aynı zamanda toplumların kültürel benliğinde bir boşluk oluşmasına da yol açmaktadır. Unutulan her oyun, aslında bir toplumun geçmişinden gelen bir değerın yitirilmesi anlamına gelmektedir.

En basit anlamıyla haz almak, mutlu olmak ve serbest zamanın harcanmasını içeren bir etkinlik olarak tanımlanan oyunların, çocuğun gelişiminde önemli bir unsur olarak fiziksel ve ruhsal sağlığına katkısı olduğu bilinmektedir (Biricik ve Atik, 2021). Benzer şekilde Türk Dil Kurumu da (2025) oyunu, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlamaktadır. Bu tanımlara ek olarak oyunların, oynandıkları toplumların kültürlerini içlerinde barındırdığı da belirtilmektedir (And, 2022).

Geleneksel oyunlar var oldukları dönemin ilgilerini, anlayışlarını yani kültürel yapılarını yansıtır. Bu oyunlar, toplumu ve toplumun sahip olduğu kültürü şekillendiren özellikleri ortaya çıkarmaktadırlar (Uygun ve Hakkoymaz, 2019). Geleneksel oyunlar aracılığıyla çocuklara yaşadıkları toplumun dili, kuralları, inançları ve davranış biçimleri dolaylı olarak kazandırılabilir. Diğer yandan farklı bölgelerde oynanan benzer oyunların karşılaştırılması, kültürel çeşitliliği ve ortak değerleri anlamak açısından önemli bilgiler sunmaktadır. Bu karşılaştırmalar, toplumlar arasındaki kültürel etkileşimin izlerini sürmeye ve benzer geleneklerin farklı coğrafyalarda nasıl yaşatıldığını göstermeye yardımcı olur. Irak Türkmenlerinin çocuk oyunlarına baktığımızda, Türkiye’de oynanan oyunlarla olan benzerlikleri (Abdulmajeed, 2010) dikkate değer bir konudur.

Kerkük Türkleri, 900 yıl önce El-Cezire bölgesine (Musul, Kerkük ve çevresi) yerleşen 24 Oğuz boyunun çeşitli boy ve oymaklarının neslinden gelmektedir (Kopar, 2009). Kerkük

yöresi, tarihsel ve kültürel açıdan Türk kültür coğrafyasının önemli merkezlerinden biridir. Literatür incelendiğinde Türkmen folklorunun araştırıldığı ve orada oynanan geleneksel oyunların derlendiği çalışmalar görülmektedir (Abdurmajeed, 2010; Eratalay ve Kok, 2022; Saatçi, 2010; Sait, 2001'den aktaran Bayatlı, 2009; Türkteş, 1997).

Bizim çalışmamızda da amaçlanan, bu yörede oynanan Mihibis ve Evelleme Develleme oyunlarını bölgede yaşayan kaynak kişilerle yapılan görüşmelerle araştırıp kayıt altına alarak literatürdekenden farklı oynanışlarının olup olmadığını ortaya koymak ve Türkiye'de oynanan varyantlarıyla aralarındaki benzerlik ve farklılıklarını tespit edip karşılaştırmaktır.

## Yöntem

### Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden alan araştırması ve doküman analizi kullanılmıştır. Alan araştırmaları; gözlem, anket, mülakat gibi araştırma tekniklerini kullanarak yerinde gözleme ve tespit etmeyi içeren çalışmalardır (Gürçayır-Teke, 2015). Doküman analizi ise araştırılan konu ile ilgili tüm dokümanların bilimsel yöntemlere uygun olarak incelenmesidir (Kıral, 2020).

### Veri Toplama Araçları

Kerkük yöresinde oynanan Mihibis ve Evelleme Develleme oyunlarının verilerinin toplanmasında makalenin yazarları tarafından uzman görüşü alınarak hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Formun içeriği katılımcıların demografik bilgilerinin yanı sıra oyunun oynanışı, kuralları, varsa farklı isimleri gibi açık uçlu sorulardan oluşmaktadır.

Katılımcılar, Irak Kerkük yöresinde yaşayan ve tamamı Kerkük doğumlu olan, Mihibis ve Evelleme Develleme oyunlarını bilen ve daha önce oynamış olan, farklı yaş ve meslek gruplarından kişilerden oluşmuştur (Tablo 1). Türkiye'de oynanan varyantlarının tespit edilip karşılaştırılmasında ise literatürdeki çalışmalardan faydalanılmıştır.

### Verilerin Analizi

Verilerin analizinde betimsel analiz kullanılmıştır. Betimsel analiz toplanan veriler için bir çerçeve oluşturulmasını, çerçeveye göre verilerin işlenmesini, bulguların tanımlanması ve yorumlanmasını içeren bir süreçtir. Elde edilen veriler, önceden belirlenmiş başlıklar altında özetlenip yorumlanır (Altunışık, 2010'den aktaran Mete, 2020).

**Tablo 1.** Kaynak kişi(ler) (KK)

|     |       |                         |            |
|-----|-------|-------------------------|------------|
| KK1 | Erkek | Beden Eğitimi Öğretmeni | 50 yaşında |
| KK2 | Erkek | Beden Eğitimi Öğretmeni | 46 yaşında |

|      |       |                           |            |
|------|-------|---------------------------|------------|
| KK3  | Erkek | Beden Eğitimi Öğretmeni   | 54 yaşında |
| KK4  | Erkek | Beden Eğitimi Öğretmeni   | 52 yaşında |
| KK5  | Erkek | Beden Eğitimi Öğretmeni   | 60 yaşında |
| KK6  | Erkek | Tarih Öğretmeni           | 64 yaşında |
| KK7  | Erkek | Analist                   | 35 yaşında |
| KK8  | Erkek | Avukat                    | 61 yaşında |
| KK9  | Erkek | Eczacı                    | 41 yaşında |
| KK10 | Erkek | Petrol mühendisi          | 52 yaşında |
| KK11 | Kadın | Sosyal Bilgiler Öğretmeni | 51 yaşında |
| KK12 | Kadın | Beden Eğitimi Öğretmeni   | 45 yaşında |

## Bulgular

### Mihibis (Yüzük Saklama) Oyunu

Mihibis (Yüzük Saklama) oyunu, Ramazan ayında Türkmen halkında yaygın olarak oynanan bir geleneksel oyundur. Kerkük Türkmenlerinde de bilinen bu oyun hem eğlenceli hem de dikkat ve sezgi geliştiren bir grup oyunudur.

#### Mihibis Oyununda Kullanılan Malzemeler

Küçük yüzük ya da düğme ve çarşaf.

#### Oyun Kaç Kişiyle Oynanır?

Her bir gruptaki oyuncu sayısının en az dört (4) olması önerilmektedir. Ne kadar fazla kişi olursa oyun daha eğlenceli olur (KK1-KK6).

#### Oyunun Oynanma Şekli ve Kuralları

Oyuncular en az dörder (4) kişiden oluşacak şekilde iki gruba ayrılır. Her grup, yaş olarak en büyük olan kişiyi usta olarak belirler. Oyuna hangi grubun başlayacağını belirlemek için küçük kağıtlara iki grubun ustasının ismi yazılıp kura çekimi yapılır.

Her grubun oyuncuları sıraya dizilir. Ustanın seçtiği yardımcısı, bir çarşafı ustanın üstüne örter. Bu sırada ustanın grubundaki oyuncular ellerini öne doğru uzatır. Usta, yüzüğü bu kişilerin uzatılmış ellerine dokundurarak bir kişinin eline gizlice bırakır ya da kimseye vermeyerek kendinde saklar. Usta, bu saklama işleminin tamamlandığını belirtmek üzere “tamam” der ve kendisi de yardımcısı da grubundaki diğer oyuncuların yanına geçip oturur ve onlar gibi ellerini öne uzatıp yumruk haline getirir. Diğer grubun ustası veya onun kendi

grubundan seçtiği oyuncu ayağa kalkıp yüzüğün hangi kişide saklandığını tahmin etmeye çalışır. Bu sırada seçtiği rakip grup oyuncusuna “kır”, “otur” veya “bat” diyebilir;

- Yüzüğün o kişide olup olmadığından şüphe ediyorsa “kır” diyerek rakip gruptan seçtiği oyuncunun sağ veya sol elini açmasını ister.
- Yüzüğün o kişide olmadığını düşünüyorsa kır yerine “otur” der ve seçilen oyuncu iki elini de açar.
- Eğer doğru kişiyi seçtiğini düşünüyorsa “bat” der ve seçilen oyuncu iki elini de açar.

Bat diyerek başarılı tahminde bulunursa grubu bir (1) puan kazanır ve yüzüğü saklama sırası kendilerine geçer. Kır veya otur dedikten sonra boş çıkarsa herhangi bir ceza uygulanmadan oyun devam eder. Kazanan grup alkışlamakla ve türkü söylemekle galibiyetlerini kutlarlar.

### Puanlama ve Galip Gelme

Gizlenen yüzüğü başarılı bir şekilde tespit eden grup bir (1) puan kazanır. Oyun, on (10) ila on beş (15) puan aralığında önceden belirlenen puana ilk ulaşan takımın galibiyetini ilan etmesiyle sonlanır (KK1-KK6).

### Evelleme Develleme Oyunu

Evelleme Develleme oyunu Türkmen kültürüne özgü olup özellikle kış mevsimindeki gecelerde oynanmaktadır. Bu oyun, nesiller arası etkileşimi destekleyen bir yapıya sahiptir çünkü oyuncular hem yaşlılar hem de çocuklardan oluşmaktadır.

### Oyun Kaç Kişiyle Oynanır?

En az beş (5) kişiyle oynanır.

### Oyunun Oynanma Şekli ve Kuralları

Uzun ve soğuk kış gecelerinde aile büyüklerinin (dedeler, babalar, anneler) liderliğinde çocukların toplanmasıyla oyuna başlanır. Oyuncular, daire şeklinde yere oturarak bacaklarını öne doğru uzatırlar. Usta rolündeki (yani ebe) ebeveyn veya yaşlı birey, sıraya uygun olarak çocukların bacaklarına dokunur ve eş zamanlı olarak oyunun tekerlemesini söyler:

*“Evelleme develleme, iğine iğine, üçü düğme, koz ağacı, kotur geçi, yerine yurduna, su içer kurtuna”*

Tekerlemenin son hecesi (‘kurtuna’nın son hecesi olan ‘na’) hangi çocuğun bacağında sonlarsa, o çocuk bacağına bükür; hangi çocukta iki kez biterse o çocuk oyunu kaybeder ve cezalandırılır. Ceza ise gıdıklanmaktır.

Kaybeden çocuk yüzüstü uzanır. Usta, elini çocuğun sırtına hafifçe vurarak şu tekerlemeyi söyler:

*“Zara zara zambura, hak başında tambura, yel geli yandırır, yağış gelir söndürür, iğne? makas?”*

Çocuk, kendisine sunulan iki seçenekten (iğne veya makas) birini seçer ve usta onu bir (iğne) ya da iki (makas) parmakla gıdıklamaya başlar (KK7-KK12).

### **Mihibis Oyununun Türkiye Varyantı Yüzük Saklama Oyunu**

Yüzük/Guymaç (Özyürek, n.d.), Yüzüğü Bul (Demir, 2022) ve Yüssük (Tokuz, 2011) isimleriyle de bilinen Yüzük oyunu Türkiye’nin pek çok yöresinde oynanan bir geleneksel oyundur. Literatürde aynı isme fakat farklı oynanışa sahip olan başka Yüzük-Fincan oyunu da bulunmaktadır. Yüzük-Fincan oyunu fincanlardan birinin altına saklanan yüzüğün bulunmasını içermektedir. Bu yönüyle bizim çalışmamızdaki Yüzük Saklama oyunundan ayrılmaktadır.

Ankara Pursaklar’da Yüzüğü Bul ismiyle oynanan Yüzük Saklama oyununda sayışma ile ebe belirlenir. Ebe ortaya alınmak şartı ile halka oluşturur. Yüzük herhangi bir oyuncunun avucuna saklanır ve *“yüzük yüzük neredesin? sen kimin evindesin? yüzüğü bulamazsan, ebesinin sen ebesinin”* manisi söylenir. Mâni bittiğinde ebe *“yüzüğü göster”* der. Oyuncular hareket etmeden yerinde bekler. Ebe kimin elinde olduğunu tahmin etmeye çalışır. Üç hakkı vardır. Üç denemenin sonucu yüzüğü bulamazsa tekrar ebe o olur. Üç hakkından önce bulursa yüzüğü bulduğu kişi ebe olur, oyun böyle devam eder (Demir, 2022).

Artvin’de oynanan yüzük oyununda önce bir ebe seçilir ve yüzük ebenin eline verilir. Diğer oyuncular halka şeklinde dizilir ve ellerini arkaya götürerek avuçlarını açarlar. Ebe, yüzüğü elinde tutarak oyuncuların avuçlarının üzerinde tek tek gezdiriyormuş gibi yapar. Bu sırada yüzüğü kimsenin göremeyeceği şekilde bir oyuncunun avucuna bırakır. Bu işlem bittikten sonra ebe bir oyuncu seçer, elindeki mendille onun eline hafifçe vurup *“yüzük kimde?”* diye sorar. Seçilen oyuncu yüzüğün kimde olduğunu tahmin eder. Doğru tahmin ederse ebe olur; bilmezse bu kez o, başka bir oyuncunun eline mendille vurup aynı soruyu sorar. Yüzük bulunana kadar oyun bu şekilde devam eder (Artvin İl Milli Eğitim Müdürlüğü, 2020). Bu oynanışa benzer şekilde Manisa/Kula’da ve Ankara/Yenimahalle’de oynanmaktadır; ancak oyun materyali olarak Manisa’da bez, Ankara’da ise kemer kullanılmaktadır (Demir, 2022).

Samsun’da oynanan Yüzük/Guymaç oyununda önce oyuncular aralarından bir ebe belirler. Ebenin elinde küçük bir taş, yüzük ya da ince bir dal parçası bulunur. Diğer çocuklar sırayla dizilir ve avuç içlerini birbirine yapışık şekilde tutarlar. Ebe, elindeki yüzüğü sanki her çocuğun avucuna bırakıyormuş gibi tek tek aralarında gezinir; çocuklar, bu iş tüm oyunculara uygulanana kadar sanki yüzük kendi ellerine konmuş gibi ellerini açmazlar. İsterse ebe, sıranın başına tekrar dönerek bu hareketi birkaç kez daha tekrar edebilir, ancak yüzük saklama işlemi bitmeden önce yüzüğü gizlice bir oyuncunun avucuna bırakmak zorundadır. Ebe yüzük saklama işini tamamladığını söylediği anda yüzüğü elinde tutan oyuncu önceden belirlenen hedefe doğru koşmaya başlar. Eğer bu oyuncu yakalanmadan hedefe ulaşır ise, ebe geride kalan oyunculara elma, armut, üzüm gibi meyve isimleri verir. Ardından hedefe ulaşan oyuncuya *“Elmayı mı,*

*armudu mu, üzümü mü istersin?*” diye sorar. Hedefe varan oyuncu “üzüm gelsin” derse adı “üzüm” olan çocuk, hedefe varan oyuncuyu sırtına alıp başlangıç noktasına kadar getirmek zorundadır. İstenirse bunun yerine türkü söyleme, fıkra anlatma gibi farklı cezalar da kullanılabilir. Daha sonra, hedefe varan oyuncu yeni yüzük dağıtıcı, yani ebe olur. Eğer ebenin eline yüzük koyduğu oyuncu, hedefe varamadan yakalanırsa oyun yeniden başlar ve bu oyuncuyu yakalayan çocuk ebe olup yüzüğü saklar (Özyürek, n.d.).

Gaziantep’te oynanan Yüssük oyununda yüzük bir ipe geçirilerek ipin iki ucu bağlanır ve oyuncular arasından bir ebe seçilir. Oyuncular halka şeklinde oturur, ipi ellerinde tutarak yüzüğü ipin üzerinde ebe görmeden kaydırılırlar. Bu sırada “*Bir sıçan kaçtı gördün mü? Tebdili şaştı bildin mi?*” sözleri ritmik bir şekilde söylenir. Tekerleme sona erdiğinde ebe, yüzüğün kimde olduğunu tahmin etmeye çalışır. Yüzüğün kimde olduğunu bilirse ebelikten kurtulur ve ebelik, yüzük elinde olan oyuncuya geçer. Ebe yüzüğün kimde olduğunu bilemezse ebe olmaya devam eder (Tokuz, 2011).

### **Evelleme Develleme Oyununun Türkiye Varyantı Ellem Büllem Oyunu**

Antalya, Isparta, Tokat, Karabük (Demir, 2022), Burdur ve Muğla gibi illerde Ellem Büllem bazen de Ellem Bellem adıyla oynanan bu oyun (And, 2022), genellikle kış gecelerinde oynanan tekerlemeli bir çocuk oyunudur. Oyun birden fazla kişiyle oynanır. Çocuklar içlerinden birini ebe olarak seçerler. Oyuna başlarken daire şeklinde yere oturup ayaklarını uzatırlar. Ebe çocukların ayaklarına dokunarak şu tekerlemeyi söyler: “*Ellem büllem epelek sepelek, sarı kızın sarması, kara koyunun dolması, al bunu çek bunu*” (Demircioğlu, 1934’ten aktaran Onur ve Güney, 2002).

Söylenen bu tekerlemenin Isparta ve pek çok yörede farklı olduğu görülmektedir: “*Ellem bellem berbat etti, sivrisinek kör mat etti, ne zaman gelir, yazın gelir, yazılası çizilesi, it burnundan, gan akası, tas tus, gara kedi, mırnav piş*” (Yılmaz, 2013).

Oyunda, tekerlemenin en son kelimesi hangi çocuğun ayağına denk gelirse o ayak geri çekilir (Demircioğlu, 1934’ten aktaran Onur ve Güney, 2002) ve ebe ile oyuncu arasında şu karşılıklı konuşma gerçekleşir (Kazan ve Kazan-Kırçık, 2006):

- “*Değirmen önüne vardın mı?*”
- *Vardım!*
- *Benim eşeğimi gördün mü?*
- *Gördüm.*
- *Çullu muydu, çulsuz muydu?*
- *Çulluydu.*
- *Benim eşeğim çulsuzdu, bilemedin.*
- *Yolda tavuk gördün mü?*
- *Gördüm.*
- *Ak mıydı, kara mıydı?*
- *Aktı.*
- *Benim tavuğum karaydı, bilemedin.*

- Eşeğime sıcak (ıscak) su mu içirdin soğuk su mu içirdin?
- Iscak (sıcak) su içirdim.
- Ah ah! Benim eşeğimin ciğerlerini yakmışsın”

Sona kalan oyuncu, ebenin ayağını tutar ve “Bak! Annen damda bulgur seriyor” der. Kafasını kaldırıp yukarıya bakan ebenin ayağı kaldırılarak sırt üstü getirilmeye çalışılır (Kazan ve Kazan-Kırçık, 2006).

Bir başka oynanışta ise oyuna katılan herkes parmaklarını ortaya koyar. Sırayla bir ebe seçilir. Ebe oyuna katılan herkesin parmaklarını şu tekerlemeyi söylerek sırayla sayar: “Ellem bellem, şimşek kalem, horoz öttü, civciv öttü, dıgıdık dıgıdık fiş”. Son kelime kimin parmağında bittiyse o kişi parmağını içeri bükür. Tekerlemeyi söyleme işi parmağı çıkana geçer. Oyun bu şekilde devam eder. Parmaklarını ilk bitiren oyuncu birinci olur. Diğerleri ikincilik için oyuna devam ederler (Demir, 2022).

Bir diğer oynanışta ise çocuklar yere ayaklarını uzatıp otururlar. Çocuklardan biri ebe olur ve şunları söyler: “Ellem büllem epelek sepelek, Sarı kızın sarması, Kara koyunun dolması, Al bunu çek bunu”. Ebe bunları hece hece söyler ve söylerken de elini çocukların üzerinde gezdirir. Son hece hangi çocukta biterse onu sorguya çeker:

- Hamam önüne vardın mı?
- Vardım.
- Benim devemi gördün mü?
- Gördüm.
- Çullu mu idi çulsuz mu?
- Çullu.
- Benim devem çulsuzdu. Bilmedin. Yolda tavuk gördün mü?
- Gördüm.
- Ak mı idi, Kara mı?
- Kara.
- Benim tavuğum ak idi. Bilmedin. Develerime tuzlu su mu içirdin tuzsuz mu?
- Tuzlu su.
- Vah vah benim develerimin ciğerlerini yakmışsın ha... der.

Oyuncu kaçır, ebe onu kovalar. Ebenin yakaladığı oyuncu ebe olur. Oyun, istenirse bu şekilde tekrarlanarak devam eder (Başal, 2007; Demir, 2022).

## Sonuç

Çalışmanın bulguları, Kerkük’te oynanan Mihibis oyununun, Türkiye’nin farklı yörelerinde, Yüzük/Guymaç, Yüzüğü Bul, Yüssük gibi adlarla oynandığını göstermektedir. Bu oyunlara ilişkin anlatımlar Ankara, Artvin, Samsun ve Gaziantep başta olmak üzere pek çok yörede aynı oyunun farklı materyaller, tekerlemeler, ödül ve cezalarla yeniden şekillendiğini göstermektedir.

Mihibis ile Türkiye’deki yüzük saklama oyunlarının temel yapısının büyük ölçüde örtüştüğü tespit edilmiştir. Tüm varyantlarda bir ebe seçilmekte, yüzük ya da benzeri küçük bir nesne gizlice herhangi bir oyuncunun eline bırakılmakta ve daha sonra ebenin yüzüğün kimde olduğunu tahmin etmeye çalıştığı bir süreç bulunmaktadır. Ankara/Pursaklar’da söylenen “yüzük yüzük neredesin, sen kimin evindesin?” manisi, Artvin’de mendille hafifçe vurularak “yüzük kimde?” sorusunun sorulması, Samsun’da yüzüğü hedefe ulaştırma sonrasında oyunculara verilen meyve isimlerinden birinin seçilmesi, Gaziantep’te ise ipin üzerinde hareket eden yüzüğe eşlik eden “sıçan kaçtı gördün mü? Tebdili şaştı, bildin mi?” ritmik sözler, özünde oynama mantığı aynı olan oyunu zenginleştiren bölgesel ayrıntılar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Literatür incelendiğinde Mihibis oyununun Üzük Saxlama adıyla bizim çalışmamızdakinden farklı şekilde oynandığı görülmektedir. Mihibis’te çocuklar genellikle halka düzeninde oturur, tek bir ebe yüzüğü elden ele dolaşırken karşısındaki oyuncu yüzüğün kimde olduğunu bulmaya çalışır. Üzük Saxlama’da ise çocuklar Ramazan gecelerine özgü olarak iki gruba ayrılmakta, her grubun “beg”i (usta) ve yardımcısı bulunmakta, yüzük bir çarşaf arkasında sıraya dizilmiş çok sayıda çocuğun ellerine dokundurarak saklanmakta ve puan üzerinden ilerlemektedir (Abdulmajeed, 2010). Bu oynanışa benzer şekilde oyunun Ramazan aylarında sahur vaktine kadar kahvehanelerde grup olarak oynandığı ve her grubun bir ustası olduğu da tespit edilmiştir (Sait, 2001’den aktaran Bayatlı, 2009).

Literatür incelendiğinde Evelleme Develleme oyununun, Eveleme Develleme ve Ewelleme Dewelleme isimleriyle de anıldığı göze çarpmaktadır (Saatçi 2010, Abdulmajeed, 2010). Ayrıca, literatürdeki oyunların bizim kayıt altına aldığımızdan farklı biçimlerde oynandığı görülmektedir. Bizim çalışmamızda ve Saatçi’nin (2010) çalışmasında halka şeklinde oynandığı görülmüşken; Abdulmajeed (2010), yan yana sırayla oturduklarını belirtmektedir. Diğer yandan, bizim çalışmamızda ebe olarak anne, baba veya dede gibi yaşlı birinin seçileceği tespit edilmişken; Abdulmajeed (2010), çocukların yaşça en büyüğünün ebe olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca bizim çalışmamızdan farklı olarak Saatçi (2010), tekerlemenin son hecesi kime denk gelirse o kişinin bacağını yukarı kaldırdığını, en son bacak ortada kalıncaya kadar tekerlemeye devam edildiğini ve bacağı açıkta kalan kişinin iki büküm edildiğini belirtmektedir.

Çalışmanın diğer bulguları, Kerkük’te oynanan Evelleme Develleme oyununun Türkiye’de Ellem Büllem ve Ellem Bellem gibi isimlerle Antalya, Isparta, Tokat, Karabük, Burdur ve Muğla yörelerinde oynandığını göstermektedir. Kerkük’te oynanan Evelleme Develleme oyununda ebe olan kişinin ya anne ya baba ya da dede olması gerekirken Türkiye’deki Ellem Büllem oyunlarında herhangi bir oyuncu ebe olarak seçilebilir. Diğer yandan oyunun oynanışında da farklılıklar söz konusudur. Isparta’da oynanan Ellem Bellem oyununda oyuncuların parmaklarına dokunurken, Kerkük’te ise bacaklarına dokunulmaktadır. Isparta’da son kelime kimin parmağında bittiyse o kişi parmağını içeri bükerken Kerkük’te ise bacaklarını bükmektedir. Ayrıca Isparta’da parmaklarını ilk bitiren oyuncu birinci olurken Kerkük’te ise tekerlemenin son hecesi bacağına iki kez gelen kaybetmiş olur. Türkiye’deki başka bir oynanışta ise oyuncu-ebe arasında bir kovalamaca olduğu görülmektedir; ancak Kerkük’teki Evelleme Develleme oyununda ebenin oyuncuyu gıdıkladığı görülmektedir. Diğer

yandan Evelleme Develleme ile Ellem Büllem oyunları, genellikle kış gecelerinde oynanmaları ve tekerleme içermeleri yönünden benzerlik taşımaktadır. Ayrıca literatür incelemesi sonucunda Antalya yöresinde “Evelleme-Develleme” ismiyle oynanan ve tekerleme içeren bir oyun olduğu da tespit edilmiştir (Çimrin, 2008’den aktaran Davulcu, 2016); ancak oynanışı hakkında yeterli bilgiye ulaşılamamıştır.

Öte yandan çalışmada ortaya konan bölgesel farklılıklar bu oyunların halen canlılığını koruyan, yaşanan yer ve sosyo-kültürel farklılıklarla bölgeden bölgeye değişebilen bir gelenek olduğunu göstermektedir. Kullanılan materyalin veya oynanış şeklinin yani, yüzük, taş, mendil, kemer, ip, ceza ve ödüllerin meyve isimleri verme, sırtında taşıma, çeşitli eğlenceli cezalar ve oyuna eşlik eden tekerlemelerin her yörede değişmesi, çocuk oyunlarının yerel kültür, dil ve değerlerle iç içe geçtiğini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, Mihibis ve Evelleme Develleme gibi geleneksel oyunlarımızın Türk toplulukları arasında ortak birer kültürel miras olduğu ortaya çıkmıştır. Geleneksel oyunların, Türk birlik ve beraberliğini pekiştiren değerli bir unsur (Gül, Uzun ve Çebi, 2018) olduğu söylenebilir. İleride yapılacak çalışmalarda unutulmaya yüz tutmuş başka oyunlarımızın kayıt altına alınması ve bu oyunların eğitimde kullanımına yönelik çalışmaların yapılması önerilmektedir.

## **Beyanlar**

### **Yazarların Katkıları**

Tüm yazarlar eşit oranda katkı göstermiştir. “Yöntem, Kerkük Yöresi Bulguları, Sonuç: M. M; Literatür Taraması, Türkiye’de Oynanan Varyantların Bulguları ve Giriş: S. S.”

### **Teşekkür**

Çalışmamız süresince, bize verdiği kıymetli desteklerle rehberlik eden Sayın hocamız Prof. Dr. Muhsin HAZAR’a içten teşekkürlerimizi sunarız.

### **Çıkar Çatışmaları**

Kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### **Mali Destek**

Herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

### **Etik Kurul Kararı**

Çalışmanın etik uygunluğu, Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu Sayı: E-77082166-604.01-1387059 ve 17 sayılı toplantısınca onaylanmıştır.

## Katılımcı Rızası

Çalışma öncesinde katılımcılara gerekli bilgilendirme yapılmış, onayları alınarak gönüllü olarak katılmaları sağlanmıştır.

## Kaynaklar

- Abdulmajeed, S. M. AL. D. (2010). *Irak Türkmenlerinde çocuk oyunları* (Tez No. 263311) [Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- And, M. (2022). *Oyun ve Bugü: Türk kültüründe oyun kavramı*. (6. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Artvin İl Milli Eğitim Müdürlüğü. (2020). *Yüzük kimde?* <https://artvin.meb.gov.tr/www/yuzuk-kimde/icerik/2669>
- Balci, S., & Ahi, B. (2017). Mind the gap! Differences between parents' childhood games and their children's game preferences. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 18(4), 434-442.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Bayatlı, N. Y. (2009). Kerkük kahvehaneleri (Çayhaneleri, Çayxaneleri). *Kardaşlık*, 11(40), 34-37.
- Biricik, Z., ve Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- Davulcu, M. (2016, Kasım 17-19). *Antalya halk kültüründe deve, devecilik ve geleneksel kumluca deve güreşleri*. I. Uluslararası Devecilik Kültürü ve Deve Güreşleri Sempozyumu Bildirileri, Selçuk, İzmir, Türkiye.
- Demir, N. (2022). *Geleneksel Türk çocuk oyunları* (1.Baskı, 3. ve 10. Cilt). Altınordu Yayınları.
- Eratalay, S. Ö., ve Kok, A. (2022). Irak Türkmen çocuk oyunlarına biçimbilimsel bir yaklaşım. *TURAN-SAM*, 14(54), 67-71.
- Gül, M., Uzun, R. N., ve Çebi, M. (2018). Türk kültüründeki geleneksel oyunlar ve sporlara yüzeysel bir bakış. *Turkish Studies*, 13(26), 655-671.
- Gürçayır-Teke, S. (2015). Alan araştırmacısı olarak Sedat Veyis Örnek ve alan çalışmalarına katkıları. *Folklor/Edebiyat*, 21(82), 299-309.
- Kazan, Ş., ve Kazan-Kırçık, Ş. (2006). *Dedemle ninem de çocuktı: Dünden bugüne Burdur'da oynanan çocuk ve genç oyunları*. (1. Baskı). Erişim adresi: <https://engelsiz.ktb.gov.tr/Eklenti/46252,cocukoyunlari.pdf>
- Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 170-189.

- Kopar, M. (2009). Bir Türkmen Şehri Kerkük. *Avrasya Etüdleri*, 36(2), 113-136.
- Mete, G. (2020). Yazım kurallarını nasıl öğretiyoruz? *The Journal of International Lingual Social and Educational Sciences*, 6(1), 12-23.
- Onur, B. ve Güney, N. (2002). *Türkiye’de çocuk oyunları: Derlemeler*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 10.
- Özyürek, A. (n.d.). *Çabıt Yüzük (Yüzük Oyunu)*. Etnospor Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Ansiklopedisi. <https://encyclopedia.worldethnosport.org/spor-detay/cabit-yuzuk-yuzuk-oyunu>
- Saatçi, Ö. (2010). Kerkük çocuk oyunları. *Kardaşlık*, 12(45).
- Tokuz, G. (2011). *Gaziantep çocuk oyunları üzerine halk bilimsel bir inceleme* (Tez No. 280419) [Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Türktaş, M. (1997). *Kerkük folklorundan örnekler* (Tez No. 61338) [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Uygun, N. ve Hakkoymaz, S. (2019). *Hakeke Gaziantep geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla Türkçe ve matematik öğretimi*. İstanbul: Genel Satış Pazarlama ve Yayınevi.
- Yılmaz, M. F. (2013). *Isparta çocuk oyunları* (Tez No. 339268) [Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.