

## 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 literatürdeki 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 Özusu-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 atmaktır. 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 yöntembilim 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/>