

# 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. Karşılıyıcı 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 karşılıyıcı takımın oyuncuları, meti ya havadayken sopalarını fırlatarak vurmaya ya da üzerlerine gelen mete direk olarak vurmaya çalışırlar. Eğer karşılıyıcı takımdan herhangi biri, meti karşılamayı başarırsa yine vurucu diskalifiye olur. Herhangi bir karşılıyıcı 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. Karşılıyıcı 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 karşılaştırmanın, 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 karşılaşılmamıştır. Bu nedenle çalışmanın 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.