



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 1, Nisan 2025

Journal of Gazi University Turkic World
Traditional Games and Sports
Volume 1, No. 1, April 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 1, 30 Nisan 2025

Journal of Gazi University Turkic World
Traditional Games and Sports
Volume 1, No. 1, 30 April 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, <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, <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, <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.

Başlarken

Türk Dünyası, köklü tarihi ve zengin kültürel birikimiyle insanlık medeniyetine önemli bir katkı sağlamaktadır. Bu birikimin temel unsurlarından biri olan geleneksel oyun ve sporlar, Türk kültürünün birliğini, çeşitliliğini ve sürekliliğini yansıtan değerli bir miras olarak öne çıkmaktadır. Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Uygulama ve Araştırma Merkezi (GOSUAM), bu mirası koruma, yaşatma ve gelecek nesillere aktarma misyonunu üstlenmiştir. Bu doğrultuda, GOSUAM Birim Yayın Komisyonu'nun 18.12.2024 tarih ve 01 numaralı toplantı kararıyla Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi (TURGOSD) yayın süreci başlamıştır. Dijital platformda tasarlanan bu dergi, geleneksel oyun ve sporları bilimsel bir yaklaşımla ele alarak tanıtmayı ve yaygınlaştırmayı hedeflemektedir. TURGOSD, ayrıca, Türk Dünyası'nı oluşturan soy ve akraba topluluklarında varlığını sürdüren, ancak zamanla unutulmaya yüz tutmuş ya da yeterince tanınmayan geleneksel oyun ve sporları yeniden görünür kılmayı amaçlamaktadır. Bu dijital platform, makaleler ve eserler aracılığıyla Türk Dünyası'nın geleneksel oyun ve spor mirasını bilimsel bir zeminde incelemeyi ve tanıtmayı hedeflemektedir. Dergi, milli ve manevi değerlere bağlılık ilkesini benimseyerek, kültürel bütünlüğün korunması ve paydaşlarla iş birliğini esas alan bir yaklaşımla faaliyetlerini sürdürecektir. Vizyonu, Türk oyun ve spor kültürü alanında gerçekleştirilecek araştırmalarla Türk Dünyası'nın dikkatini ortak değerlere yöneltmek, birliği güçlendirmek ve dünya kültürel mirasına katkıda bulunmaktır. TURGOSD, bir bilimsel bir dergi olmakla beraber, geçmişi geleceğe bağlayan ve nesiller arasında iletişim sağlayan bir platform olmayı hedeflemektedir. Geleneksel oyun ve sporların ulusal ve uluslararası düzeyde tanınırlığını artırmak amacıyla disiplinler arası iş birliğine odaklanan TURGOSD, araştırmacıları, akademisyenleri ve bu alana ilgi duyan herkesi bir araya getirmeyi amaçlamaktadır. Süreklilik ilkesiyle hareket eden dergi, Türk Dünyası'nın ortak hafızasını canlı tutmayı ve bu alanda farkındalık oluşturmayı sorumluluk olarak görmektedir. Bu doğrultuda, okuyucuları ve araştırmacıları bu sürece katkıda bulunmaya davet ediyoruz. TURGOSD, Türk kültüründen aldığı ilhamı bilimsel üretim ve toplumsal sorumluluk bilinciyle birleştirerek yoluna devam edecektir.

Saygılarımızla,

Prof. Dr. Muhsin Hazar

Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi (TURGOSD) Genel Yayın Yönetmeni

Foreword

With its deep-rooted history and rich cultural heritage, the Turkic World makes a significant contribution to the civilization of humanity. Traditional games and sports, as one of the fundamental components of this heritage, stands out as a valuable legacy that reflects the unity, diversity, and continuity of Turkic culture. The Gazi University Center for the Study and Promotion of Traditional Games and Sports of the Turkic World (GOSUAM) is committed to preserving this legacy, keeping it alive, and transmitting it to future generations.

In this context, the publication process of the *Journal of Traditional Games and Sports of the Turkic World* (TURGOSD) was initiated by the decision of the GOSUAM Unit Publication Committee dated December 18, 2024 (Meeting No. 01). Designed as a digital platform, this journal aims to promote and disseminate traditional games and sports through a scholarly lens. TURGOSD also seeks to bring renewed visibility to traditional games and sports still practiced among communities from various kin and descents within the Turkic World, but, have been forgotten, and insufficiently recognized over time.

Through scholarly articles and academic works, the journal aspires to examine and present the traditional games and sports heritage of the Turkic World on a scientific basis. TURGOSD adopts the principle of adherence to national and spiritual values, operating with a commitment to preserving cultural integrity and fostering collaboration with relevant stakeholders. Its vision is to draw the attention of the Turkic World to shared cultural values, strengthen unity, and contribute to global cultural heritage through research in the field of Turkic game and sports culture.

While TURGOSD is a scientific journal, it also aims to serve as a platform that bridges the past and the future, fostering intergenerational dialogue. Focusing on interdisciplinary collaboration, it seeks to bring together researchers, academics, and all those interested in traditional games and sports to enhance recognition of this field both nationally and internationally. Guided by the principle of continuity, the journal regards it as a responsibility to keep the collective memory of the Turkic World alive and raise awareness in this area.

In this spirit, we invite readers and researchers to contribute to this endeavor. TURGOSD will continue on its path by combining the inspiration it draws from Turkic culture with a commitment to scientific production and social responsibility.

Sincerely,

Prof. Dr. Muhsin Hazar

Editor-in-Chief

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



Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi (TURGOSD)

Cilt 1, Sayı 1, Nisan 2025

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

Volume 1, No 1, April 2025

İçindekiler / Contents

1) Değnek Oyunlarında Ebe Seçimi, 1-8

Gürcan Alp CİCİOĞLU

2) Geleneksel Atıcılık Sporunun Gaziantep'teki Tarihi, 9-15

Songül GÜLFİDAN, Fikret ALINCAK

3) Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Hamam Kubbe, 16-22

Gürcan Alp CİCİOĞLU

4) Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Süngüç ya da Küngüç, 23-31

Aykut KAYA, Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI

5) Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Vız Vız ya da Kim Vurdu, 32-40

Tuğba YENİ, Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI

Değnek Oyunlarında Ebe Seçimi

Gürcan Alp CİCİOĞLU, <https://orcid.org/0009-0005-7852-5960>¹



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 1, Nisan
2025, Sayfa 1-8
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri

Doi: 10.63833/0.2025.1

Geliş Tarihi: 16.03.2025

Kabul Tarihi: 25.04.2025

Özet

Bu araştırmada, Türkiye’deki geleneksel çocuk oyunları arasında yer alan ve ebinin seçiminde değnek, tahta veya sopa gibi araçların kullanıldığı oyunlar incelenmiştir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılmıştır. Türkiye’nin farklı bölgelerinde oynanan geleneksel çocuk oyunları ile ilgili yapılan derlemeler ve folklor çalışmaları, veri toplama sürecinde önemli bir kaynak oluşturmuştur. Elde edilen bulgular doğrultusunda, ebinin değnek, tahta veya sopa gibi araçlarla belirlendiği 22 farklı oyun tespit edilerek detaylı bir şekilde incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda değnek oyunlarında ebe seçim sürecinin oyun öncesi yapıldığı, farklı yöntemlerin kullanıldığı ve çocukların ebelikten kurtulmak için rekabet ettikleri, ayrıca, Türkiye'nin farklı bölgelerinde benzer seçim yöntemlerinin uygulandığı da belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Değnek Oyunları, Ebe Seçimi, Geleneksel Oyunlar

1. Gürcan Alp CİCİOĞLU, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.

Sorumlu Yazar: Gürcan Alp CİCİOĞLU, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.

E-posta: gurcanalp.cicioglu@gazi.edu.tr

Selection of “Ebe” In Stick Games

Abstract

This study examines traditional children’s games in Türkiye that involve the use of tools like sticks, boards, or rods in selecting the “ebe”. The research used qualitative methods, specifically document analysis. Compilations and folklore studies about traditional children’s games from different regions of Türkiye provided valuable resources during the data collection process. Based on the findings, 22 different games were identified in which the ebe is chosen using tools such as sticks, boards, or rods, and these games were examined in detail. The study concluded that in stick games, the process of selecting the “ebe” took place before the game started, with different methods being used, and children competed to avoid becoming “ebe”. Additionally, it was found that similar selection methods were applied in different regions of Türkiye.

Keywords: Stick Games, Ebe Selection, Traditional Games

Giriş

Oyun, eğlence ve vakit geçirme amacı güderek yapılan, kuralları genellikle basit olan etkinliklerdir. Oynandığı toplumun kültürel geçmişinden izler taşıyan oyunlar, çevre, iklim, cinsiyet, kültürel yapı ve mekân gibi pek çok faktörden etkilenir. Bu faktörler, oyunları farklı kategorilerde sınıflandırmaya olanak tanır. Örneğin, kadın ve erkek oyunları, bireysel veya takım oyunları gibi ayrımlar ortaya çıkabilir. Ayrıca oyunlar, açık alanda ya da kapalı mekânlarda, sözlü ya da sözsüz olarak farklı biçimlerde oynanabilir. Oynandığı coğrafyanın iklim koşulları da oyunların çeşitlenmesinde önemli bir rol oynar. Bu kadar geniş bir yelpazeye sahip olan oyunlar ve oyun araçları hakkında sayısız literatür bulunmaktadır (Demir, 2022). Ancak bu derleme makalesinde oyun aracının değnek olarak sınırlandırılması ve değnek oyunlarında ebe seçimine ilişkin örneklerinin değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

Oyunlar, özgürce katılım sağlanan aksi takdirde hemen cazibesini, hem de eğlenceli doğasını kaybeden, önceden belirlenmiş bir süreçte sınırlandırılmış yer ve zamanda gerçekleşen, sonucunun önceden tahmin edilmesinin mümkün olmadığı ve katılımcılara kurallar çerçevesinde özgürce hareket etme imkânı sunan, mal, servet ya da yeni bir unsurun üretilmediği, gündelik yaşamdaki yasaların yerini oyunun doğru bir şekilde oynanmasını sağlayan kuralların aldığı ve ikincil bir gerçekliğin ya da özgür bir hayal dünyasının farkındalığının eşlik ettiği etkinliklerdir. (Caillois, 2001).

Diğer bir tanıma göre ise oyunlar, “çocukların ve daha öz ölçüde de yetişkinlerin boş zamanlarında, herhangi bir üretim çabasını ya da bir çeşit hizmet zorunluluğunu içermeyen, yalnızca eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir” (Boratav, 1984). Çünkü dinlenmek sadece hareketsiz kalarak fizyolojik olarak bedenin rahatlaması ile sınırlı olamaz. Ruhsal dinginlikte sağlık açısından önemlidir. Yazar, bu ruhsal rahatlamamanın öneminden de bahsetmektedir. Oyun oynayarak insan hareket eder ve daha da önemlisi zevk aldığı bir aktivite içerisinde yer alırken, mutluluk hormonlarından biri olan serotonin salgılanmasını da artırır ki bu ruh halinin dengelenmesinde önemli bir yere sahiptir.

Değnek oyunları değnek, sopa veya tahta gibi bir malzeme kullanılarak Türkiye’nin çoğunlukla ormanlık bölgelerinde olmak üzere kırsal bölgelerinde de çocukların sıklıkla

oynadığı bir oyun çeşididir. Doğal olarak bu kırsal bölgelerde toprak, taş ya da kaya ve ağaç en çok kullanılan materyallerin ham maddesini oluşturur. Çünkü doğada en çok ve kolay olarak bunlar bulunur. Oyun araçları bu maddelerden elde edilir, şekillendirilir ve amaca uygun hale getirilir. Doğal olarak ve çoğunlukla her oyuncu kendi oyun aracını kendi yapar. Söz konusu değnek ise bu daha çok kişiye özel olmalıdır. Değnek oyunlarında çoğunlukla oynayan kişiler kendi özelliklerini, boylarını ve belki tutma, kavrama yeteneklerine göre oyun araçlarını şekillendirmektedirler. Bu durum oyunu daha özel kılmaktadır. Bahsi geçen kriterler oyunun performansını doğrudan ilgilendirmektedir. Oyuncular deneyim ile ve zamanla ergonomik yönden kendilerine en uygun olan malzemeyi oluşturmayı başarırlar.

Diğer taraftan en önemli unsur ebedir. Çoğunlukla oyunlarda ebe cezalı oyuncu olarak gözüke de değnek oyunlarında üstün bir beceri gerektirdiği gözlenmektedir. Bu da ebeyi diğer oyunculara nazaran üstün kılmaktadır. Öyle ki bazen kendine güvenen biri ebe seçimine gerek kalmadan gönüllü olarak bu görevi üstlenebilir. Anlaşılmaktadır ki ebe de diğer oyuncular da o ortamda bulunmaktan keyif almaktadırlar.

Büşükçü, girici, güdekçi, güdetçi, güdülük, mapçı, yenci (Söz Derleme Dergisi'nden aktaran And, 2022) ve çoban (Acıpayamlı, 1977) gibi farklı isimlerle de bilinen ebe: “çocuk oyunlarında gruptan ayrı durumda oynayan çocuk” (Tietze, 2002) olarak tanımlanır. Başka bir tanımda olduğu gibi “genellikle çocuk oyunlarında baş olan, diğer çocuklara veya gruba karşı cezasını çekmek ve bundan kurtulmak için tek başına bütün sorumluluğu üzerine alan çocuk” (Türk Dil Kurumu [TDK], 2024) olarak da ifade edilmektedir. Çoğunlukla ebe bütün öteki oyunculara karşı oynamak durumundadır (And, 2022).

Ebe seçimi oyuna başlamadan önce hazırlık aşamasında gerçekleşir. Aslında ebe seçimi bile başlı başına bir oyundur ki bu seçim çoğunlukla oyun aracı olan değnek üzerinden kurgulanır. Oynanan oyuna göre çeşitli yöntemlerle ebe seçimi gerçekleştirilebilir. Bu nitel çalışmada değnek oyunlarında değnek, sopa veya tahta kullanılarak ebenin belirlendiği seçim yöntemleri üzerinde durulacaktır.

Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılmıştır. Doküman analizi, yazılı belgelerin içeriğini titiz ve sistematik bir şekilde analiz etmek için kullanılan bir araştırma yöntemidir (Wach ve Ward, 2013).

Bu çalışmada çeşitli kütüphanelerden ve veri tabanlarından ulaşabildiğimiz geleneksel çocuk oyunlarını görece derinlemesine ele alarak derleyen kitaplar, folklor çalışmaları ve ilgili eserler incelenmiştir. Bu kaynaklarda değnek oyunlarında değnek, sopa veya tahta kullanılarak ebenin belirlendiği içerikler (örneğin uygulanış biçimleri, seçim yöntemleri) belirlenerek incelenmiştir.

Araştırmada, literatür sınırlı olmakla beraber değnek oyunlarına ilişkin Anadolu'nun farklı bölgelerindeki çalışmalar değerlendirmeye dahil edilmiştir. Farklı bölgelerde değneğin nasıl kullanıldığı, cinsi, ebatları ve var ise başka rolleri açıklanmaya çalışılmıştır.

Bulgular

Değnek Oyunlarında Ebenin Belirlenmesi

Oyun aracının, yani değnek, sopa veya tahtanın atış yapılarak, saydırılarak, dikilerek, fırlatılarak veya kapılarak ebe belirleme yöntemi olarak kullanıldığı, Türkiye'nin çeşitli yerlerinde oynanan pek çok değnek oyunu bulunmuştur. Bunlardan birisi Coş oyunudur;

Çorum'da oynanan Coş oyununda çocuklardan birisi bütün oyuncuların değneklerini eline alır, iki eliyle tutarak başından arkaya doğru atar. Daha sonrasında gözlerini kapatır, ayaklarını yere sürterek arkaya doğru yürür ve değneklerden birisine rastlar. Değneğine rastlanan çocuk ebe olmaktan kurtulurken en sona kalan değneğin sahibi çocuk ise ebe olur (Oğuz ve Beden, 2006).

Sivas'ta oynanan Dut oyununda oyuncular içlerinden birisini seçer ve tüm değnekleri ona verir. Değnekleri alan oyuncu her birini arkasına fırlatır. Yüzünü çevirmeden geri geri yürüyerek attığı değneklere basar. Değneğine basılan kişi hemen değneğini yerden alır, en sona kalan değneğin sahibi ebe olur (Aşkun, 1942'den aktaran Onur ve Güney, 2002).

Muğla ilçesi Ula'da oynanan İmam Kunduz oyununda da oyuncular ellerindeki değnekleri içlerinden birisine teslim eder. Teslim alan kişi değnekleri toplu olarak iki yanından elleriyle tutup başı üstünden arkasına atar. Yere düşen değneklerden her kimin değneği üste gelmişse o kişi ebelikten kurtulur (Demircioğlu, 1934'ten aktaran Onur ve Güney, 2002).

Çankırı'da oynanan Dana oyununda oyuna başlamadan önce, iki nokta belirlenerek 10 metre uzunluğunda kireç tozu ile uzun bir çizgi çizilir ve dananın (konserve kutusu) dikileceği ufak bir yuvarlak yapılır. Ebenin seçilmesi için hedefe belli bir mesafeden atış yapılır. Hedefi vuran ve uzaklara gönderen oyuncu ebelikten kurtulurken yakına düşüren ebe olur. Manisa/Salihli'de oynanan Dana oyununda oyuncular, ebeyi seçmek için çomaklarını (tahta sopa) dikerler. Kimin çomağı daha küçükse o kişi ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Denizli, Çal'a bağlı Mahmutgazi köyünde oynanan Dana Kaçırma oyununda ise oyunun orta yerine küçük bir çukur kazılır ve çukurdan beş adım öteye yumurta büyüklüğünde, dana ismi verilen yuvarlak bir taş konur. Oyuncular ellerindeki değneklerle uzaktan taş kaydırma yöntemiyle ebe seçimini gerçekleştirir (Tuğrul, 1978).

Ankara, Kızılcahamam'da oynanan Ebe Koşturmaca oyununda oyuncular aynı hizada olacak şekilde yere otururlar. Her oyuncu, kendisine ait olan sopayı ayakkabılarının kenarlarına vurarak en uzağa atmaya çalışır. Sopası geride kalan oyuncu ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007). Benzer şekilde Denizli, Acıpayam'da oynanan Dilbant oyununda tüm oyuncular çömelmiş bir durumda yere otururlar ve 1 metre kadar uzunlukta, düz bir ağaç parçası olan dilbantlarını sağ ayaklarının uç kısmına vurarak ileri fırlatırlar. Dilbantı geride kalan oyuncu ebe olur (Acıpayamlı, 1977).

Tokat, Zile'de oynanan Fora oyununda ebe seçimi yapılırken "fora" adı verilen 15-20 cm boyutundaki tahta parçası bir yere dikilir. Oyuncular, foraya belli bir mesafeden atış yapar. Vuramayan oyuncu ebe olur. Benzer şekilde Artvin, Şavşat'da oynanan Gocoy oyununda da 10-15 cm boyutunda silindirik şeklindeki tahta parçası fazla derin kazılmamış bir çukurun başına

dikilir ve oyuncular ellerindeki sopalarla atış yapar. Vuramayan oyuncu ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Mersin, Silifke’de oynanan Gömme Çelik veya Gömü oyununda oyuncular, oyuncu sayısına göre kare veya daire şeklinde, her oyuncunun arasında 3-4 metre olacak biçimde sıralanırlar. Ebe seçimi yapılırken bir oyuncu çeliği (kısa tahta çubuk) tek eline alır. Elindeki çeliği sıradaki oyuncuya atar. Atılan çeliği sıradaki oyuncu yerini terk etmeden ve ayağını kaldırmadan tek elle tutmak zorundadır. Eğer tutamazsa o oyuncu ebe olur. Eğer atılan çeliği uygun şekilde tutabilirse saat yönünde kendisinden sonra gelen oyuncuya atar. Ebe seçilinceye kadar bu döngü devam eder (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Konya, Ilgın’da oynanan Met oyununun bir türü olan Gömme Çelik oyununda ebe seçimi için tüm oyuncular bir alan üzerinde daire oluştururlar ve birbirinden ikişer metre ara ile bir sopanın ucu girecek kadar “mene” adı verilen bir çukur kazarlar. Bu menelerin başında duran oyuncular, meti elleriyle birbirlerine atarak dolaştırırlar. Met, bu sırada hangi oyuncu tarafından yere düşürülürse o oyuncu ebe olur (Çaylı, 1950). Benzer şekilde Denizli, Çal’a bağlı Mahmutgazi köyünde oynanan Yer Kazman oyununda da oyuncular üç adım aralıkla halka biçiminde dizilirler ve bulundukları yeri azıcık oyarak belli ederler. Oyuncular, oyunda kullanılmak üzere hazırlanmış olan çeliği birbirine atıp tutma yöntemiyle ebe seçimini gerçekleştirir (Tuğrul, 1978).

Trabzon, Of’ta oynanan Madiga oyununa başlamadan önce ebeyi belirlemek için her oyuncu kendi sopasıyla iki ucu sivri küçük bir tahta parçası olan “madigayı” saydırır ve en az saydıran ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007). Benzer şekilde Ankara, Çubuk’ta oynanan Çelik Çomak oyununda çomakla çeliği havada en çok saydıran ebe olurken (Demir, 2022) Bayburt’ta oynanan Yuvarlak Kazmaca oyununda da ebe seçiminin sopanın üzerinde küçük bir çitanın saydırılması yoluyla gerçekleştiği görülmektedir (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Çorum’da oynanan Oğlak Geldi oyununda oyuncuların her biri ellerindeki “çelik” adı verilen yaklaşık 10-15 cm. uzunluğundaki çubuk ve “çomak” adı verilen yaklaşık 50 cm. uzunluğundaki sopalar ile sıraya dizilirler. Tüm oyuncular aynı anda ellerindeki çelikleri havaya fırlatırlar ve çomaklarının yardımıyla çeliklerini atabildikleri kadar uzağa atmaya çalışırlar. Oyuncuların bulunduğu hizaya çeliği en yakın düşen oyuncu ebe seçilir (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Kastamonu, Araç’a bağlı Kavacık köyünde oynanan Dikinci oyununda ebe seçimi için belirleme atışı yapılır. Çocuklar sırayla “dikinci” denilen 1-1,5 metre uzunluğundaki ucu ince başı kalın sopalarının ince ucunu toprağa vurup dikincilerini zıplatarak atarlar. Dikincisi en geride kalan çocuk ebe olur (Tan, 1990’dan aktaran Onur ve Güney, 2002). Bolu ilçesi Gerede’de erkeklerin oynadığı Hot oyununda da esnek ağaçlardan yapılan 1,5 metre uzunluğundaki sopasını en yakına düşüren oyuncu ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Gaziantep’te oynanan benzer oyunlardan Hacey’de değnek kullanılarak ebe seçimi yapılır. Bütün oyuncular yere çizilen bir çizginin (merre) gerisinde sıralanırlar. Oyuncular ellerindeki değneklerinin bir ucunu bir ayaklarının üstünde yerleştirir, diğer ucunu ise bir eliyle tutarlar. Ayakları ile iyi bir tekmeleme hareketi ile değneği ileriye doğru fırlatırlar. Değneği en geriye düşen oyuncu nefesini kesmeden “zazaaa” diye bağırarak bütün değnekleri toplayıp

merrenin gerisine geçebilir ise ebe olmaktan kurtulur. Ebe seçimi aynı şekilde tekrarlanır. En kısa atışı yapıp tek nefeste değnekleri toplayamayan oyuncu ebe olarak seçilmiş olur (Tuzcuoğulları, 2012).

Yozgat'ta oynanan Çot oyununda ve Mersin, Tarsus'ta oynanan Çırakman oyununda ebeyi belirlemek için tüm oyuncular sopalardan bir tanesinin üzerine ellerini üst üste koyar. Eli en üste gelen oyuncu ebe olur (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Sonuç

Türkiye'nin farklı yörelerinde oynanan değnek oyunlarında, ebe seçimi sırasında değnek, sopa ya da tahtanın çeşitli şekillerde kullanıldığı görülmektedir. Ancak genel olarak, bu oyunlarda ebenin belirlenmesinde değneğin atış yapılması (Oğuz ve Ersoy, 2007), saydırılması (Oğuz ve Ersoy, 2007; Demir, 2022) ya da fırlatılması (Acıpayamlı, 1977; Tuzcuoğulları, 2012) gibi yöntemlerin kullanıldığı tespit edilmiştir. Ebe seçim aşamasının kendi başına bir rekabet unsuru taşıdığı görülmektedir. Bu bağlamda oyuncuların becerisi, ebelikten kurtulmak adına önemli bir rol oynamaktadır.

Oyunların adları ve oynandıkları yöreler farklı olsa da oynanış biçimlerindeki benzerlikler, benzer ebe seçme yöntemlerinin başka değnek oyunlarında da kullanıldığını düşündürmektedir. Farklı yörelerde oynanan oyunlardaki ayrışmalar değneğin bir güç sembolü olması, onu ceza verici bir araca döndürmesiyle açıklanabilir. Bu gibi farklılıklar, toplumsal yapının sosyokültürel özelliklerinden kaynaklanmakla birlikte, oyunların şekillenmesinde çevresel faktörlerin de etkisi büyüktür. Yaşanılan bölge, coğrafi şartlar ve iklim, oyun aracının kullanımını ve kurallarını belirleyen unsurlar arasında yer alır. Dahası değnek bir ceza aracı, belki bir savaş aracı, yerden güç almak için kullanılan bir dayanak ve güç sembolü bir asa olarak geçmiş kültürde önemli bir yere sahiptir. Böylesine farklı amaçlar için kullanılan bu maddi kültür ögesi oyunlarda da önemli bir araç ve kültürel motiftir.

İncelenen çalışmalarda, değnek oyunlarında ebe seçim sürecinin oyunun başlangıcından önce yapıldığı, farklı yöntemlerin kullanıldığı ve çocukların ebelikten kurtulmak için becerilerini kullanarak rekabet ettikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca, Türkiye'nin çeşitli yörelerinde benzer seçim yöntemlerinin uygulandığı belirlenmiştir. Gelecek araştırmalar, ebe seçimi ve çocukların bu süreçteki rollerinin, kültürel farklılıklar ve yerel gelenekler doğrultusunda nasıl şekillendiğini anlamak için daha geniş bir coğrafi kapsama sahip karşılaştırmalı çalışmalara odaklanabilir.

Beyanlar

Teşekkür

Sayın Danışmanım Prof. Dr. Muhsin Hazar'a, çalışmam boyunca değerli katkıları, rehberliği ve destekleri için en içten teşekkürlerimi sunarım.

Çıkar Çatışması

Kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Mali Destek

Herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Etik kurul kararı gerekmemektedir.

Katılımcı Rızası

Katılımcı rızası gerekmemektedir.

Kaynaklar

- Acıpayamlı, O. (1977). Acıpayam folklorunda çocuk oyunları. *Antropoloji*, (10), 45-52.
- And, M. (2022). *Oyun ve bugü: Türk kültüründe oyun kavramı* (6. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Boratav, P. N. (1984). *100 soruda Türk folkloru* (2. Baskı) İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Çaylı, F. (1950). İlgin çocuk oyunları: Met “Çelik-Çomak” oyunu (2). *Türk Folklor Araştırmaları*, (14), 219-220.
- Demir, N. (2022). *Geleneksel Türk çocuk oyunları* (1. Baskı, 2. ve 8. Cilt). Altınordu Yayınları.
- 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.
- Tietze, A. (2002). *Tarihi ve etimolojik Türkiye Türkçesi lugatı* (1. Baskı, 1. Cilt / A-E). Simurg Kitapçılık, Yayıncılık ve Dağıtım.
- Tuzcuoğulları, Ö. T. (2012). *Geleneksel Sporlar dersi ders notları*. Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Gaziantep.
- Tuğrul, M. (1978). Mahmutgazi köyünden derlenmiş oyunlar: 2. *Türk Folklor Araştırmaları*, (348), 8387-8390.

Türk Dil Kurumu [TDK]. Ebe. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri, Güncel Türkçe Sözlük*. 21 Ekim 2024 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/?ara=ebe> adresinden alındı.

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>

Geleneksel Atçılık Sporunun Gaziantep'teki Tarihi

Songül GÜLFİDAN, <https://orcid.org/0009-0009-4256-8060>¹

Fikret ALINCAK, <https://orcid.org/0000-0003-3459-3441>²



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 1, Nisan
2025, Sayfa 9-15
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri

Doi: 10.63833/0.2025.2

Geliş Tarihi: 21.03.2025

Kabul Tarihi: 27.04.2025

Özet

Geçmişten bugüne hem yaşadıkları coğrafyada hem de çeşitli sebeplerle göç ettikleri coğrafyalarda kendi kültürünü yaşatan ve başka toplumların kültürlerinden etkilenen Türk toplumu köklü bir geçmişe sahiptir. Bu sebeple hayatlarının her alanına yansıyan bu zenginlik, birçok alanda kendini göstermiştir. Mutfağı, mimarisi, müziği, halk oyunları, sporu bu zenginlikten nasibini almıştır. Topraklarımız üzerindeki şehirler buna şahit olmuştur. At ve ata ait her şey yüzyıllar boyunca gelişerek Anadolu topraklarına kadar gelmiştir. Zaman içerisinde ata olan ihtiyacın azalmasıyla bu kültür büyük oranda zayıflamıştır. Günümüzde köklü ailelerin çiftliklerinin dışında özel at çiftlikleri, kulüpler ve belediyelerin geleneksel spor merkezlerinde at yetiştiriciliği ve binicilik eğitimleri devam etmektedir. Bu makalede geleneksel sporlarımızdan atçılığın Gaziantep şehrimizdeki tarihi, önemi ve etkilerine yer verilmektedir. Atçılık sporunun Gaziantep'te geçmişten bugüne nasıl bir süreç yaşadığı ve bu süreçte atçılık sporunun hangi noktaya geldiği tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gaziantep, Geleneksel Spor, Atçılık, Binicilik

1. Songül GÜLFİDAN, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Geleneksel Sporlar Anabilim Dalı, Gaziantep, Türkiye.
2. Fikret ALINCAK, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Antrenörlük Eğitimi Bölümü, Gaziantep Türkiye.

Sorumlu Yazar: Fikret ALINCAK, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Antrenörlük Eğitimi Bölümü, Gaziantep, Türkiye.
E-posta: alincak@gantep.edu.tr

The History of Traditional Equestrian Sports in Gaziantep

Abstract

The Turkish society, which has kept its own culture alive and has been influenced by the cultures of other societies both in the geography they live in and in the geographies they migrated to for various reasons, has a deep-rooted past. For this reason, this richness, which is reflected in every aspect of their lives, has shown itself in many areas. Their cuisine, architecture, music, folk dances, and sports have all had their share of this richness. The cities on our lands have witnessed this. Horses and everything related to horses have developed over the centuries and have reached Anatolian lands. Over time, this culture has weakened to a great extent as the need for horses has decreased. Today, horse breeding and riding training continue in private horse farms, clubs, and traditional sports centers of municipalities, apart from the farms of established families. This article covers the history, importance, and effects of horsemanship as one of our traditional sports, in the Gaziantep city. It discusses how horsemanship has gone through a process in Gaziantep from the past to the present and where horsemanship has reached during this process.

Keywords: Gaziantep, Traditional Sports, Horse Breeding, Equestrianism

Giriş

Türklerin yaşadığı coğrafyaya bakıldığında üç kıtaya yayıldıklarını görmek mümkündür. Hem yaşadıkları coğrafyada hem de çeşitli sebeplerle göç ettikleri coğrafyalarda kendi kültürünü yaşatan ve başka toplumların kültürlerinden etkilenen Türk toplumu köklü bir geçmişe sahiptir. Mimarisi, giyim kuşamı, yemek kültürü, oyunları, müziği ve daha birçok kültür ögesini gittikleri her yere götürmüşler ve bulundukları yerden tecrübe ettiklerini alarak da zenginleşmişlerdir. Bugün Anadolu'nun her köşesinde 5000 yıllık bu zengin kültür mirasını görmek, yaşamak mümkündür. Ancak hayatın doğal akışı içerisinde bazı kültür öğeleri önemini yitirmiştir. Dönem farklılıkları ve teknolojik gelişmeler bazı alışkanlıkların günlük yaşamdan çıkmasına sebep olmuştur. Milli ve manevi yönü kuvvetli olanlar sembolik olarak da olsa varlıklarını sürdürmektedir.

At yetiştiriciliği ve biniciliğe bağlı olarak at kültürü, Anadolu'da on dokuzuncu yüzyılın başlarına kadar popülerdi. Son yüzyıl haricinde Türkler at sırtında üç kıtada hüküm sürdüler. Birçok tarihçi atın ilk olarak Altay ve Tanrı Dağları arasında kalan bölgede ehlileştirildiğini söylemektedir. “Alfodin, Portriatz ve Koppers gibi tarihçiler atın ilk olarak kuzeyli Türkler tarafından ehlileştirildiğini yazmışlardır. At ile ilgili bazı kurganlarda çıkan buluntular ve kayalara işlenmiş at rölyefleri arkeolojik olarak incelendiğinde bu tarihleri işaret etmektedir” (Tuzcuoğulları, 2021). “Ural ve Altay Dağları arasında uzanan step bölgesi, büyük erken göç kültürünün merkezi olmuş, hayvan besleyen atlı göçebe uygarlığının buradan çevreye yayıldığını” (Ögel, 1971) söylemek mümkündür.

Dönem itibarıyla at her millet için önemli bir vasıta idi. Ancak Türkler için at bir yoldaştır. At üzerinde türlü maharetler gösterebilecek kadar ustalaşmışlardır. Bu becerilerin yanında atlarının özellikleri de çevre medeniyetlerce ilgi odağı olmuştur. Çin hükümdarı Wu-ti efsanevi atlar olan Fergana atlarını ülkesine getirmek için savaş başlatmayı dahi göze almıştır.

Fergana Vadisinde yetiştirilen “Kan Terleyen Atlar” ilgi odağı idi. Bu atlar doğal ortamda yetişir ve vadinin kendilerine sunduğu bitkilerden her mevsim faydalanma şansına sahiptirler. Koşarken kan terlediklerine inanılan bu atların en büyük özelliği hırçın ve özgürlüklerine düşkün olmalarıdır. Çünkü vadi onlara yüzlerce kilometrelik dağ ve yaylalardan oluşan bir bölge sunmaktadır. (Tuzcuoğulları, 2021; 66)

Orta Asya steplerinde Türkler tarafından farklı özelliklerde atlar yetiştirildiği söylenir. Savaşta, ulaşım, beslenmede, çekme gücünde, tarımda farklı özelliklerde atların kullanıldığını düşünür isek bu durum çok yadırganmamalı. Günümüzde ise artık Anadolu’da 9 ayrı tip at yetiştirildiğini görüyoruz. “Türk yerli atları; Uzunyayla atı, Anadolu yerli atları (Asil yerli tip, Çukurova tipi, Arap atının etkisinde kalmış yerli tip), Ayvacık midillisi, Malakan atı, Canik atı ve Hınısın Kolu Kısası (Hınıs atı) olarak sınıflandırılabilir” (Taşkın ve Koçak, 2010).

Bu makalede geleneksel sporlarımızdan atıcılığın Gaziantep şehrimizdeki tarihi, önemi ve etkilerine yer verilmektedir. Atıcılık sporunun Gaziantep’te geçmişten bugüne nasıl bir süreç yaşadığı ve bu süreçte atıcılık sporunun hangi noktaya geldiği konusuna yer verilecektir. Ağırlıklı olarak Gaziantep kültür ve spor tarihi odaklı literatür taramasına dayalı bu çalışma, derleme niteliğinde olup geçmişin karanlığında kalmış bilgilerin çıkarılması, güncellenmesi amacını taşımaktadır.

Atıcılığın Tarihsel Temelleri ve Gaziantep’e Etkisi

Dede Korkut hikâyelerinde geçen Bamsı Beyrek’in atı için “At demezem sana, kartaş derem, kartaşumdan yeg. Başuma iş geldi yoldaş direm yoldaşımdan yeg.” (At demem sana kardeş derim, kardeşimden yeğ. Başıma iş gelse yoldaş derim yoldaşımdan yeğ) söylemi atların ne kadar önemli olduğunu ve sonraki dönemlerde de eski Türk geleneğinin eserlere de aktarıldığını görmekteyiz. Ayrıca atlarla ilgili birçok söylem, atasözü, deyim ve destan vardır. Kaşgarlı Mahmut’un “kuş kanadıyla, er atıyla” sözü günümüzde bile çok söylenir. Yine Kaşgarlı’nın “Divanu Lügat’t-Türk” adlı eserinde “At Türkün Kanadıdır” şeklinde ifadesini unutmamak gerekir.

Gaziantep de coğrafi konumu gereği yıllar boyu geçiş noktası niteliği taşımış, farklı toplumlara ev sahipliği yapmıştır. Bu sebepten Gaziantep’in tarihinde atıcılıkla ilgili köklü izlerin olduğunu söylemek mümkündür. Bu bölgeye yerleşen toplumlar ata ve atıcılığa ilgi duymuşlardır.

Özellikle Orta Asyadan gelen Türk boylarınca, bu ilgileri birçok alanda işlevsel hale getirilmiştir. İrani kaynakların etkisi ile Türkmen ismini alan Oğuz Boyları Anadolu’nun her yerine dağıldığı gibi bu bölgeye de yerleşmişlerdir. Hazar Denizinin kuzey doğusundaki Mangışlak Bölgesinden gelen bu boylar bu bölgedeki Oğuzeli, Nizip, Karkamış ve Kilis (yakın tarihte il olmuştur) ilçelerine yerleşmişlerdir. Hatta geldikleri bölgede Oğuzeli diye bir yerleşim bölgesi dahi mevcuttur (Tuzcuoğulları, 2024). Yaklaşık 4000 çadır deve ve atıyla bu bölgeye gelen Elbeyli-İlbeyli Türkmen Aşiretleri Suriye ve Anadolu’nun farklı bölgelerine dağıldıktan sonra nihayetinde bu Barak Ovası denen bölgeye yerleşmişlerdir. Doğal olarak küçükbaş hayvancılık, deve ve at kültürü ve ona ait her şey de onlarla birlikte bu topraklara gelmiştir (Tuzcuoğulları, 2024).

Osmanlı İmparatorluğu döneminde de hem askeri eğitim hem de ulaşım aracı olarak kullanılan atlar, sosyal yaşama da dahil edilmiştir. Gaziantep'te atlı yarışlar ve gösteriler yaygınlaşmıştır (Yılmaz, 2019). Özellikle bu dönemde atçılık Gaziantep'te daha çok kitlelere ulaşmıştır. Şahinbey ilçesi, atçılık sporunun tarihi izlerine bariz rastlanan yerlerden biridir (Öztürk, 2020).

“Türkler ata verdikleri önemi gündelik hayatın her aşamasında yansıtmışlardır. Cenaze törenlerinden düğün merasimlerine kadar toplumsal yaşamın her aşamasında at Türkler için değerli bir unsur olarak yer almıştır” (Erdoğan, 2019). İlk zamanlar savaş ve ulaşım için kullanılan atlar, daha sonra faydalanmak adına tarımda da kullanılmıştır. Aynı şekilde, Gaziantep'teki halk, gündelik hayatlarında, sosyal etkinliklerinde atlara yer vermiştir. Yapılan etkinliklere atları da dahil etmişler, bir araya geldikleri şenliklerde, düğünlerde, oyunlarda atlara aktif şekilde yer vermişlerdir. Oyunlar ve yarışmalar ileriki dönemlere de aktarılmış geleneğin yıllar boyu devam etmesini sağlamıştır. Anadolu'nun her yerinde olduğu gibi atlı cirit oyunları ve at yarışları kırsalda Gaziantep'in köylerinde bayram, düğün ve eğlencelerde yapılan etkinliklerdi. At kültürünün yakın tarihte Anadolu'nun her yerinde yok olmaya doğru gittiğini görüyoruz.

Gaziantep'te Geleneksel Atlı Sporların Çeşitleri

Gaziantep'teki geleneksel atlı sporlar; atlı cirit, atlı okçuluk ve at yarışları olarak çeşitlenmektedir. Özellikle toylarda, düğünlerde eski bir Türk geleneği olarak bu tür savaş oyunlarının yapılması bir nevi gerekliliktir. Her an her koşulda savaşa hazır olmak bu oyunların tekrarı ile mümkündür. Geçmişten gelen bu alışkanlıklar bu yüzden kutlamaların, bayramların ve düğünlerin vazgeçilmezi idi.

Bu yaklaşımla at üstünde yay kullanma becerileri ile birçok savaşta kazanan taraf olmuşlardır. Bu, okçuluk eğitimini kendi çocuklarına da aktararak onların da ok kullanmada başarılı olmalarını sağlamışlardır (Kahraman, 1995). Atlı Okçuluk, at üzerinde ok atma becerisini ölçer. Geleneksel sporlar arasında önemli yer tutan atlı okçuluk, bilhassa gençlerin, aldığı askeri eğitimle orduya hazır hale gelmesini sağlayan beceriler barındırır (Öztürk, 2020). At ve atı kullanan kişinin hızını ve dayanıklılığını ölçen bu etkinlikler, Gaziantep halkı ile ilgili sosyal yapıyı da yansıtmaktadır. Atlı cirit ve diğer geleneksel oyunlar, bölgede yaşayan halkın aralarındaki bağı kuvvetlendiren ve birlikte olmalarını sağlayan etkinliklerdir (Çelik, 2019).

Geleneksel atlı sporlardan biri de at yarışlarıdır. Yapılan at yarışlarını hem spor aktivitesi hem de sosyal aktivite olarak gören Gaziantep halkı, bu sayede hep birlikte olma fırsatı yakalıyordu. (Yıldız, 2017). Bunların yanında; Orta Asya'dan beri en güçlü atın, en hızlı atın ve en güzel atın seçilmesi geleneği Anadolu'da birçok yerde festivallerde yapılan etkinliklerdi. Çok daha sonraları Gaziantep merkezinde yapılan at yarışları bölgenin ilgi çeken aktivitelerinden olmuştur. Halkbilimci Cemil Cahit Güzelbey'in (1959) belirttiğine göre şimdiki Gaziantep Üniversitesinin olduğu yer önceden şehirden uzak düz bir zemin olduğu için hipodrom olarak kullanılmaktaymış. Uzun süre at yarışlarının burada yapıldığı düşünülmektedir.

İleriki zamanlarda sanayileşmenin de etkisi ile yaşanan modernleşme, ihtiyacın da azalması ile atçılık geleneğinden daha çok ulaşım araçlarının kullanılmasına sebebiyet vermiştir. Bu dönemle birlikte, her yerde olduğu gibi Gaziantep'te de modernleşmenin yaşanması ile devam ettirilen atçılık geleneği sekteye uğramıştır. Motorize ulaşım araçları faaliyet göstermeye başlamıştır. Ancak yine de özellikle köylerde bu geleneğin devam ettiği söylenebilir.

Gaziantep merkezde Balıklı durağından kalkan atlı arabalar (fayton) merkez içerisinde taşımacılık yapıyorlardı. Yine atlı arabalar özel işlerde çokça kullanılıyordu. 1980'li yıllarda motorlu trafiğin artmasıyla at arabalarının merkeze girmesi yasaklandı. Bu dönemde bu kültür de doğal olarak kaybedilmiş oldu. Atın ulaşım amacıyla kullanımı azalsa da serbest zamanların değerlendirilmesi yaklaşımları ile birlikte birçok insan spora yönelmiştir; yazılı ve görsel medya aracılığı ile spora ilgi ve yönelim sayısında artış kapsamında atlı sporlar da yerini almıştır (Türkmen, 1996).

Gaziantep halkı atlı spora sadece spor olarak bakmamıştır. Atçılık sporunun toplumu birleştirici özelliğini de göz önünde bulundurarak yerel kültürü devam ettirmiştir. Atlı sporlar 1950-1960 yıllarında daha kurumsal ve profesyonel hale gelmiştir. Bu dönemde, Gaziantep'te atçılık sporu üzerine kurumlar açılmıştır. Eğitim yerleri açılmış, at çiftlikleri kurulmuş, yarışlar modern hale evrilmiştir. Bütün bunlar vesilesi ile burada yaşayan halk, atçılık sporunun ne kadar önemli olduğunu, sadece eğlenceye dayanmadığını daha bir kavramasına, bu alana ilgi duymasına vesile olmuştur. Eğitim alanında gelişim yaşanmış, atlı spor adına bazı çiftlikler binicilik ve at eğitimi üzerine önemli merkezler haline gelmiştir (Öztürk, 2020).

Atlı sporların modernleşmesi, şehrin sosyal yapısına ve ekonomik yapısına da etki etmiştir. Gaziantep'teki atlı spor organizasyonları, sadece yerel halkın değil, aynı zamanda şehir dışından gelen yarışçılar ve turistlerin ilgisini çekmeye başlamıştır. 1980'lerden sonra, atçılıkla ilgili festivaller ve yarışlar düzenlenmiş, bu etkinlikler hem şehirdeki ekonomik canlılığı artırmış hem de Gaziantep'in atçılık mirasının tanıtılmasına olanak sağlamıştır (Yılmaz, 2019).

Geleneksel Atlı Sporların Günümüzdeki Uygulama Alanları

Gaziantep'te geleneksel oyunlar dışında modern binicilik ve atlı yarışlar ile atlı spor etkinliklerine de önem verilmektedir. Gaziantep'te olan at çiftlikleri aracılığı ile yaşayan halk atçılık ve binicilik üzerine eğitim almakla birlikte düzenlenen yarışlar ve gösteriler ile atçılığa merakı olan insanların profesyonel gelişimine olanak sağlanmıştır (Öztürk, 2020).

Günümüzde en büyük atçılık merkezi olarak Şahinbey Belediyesinin Geleneksel Sporlar Merkezi gösterilebilir. Burada merkeze ait 15 adet at bulunmaktadır. Bu atlar İngiliz, Arap, Mustang ve Midilli cinslerindedir. Bunun dışında tesiste 9 tanesi pansiyon, 6 tanesi polis teşkilatına ait olmak üzere 15 tane misafir at bulunmaktadır. Bu atların 48 bölmeli tesiste bakımı, veterinerliği, beslenmesi, antrenmanları yapılmaktadır (Şahinbey Belediyesi, 2025; Tuzcuoğulları, 2024). Yine, yakın zamanda açılan Oğuzeli Belediyesi'ne ait Binicilik ve Okçuluk Merkezinde de binicilik eğitimleri verilmektedir. Daha ileri safhalarda atlı okçuluk faaliyetlerine başlanacağı ile ilgili sevindirici gelişmeler beklenmektedir (Tuzcuoğulları, 2024).

Gaziantep’te “Gazi Binicilik” ve “Gaziantep Binicilik” olmak üzere iki tane de özel at çiftliği bulunmaktadır (Türkiye Binicilik Federasyonu, 2025). Bu tesislerde İngiliz ve Arap atlarının yanında az sayıda Anadolu Beygiri bulunduğu bilinmektedir. Bunlar kendi üyelerine hizmet veren dernek veya lokal statüsündeki kurumlardır. Ayrıca, Nizip’in dağ köylerinde rahvan binicilik yapıldığı bilinmektedir. Bu bölgede yerel halkın ata olan ilgisinin halen devam ettiği görülür. Alleben Göleti’nde ise Suriyeli vatandaşların Arap atlarıyla geleneklerini sürdürdükleri gözlemlenmiştir (Tuzcuoğulları, 2024).

Sonuç

Gaziantep’in geleneksel atçılık tarihine bakıldığında, önemli bir yere sahip olduğu ve burada yaşayan halk için kültürel bağın kuvvetlenmesinde rol oynadığı anlaşılmaktadır. Gaziantep’te atçılığın hem askeri hem de kültürel alandaki sürecinin istenilen seviyede devam etmemesi üzücüdür. At kültürünün yavaş yavaş yok olduğu gözlenmektedir. Bu yörede birkaç köklü ailenin çiftliklerinde yetiştirdikleri atlar ile köy ortamında işlevini sürdüren atlar dışında yetiştiricilik ve binicilik bitme noktasına gelmiştir (Tuzcuoğulları, 2024). Bununla birlikte, günümüzde kulüpler ve özel binicilik okulları ile belediyelere ait tesislerde yetiştirilen atlar ve ilgili eğitimler sürdürülmektedir (Yılmaz, 2020, Öztürk, 2020, Türkiye Binicilik Federasyonu, 2025). Ne yazık ki modernleşen Gaziantep’te var olan Binicilik Tesisleri Türk atlarını tercih etmemiş yabancı atlara ilgi göstermiştir. Geçmişinde hemen hemen tüm maddi ve manevi kültüründe Türkmen etkisinin hissedildiği Gazi Şehir’de at konusunda maalesef aynı hassasiyet gösterilememiştir. Bu ve gelecek araştırmalar ile ilgili çalışmalara destek ve ivme kazandırılması beklenmektedir.

Beyanlar

Çıkar Çatışması

Kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Mali Destek

Herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Etik kurul kararı gerekmemektedir.

Katılımcı Rızası

Katılımcı rızası gerekmemektedir.

Kaynaklar

- Çelik, A. (2019). Gaziantep ve çevresindeki geleneksel atlı sporlar. *Atçılık Araştırmaları Dergisi*, 14(2), 33-45.
- Erdoğan, A. (2019, Nisan 12-14). *Orta Asya Türk kültüründe atın yeri ve önemi* [Kongre Özet Kitabı]. 5. Uluslararası Kültür ve Medeniyet Kongresi, Antakya, Türkiye. https://www.europenjournal.com/tr/_files/ugd/614b1f_d836447dfa5a426396cc67d09ca66b78.pdf
- Güzelbey, C. C. (1959). *Gaziantep folklorundan notlar* (1. Cilt). Gaziantep Kültür Derneği Kitap ve Buroşür Yayınları, 13: Gaziantep.
- Ögel, B. (1971). *Türk kültürünün gelişme çağları II* (1. Baskı). M.E. Basımevi: İstanbul.
- Öztürk, M. (2020). Gaziantep'te geleneksel atçılığın modernleşme süreci. *Türk Atçılık Dergisi*, 5(3), 54-67.
- Kahraman, A. (1995). *Osmanlı Devleti'nde spor*. Ankara: Kültür Bakanlığı Başvuru Eserleri.
- Şahinbey Belediyesi. (2025, Nisan). *Geleneksel sporlar merkezi*. <https://www.sahinbey.bel.tr/proje-d/9/614/binicilik-egitim-kompleksi>
- Taşkın, D., ve Koçak, S. (2010). Türk yerli atları. *Kocatepe Veteriner Dergisi*, 3(2), 71-75.
- Tuzcuoğulları, Ö.T. (2024). *Geleneksel Sporlar dersi ders notları*. Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Gaziantep.
- Tuzcuoğulları, Ö.T. (2021). Fergana Vadisi ve kan terleyen atlar, *Ahi Evran Anısına Türk Dünyası Araştırmaları*, 12(3. Bölüm), 53-68.
- Türkiye Binicilik Federasyonu (2025, Nisan). *Federe kulüpler*. <https://www.binicilik.org.tr/Kulup/11/Federe-kulupler>
- Türkmen, M. (1996). *Türklerde geleneksel atlı sporların yapılışı, kaynağı ve bilinmeyen yeni boyutları* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Yılmaz, H. (2019). Gaziantep'te modern atçılığın gelişimi ve etkileri. *Atçılık ve Binicilik Bilimleri*, 7(2), 91-104.

Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Hamam Kubbe

Gürcan Alp CİCİOĞLU, <https://orcid.org/0009-0005-7852-5960>¹



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 1, Nisan
2025, Sayfa 16-22
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri

Doi: 10.63833/0.2025.3

Geliş Tarihi: 16.03.2025

Kabul Tarihi: 28.04.2025

Özet

Bu araştırmada, Gaziantep yöresine ait olan hamam kubbe oyununun araştırılması ve kayıt altına alınması amaçlanmıştır. Araştırmanın yöntemi olarak nitel araştırma yöntemlerinden alan araştırması kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bulgular, Gaziantep ilinde yaşayan, hamam kubbe oyununu bilen kaynaklarla yapılan yüz yüze görüşmeler sonucunda elde edilmiştir. Elde edilen bulgular sonucunda hamam kubbe oyunu derlenerek kayıt altına alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Hamam Kubbe, Gaziantep, Geleneksel Oyunlar, Oyun

1. Gürcan Alp CİCİOĞLU, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.

Sorumlu Yazar: Gürcan Alp CİCİOĞLU, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.

E-posta: gurcanalp.cicioglu@gazi.edu.tr

Traditional Children's Game of The Gaziantep Region: Hamam Kubbe

Abstract

In this study, the aim was to investigate and document the traditional "Hamam Kubbe" game from the Gaziantep region. Field research, one of the qualitative research methods, was used as the methodology for this study. A semi-structured interview form developed by the researchers served as the data collection tool. Findings were obtained through face-to-face interviews with local sources in Gaziantep who are familiar with the Hamam Kubbe game. Based on these findings, the Hamam Kubbe game was compiled and documented.

Keywords: Hamam Kubbe, Gaziantep, Traditional Games, Game

Giriş

Günümüzde unutulmaya yüz tutmuş geleneksel oyunlar, toplumların kültürel kimliğinin şekillenmesinde etkili olan, kültürel mirası geçmişten günümüze, nesilden nesile aktaran etkinliklerdir. Bu etkinlikler çoğunlukla ferden yapılan kişisel becerinin sınılandığı zihinsel ve fiziksel aktivitelerden oluşur. Bunun yanında takım halinde oynanan mücadele oyunları da önemli bir alanı kapsamaktadır. Bu aktiviteleri; sözlü oyunlar ya da sözsüz oyunlar, eşli ya da eşsiz oyunlar, araçlı ya da araçsız oyunlar ve bunun gibi birçok sınıflama içerisinde incelemek mümkündür.

Bir toplumun kültür birikiminin tanınmasında oldukça önemli olan oyunların (And, 2022) kayıt altına alınarak gelecek nesillere aktarılması oldukça önemlidir. Doğal olarak her millet kendi geçmişine ait kodlara sahiptir. Bu kodlar bir insanın gen haritası gibi bir ulusun kültür-yaşam haritası olarak söz edilebilir. Geçmişten günümüze, kulaktan kulağa, dilden dile aktarılan manevi kültür öğeleri ve deyim yerindeyse sandıktan çıkan maddi kültür öğeleri millete ait kodları barındırmaktadır. Oyun kültürü de içerisinde hem manevi hem de maddi öğeleri barındıran ve geçmiş yaşantıya ait motifleri günümüze taşıyan köprülerdir. Bir oyunda baştan çıkarılan yazma kullanılırken diğer bir oyunda ayaktan çıkarılan yemeni ya da bir asa kullanılabilmektedir. Oyunlar, içinden çıktığı döneme ait maddi manevi ne varsa günümüze getiren unsurlar iken onları icra edenler ise taşıyıcılarıdır.

Geleneksel oyunlar, bireylerarası iletişim temelli, fizikselliğe ve yaratıcılığa dayanan (Hazar, Tekkurşun-Demir ve Dalkıran, 2017); çocuklara toplumsal normları ifade eden değerler kazandıran oyunlardır (Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Geleneksel oyunlar var oldukları dönemin ilgilerini, anlayışlarını ve kültürel yapılarını yansıtarak toplumun sahip olduğu kültürü şekillendiren özellikleri ortaya çıkartırlar (Uygun ve Hakkoymaz, 2019'dan aktaran Tuzcuoğulları, Fakazlı, Yılmaz ve Hazar, 2020).

Her ne kadar günümüz teknolojisinde oyun kavramı ve onu oluşturan her şey şekil değiştirmiş olsa da geleneksel sokak ve kapalı alan oyunları bu gelenekselci anlayış içerisinde yaşatılmalıdır. "Oyun çocuğun tımarıdır" der atalarımız. Oyun oynayan çocuk bir atın tımar edilmesi gibi kötü davranışlardan kurtulur. Oyunun içinde yer almak için kurallara uymak zorundadır ve bu sayede oyunda kalır. Oyun sadece fiziksel olarak gelişimi desteklemez, sosyolojik ve psikolojik olarak da faydaları bulunmaktadır.

On ikinci yüzyılın sonlarına doğru Türkmen boylarının bu bölgeye yerleştirildiği (Osmanlı döneminde zorunlu iskân) bilinmektedir. Bu bölge; Karkamış, Nizip, Oğuzeli ve Kilis'in bir bölümünü içine alan büyük bir yerleşim yeridir. Yaklaşık 4000 çadır olduğu bilinen Türkmenler kendilerine ait ne varsa bunu koruyarak, aynı şekilde yaşamlarını bu bölgede sürdürmektedirler. Bundan dolayıdır ki baskın kültürün Gaziantep ve çevresinde Türkmenlere ait olduğu görülmektedir (Tuzcuoğulları, 2012). Çok çok daha öncelere gidecek olur isek, Sayın Tokuz'un da belirttiğine göre "Milattan binlerce yıl öncesine uzanan bir geçmişe sahip olan ve çeşitli uygarlıklara ev sahipliği yaparak birçok dil, din ve ırklardan insanların kültürlerinin kaynaştığı Gaziantep kentinde" (Tokuz, 2011) farklı çeşitlerde pek çok oyunun oynandığı görülmektedir (Gökşen, 2014).

Bu oyunlardan biri de hamam kubbe oyunudur. Bölgede çok sık karşılaşılan mücadele oyunlarından biridir. Takım halinde oynanmasının yanında atletik becerilerinde önemli olduğu ve bu becerinin de oyunun sonucunu doğrudan etkilediği görülmektedir. Hamam kubbe ismi, oyuncuların dizilişi gereği bir hamam kubbesini andıran görüntü sebebiyle verildiği düşünülebilir. Zira oyuncular ayakta dururlar ve vücutlarının üst bölümlerini kubbe şeklinde öne ve daire içine doğru eğerek bu görüntüye bürünürler.

Bu çalışmada, katılımcıların görüşleri doğrultusunda Gaziantep yöresine ait hamam kubbe oyununun kayıt altına alınarak bir derleme yapılması amaçlanmıştır. Hamam Kubbe oyunu başka yörelerde başka isim altındaki oyunlarla benzerlik gösterir. Ancak yörede unutulmuş hâlihazırda sadece belli bir yaşın üstündeki yetişkinlerin bildiği ya da hatırladığı bir oyundur. Yörede oyuncu olarak bilinen, değer verilen, sayılan kişiler üzerinden mülakatlar yapılmış, yine bu kişilerin tavsiyeleri ile başka kaynaklara ulaşılmıştır.

Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden alan araştırması kullanılmıştır. Alan araştırmaları; gözlem, anket, mülakat gibi araştırma tekniklerinin kullanıldığı yerde gözleme ve tespit etmeyi ifade eder (Gürçayır-Teke, 2015). Verilerin analizinde içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi tekniği; belirlenen metinlerin, belgelerin, dokümanların, temaların içeriklerini belli kurallar dahilinde nesnel bir şekilde analiz edebilmeye imkân sağlar (Metin ve Ünal, 2022).

Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda katılımcılara demografik bilgiler, hamam kubbe oyununun oynanışı ve kuralları hakkında açık uçlu sorular sorulmuştur.

Verilerin Toplanması

Veriler yüz yüze görüşme tekniğiyle toplanmıştır. Görüşme, "araştırmaya katılan bireylerin belli bir konuda duygu ve düşüncelerini anlatma tekniği" olarak tanımlanmaktadır (Karataş,

2017). Araştırma kapsamında Gaziantep ilinin çeşitli bölgelerinde ikamet eden farklı yaş ve meslek gruplarından kişilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Çoğu zaman kartopu modeli kullanılarak kaynak kişiler belirlenmiş ve mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Araştırma grubunun demografik bilgileri Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Araştırma grubu

Kaynak Kişi	Yaş	Meslek	Şehir
KK1	67	Şabloncu	Gaziantep
KK2	46	Apartman Yöneticisi	Gaziantep
KK3	65	Kadın Terzisi	Gaziantep
KK4	56	Oto Alım-Satım	Gaziantep
KK5	49	Esnaf	Gaziantep
KK6	57	Emekli	Gaziantep
KK7	84	Dokumacı	Gaziantep
KK8	35	Polis	Gaziantep
KK9	74	Ev Hanımı	Gaziantep
KK10	78	Ev Hanımı	Gaziantep
KK11	66	Emekli	Gaziantep
KK12	84	Çiftçi	Gaziantep
KK13	74	Çalışmıyor	Gaziantep
KK14	57	Kapıcı	Gaziantep
KK15	71	Terzi	Gaziantep
KK16	68	Emekli	Gaziantep
KK17	64	Çakmakçı	Gaziantep
KK18	70	Emekli	Gaziantep

Bulgular

Hamam Kubbe oyunu Gaziantep yöresine ait geleneksel bir çocuk oyunudur. Aşağıda görüşmelerden elde ettiğimiz oyuna dair bulgulara yer verilmiştir. Başlangıçta tüm katılımcıların ortak bildirdikleri giriş başlıkları ardından oyun kuralları ve oynama şekli başlığı altında bilgiyi sağlayan katılımcılar kodlanmıştır.

Katılımcı Sayısı ve Süre

Oyun en az 8-12 kişiyle oynanır. Oyunda süre sınırlaması yoktur. Ancak genellikle oyundan sıkılıncaya kadar oyunun sürdüğü söylenmektedir. Genel olarak oyunlarda süre; akşam ezanı okununcaya veya hava kararıncaya kadar oyun ya da oyunların sürdüğü kişilerce belirtilmiştir.

Hamam Kubbe Oyunu Nerede Oynanır

Oyun sokaklarda, boş alanlarda ve geniş yerlerde rahatlıkla oynanabilir. Kışın ise evlerin büyük salonlarında oynandığı ile ilgili bazı görüşlerde mevcuttur.

Hamam Kubbe Oyununda Kullanılan Malzemeler

Herhangi bir malzeme kullanılmamaktadır. Oyuncular kendi vücutlarını kullanarak oyuna dahil olurlar ve oynarlar.

Hamam Kubbe Oyunu Kuralları ve Oynama Şekli

Oyuncular eşit olacak şekilde iki gruba ayrılır ve hamam kubbe olacak grup, grup liderleri tarafından (K14; K17) veya kura çekimi (K5; K7; K8) gibi yöntemler kullanılarak belirlenir. Belirlenen grup elleriyle birbirlerinin omuzlarına sarılarak bir halka oluşturur ve yarı eğilerek her biri başlarını bir noktada birleştirerek kenetlenip kubbe görünümü alırlar (K2; K5; K13). İkinci grubun oyuncuları tek tek atlayarak kubbenin üstünde yer almaya çalışır. Atlayışlarda yere düşen ikinci grubun oyuncuları ceza olarak oyundan çıkar. Atlamalar bu şekilde bütün oyuncular yere düşene kadar devam eder. Bütün oyuncular düştüğünde atlama sırası birinci gruba geçer; ancak atlamalar sırasında hamam kubbe olan grup yıkılır veya oyuncularından yere düşen olursa oyuna tekrar kubbe olarak baştan başlarlar (K3; K4; K6; K9). Genellikle bir ödül yoktur; ancak istenirse oyuna başlamadan önce ödülün ne olacağı gruplar arasında belirlenebilir (K11; K13; K17).

Hamam Kubbe oyununun birkaç farklı oynanışı daha bulunmaktadır (K1; K16; KK18). Kubbe üzerine atlamaya çalışan gruptaki oyuncuların, kubbe oluşturan grubun bekçisine, yani ebesine, yakalanmadan atlayış gerçekleştirmeleri ya da halka şeklini oluşturan kubbe grubu oyuncularının kollarının altından girmeleri gerekmektedir. Eğer ki bu sırada bir oyuncu yakalanırsa kendi grubu kubbe yaparak oyuna baştan başlar (K15; K18). Diğer bir oynanış ise bir kişinin kubbenin üzerine çıkarak mahallede dolaştırıldığı ve bu esnada kubbenin üzerinden düşürülmeye çalışıldığı şeklindedir (K10; K12). Görülüyor ki oyunun sonunda dahi ceza bir oyun formu içermektedir. Bu durum diğer birçok oyunda daha kendini gösterir.

Sonuç

Gaziantep yöresine ait olan hamam kubbe oyununun alanı, katılımcı sayısı, oyunun oynanışı ve detayları görüşmelerden elde edilen bilgilere göre derlenerek kayıt altına alınmıştır. Oyunların

katılımcıların fiziksel, ruhsal ve sosyal gelişimine katkısı olduğu bilinmektedir (Ayan, Alıncak ve Tuzcuoğulları, 2015). Hamam kubbe oyununda da kuvvet, dayanıklılık ve koordinasyonun ön planda olduğu, genel anlamda motorik özelliklere dayalı, grup olarak oynanması nedeniyle takım ruhunu, birlikte hareket edebilmeyi ve arkadaşlığı geliştiren bir geleneksel oyun olduğu anlaşılmaktadır. Oyunlar içinden çıktığı dönemi yansıtan, içinde birliği, dayanışmayı taşıyan bir yapıya sahiptir. Hamam kubbe oyununda da çocukların birlikte oluşturdukları kubbe şekli dönemin hamam mimari kültürünü yansıtmaktadır.

Geleneksel oyunların hem motorik, bilişsel ve sosyal özelliklerin gelişimine hem de kültürel mirasın yaşatılmasına ve gelecek nesillere aktarılmasına katkıda bulunduğu söylenebilir. Bu nedenle ülkemizin çeşitli yörelerinde var olan geleneksel oyunların kayıt altına alınması gelecek çalışmalara önerilmektedir.

Beyanlar

Teşekkür

Sayın danışmanım Prof. Dr. Muhsin HAZAR ile Sayın hocam Öğr. Gör. Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI'na, çalışmam süresince verdikleri kıymetli katkılar, yol gösterici rehberlik ve destekleri için yürekten teşekkürlerimi sunarım.

Çıkar Çatışması

Çalışmada kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Mali Destek

Çalışmada herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Çalışmanın etik uygunluğu Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu Sayı: E-77082166-604.01-1091670 / 12.11.2024 tarih ve 18 sayılı toplantı kararınca onaylanmıştır.

Katılımcı Rızası

Katılımcılar bilgilendirme onayı ve gönüllülük esasına göre katılmışlardır.

Kaynaklar

And, M. (2022). *Oyun ve bugü: Türk kültüründe oyun kavramı* (6. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.

- Ayan, S., Alıncak, F., ve Tuzcuoğulları, T. (2015). Gaziantep’te oynanan bazı yöresel oyunların hentbol branşının teknik çalışmasına yönelik eğitsel oyunlar olarak değerlendirilmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2015(4), 252-257.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (52), 229-259.
- Gürçayır-Teke, S. (2015). Alan araştırmacısı olarak Sedat Veyis Örnek ve alan çalışmalarına katkıları. *Folklor/Edebiyat*, 21(82), 299-309.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-86.
- Metin, O., ve Ünal, Ş. (2022). İçerik analizi tekniği: İletişim bilimlerinde ve sosyolojide doktora tezlerinde kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 273-294.
- 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.
- Tokuz, G. (2011). *Gaziantep çocuk oyunları üzerine halk bilimsel bir inceleme* (Tez No. 280419) [Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tuzcuoğulları, Ö. T. (2012). *Geleneksel Sporlar dersi ders notları*, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Gaziantep.
- 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.

Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Söngöç ya da Köngöç



Aykut KAYA, <https://orcid.org/0000-0002-9937-7443>¹

Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 1, Nisan
2025, Sayfa 23-31
© Yazar(lar) 2025

Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI,
<https://orcid.org/0000-0003-2283-6207>²



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri

Doi: 10.63833/0.2025.4

Geliş Tarihi: 19.03.2025

Kabul Tarihi: 28.04.2025

Özet

Bir toplumun kültürel mirasının önemli bir parçası olan geleneksel oyunlar, nesilden nesile aktarılmaktadır. Bu oyunlar genellikle fiziksel beceriler, strateji ve iş birliği gerektirir ve çoğu zaman eğlenceli olmanın ötesinde, toplumsal bağları güçlendirir ve kültürel kimliği yaşatır. Türkiye'deki geleneksel oyunlar da oldukça çeşitlidir ve farklı bölgelerde farklı adlarla bilinir. Bu çalışma, Gaziantep yöresine ait "Söngöç" veya "Köngöç" adlı geleneksel oyunları incelemeyi ve kayda almayı amaçlamaktadır. Araştırmanın yöntemi, betimsel bir alan araştırması olarak tasarlanmış olup, veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma bulguları, Gaziantep ilinde yaşayan ve "Söngöç" veya "Köngöç" oyununu bilen katılımcılarla yapılan yüz yüze görüşmeler yoluyla elde edilmiştir. Katılımcılara, araştırmaya katılımlarına dair bilgilendirme yapılmış ve gönüllülük esasına dayalı olarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Elde edilen bulgular neticesinde, oyunun kuralları, kullanılan malzemeler ve genel özellikleri derlenerek kayda alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Söngöç, Köngöç, Gaziantep, Geleneksel Oyunlar, Oyun

1. Aykut KAYA, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.
2. Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Gaziantep, Türkiye.

Sorumlu Yazar: Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Gaziantep, Türkiye.
E-posta: tarkan.tuzcuogullari@taf.org.tr

Traditional Children's Game of Gaziantep Region: S ng   or K ng  

Abstract

Traditional games, an important part of a society's cultural heritage, are passed down from generation to generation. These games usually require physical skills, strategy, and cooperation, and most of the time, beyond being fun, they strengthen social ties and keep cultural identity alive. Traditional games in Turkey are also quite diverse and are known by different names in different regions. This study aims to examine and record traditional games called "S ng  " or "K ng  " from the Gaziantep region. The study was designed as a descriptive field research, and a semi-structured interview form developed by the researchers was used as the data collection tool. The research findings were obtained through face-to-face interviews with participants living in Gaziantep province and who knew the game of "S ng  " or "K ng  ". The participants were informed about their participation in the research and interviews were conducted on a voluntary basis. As a result of the findings, the game's rules, the materials used, and their general characteristics were compiled and recorded.

Keywords: S ng  , K ng  , Gaziantep, Traditional Games, Game

Giri 

Modern teknolojinin hızla hayatımıza entegre olması, yalnızca bireysel yaşamları değil, toplumsal değerler, k lt r ve gelenekler  zerinde de etkili olmaktadır. Toplumların k lt rel yapısını ve etnik  zelliklerini yansıtan  ocuk oyunları, bu d n   mden payını almı  ve de i ime u ramı tır. Teknolojinin geli imiyle birlikte ailelerin korumacı davranı ları ve mahalle k lt r n n kaybolması,  zellikle Z ku a ının geleneksel  ocuk oyunlarını unutmasına neden olmu tur. Bu durum, k lt rel bir miras olarak geleneksel  ocuk oyunlarının bilimsel y ntemlerle kaydedilmesini ve gelecek nesillere aktarılmasını gerekli kılmaktadır. Bu gereklili in yanı sıra, g n m z şartlarında  ocukların fiziksel olarak oyundan uzakla ması, farklı fizyolojik ve pek tabi ruhsal bozukluklara da yol a abilmektedir. Oyun oynamayan  ocu un ileride  ok sa lıklı ili kiler kuramadı ına y nelik bulgular pek  ok bilimsel makalede ele alınmı tır. Pedagojik a ıdan konuyu ele alı larda, oyun oynamaktan ka an  ocukların ruhsal geli imlerinde aksaklık oldu u ve " ocuklardaki toplumsallık duygusunun kapsamını b y k bir kesinlikle belirlemeyi sa layabilecek tek  eyin oyunlar" oldu u vurgulanmaktadır (Sol, 2005). Y r ko lu ise oyunu ki ilik geli iminde  nemli bir besin gibi ifade etmektedir. "Sevgiden yoksun bir  ocukluk gibi, oyunsuz bir  ocukluk da d   n lemez. Sevgiyi insan yavrusunun bereketli topra ı olarak d   n rsek, oyun da onun ı ı ı ve suyudur.  ocuk ruh sa lı ı, sevilme ve oynamaktır (Y r ko lu, 2004). Aynı zamanda,  ocu un oyun i erisinde sosyalle ti i ve bazı  zellikleri kazandı ı muhakkaktır. Bu s re ; oyuna ayak uydurmak, kurallara uymak, kendi hakkına sahip  ıkmak ve ba kalarının hakkına saygı duymak, birlikte hareket etmek, uyumlu olmak, adil olmak gibi bir ok etik kodu da i inde barındırır. Literat rde de yer aldı ı  zere,  ocuk, oyun i inde bir ok  ey   renir; kendi  evresi ile etkile ip uzla mayı, sosyal ya ama uyum sa lamayı, hakkını savunmayı, ba kalarının haklarına saygı g stermeyi, i  birli i yapmayı ve payla mayı   renir. B ylece hem   renir hem sosyalle ir (Anılan ve di erleri, 2004; Aral, 2000).

Oyun kavramını derinlemesine ele alan ilk düşünürlerden biri Johan Huizinga'dır. Huizinga (2021), "Homo Ludens" adlı eserine "Oyun, kültürlerden daha eski bir olgudur" ifadesiyle başlamakta ve oyunu şu şekilde tanımlamaktadır: "Belirli bir zaman ve mekân içinde, gönüllü olarak kabul edilen ancak bağlayıcı kurallara dayanan, kendi içinde bir amacı bulunan ve günlük yaşamdan farklı bir eğlence ya da heyecan hissiyle birlikte gerçekleştirilen bir etkinlik veya uğraştır". Benzer şekilde, Tunç (2019) oyunu, sonuç kaygısı taşımadan, yalnızca eğlence amacıyla yapılan etkinlikler olarak tanımlamaktadır. Oyunların genel özellikleri; özgürlük, düzen, ciddiyet, paylaşma, gerilim ve haz duygusu olarak sıralanabilir (Çetin, 2020).

Oyun, dışsal müdahaleler ve baskılar olmaksızın kendiliğinden ortaya çıkan doğal bir etkinliktir. Çocuk, bu aktiviteler aracılığıyla fiziksel ve ruhsal gelişimini destekler ve genellikle bilinçsiz bir şekilde hareket ederek oyun oynar. Bu süreçte oyun, çocuk için bir mutluluk kaynağı haline gelir. Aynı zamanda, çocuğun yönelimlerinin geliştirilmesi ve tatmin edilmesi yoluyla, onu sosyal ve gerçek hayata hazırlayan bir araç işlevi görür. (Altun, 2022)

Yetişkinler genellikle çocuk oyunlarını yalnızca eğlence amaçlı etkinlikler olarak görse de oyun, çocuğun yaşamında hayati bir role sahiptir. Oyun, gerçek yaşamın bir simülasyonu olarak, çocuklar için önemli bir öğrenme sürecini temsil eder (Erdem, 2021). Çünkü oyun kendi doğası içerisinde bir düzen sağlar. Hiçbir çocuk oyun dışı kalmak istemez ve dolayısıyla oyunun düzenine uymak zorundadır. Bazen oyun hayal penceresinde gerçek yaşamın bir taklidi olarak da ortaya çıkar. Bir kız çocuğu evcilik oynarken annesini taklit ederken erkek çocuğu ise evde tamirat yapan, alışveriş yapan ya da gazete okuyan babasını taklit eder. Bütün bu taklitler öğrenilmiş davranışlar olarak gerçek hayatta zaman içerisinde yerini alır.

Gaziantep özelinde aşık, peçiç, culub, hacey gibi oyunlar yüzyıllardır oynanarak günümüze ulaşmayı başarmıştır. Geleneksel çocuk oyunları, farklı bölgelerde ve nesillerde isim değişikliklerine uğrasa da temel kuralları ve kültürel yansımaları önemli ölçüde sabit kalmıştır. Örneğin, yazılı kaynaklarda Ayıntap, halk arasında ise Antep olarak bilinen bu şehir, coğrafi konumu nedeniyle tarih boyunca birçok medeniyetin merkezi olmuştur. Mezopotamya ve Akdeniz arasında bir geçiş noktası olması, ayrıca doğu ile batıyı birbirine bağlayan ticaret yollarının kesişiminde yer alması, bölgenin tarih öncesi çağlardan itibaren insan toplulukları için önemli bir yerleşim alanı haline gelmesine neden olmuştur (Yılmaz ve Kaya, 2020). Birçok medeniyete ev sahipliği yapan Gaziantep'te, farklı din, dil ve ırklardan toplulukların bir araya gelerek kültürel bir harmoni oluşturduğu düşünüldüğünde, bu kentin köklü ve zengin bir kültürel yapıya sahip olduğu ifade edilebilir (Demir ve Şahin, 2021).

Gaziantep 7000 kilometre kareye yakın büyüklüğe sahip bir ilimizdir. Oğuzeli, Nizip, Karkamış ve Kilis ilinin bir bölümünü içine alan Barak bölgesi de denilen İrani kaynakların Türkmen olarak adlandırdığı, aslen Oğuzlardan olan aşiretlerin yerleştiği bir bölgedir. Doğal olarak baskın kültür olarak Barak kültürünün önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. Böylesine zengin bir geçmişe sahip bölgede, farklı kültürlerin harmanlanarak maddi ve manevi çeşitliliğin ortaya çıkması, kabul görmesi, geleneksel yapı içerisinde yerini alması beklenen bir durumdur. Gaziantep kültürünü bu çerçevede inceleyip değerlendirmek gerekmektedir (Tuzcuoğulları, 2024).

Bu doğrultuda, çocuk oyunları, kültürel zenginliği ve çeşitliliği temsil eden önemli unsurlar arasında yer almaktadır. Geleneksel çocuk oyunlarının detaylı bir şekilde kayıt altına alınarak geleceğe aktarılması, toplumların kültürel mirasının korunması ve devamlılığı açısından büyük bir önem taşımaktadır. Geçmişten günümüze kulaktan kulağa, dilden dile ya da görsel olarak aktarılan bu kültür zenginlikleri ait olduğu toplumun adet, görenek, töre bağlantılı yaşam biçimini yansıtır. Geçmişten gelen bu zenginlikleri korumak ve olduğu şekli ile gelecek nesillere aktarmak kültürel kodların kaybedilmemesi, ulus devlet ve millet olma anlayışının devamı için vazgeçilmeyecek, hafife alınmayacak, göz ardı edilmeyecek bir konudur.

Bu çalışmanın amacı, katılımcıların görüşleri doğrultusunda Gaziantep bölgesine ait "Süngüç" oyununun kuralları, oynanış biçimi, kullanılan materyaller ve temel özelliklerinin sistematik olarak incelenmesi ve bu verilerin kapsamlı bir şekilde derlenmesidir.

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemine dayanarak bir saha çalışması olarak tasarlanmıştır. Saha çalışmaları, bireylerin bulundukları çevrelerde gerçekleştirilen ve onların yaşadıkları deneyimlere odaklanan araştırmalar olarak tanımlanmaktadır (Merriam, 2019). Wolcott (2008) da benzer şekilde “katılımcıların çalıştıkları veya yaşadıkları ortamlarda gerçekleştirilen araştırmalar, alan araştırması olarak tanımlanmaktadır” demektedir. Bunun yanı sıra, saha çalışmaları, belirli bir konuya ilişkin katılımcıların görüşlerini, değerlendirmelerini ve algılarını anlamayı amaçlayan derinlemesine incelemeler olarak da ele alınmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2021).

Araştırmada veri toplama yöntemi olarak yüz yüze görüşme tekniği tercih edilmiştir. Görüşme tekniğinde katılımcılar özgür ifadelerde bulunabildikleri için doğal olarak güvenilirlik açısından doğru bir tercihtir. Görüşme formundaki sorularda üçgenleme yapılması “araştırılan konuya farklı açılardan bakan iki veya daha fazla dikkatlice ifade edilmiş soru” (Edwards ve Skinner, 2009) güven duyula bilirlğe katkı sağlamıştır. 22. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi’nde (21-24 Kasım 2024, Gazi Üniversitesi, Ankara) özet bildiri olarak sunulmuştur.

Veri Toplama Araçları

Görüşme, araştırma kapsamında belirlenen sorular çerçevesinde katılımcılardan doğrudan veri elde edilmesi olarak tanımlanmaktadır. Bu teknik, araştırma konusu hakkında detaylı ve derinlemesine bilgi edinme imkânı sunmaktadır (Merriam ve Tisdell, 2016).

Çalışma kapsamında, Gaziantep ilinin Barak bölgesindeki çeşitli mahallelerde yaşayan ve farklı yaş grupları ile meslek gruplarına mensup bireylerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, oyunun kaydına yönelik geliştirilmiş yarı yapılandırılmış formlara not tutma şeklinde gönüllü katılımcılarla yüz yüze bire bir görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Araştırma Grubu

Araştırmanın evrenini Gaziantep ilinde ikamet eden bireyler oluştururken, örneklem, Süngüç oyununun yaygın olarak oynandığı Gaziantep ilinin Barak bölgesinde yaşayan orta yaş üstü bireylerden seçilmiştir. Araştırmaya toplamda 10 kişi gönüllü olarak katılmıştır. Katılımcıların kişisel bilgilerinin gizliliğini korumak amacıyla kodlama yöntemi kullanılmıştır. Katılımcılara ait bilgiler, Süngüç oyununa dair deneyimlerini içerecek şekilde Tablo 1'de sunulmaktadır.

Tablo 1. Katılımcı bilgileri

No	Doğum yeri	Yaş	Meslek	Oyunu kimden öğrendiği	Yaşadığı şehir
K1	Nizip	57	İşletmeci	Büyüklerinden	Gaziantep
K2	Gaziantep	48	Serbest meslek	Arkadaşlarından	Gaziantep
K3	Tepkanlı	76	Emekli	Arkadaşlarından	Gaziantep
K4	Şahinbey	63	Ev hanıma	Anne-baba	Gaziantep
K5	Gaziantep	60	Emlakçı	Arkadaşlarından	Gaziantep
K6	Gaziantep	65	Çiftçi	Arkadaşlarından	Gaziantep
K7	Gaziantep	66	Emekli	Büyüklerinden	Gaziantep
K8	Gaziantep	84	Çiftçi	Arkadaşlarından	Gaziantep
K9	Osmaniye	69	Emekli	Büyüklerinden	Gaziantep
K10	Gaziantep	62	Tekstil	Arkadaşlarından	Gaziantep

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 olanak tanır (Miles, Huberman ve Saldaña, 2020).

Bulgular

Süngüç Gaziantep yöresine ait geleneksel bir oyundur. Süngüç, oyunun içindeki değnek veya sopaya verilen isimdir. Oyun en çok bu isimle bilinir. Ancak görüşme yapılan kişilerden bazıları bu oyuna “Küngüç” (K3, K7, K8) dendiğini de söylemişlerdir. Süngüç ya da Küngüç oyunu ve kullanılan oyun araçları incelendiğinde avcı bir geleneğin izlerini taşıdığı görülebilmektedir. Türklerin, yaşam içerisinde karşılaştıkları zorlukları, engelleri aşabilmek için her çatışmayı bir hazırlık mücadelesine ve bunu da bir savaş oyununa çevirmekte usta oldukları bilinmektedir. Bu yüzden oyunların araçlarına bakıldığında; kesici, delici, darp edici özelliklere sahip her materyalin oyun içerisinde avcılık ya da savaş motiflerini barındırdığı görülmektedir.

Süngüç Oyunu Nasıl Oynanır?

Oyun yaklaşık 30-40 cm uzunluğunda ucu sivri değnek ya da sopalarla oynanan bir oyundur. Bu değnekler çevrede bulunan ağaç dallarının düzeltilmesi ve çakı ile uçlarını sivrilterek elde (K1, K2). Değnek sayısında sınırlama yoktur. Değnekler parmak kalınlığındadır (K1). Değneklerin ucu yere saplanacak şekilde yumuşak veya çamur bir zeminde oynanır (K2, K3, K4, K5, K6). Oyuna başlamanın net bir kuralı yoktur. Gönüllü olarak veya kura ile oyuna başlanabilir (K5). En az iki kişiyle oynanır. Oyunda oyuncu sınırlaması yoktur (K8). Oyun gönüllü veya kura ile seçilen oyuncunun değneği yere saplamasıyla başlar (K3). Saplanan değneğin etrafına bir daire çizilir. Oyuncular belli bir mesafe uzaklığa gidip yere saplanan bu değneği kendi süngüçleriyle (değnekleriyle) düşürmeye çalışır (K9). Saplı olan değneği düşürmek için değneklerini yatay fırlattıkları da söylenmiştir (K9, K10). Değneğe deyip düşüremeyen diğer değnekler daire içinde kalır. Onlar geri alınmaz. Değneği düşüren oyuncu, yerdeki bütün değnekleri alır ve o oyunu kazanmış sayılır (K4). Oyunu kazanan oyuncu kendi değneğini yere saplayarak diğer oyunu başlatır. Oyun bu şekilde devam eder ve değneği biten oyuncu oyundan çıkar (K10).

Oyunda ceza yoktur (K6). Ancak bazı yerlerde ceza olduğuna dair bilgiler veren kaynak kişiler bu cezaların ne olduğu ile ilgili olarak bilgi sahibi olmadıklarını dile getirmişlerdir. Bu sebeple ceza meselesi üzerinde durulmamıştır. Değneği en çok saplayan veya en çok değnek deviren oyuncu oyunu kazanmış sayılır (K7, K8, K10).

Tartışma ve Sonuç

Araştırmanın sonucunda "Süngüç" oyununun kuralları ve detayları derlenerek kayıt altına alınmıştır. Süngüç, geleneksel çocuk oyunları arasında çocukların çok yönlü gelişimini destekleyen önemli bir örnek olarak dikkat çekmektedir. Oyunda çocukların, hedeflerine ulaşmak için strateji geliştirmesi ve hızla karar alması, bilişsel gelişimlerine katkı sağlamaktadır. K9 ve K10 oyun oynarken saplı olan değneği düşürmek için değneklerini yatay fırlattıklarından bahseder. Bundan değneğin daha geniş bir alanı tarayarak yol aldığı anlaşılmaktadır.

“Ebe olan çocuğun diğer oyuncuları yakalama çabası ve yakalamak için doğru zamanı hesaplaması, problem çözme becerisini geliştirir” (Yılmaz, 2020). Süngüç oyununda da bu bağlamda, oyuncuların değneği düşürme çabalarıyla benzer biçimde problem çözme becerilerinin desteklediğini söyleyebiliriz. Ayrıca, grup halinde oynanan oyunlarda, çocukların iş birliği yapması ve diğer oyuncularla uyum içinde hareket etmesi teşvik edilerek sosyal ve duyuşsal alanlarda gelişimlerine katkı söz konusudur. “Ebe ile diğer oyuncular arasında kurulan etkileşim, empati geliştirme sürecini destekler” (Yılmaz, 2020). Süngüç oyunu bu bağlamlarda da destekleyici olabilecek özelliklerde bir oyun olduğu gözlemlenmiştir.

Oyunda hızlı hareket etmeleri, çevikliklerini sergilemeleri ve ebe ile sürekli bir mücadele içinde olmaları, onların psikomotor becerilerini geliştirir. Söngüç oynarken yaşanan heyecan, eğlence ve grup içinde uyumlu bir şekilde hareket etme, çocukların öz güven kazanmasına ve kendilerini ifade etmelerine olanak sağlar. Aynı zamanda, oyundaki bağırarak ve neşeyle yapılan iletişim, dil gelişimi açısından da çocuklara önemli katkılar sunar (Demir ve Aksoy, 2021). Bu yönleriyle Söngüç, çocukların sosyal, duygusal, fiziksel ve bilişsel gelişimini destekleyen kapsamlı bir oyun olarak değerlendirilmelidir.

Bütün bunların yanı sıra “Söngüç” oyununda geçmişim izlerini de bulmak mümkündür. Çocukların oynadıkları oyunlar ve doğal olarak oyun araçları büyük oranda bulundukları coğrafya ve iklim şartları belirler. Çocuk doğada ne varsa ondan bir şeyler türetme, birleştirme, kırıp ya da kesip yeniden meydana getirme ile oyun alanını ve araçlarını dolayısıyla oyunu tasarlar. K1 ve K2 değneklerin nasıl elde edildiği ile ilgili vermişlerdir. Bazı oyunlarda yaşam mücadelesi içerisinde kullanılan materyallerden türetildiği görölmektedir. Söngüç olarak kullanılan oyun aracı bir şeyleri saplama, delme, vurarak düşürme gibi birden çok işlevi yerine getirebilecek bir araçtır. Kaldı ki kırsalda bu araç günümüzde dahi farklı işlerde kullanılmaktadır.

Yine bu yöreden çıkma bir oyun; “Hacey” de olduğu gibi fırlatılma özelliği taşıyan bir oyundur. Bu oyunlarda değneği ya da ucu sivriltilmiş bir değneği, çubuğu fırlatarak yere saplama, dikili olan bir değneği devirme becerilerini geliştiren bu oyunlar öylesine çıkmış olamaz. Oyunu, avcılık ve askeri kültürün bir getirisi olarak değerlendirmek, oyunun ortaya çıkışı noktasında farklı bir tartışmayı kazandırır.

Günümüzde birçok geleneksel oyun ve sporun avcılık ve dolayısıyla savaşa hazırlık nitelikli olduğu da bilinmektedir. Söngüç oyununa geri dönecek olursak, oyunun yanı sıra oyuna hazırlık aşaması da ayrı bir beceri gerektirmektedir. Bir ağaç dalını düz bir hale getirmek ve ucunu çakı ya da başka bir kesici alet ile sivriltmek başlı başına avcılığa dayalı davranışların getirisidir. Günümüzde hangi çocuk çakıyla oynar ve ağaç sivriltilir ya da buna hangi ebeveyn izin verir -örnekleri daha sınırlıdır. Geçmişe döndüğümüzde savaşçı ve avcı bir toplum olan Türkler her an savaşa hazır bulunmak zorunda ve savaş oyunlarını sergileyerek kendilerini zinde tutmak zorunda idiler. Çocuklar ise asıl savaş aletlerinin bir kopyası olan tahta kılıç ve değneklerle, belki de şimdi yörede “Söngüç” denilen ucu sivri araçlar ile büyüklerini taklit ederek hayata hazırlanıyorlardı.

Huizinga, oyunların kültürün temel yapı taşlarından biri olduğunu ifade etmektedir (Kaya, 2018). Gerçekten de oyunlar, bir toplumun ortak değerlerini ve kültürünü yansıtan güçlü bir araçtır. Söngüç oyunu, Gaziantep halkının geçmişten bugüne taşıdığı dayanışma, mücadele ve azim duygularını çocuklara aktaran bir geleneksel oyun olarak değerlendirilebilir. Gaziantep’in Kurtuluş Savaşı sırasındaki kahramanlık ve direniş mirası da bu tür oyunlarla çocuklara aktarılmakta, böylece milletin kültürel kodları yaşatılmaktadır. Sonuç olarak Söngüç, yalnızca eğlenceli bir oyun değil, aynı zamanda çocukların mücadele ruhunu ve dayanıklılığını geliştiren bir eğitim aracı olarak önemli bir yere sahiptir. Bu gibi oyunların kayıt altına alınması ilgililere bu oyunların taşıdıkları olumlu anlamları tartışma, onları uygulama ve geleceğe taşıma imkânı sunacaktır.

Öneriler

Süngüç gibi oyunlar, geleneksel kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması için yerel yönetimler ve kültür kurumları tarafından düzenli etkinliklerle tanıtılmalıdır. Ayrıca, bu oyunların ulusal ve uluslararası platformlarda tanıtılması amacıyla festivaller ve yarışmalar organize edilebilir. Çünkü yarışmalar doğası gereği ilgi çeker ve bu sayede kitlesel hareketlerin oluşmasını sağlar.

Öğretmenlere, Süngüç oyunu gibi geleneksel oyunların oynanış kuralları ve pedagojik etkileri hakkında eğitimler verilerek, bu oyunların sınıf içi ve dışı etkinliklerde daha etkili kullanılması sağlanabilir. Ayrıca bu oyunlar ait olduğu toplumun geçmiş kültürel mirası olarak görülmelidir. Dolayısıyla geçmişe ait olan bu manevi maddi kültür öğelerinin geleceğe taşınmasındaki en büyük katkının öğretmenler sayesinde olacağı düşünülmektedir.

Oyunu, sadece mahallî olarak oynandığı ortamdaki iletişimin ve etkileşimin gelişmesi olarak düşünmek, çocuğa, çevreye kazandırdığı faydalar olarak sınırlandırmak yeterli değildir. Bu oyunların ortaya çıkarılması çevre milletler ve en önemlisi akraba ülkeler ile bağların kuvvetlenmesinde önemli bir yere sahiptir. Aynı kültürün içinden çıkmış, farklı coğrafyalarda egemenlik süren milletlerin ortak değerler etrafında toplanmasına katkı sağlayacağı aşîkârdır.

Beyanlar

Çıkar Çatışması

Çalışmada kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Mali Destek

Çalışmada herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Çalışma etik raporu, Gazi Üniversitesi Etik Komisyonunun 28.01.2025 tarihli 02 sayılı toplantısında alınmıştır.

Katılımcı Rızası

Katılımcılar bilgilendirme onayı ve gönüllülük esasına göre katılmışlardır.

Kaynaklar

Altun, F. (2022). Çocuk oyunlarının sosyal ve psikolojik etkileri. *Eğitim ve Toplum Dergisi*, 15(3), 67-84.

- Anılan, H., Girmen, P., Öztürk, A., ve Koçkar, M. T. (2003, Ekim 3-5). *Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri* [Tam metin bildirisi]. Omep Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansı, Kuşadası, Aydın, Türkiye.
- Aral, N. (2000). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çağdaş Eğitim*, 25(265), 15-17.
- Çetin, H. (2020). Oyun teorileri ve çocuk gelişimine etkisi. *Gelişimsel Araştırmalar Dergisi*, 9(2), 45-58.
- Demir, A., ve Şahin, Z. (2021). Gaziantep'in kültürel dokusu ve medeniyetlere etkisi. *İstanbul Kültür ve Medeniyet Araştırmaları Dergisi*, 12(3), 45-67.
- Edwards, A., & Skinner, J. (2009). *Qualitative research in sport management*. Oxford: Elsevier.
- Erdem, S. (2021). Oyun ve öğrenme: Çocuklar için hayatın provası. *Ankara Çocuk ve Eğitim Çalışmaları*, 11(1), 23-39.
- Huizinga, J. (2021). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi* (S. Kaya, Çev.). İstanbul: Bilim Yayınları.
- Merriam, S. B. (2019). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Sol, S. (2005). Bolvadin-Büyük Karabağ çocuk oyunları. *Arayışlar-İnsan Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(14), 139-144.
- Tunç, Y. (2019). Eğitimde oyun temelli yaklaşımlar. *Çağdaş Eğitim Araştırmaları*, 14(4), 34-50.
- Tuzcuoğulları, Ö.T. (2012). *Geleneksel Sporlar dersi ders notları*. Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Gaziantep.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2021). *Nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, H., ve Kaya, M. (2020). Tarih boyunca Gaziantep: Sosyal, kültürel ve ekonomik gelişim. *Anadolu Kültür Araştırmaları*, 8(2), 78-94.
- Yörükoğlu, A. (2004). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Wolcott, H. F. (2008). *Ethnography: A way of seeing* (2. Baskı). AltaMira.

Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Vız Vız ya da Kim Vurdu



Tuğba YENİ, <https://orcid.org/0009-0002-7625-5731>¹

Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI,
<https://orcid.org/0000-0003-2283-6207>²

Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 1, Nisan
2025, Sayfa 32-40
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri

Doi: 10.63833/0.2025.5

Geliş Tarihi: 18.03.2025

Kabul Tarihi: 29.04.2025

Özet

Nesiller arası kültürel aktarımın önemli araçlarından biri olan oyun, çocuklar ile yetişkinler arasındaki etkileşimi artırarak toplumsal değerlerin geçişinde önemli bir rol oynamaktadır. Toplumsal değerlerin oyun aracılığıyla kültür aktarımı, özellikle geleneksel oyunların günümüzde yaşatılması ve sonraki nesillere doğru bir biçimde aktarılması bakımından büyük önem taşımaktadır. Çocuklar için oyun, her yerde benzer niteliklere sahiptir. Türkiye'nin farklı bölgelerinde aynı oyunlara farklı adlar verilmiş olsa da oyunlar toplumsal kültür yapısından etkilenerek minimal değişikliklerle çocuğun kendi kültürünü tanımasında önemli bir araç işlevi görmektedir. Bu çalışma, Gaziantep yöresine ait "Vız Vız" ya da "Kim Vurdu" adlı geleneksel oyunları incelemeyi ve kayda almayı amaçlamaktadır. Araştırma, betimsel bir alan araştırması olarak tasarlanmış olup, veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma bulguları, Gaziantep ilinde yaşayan ve "Vız Vız" oyununu bilen katılımcılarla yapılan yüz yüze görüşmeler yoluyla elde edilmiştir. Katılımcılara, araştırmaya katılımlarına dair bilgilendirme yapılmış ve gönüllülük esasına dayalı olarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda, oyunun kuralları, kullanılan malzemeler ve genel özellikleri derlenmiş ve kayda alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Vız Vız, Kim Vurdu, Gaziantep, Geleneksel Oyunlar, Oyun

1. Tuğba YENİ, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.
2. Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Gaziantep, Türkiye.

Sorumlu Yazar: Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Gaziantep, Türkiye.
E-posta: tarkan.tuzcuogullari@taf.org.tr

Traditional Children's Game Belonging to Gaziantep Region: Vız Vız or Kim Vurdu

Abstract

Play, as one of the important tools for intergenerational cultural transmission which enhances the interaction between children and adults, plays a crucial role in the transmission of social values. The transmission of cultural values through play, particularly the preservation and accurate transfer of traditional games to future generations, is of great significance. For children, the play holds similar characteristics everywhere. Although the same games are known by different names across various regions of Türkiye, they are shaped by the local culture and, with minimal modifications, serve as a significant tool for children to recognize their own culture. This study aims to examine and document the traditional games "Vız Vız" or "Kim Vurdu" from the Gaziantep region. The research is designed as a descriptive field study, and a semi-structured interview form developed by the researchers was used as a data collection tool. The study's findings were obtained through face-to-face interviews with participants in Gaziantep who know the "Vız Vız" game. Participants were informed about the research, and interviews were conducted on a voluntary basis. Based on the findings, the rules of the game, materials used, and general characteristics were compiled and recorded.

Keywords: Vız Vız, Kim Vurdu, Gaziantep, Traditional Games, Play

Giriş

Küresel ölçekteki teknolojik dönüşüm ve yapay zekâ odaklı gelişmeler, dijital dünyanın etkilerini hızla artırarak tüm yaş gruplarındaki bireyleri etkilemektedir. Bu hızlı dijitalleşme süreci, dijital bağımlılığın yaygınlaşmasına yol açmakta ve toplumsal değer yargılarında önemli değişimlere sebep olmaktadır. Özellikle geleneksel Türk kültürünün çeşitli unsurları, bu dijital dönüşümden olumsuz şekilde etkilenmiştir. Kültürel aktarım süreçlerindeki aksaklıklar, toplumsal yapıyı ve kültürel kimliği olumsuz yönde şekillendirmektedir. Bu kültürel değişim sürecinden etkilenen önemli unsurlardan biri de çocuk oyunlarıdır. Çocuk oyunları, toplumun sosyokültürel yapısını ve kimliğini yansıtan, geleneksel ve kültürel bir miras olarak önemli bir yer tutmaktadır.

Bu bağlamda, geleneksel çocuk oyunlarının, kültürel miras olarak kabul edilen bir değer olarak bilimsel araştırmalarla belgelenmesi ve gelecek nesillere aktarılması büyük bir önem taşımaktadır. Böylece hem kültürel kimliğin korunması hem de dijitalleşme sürecinin etkileriyle ortaya çıkan kültürel kayıpların önüne geçilmesi mümkün olacaktır. Ayrıca geleneksel çocuk oyunları, toplumsal değerlerin ve kültürlerin aktarılmasında önemli bir rol oynar. Bu oyunlar, geçmişten günümüze bir köprü kurar ve çocuklara hem eğlenceli bir öğrenme fırsatı sunar hem de kültürel kimliklerini pekiştirmelerine yardımcı olur.

Oyun, insanlığın evrensel bir parçası olarak çocukların dünyayı keşfetmelerine imkân tanır. Gelecek için bir tahmin, yordama ve yorumlama kullanılabileceği gibi, şimdiki zaman için bir baş etme biçimi olarak da görülmektedir. İnsanlık tarihi boyunca oyun, bireyi tanımlayan bir etkinlik olarak kabul edilmiştir (Göncü, 2018). Çünkü oyun, insanlık tarihi başladığı andan itibaren var olduğu düşünülür ve insanın doğumundan ölüm anına kadar insan yaşamının en önemli parçasıdır.

Oyun, aynı zamanda sosyal ve toplumsal uyum sağlama işlevi de taşır. Bir bakıma, çocukların çevreleriyle iletişim kurmalarının bir yolu ve aracı olarak işlev görür. Oyun, çocuğun dış dünyasıyla kurduğu bir dil ve ifade biçimidir. Çocuk oyun oynarken, duygularını ve ihtiyaçlarını dile getirebilir, aynı zamanda karşılaştığı sorunları çözme yeteneği kazanır. Bunun yanı sıra, oyun sayesinde çocuk, çevresiyle etkileşim kurmayı öğrenir ve sosyal, toplumsal bir birey olma yolunda ilk adımlarını atmaya başlar. (Aytekin, 2001; Durualp, 2009)

Oyun çocuk için bir öğrenme sürecidir ve gerçek hayatın bir parçasıdır (Dönmez, 1992). Oyun aynı zamanda çocuğun mutluluğunu artırırken, yönelimlerinin ve ihtiyaçlarının karşılanmasına da yardımcı olur. Oyun sayesinde çocuk, sosyal beceriler kazandığı gibi, gerçek yaşamla ilgili deneyimlere de yavaş yavaş hazırlık yapar (Açak, 2006). Huizinga, oyunun kültür aktarımına katkı sağladığını ve insanlar için hayati öneme sahip bir faktör olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca, kültür ve toplum içerisinde oyunun önemli bir yeri bulunduğunu belirtmiştir (Huizinga, 1938; akt. Anchor, s. 63, 1978; Yılmaz ve Erduran, 2015). Toplumların benimsemiş olduğu köklü değerler de çocuklara oyunlar aracılığıyla kazandırılabilir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Bu konuda Uygun ve Hakkoymaz şunları aktarmıştır:

Her dönemde ve her kültürde insanlar, farklı nedenlere bağlı olarak birçok oyun geliştirmiştir. Oyunların ortaya çıkmasında etkili olan faktörlerin başında, o toplumun değer yargıları yer almaktadır. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunları kültürü oluşmuştur. Geleneksel çocuk oyunları, bulundukları dönemin toplumsal ilgilerini, anlayışlarını ve kültürel yapısını yansıtır. Bu oyunlar, temel olarak toplumların sahip olduğu kültürel özellikleri ve değerleri gün yüzüne çıkaran birer araçtır. (Uygun ve Hakkoymaz, 2019)

Geleneksel çocuk oyunları, genellikle fiziksel etkinliklerin ön planda olduğu ve oyuncuların, oyunun alanını, süresini, oyuncu sayısını, kullanılan araçları ve kuralları kendi ihtiyaçlarına göre şekillendirip uyarladıkları oyunlardır (Hazar, Tekkurşun-Demir ve Dalkıran, 2017). Genel olarak üretilen malzemelerin kişisel olduğu görülür. Ayrıca çocukların kendilerine ait özel kurallar, ödülleri ve cezaları içerir. Bu unsurlar, oyunları rekabetçi bir hale getirir ve oyuncuların oyun esnasında performanslarını en yüksek seviyeye çıkarmalarına yol açar. Aynı zamanda bu durum, oyunu izleyenlere de ayrı bir keyif verir (Ayan, Alıncak ve Tuzcuoğulları, 2015).

Bu oyunlar asırlar boyu oynana gelmektedir. Geleneksel çocuk oyunları bölgeden bölgeye nesilden nesile isimleri farklılık gösterse de temel kural ve temel kültür yansıtması değişmemektedir. Örneğin; Yazılı kaynaklarda Ayıntap, halk arasında ise Antep şeklinde adlandırılan bu şehir; bulunduğu konum itibarıyla ilk uygarlıkların hüküm sürdüğü Mezopotamya ve Akdeniz arasında olması ve doğu ile batıyı birleştiren yolların kavşağında konumlanmasıyla tarih öncesi çağlardan bu yana insan topluluklarına yerleşme sahası olmuştur (Parlak- Kalkan, 2015).

Gaziantep şehri çeşitli uygarlıklara ev sahipliği yapmıştır. Çeşitli din, dil ve ırklardan insanların etkileşime geçtiği ve kaynaştığı bu yörenin oldukça köklü ve renkli bir kültür yapısı bulunduğu söylenebilir (Tokuz, 2011). Çok daha sonraları 1300’lü yıllardan itibaren bölgeye

Türkmen aşiretleri iskân edildi. Türkmen yani Oğuz boylarının yerleşmesi bu bölgedeki kültür mozağını daha da renklendiren bir durum olarak değerlendirilmelidir.

Bu bölge oyunları genel olarak mücadele içerir. Çoğunlukla karşılıklı iki takım halinde oynanan oyunlar dikkat çekicidir. Oyunlar ev, bahçe, sokak ve tarlada oynanır. Oyuncu sayısına ve oyun alanına göre oyunların varyantlarının çok olması bölgeye has karakteristik bir durumdur. Genel olarak bu oyunlar: fiziksel beceri, hızlı karar verme ve strateji geliştirmeye yönelik özelliklerin artmasını sağlar. Bunun yanında çocuklar akranları ile sürekli iletişim halinde olur. Doğal olarak bu sosyal davranışlarının gelişmesine de yardımcı olur.

Bu bağlamda, çocuk oyunları, kültürel çeşitliliği ve zenginliği yansıtan önemli unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Geleneksel çocuk oyunlarının doğru bir şekilde belgelenmesi ve geleceğe aktarılması, toplumların kültürel kodlarının korunması ve yaşatılması açısından kritik bir öneme sahiptir. Bu araştırmanın amacı, katılımcıların görüşleri doğrultusunda Gaziantep bölgesine ait "Vız vız" ya da "Kim vurdu" oyunlarının kuralları, kullanılan materyaller ve genel özelliklerinin sistematik bir şekilde kayıt altına alınarak kapsamlı bir derleme yapılmasıdır.

Yöntem

Çalışmanın kurgusu yedi aşamada gerçekleşmiştir. Bu aşamalar Güler ve ark. (2015) değindiği gibi “araştırma konusunun ve yönteminin belirlenmesi, araştırma alanının tespiti, verilerin toplanması, verilerin analizi, sonuçların sunulması ve rapor edilmesi” olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmayı desteklemek, benzerlikleri ve farklılıkları vurgulamak açısından literatür taraması da yapılmıştır. Farklı bölgelerde araştırmalar yapan Necati Demir (2022) ve bölgede araştırmalar yapan Ali Atalar (1991) ile C. C. Güzelbey’in (1959) eserleri tartışmada değerlendirilmiştir. Çalışma, 22. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi’nde (21-24 Kasım 2024, Gazi Üniversitesi, Ankara) özet bildirisi olarak sunulmuştur.

Araştırmanın Modeli ve Veri Toplama Araçları

Bu çalışma, nitel bir araştırma modeline dayanarak alan araştırması şeklinde tasarlanmıştır. Katılımcıların çalıştıkları veya yaşadıkları ortamlarda gerçekleştirilen araştırmalar, alan araştırması olarak tanımlanmaktadır (Wolcott, 2008). Ayrıca, alan araştırmaları, bireylerin belirli bir konuya ilişkin görüş ve değerlendirmelerini içeren saha araştırmaları olarak da adlandırılmaktadır (Gurbetoğlu, 2008).

Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda katılımcılara kişisel bilgiler, oyunun kurallarına ve oynanışlarına yönelik açık uçlu sorular sorulmuştur.

Verilerin toplanmasında yüz yüze görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme, araştırma kapsamında cevabı aranan sorular çerçevesinde katılımcılardan verilerin toplanması olarak ifade edilir. Görüşme tekniği, araştırma konusu hakkında derinlemesine bilgiler elde etmeye olanak sağlar (Büyüköztürk ve ark, 2019). Araştırma kapsamında, Gaziantep ilinde barak

bölgesinde çeşitli mahallelerde ikamet eden farklı yaş ve meslek grubundan kişilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Araştırma Grubu

Araştırmanın evrenini Gaziantep ilinde ikamet eden bireyler oluştururken, örneklem, Gaziantep ilinin Barak bölgesinde yaşayan kişilerden seçilmiştir. Araştırmaya toplamda 10 kişi gönüllü olarak katılmıştır. Katılımcılar, derleme içerisinde kısaca sağla kodlama yöntemi kullanılarak belirtilmiştir. Katılımcılara ait bilgiler, Tablo 1'de sunulmaktadır.

Tablo 1. Katılımcı bilgileri

Kaynak kişilerin büyük kısmı, olasılık dışı «kartopu örnekleme yöntemi» ile belirlenmiş, çalışma içerisinde kodlama yapılarak (K1, K2, K3,...) şeklinde ifade edilmiştir.

No	İkameti	Doğum T.	Mesleği
K1	Şahinbey	20.03.1949	Emlakçı
K2	Nizip	21.10.1934	Çiftçi
K3	Nizip	05.05.2940	Emekli
K4	Oğuzeli	10.10.1937	Çiftçi
K5	Şahinbey	02.07.1955	Mühendis
K6	Oğuzeli	17.02.1944	K. Temizleme
K7	Şahinbey	14.04.1961	Ev Hanımı
K8	Nizip	08.07.1966	Öğretmen
K9	Şahinbey	01.08.1958	Özel Meslek
K10	Şehitkâmil	01.01.1972	Ev hanımı

Bulgular

“V1Z V1Z” oyunu Gazi Antep Şehrine ait ebeyi şaşırtmak için oyuncuların çıkardıkları “v1zzzz v1zzzz” sesinden kaynaklı adlandırılarak oluşturulmuş geleneksel çocuk oyunudur. Oyun ana teması ebeye vurmak olduğu için “Kim Vurdu” olarak da bilinmektedir. Oyun aracı yoktur. Fakat bir varyantında ve başka illerdeki benzer oyunlarda görülmektedir. Bu varyantta standart tanımı yapılamayan herhangi bir örtü, battaniye, şal vs. kullanımı söz konusudur.

Katılımcı Sayısı, Süre ve Mekânı

Oyun biri ebe ve biri hakem olmak üzere en az dört kişiyle oynanır. Oyuncu sayısı arttıkça oyunun zorluk derecesi artmaktadır. Süresi ve mekân seçimi sınırlaması yoktur. Bu nedenle her yerde ve her sürede oynanabilir.

Vız Vız Oyunu Nasıl Oynanır?

Oyun boş bir alanda, evin içinde ya da evin dışında oynanır (K1). Herhangi bir malzemesi yoktur (K3). Ebe seçiminden önce bir de hakem seçilir (K6). Hile yapan kişi oyun dışı edilir (K1).

Çocuklar toplanıp kendi aralarında Anya-manyaya yaparak ebeyi belirlerler (K2, K4 ve K6). Ebe seçiminden sonra diğer çocuklar ebeye 1 ya da 2 metre ebenin göremeyeceği şekilde arkasına sıra olurlar (K1, K3 ve K4).

Ebe bazan yere yatırılır üzeri örtülür (K2 ve K5). Gözleri kapalı dizlerinin üzerine çöktürülür (K4). Ebe gözleri kapalı eğilir (K6), bir eliyle gözünü kapatır (K1 ve K3). Bazen de ebe sol eli ile gözlerini kapatıyor ise sağ elini sol dirseğinin altından geçirerek avucunu dışarıya doğru açar (K4). Ebenin tüm pozisyonlarında gözleri kapalı olmalıdır. Amaç diğer oyuncuları göremeyeceği şekilde konumlanmaktır.

Çocuklardan biri ebeye tokat atar (K2, K4, K5 ve K6) ya da ebenin eline vurur (K1 ve K3). Ebe elleri ile yanaklarını kapatır. Bu yüzden eline vurur şeklinde ifade edilmiştir. Vurma eylemini yapan çocuk hızla yerine döner o sırada ebe hemen arkasını döner ve kimin vurduğunu tahmin etmeye çalışır.

Ebe hariç tüm çocuklar bir elleri yukarıda diğer elleri is burunlarında (K5) ya da elleri yukarıda arı gibi ‘vızz vız’ diye ses çıkararak ebeyi şaşırtmaya çalışırlar (K6). Ebe kendisine vuran kişiyi tespit ederse ebe o kişi olur (K1) bulamaz ise ebe görevine devam eder (K5).

Başka bir varyanta göre oyun üç kişi ile oynanır. Ortadaki kişi ebe olur. Sağ ve soldaki çocuklar ebeden biraz uzakta dururlar (K9). Ebe ağzıyla vızz sesi çıkararak solundaki ya da sağındakinin yüzüne vurmaya çalışır. Diğerleri de ebenin ensesine vurmaya çalışır (K8). Ebenin başında şapkası vardır. Sağındaki ve solundaki çocuklar ebenin şapkasına vurarak düşürmeye çalışır (K7 ve K10). Ebenin ensesine vurabilen ebe ile yer değiştirir (K8 ve K9). Ebenin şapkasını düşüren çocuk ebe ile yer değiştirir (K7 ve K10).

Tartışma ve Sonuç

Geleneksel çocuk oyunlarının belirli ortak özellikleri bulunmaktadır. Bu oyunlar genellikle grup halinde oynanır, açık alanlarda yapılır, hareketi içerir ve oyuncuların büyük bir kısmı birbirini yakından tanır (Uygun ve Hakkoymaz, 2019). Ayrıca, geleneksel çocuk oyunlarının diğer eğitsel oyunlar gibi, bireylerin motor becerilerini, psikolojik gelişimlerini ve sosyal davranışlarını desteklediği bilinmektedir. Geleneksel çocuk oyunları, çocukların çok yönlü gelişiminde önemli rol oynar. "Vız Vız" ya da «Kim Vurdu» oyunu, bu bağlamda Gaziantep yöresine ait kültürel mirası yaşatırken, çocukların sosyal becerilerini geliştiren bir oyun olarak öne çıkmaktadır.

Oyun yörede iki farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır. Her iki varyantta da kendi içinde (ebenin oturarak ya da ayakta durması, iki eli ile yanaklarını kapatması ya da bir eli ile gözlerini kapatırken diğer eli ile yanağını kapatması) gibi nüanslar tespit edilmiştir. Özhan (2005) ise eserinde “Kim Vurdu” ismi ile oyunu tanımlamış, Muğla ve Isparta illerinde, ebe oyuncuyu,

yatar şekilde tanımlamıştır (aktaran Demir, 2022). Aynı ifadeleri Demir (2022) Ordu'daki varyantında da aynı şekilde oynandığını yazar. Yine Demir (2022), Karaman ilinde derlenen aynı isimli oyunda ebenin dışındaki “oyunculardan biri ortaya geçer ve diğerleri onun etrafında çember oluşturur” şeklinde ifade etmiştir. Adana ilinde ise yine aynı oyunda ebeyi «öne doğru eğilerek pozisyon alır ve sırtına kimin vurduğunu tahmin etmeye çalışır» (Demir, 2022) ifadeleri anlatmıştır.

Görüldüğü gibi Anadolu'nun birçok yerinde oynanan bu oyun Gaziantep'te “Vız vız” ismi ile de oynanmaktadır. Araştırmanın sonucunda “Vız Vız” oyunu kuralları ve detayları derlenerek kayıt altına alınmıştır. Vız oyunu geleneksel çocuk oyunları içerisinde çocukların gelişim basamaklarının tamamını içerisinde barındırmaktadır. Ebenin kimin vurduğunu çözmeye çalışması ve çocuğun ebeye yakınlık durumu vurma hızı sonrası yerine geçme çabası arasındaki problem çözme becerisi bilişsel gelişime örnektir. Çocuğun diğer arkadaşları uyum içerisinde oynaması ve kendisinin ebe olması düşüncesiyle ebe ile empati kurması duyuşsal sosyal alan gelişimine örnektir. Çocuğun hız sergilemesi aynı zamanda ebenin vurulma anı sonra hemen harekete geçmesi psiko motor becerilerinin gelişimine örnektir. Çocuğun vız vız diyerek kendini saklamaya çalışması aynı zamanda eğlenmesi ebenin ise vuran çocuğu bulmaya çalışması grup içerisinde uyum ile oynanması öz benlik gelişimine örnektir. Ayrıca çocukların öz güvenli ve yüksek sesle senkronize şekilde vız vız demeleri bu oyunun dil gelişimlerine de katkıda bulunduğunun göstergesidir. Bu oyun bir çocuğun çok yönlü gelişimine katkı sağlamaktadır. Ayrıca Huizinga, oyunun kültürün temel taşlarından biri olduğunu vurgulamıştır (Özdemir, 2006). Gerçekten de bir milleti millet yapan unsurlar arasında “ortak geçmiş” ve “ülkü birliği” önemli bir yer tutmaktadır. Bu bağlamda, oyunun da o milletin bireylerini bir araya getirerek bu amaçlara hizmet ettiği söylenebilir (Gökşen, 2014).

Vız vız oyunu farklı bölgelerde farklı şekilde oynansa da Gaziantep yöresine ait bu oyun Gaziantep halkının geçmişten günümüze Gaziantep'e verilen “Gazi” unvanını, şehrin Kurtuluş Savaşı sırasında gösterdiği kahramanlık ve direnişin bir onuru olarak kabul edilmesinin göstergesidir. Bu, Gaziantep'in Türk milletinin bağımsızlık mücadelesindeki önemli yerini ve halkının cesaretini çocuklarının oyunlarına da yansıdığını gösterir. Bu oyunda çocuklar özgürce vurmalı, mücadele etmeli ve sonunda kazanma duygusunu tatmalılardır. Sonuç olarak atalarımızın çocuklukları savaşla geçse de bize bıraktıkları mücadelecilik ruhu oyunlarda görmekteyiz.

Öneriler

Geleneksel çocuk oyunlarını yediden yetmiş yediye tüm yaştaki insanlar oynamayı çok severler bu nedenle geleneksel çocuk oyunları şenlikleri düzenlenebilir. Unutulmaya yüz tutmuş birçok oyunun tanıtımı bu şekilde yapılabilir.

- Üniversitelerde geleneksel çocuk oyunları toplulukları yaygınlaştırılabilir.
- Devlet destekli geleneksel çocuk oyunları tesisleri kurulabilir.
- Okullarda geleneksel çocuk oyunları Beden eğitimi ve spor dersi müfredatına eklenilebilir.

- Devlet televizyon kanallarında geleneksel çocuk oyunları tanıtımı yapılarak halk bilinçlendirilebilir.

Beyanlar

Çıkar Çatışması

Kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Mali Destek

Herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Gazi Üniversitesi Etik Komisyonunun 06.02.2025 tarih ve E-77082166-604.01-1163686 sayılı onayı alınmıştır.

Katılımcı Rızası

Katılımcılar bilgilendirme onayı ve gönüllülük esasına göre katılmışlardır.

Kaynaklar

- Açak, M. (2006). *Beden eğitimi öğretmenin el kitabı*. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Atalar, A. (1991). *Gaziantep kültüründe oyun* (1. Baskı). Gaziantep: Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kültür Serisi.
- Ayan, S. ve Alıncak, F., ve Tuzcuoğlu, Ö. T. (2015). Gaziantep'te oynanan bazı yöresel oyunların hentbol branşının teknik çalışmasına yönelik eğitsel oyunlar olarak değerlendirilmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4, 252-257.
- Aytekin, H. (2001). *Okulöncesi eğitim programları içinde oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri* (Tez No. 101851) [Yüksek Lisans tezi, Dumlupınar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2019). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (27. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Demir, N. (2022). *Geleneksel Türk çocuk oyunları* (1. Baskı, 6. Cilt). Ankara: Altınordu Yayınları.
- Dönmez, N. B. (1992). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. Ankara: Bayrak Matbaası.

- Durualp, E. (2009). *Anasınıfına devam eden altı yaş çocuklarının sosyal uyum ve becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi: Çankırı örneği* (Tez No. 258594) [Doktora tezi, Ankara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (52), 229-259.
- Göncü, A. (2018). *Eğitimin parçası oyun*. Psychologies Türkiye. 15 Ocak 2020 tarihinde <https://www.psychologies.com.tr/egitimin-parcasi-oyun/> adresinden alındı.
- Gurbetoğlu, A. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. 05 Ekim 2024 tarihinde <http://www.agurbetoglu.com/files/3%20ARA%C5%99ETIRMA%20S%C3%9CREC%C4%B0.pdf> adresinden alındı.
- Güzelbey, C. C. (1959). *Gaziantep folklorundan notlar* (1. Cilt). Gaziantep: Gaziantep Kültür Derneği Kitap ve Buroşür Yayınları, 13.
- Hazar, Z., Tekkurşun-Demir, G., ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*, 15(4), 179-190.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Boston, MA: The Beacon Press.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özhan, M. (2005). *Çocuk oyun ve oyuncak terimleri sözlüğü* (1. Baskı). Ankara: BRC Basım.
- Parlak Kalkan, G. (2015). Gaziantep adı üzerine. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9): 101-107.
- 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.
- Tokuz, G. (2011). *Gaziantep çocuk oyunları üzerine halkbilimsel bir inceleme* (Tez No. 280419) [Yüksek Lisans tezi, Gaziantep Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Uygun, N., ve Hakkoymaz, S. (2019). *Hakeke Gaziantep geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla Türkçe ve Matematik öğretimi*. İstanbul: Hiper Yayın.
- Wolcott, H. F. (2008). *Ethnography: A way of seeing* (2. Baskı). Oregon: AltaMira.
- Yılmaz, A., ve Erduran, M. (2015). *Çocuk oyunlarının sosyal ve kültürel işlevleri*. Ankara: Eğiten Kitap.