

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: Söngöç or Küngöç

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 "Söngöç" or "Küngöç" 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 "Söngöç" or "Küngöç". 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: Söngöç, Küngöç, Gaziantep, Traditional Games, Game

Giriş

Modern teknolojinin hızla hayatımıza entegre olması, yalnızca bireysel yaşamları değil, toplumsal değerler, kültür ve gelenekler üzerinde de etkili olmaktadır. Toplumların kültürel yapısını ve etnik özelliklerini yansıtan çocuk oyunları, bu dönüşümden payını almış ve değişime uğramıştır. Teknolojinin gelişimiyle birlikte ailelerin korumacı davranışları ve mahalle kültürünün kaybolması, özellikle Z kuşağının geleneksel çocuk oyunlarını unutmasına neden olmuştur. Bu durum, kültürel bir miras olarak geleneksel çocuk oyunlarının bilimsel yöntemlerle kaydedilmesini ve gelecek nesillere aktarılmasını gerekli kılmaktadır. Bu gerekliliğin yanı sıra, günümüz şartlarında çocukların fiziksel olarak oyundan uzaklaşması, farklı fizyolojik ve pek tabii ruhsal bozukluklara da yol açabilmektedir. Oyun oynamayan çocuğun ileride çok sağlıklı ilişkiler kuramadığına yönelik bulgular pek çok bilimsel makalede ele alınmıştır. Pedagojik açıdan konuyu ele alışlarda, oyun oynamaktan kaçan çocukların ruhsal gelişimlerinde aksaklık olduğu ve "çocuklardaki toplumsallık duygusunun kapsamını büyük bir kesinlikle belirlemeyi sağlayabilecek tek şeyin oyunlar" olduğu vurgulanmaktadır (Sol, 2005). Yörükoğlu ise oyunu kişilik gelişiminde önemli bir besin gibi ifade etmektedir. "Sevgiden yoksun bir çocukluk gibi, oynasız bir çocukluk da düşünülemez. Sevgiyi insan yavrusunun bereketli toprağı olarak düşünürsek, oyun da onun ışığı ve suyudur. Çocuk ruh sağlığı, sevilme ve oynamaktır (Yörükoğlu, 2004). Aynı zamanda, çocuğun oyun içerisinde sosyalleştiğı ve bazı özellikleri kazandığı muhakkaktır. Bu süreç; oyuna ayak uydurmak, kurallara uymak, kendi hakkına sahip çıkmak ve başkalarının hakkına saygı duymak, birlikte hareket etmek, uyumlu olmak, adil olmak gibi birçok etik kodu da içinde barındırır. Literatürde de yer aldığı üzere, çocuk, oyun içinde birçok şey öğrenir; kendi çevresi ile etkileşip uzlaşmayı, sosyal yaşama uyum sağlamayı, hakkını savunmayı, başkalarının haklarına saygı göstermeyi, iş birliği yapmayı ve paylaşmayı öğrenir. Böylece hem öğrenir hem sosyalleşir (Anılan ve diğerleri, 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 bilirliliğe 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.