

Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Güş



Bengialp TUZCUOĞULLARI, <https://orcid.org/0009-0008-4315-7696>¹

Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 2, Ağustos
2025, Sayfa 41-48
© Yazar(lar) 2025



Atıf Bilgisi: Tuzcuoğulları, B. (2025). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunu: Güş. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(2). 41-48.

Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri:

DOI: [10.63833/TURGOSD.2025.6](https://doi.org/10.63833/TURGOSD.2025.6)

Geliş Tarihi: 29.07.2025

Kabul Tarihi: 28.08.2025

Yayınlanma Tarihi: 31.08.2025

Özet

Bu çalışma, Gaziantep yöresine özgü geleneksel bir oyun olan "Güş" oyununu araştırmak ve kayıt altına almak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu nitel çalışma, alan araştırması olup veri toplama sürecinde araştırmacılar tarafından oluşturulan yarı yapılandırılmış görüşme formundan faydalanılmıştır. Veriler, Gaziantep ilinde ikamet eden ve "Güş" oyununu bilen yetişkin bireylerle yapılan yüz yüze görüşmeler sonucu elde edilmiştir. Görüşmelerden önce katılımcılara araştırmanın amacı hakkında bilgi verilmiş ve etik kurallar çerçevesinde, gönüllülük esasına dayalı olarak katılımları sağlanmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda, oyunun kuralları, oynanış biçimi ve kullanılan malzemeler detaylı biçimde kayıt altına alınmıştır. Güş oyunu en az iki kişi ile oynanan, rekabet içeren ve beceri gerektiren bir oyundur. Bu oyunda oyuncular kendi yaptıkları ucu sivri değnekleri çamura fırlatıp saplayarak birbirlerine üstünlük sağlamaya çalışırlar. Oyun günümüzde artık neredeyse unutilan, oyunu oynayan yaşlıların hafızasında yaşayan bir kültür mirasımızdır. Bu bağlamda çalışmanın, "Güş" oyununun gelecek kuşaklara aktarılması ve kültürel mirasın korunması açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Güş, Gaziantep, Geleneksel Oyunlar, Kültür.

1. Bengialp TUZCUOĞULLARI, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Antrenörlük Eğitimi Bölümü, Ankara, Türkiye.

E-posta: bengialphan1453@gmail.com

Sorumlu Yazar: Bengialp TUZCUOĞULLARI, Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Antrenörlük Eğitimi Bölümü, Ankara, Türkiye.

E-posta: bengialphan1453@gmail.com

Traditional Children's Game of the Gaziantep Region: Güş

Abstract

This study was conducted to investigate and document the game "Güş," a traditional game specific to the Gaziantep region. This qualitative study utilized a field research method and a semi-structured interview form developed by the researchers during the data collection process. Data were collected through face-to-face interviews with adults residing in Gaziantep who were familiar with the game. Participants were informed about the purpose of the study before the interviews, and their participation was voluntary and within the framework of ethical principles. Based on the data obtained, the rules, gameplay, and materials used were recorded in detail. Güş is a competitive game requires specific skills played by at least two players. In this game, players attempt to dominate each other by throwing and stabbing sticks they have made, into the mud. The game is a cultural heritage that is almost forgotten today, living on in the memories of the elderly who play it. In this context, this study is considered important for passing the game of "Güş" to future generations and preserving its cultural heritage.

Keywords: Güş, Gaziantep, Traditional Games, Culture.

Giriş

Kültürel mirasımızın önemli bir parçasını oluşturan geleneksel oyunlar, günümüzde çeşitli nedenlerle unutulmuş ya da unutulma tehlikesiyle karşı karşıyadır. Bu durumun başlıca nedenleri arasında, köylerden kentlere yaşanan yoğun göçle birlikte şehirleşmenin artması ve buna bağlı olarak oyun alanlarının yetersiz kalması sayılabilir. Ayrıca, teknolojinin daha ulaşılabilir hâle gelmesiyle birlikte bilgisayar, konsol ve cep telefonu gibi cihazlar üzerinden erişilebilen dijital oyunların rağbet görmesi, geleneksel oyunlara olan ilgiyi azaltmıştır. Bu durum çerçevesinde oyun kavramı ve taşıdığı kültürel değer önem kazanmaktadır.

Türk Dil Kurumu (2025) oyunu, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlamaktadır. Başka tanımlarda ise oyun, serbest “zamanlarda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi), fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kuralları yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren” (Özdenk, 2007), “katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinlikler” (Hazar, 2017) olarak açıklanmıştır.

Huizinga (2006) oyunu, kültürün temeli olarak ifade etmektedir. And (2022), bir toplumun kültür birikiminin tanınmasında oyunların oldukça önemli olduğunu belirtmiştir. Geleneksel oyunlar, ortaya çıktıkları dönemin ilgi alanlarını, düşünce tarzlarını ve kültürel yapısını yansıtarak, ait oldukları toplumun kültürel kimliğini şekillendiren unsurları gün yüzüne çıkartmaktadırlar (Uygun ve Hakkoymaz, 2019). Bu bağlamda içerisinde kültürel kodlarımızı barındıran geleneksel oyunların bilimsel yöntemlerle araştırılarak kaydedilmesi ve gelecek nesillere aktarılması önem arz etmektedir.

Gaziantep ili, binlerce yıllık geçmişle pek çok medeniyete ev sahipliği yapmış; farklı dil, din ve etnik kökene sahip toplulukların bir arada yaşadığı kültürel açıdan zengin bir yerleşim yeri olmuştur (Tokuz, 2011). 1300’lü yıllardan itibaren bölgeye Türkmen aşiretlerinin

yerleştirilmesi, Gaziantep'in zengin kültürel çeşitliliğinin şekillenmesine önemli katkılarda bulunmuştur (Yeni ve Tuzcuoğulları, 2025).

Bölgenin kültürel zenginliğinin araştırmacıların ilgisini çektiği ve Hamam Kubbe (Cicioğlu, 2025), Süngüç ya da Küngüç (Kaya ve Tuzcuoğulları, 2025), Vız Vız ya da Kim Vurdu (Yeni ve Tuzcuoğulları, 2025), Ambel Gog ve Zilley (Tuzcuoğulları, Fakazlı, Yılmaz ve Hazar, 2020), Peçiç (Yılmaz, Tuzcuoğulları ve Hazar, 2020) gibi pek çok oyunun araştırılarak kayıt altına alındığı görülmektedir. Bu bölgede oynanan bir diğer oyun ise Güş oyunudur. Bahsi geçen oyunlarda olduğu gibi Güş oyununda da oyun aracı önem arz eder. Zira oyuncular kendi oyun araçlarını kendileri üretmek durumundadır. Diğer oyunlarda olduğu gibi bu durum oyun oynayarak iyi vakit geçirmenin yanında başka becerilerin gelişmesine de katkı sağlamaktadır. Bu açıdan bakıldığında oyunların çocuklara kazandırdığı nitelikleri de göz ardı etmemek gerekmektedir.

Bu araştırmada da amaçlanan, Gaziantep ilinde oynanan Güş oyununun araştırılıp incelenmesi, kayıt altına alınması ve gelecek nesillere aktarılmasıdır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden alan araştırması kullanılmıştır. Alan araştırması, Gürçayır-Teke'nin (2015) belirttiği gibi; gözlem, anket ve mülakat gibi veri toplama yöntemleri kullanılarak doğrudan olay yerinde yapılan gözlemleri ve tespitleri kapsamaktadır.

Araştırma, Gazi Üniversitesi Etik Komisyonunun E-77082166-604.01-1105271 / 26.11.2024 sayı ve tarihli 19. toplantı kararı ile onaylanmıştır.

Veri Toplama Araçları

Makalenin yazarları tarafından oluşturulan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bu formda, katılımcıların demografik bilgilerinin yanı sıra oyunun oynanışı ve kurallarına dair açık uçlu sorular sorulmuştur.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Veriler, Gaziantep ilinde yaşayan ve Güş oyununu bilen farklı yaş ve meslek gruplarından bireylerle yüz yüze yapılan görüşmeler sonucunda elde edilmiştir.

Görüşme ve gözlem sonucu elde edilen verilerin önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılmasını, özetlenmesini ve yorumlanmasını içeren (Baltacı, 2019) betimsel analizden faydalanılmıştır.

Bulgular

Aşağıda kaynak kişilerin demografik bulguları sunulmuş; ardından Güş oyununa dair bulgulara yer verilmiştir.

Kaynak Kişiler

- KK 1: Kadın, Gaziantep doğumlu, 74 yaşında, emekli.
KK 2: Erkek, Gaziantep doğumlu, 50 yaşında, belediye işçisi.
KK 3: Erkek, Gaziantep doğumlu, 65 yaşında, elektrik-elektronik mühendisi.
KK 4: Kadın, Gaziantep doğumlu, 48 yaşında, ev hanımı.
KK 5: Kadın, Gaziantep doğumlu, 58 yaşında, ev hanımı.
KK 6: Erkek, Gaziantep doğumlu, 52 yaşında, servis şoförü.
KK 7: Erkek, Gaziantep doğumlu, tüccar.
KK 8: Erkek, Gaziantep doğumlu, 65 yaşında, çiftçi.
KK 9: Erkek, Gaziantep doğumlu, 49 yaşında, memur.
KK 10: Erkek, Gaziantep doğumlu, 51 yaşında, inşaatçı-kalıpçı.
KK 11: Erkek, Gaziantep doğumlu, 65 yaşında, araştırmacı-yazar.
KK 12: Kadın, Gaziantep doğumlu, 57 yaşında, ev hanımı.
KK 13: Kadın, Gaziantep doğumlu, 86 yaşında, ev hanımı.
KK 14: Erkek, Gaziantep doğumlu, emekli.

Güş Oyununda Katılımcı Sayısı ve Süre

Güş oyunu en az iki oyuncuyla oynanır (KK1; KK2; KK3; KK8; KK12). Fazla oyuncunun olduğu durumlarda grup olarak da oynanabilir (KK7). Oyunda zaman sınırlaması yoktur, oyuncular oyundan sıkılıncaya dek sürer (KK2; KK3; KK5; KK6; KK14). Oyun başında belirlenen tur kadar (KK4) veya rakip oyuncunun elindeki sopa bitene kadar da sürebilmektedir (KK1; KK3). Oyun başlamadan önce oyuncuların ellerindeki sopaların sayısı kaç ise ona göre oyun sopa sayısı belirlenir ya da sopası eksik oyuncu oyun başlamadan sopalarını tamamlar.

Güş Oyunu Nerede Oynanır?

Oyun aracının yere saplanabilmesi için yumuşak, çamurlu toprak zeminde oynanır (KK1-KK9). “Oyun oynanacak alan oyuncular tarafından oyuna uygun hale getirilir. Gerekirse alan çocuklar tarafından sulanarak ihtiyaç duyulan çamurlu ortam sağlanmış olur” (Tuzcuoğulları, 2000).

Güş Oyununda Kullanılan Malzemeler

Oyunda, Güş adı verilen 30-40 cm boyutlarında, uçları sivri tahta sopa veya değnek kullanılmaktadır (KK1-KK14). “Çocuklar oyun araçlarını kendileri yaparlar. Her çocuk kendi oyun aracını ürettiği için eşit boy aranmaz. Çocuklar oyun aracını yaparken daha çok Güş’ün ağırlığına ve ucunun sivri olmasına dikkat ederler” (Tuzcuoğulları, 2000).

Güş Oyunu Kuralları ve Oynama Şekli

Oyuna yazı tura (KK4; KK7) veya kura çekimiyle başlanır (KK8; KK9). Oyuna başlamadan önce oyuncuların duracağı alanın belirlenmesi için düz bir çizgi çizilir ve oyuncular o çizginin gerisinde konumlanır (KK7; KK14). Ardından oyunun oynanacağı yuvarlak bir alan belirlenir (KK7; KK10). Oyuncular birden fazla sopayla oyuna katılabilir (KK1; KK8; KK11; KK14).

Birinci oyuncu, ucu sivri tahta sopasını atış yaparak oyun alanına, yani yumuşak, çamurlu toprak zemine saplamaya çalışır. Saplayamazsa sıra ikinci oyuncuya geçer. Kalabalık oynandığı zamanlarda sopasını saplayamayan oyuncular daha oyunun başındayken elenir (KK9).

Birinci oyuncu, sopasını yere saplamayı başarır ise kenara çekilir. İkinci oyuncu ise kendi sopasını fırlatarak, birinci oyuncunun oyun alanına sapladığı sopayı hedef alır. Bu atışta hem hedef sopayı devirmeli hem de kendi sopasını zemine saplamalıdır. Eğer ikinci oyuncu hem hedef sopayı devirmeyi hem de kendi sopasını yere saplamayı başarır ise, devirdiği sopayı ya da rakibinin birden fazla sopası bulunuyorsa bu sopalardan birini almaya hak kazanır. Ancak atış başarılı olmazsa, oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Sopası kalmayan oyuncu oyunu kaybeder (KK1; KK4; KK6; KK8; KK11; KK13).

Grup olarak oynandığı durumlardaysa çizginin gerisinden yapılan atışlarda en çok hangi grubun sopası toprağa saplanırsa kazanan o grup olur (KK7).

Sonuç

Bu çalışma, Gaziantep yöresinde oynanan geleneksel bir çocuk oyunu olan Güş oyununu, alan araştırması yöntemi kapsamında ele alarak kaydetmeyi amaçlamaktadır. Gaziantep yöresinde yaşayan ve Güş oyununu bilen kaynak kişilerden elde edilen bulgular doğrultusunda, Güş oyununun en az iki kişiyle oynanabildiği; ancak oyuncu sayısının artmasıyla grup temelli varyasyonlarının da ortaya çıktığı görülmektedir. Bu bağlamda oyunun hem bireysel rekabeti hem de grup içi dayanışmayı teşvik eden bir yapıda olduğu anlaşılmaktadır. Oyun içerisinde kazanılan dayanışma, iş birliği ve paylaşma gibi sosyal değerler çocukların ileride toplumla uyumlu yaşamalarında önemli bir rol oynar (Hazar, 2017).

Güş oyununda olduğu gibi değnek, tahta veya sopadan oluşan oyun araçlarının atış yapılması, fırlatılması gibi pek çok yöntemin farklı değnek oyunlarında da kullanıldığı görülmektedir (Acıpayamlı, 1977; Oğuz ve Ersoy, 2007). Diğer oyuncularla rekabet içerisinde bulunan çocuğun aktif bir şekilde motor becerilerini kullandığı, dolayısıyla oyunların motor becerilerin gelişimine katkı sağladığı düşünülmektedir. Yine, oyun aracını oyuncuların

kendisinin yapması el becerilerinin gelişmesine imkân tanımaktadır. Çocuklar hedefe attıkları oyun aracı ile bir başkasının oyun aracını oyun dışı bırakırken kendi oyun aracını saplama gayreti içinde olurlar. Aslında oyun dışı kalmış gibi gözükken rakibin oyun aracına düşüren oyuncunun sahip olması bize Atlı Cirit Oyununu anımsatmaktadır. Rakibin attığı ciriti yerden alıp ya da havada yakalayıp tekrar hücumla geçmek başlı başına bir savaş oyununun provası niteliğindedir. Aynı savaşçı motifleri Güş ve diğer birçok oyunda görmek mümkündür.

Güş ve diğer birçok oyun yavaş yavaş hafızalardan silinmektedir. Kırsalda yaşam, ancak yaşlıların topraklarını, evini bahçesini korumak için sürdürdükleri bir mücadeleye dönmüştür. Kentlerde çalışan ailelerin çok azının kırsal yaşantıyı sürdürmektedir. Doğal ortamda, toprakta oyun oynayan çocuklar kentlerde yok denecek kadar az denilebilir. Teknoloji ve şehir yaşamı her şeyde olduğu gibi oyun kültürünün de evrilmesine neden olmuştur. Çoğu yaşlı bu oyunları geçmişte, bahçelerde, tarlalarda ya da harman yerlerinde kaldığını dile getirmektedir. Ancak görülüyor ki eskiden oynanan Güş ve benzeri değnekli oyunlar, örneğin, “Süngüç, Müngüç, Hacey” gibi oyunlar, oldukça sert oynanan, beceri, yiğitlik ve cesaret gerektiren oyunlardır.

Oyun alanı olarak yumuşak ve çamurlu toprak zeminlerin seçilmesi, oyunun yaşanılan bölge, coğrafi şartlar gibi çevresel koşullarla etkileşimde olarak şekillendiğini göstermektedir. Geleneksel oyunlarımızın yalnızca çocuklara yönelik bir eğlence aracı değil, aynı zamanda yerel yaşam biçimlerinin kuşaktan kuşağa aktarıldığı önemli birer somut olmayan kültürel miras ögesidir. Bu nedenle oyunlarımızın doğru bir şekilde araştırılması ve kayıt altına alınması; kültürel kimliğin korunup toplumsal hafızanın canlı tutulması açısından önemli görülmektedir. “Somut olmayan kültürel mirasın yaşatılmasında halk topluluklarına daha yakın konumda, yerel düzeydeki çalışmaların özel bir önemi vardır” (Dedehayır, 2008). Gelecek çalışmalarda ülkemizin farklı yörelerinde var olan geleneksel oyunlarımızın araştırılarak kayıt altına alınması önerilmektedir.

Beyanlar

Teşekkür

Sayın hocalarım Prof. Dr. Muhsin HAZAR’a ve Dr. Öğr. Üyesi Pınar YAPRAK’a, çalışmam süresince verdikleri değerli katkılar, rehberlik ve destekleri için içtenlikle teşekkürlerimi sunarım.

Çıkar Çatışmaları

Kişiler ve kurumlar arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Mali Destek

Herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Etik uygunluk, Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu Sayı: E-77082166-604.01-1105271 / 26.11.2024 tarih ve 19 sayılı toplantı kararınca onaylanmıştır.

Katılımcı Rızası

Katılımcılar, bilgilendirilmiş onamları alınarak ve gönüllülük esasıyla katılım sağlamışlardır.

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.
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır?. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Cicioglu, G. A. (2025). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunu: Hamam Kubbe. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(1), 16-22.
- Dedehayır, H. (2008). Somut olmayan kültürel mirasın yaşatılmasında halk topluluklarına daha yakın konumda, yerel düzeydeki çalışmaların özel bir önemi vardır. *Yerel Kimlik Dergisi İnceleme Yazıları*, (16), 18-25.
- Gürçayır-Teke, S. (2015). Alan araştırmacısı olarak Sedat Veyis Örnek ve alan çalışmalarına katkıları. *Folklor/Edebiyat*, 21(82), 299-309.
- Hazar, M. (2017). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. (Altıncı Baskı.) Ankara.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (İkinci Baskı). Ayrıntı Yayınları.
- Kaya, A. (2025). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunu: Süngüç ya da Küngüç. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(1), 23-31.
- 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.
- Özdenk, Ç. (2007). *6 yaş grubu öğrencilerinin psikomotor gelişimlerinin sağlanmasında oyunun yeri ve önemi* (Tez no. 204622) [Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tokuz, G. (2011). *Gaziantep çocuk oyunları üzerine halk bilimsel bir inceleme* (Tez No. 280419) [Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tuzcuoğulları, T., Fakazlı, A. E., Yılmaz, S. H., ve Hazar, M. (2020). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunları: Ambel Gog ve Zilley. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 519-530.

- Tuzcuoğulları, Ö. T. *Geleneksel Sporlar dersi 2000-2024 yılları ders notları*. Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Gaziantep.
- Türk Dil Kurumu [TDK]. Oyun. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri, Güncel Türkçe Sözlük*. 20 Haziran 2025 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/?ara=oyun> adresinden alındı.
- Uygun, N. ve Hakkoymaz, S. (2019). *Hakeke Gaziantep geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla Türkçe ve matematik öğretimi*. İstanbul: Genel Satış Pazarlama ve Yayınevi.
- Yeni, T., Tuzcuoğulları, Ö. T. (2025). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunu: Vız Vız ya da Kim Vurdu. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(1), 32-40.
- Yılmaz, S. H., Tuzcuoğulları, T., & Hazar, M. (2020). Gaziantep yöresine ait geleneksel oyunlar: Peçiç. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 531-540.