



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 2, Ağustos 2025

Journal of Gazi University Turkic World
Traditional Games and Sports
Volume 1, No. 2, August 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 2, 31 Ağustos 2025 Erken Görünüm

Journal of Gazi University Turkic World
Traditional Games and Sports
Volume 1, No. 2, 31 August 2025 Early View

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 özetli 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.



Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi (TURGOSD)

Cilt 1, Sayı 2, Ağustos 2025

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

Volume 1, No 2, August 2025

İçindekiler / Contents

Araştırma Makaleleri / Research Articles

1. Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Güş, 41-48

Traditional Children's Game of the Gaziantep Region: Güş

Bengialp TUZCUOĞULLARI 

2. Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Pabuç Çatmaç, 49-56

Traditional Children's Game of the Gaziantep Region: Pabuç Çatmaç

Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI , Yağmur DEMİREL 

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 başarırorsa 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 başarırorsa, 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.

Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Pabuç Çatmaç

Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI,
<https://orcid.org/0000-0003-2283-6207>¹

Yağmur DEMİREL, <https://orcid.org/0000-0002-4856-8303>²



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 2, Ağustos
2025, Sayfa 49-56
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri:

DOI: [10.63833/TURGOSD.2025.7](https://doi.org/10.63833/TURGOSD.2025.7)

Geliş Tarihi: 30.07.2025

Kabul Tarihi: 29.08.2025

Yayınlanma Tarihi: 31.08.2025

Atıf Bilgisi: Tuzcuoğulları, Ö. M., ve Demirel, Y. (2025). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunu: Pabuç Çatmaç. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(2). 49-56.

“Bir milletin ilerlemesindeki temel taş çocuklardır! Çocuklara gereken değeri verirsiniz, ilgiyi, şefkati gösterirseniz, onlar da bir gökkuşağı edasıyla geleceği renklendireceklerdir.”

K. Atatürk

Özet

Her çocuğun doğuştan gelen hakkı olan oyunlar son yıllarda küreselleşmenin etkileriyle birlikte farklı bir kimliğe bürünmüştür. Toplumların kültürlerini aktarmadaki en önemli unsurlardan biri olan geleneksel oyunlar, bu farklılaşmalar sonucu unutulmaya yüz tutmuştur. Bu çalışmada Pabuç Çatmaç oyununun araştırılarak kayıt altına alınması amaçlanmaktadır. Veriler, araştırmacılar tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Bulgular için Gaziantep şehrinde yaşayan sekiz farklı katılımcıyla görüşülmüştür. Araştırmanın sonucunda bulgulara dayalı Pabuç Çatmaç oyunu ile ilgili kurallar, kullanılan malzemeler ile oyunun ana hatları ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel Oyunlar, Çocuk Oyunları, Kültür, Pabuç Çatmaç

- Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Gaziantep, Türkiye.
Güncel adres: Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Uygulama ve Araştırma Merkezi
E-posta: tarkan.tuzcuogullari@gazi.edu.tr
- Yağmur DEMİREL, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü, Hatay, Türkiye.
E-posta: yagmur.demirel@mku.edu.tr

Sorumlu Yazar: Yağmur DEMİREL, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü, Antakya, Hatay, Türkiye.
E-posta: yagmur.demirel@mku.edu.tr

Traditional Children's Game of the Gaziantep Region: Pabuç Çatmaç

Abstract

Games, which are the inherent right of every child, have taken on a different identity in recent years due to the effects of globalization. Traditional games, one of the most important elements in transmitting cultures within societies, have been forgotten as a result of these changes. This study aims to research and record the game of Pabuç Çatmaç. Data was collected using a semi-structured interview form prepared by the researchers. Findings were obtained through interviews with eight different participants living in the city of Gaziantep. As a result of the research, the rules of the Pabuç Çatmaç game, the materials used, and the main features of the game were revealed based on the findings.

Keywords: Traditional Games, Children's Games, Culture, Pabuç Çatmaç,

Giriş

Geleneksel çocuk oyunları, evrensel bir kavram olarak toplumların sözlü kültürü aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarılan ve toplumsal belleğin önemli bir bileşeni olan öğelerdir (Huizinga, 1995). Türk kültür tarihinde de çocuk oyunları, Oğuz-Türkmen geleneğinden Osmanlı'ya uzanan süreçte önemli bir folklorik unsur haline gelmiştir. Orta Asya göçebe hayatının izlerini taşıyan oyunlar, Anadolu'da farklı etkilerle şekillense de özü itibarıyla çocukların bedensel ve sosyal gelişimini destekleyen faaliyetler olarak görülmüştür (Ayan, Alıncak ve Tuzcuoğulları, 2015). Ayrıca geleneksel oyunlar, toplumun “yaşam biçimleri ve ahlaki normlarının saklı olduğu” bir alan olarak, çocukları geleceğe hazırlamanın yanı sıra toplumsal değerleri en kolay ve güvenli şekilde aktarabilen araçlar olmuştur (Sümbüllü ve Altınışık, 2012). Bu oyunlar sadece eğlenceli vakit geçirmek için değil, aynı zamanda çocukların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerine katkıda bulunmak için de büyük önem taşımaktadır (Aliyeva Esen, 2008).

Geleneksel oyunların işlevi yalnızca çocuk gelişimiyle sınırlı değildir; aynı zamanda kültürel sürekliliğin ve toplumsal aidiyetin yeniden üretildiği bir alanı temsil etmektedir. Bu oyunlarda yer alan tekerlemeler, ritüeller, kurallar ve grup dinamikleri, sözlü kültürün yaşatılmasını ve kuşaklar arası bağların güçlenmesini sağlamaktadır. Böylelikle oyun hem bireysel hem de toplumsal bir öğrenme süreci haline gelmektedir. And'a (2011) göre çocuk oyunları, somut olmayan kültürel mirasın önemli bir parçasıdır. “*Eski dinleri, dilleri, inançları ve ritüelleri incelemek için çocuk oyunları çok zengin bir kaynaktır*”.

Günümüzde toplumsal değişim ve teknolojik ilerlemeler sonucu çocukların oyun alışkanlıkları ciddi biçimde değişmiştir. Özellikle bilgisayar ve video oyunlarının yaygınlaşması, çocukları sosyal çevreden ve kültürel değerlerden uzaklaştırmaktadır. Artık oyunlar, geleneksel çocuk oyunları ve dijital oyunlar olarak iki ayrı kategoride değerlendirilmektedir; birincisi kolektif bilinci ve değerleri kuşaktan kuşağa aktarırken ikincisi çocukları bireyselleştirip toplumsal değerlerden koparma eğilimindedir. Bu nedenle geleneksel oyunların belgelenmesi ve eğitim ortamlarında yeniden canlandırılması yönündeki çabalar, milli kültürün devamlılığı ve çocukların sağlıklı gelişimi açısından kritik hale gelmiştir (Sümbüllü ve Altınışık, 2012).

Bu çalışma, çocuklarımıza kültürel değerleri aktaran, onları gelecekteki kimliklerine rollerine hazırlayan, fiziksel, zihinsel, duyuşsal ve bilişsel olarak destekleyip geliştiren bu değerlerin unutulmasına engel olup, söz konusu oyunlar hakkında bilgi vermek ve onları literatüre kazandırarak yeniden canlanmasını sağlamak bakımından çeşitli alanlarda kullanılabilecek katkılar sağlayabilir.

Geleneksel oyunlar, çocukların sosyal kimlik gelişiminde, toplumsal bağlarının güçlenmesinde ve kültürel mirasın sürdürülebilirliğinde önemli bir yere sahiptir. Dolayısıyla Pabuç Çatmaç gibi oyunların incelenmesi, hem kültürel değerlerin gelecek kuşaklara aktarılması hem de eğitimsel faydalarının ortaya konulması açısından önem taşımaktadır. Bu bağlamda bu çalışmada Gaziantep yöresinde oynanan Pabuç Çatmaç oyununun görüşmeler aracılığıyla araştırılması amaçlanmıştır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden alan/saha araştırması tekniği ile yapılmıştır. Alan/saha araştırma tekniği, yapılan araştırmada veri elde etme sürecinin, verinin elde edileceği kişinin bulunduğu ortamda bizzat bulunarak gerçekleştirildiği tekniktir (Van de Ven and Poole, 2002). Halk bilimlerinde alan (saha)araştırması ise; kültürel unsurların ve halk bilgisi ürünlerinin üretildiği, sürdürüldüğü doğal yaşam çevrelerinde gerçekleştirilen gözlem, görüşme ve dokümantasyon çalışmalarını kapsar. Bu yöntem, birey ve toplulukları doğrudan inceleyerek, halkın yaşam tarzı, gelenek, görenek ve anlatılarını özgün bağlamda anlamayı hedefler (Öztürk, 2010).

Verilerin analizinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Bu teknik; bir metin ya da söylemdeki temel unsurları belirlemek, sınıflandırmak ve anlamlandırmak için kullanılan düzenli, nesnel ve yöntemsel bir yaklaşımdır. Ayrıca, metin ya da görsellerde önceden tanımlanan kategori veya kodların varlığını sistematik biçimde incelemek amacıyla uygulanmaktadır (Robert, Bouillaget, 1997).

Verileri Toplama Araçları ve Verilerin Toplanması

Yapılan çalışmada veri toplama aracı olarak, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bu form araştırmacılar tarafından katılımcıların kişisel bilgileri, oyunun kural ve oynanışına yönelik açık uçlu sorular ile hazırlanmıştır. Katılımcılarla görüşülmeden önce etik onay alınmış ve gönüllülük formu uygulanmıştır.

Verilerin toplanmasında yüz yüze görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme, araştırmaya dahil edilen bireylerin bir konu ya da durum hakkında duygu ve düşüncelerinin anlaşılması etkinliğidir (Karataş, 2017). Bir diğer ifadeye göre, iki ya da daha fazla sayıda kişi arasında belirli bir amaç, etrafında ve belirli bir düzende gerçekleştirilen söyleşilerdir (Coşkun, Altunışık ve Yıldırım, 2017). Araştırmada Gaziantep ilinde ikamet eden, farklı meslek gruplarında, farklı yaşlarda kişilerle görüşülmüş ve bu araştırma grubunun demografik bilgileri Tablo 1'de sunulmuştur.

Araştırmanın Grubu

Araştırma grubu Gaziantep ilinde ikamet eden 8 gönüllüden oluşmaktadır. Katılımcıların kişisel bilgilerinin gizliği için kodlama yöntemi yapılmıştır. Katılımcılara ait bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1: Katılımcı bilgileri

Katılımcı No	Yaş	Meslek	Şehir
K1	66	Emekli	Gaziantep
K2	76	Çiftçi	Gaziantep
K3	62	Ev Hanımı	Gaziantep
K4	58	Emekli	Gaziantep
K5	70	Ev Hanımı	Gaziantep
K6	70	Emekli	Gaziantep
K7	68	Emekli	Gaziantep
K8	89	Emekli	Gaziantep

Bulgular

Pabuç Çatmaç oyunu Türkiye’de farklı bölgelerde oynanan geleneksel oyunlardan biridir. Oyunun, Sivas, Adıyaman ve Gaziantep yörelerinde oynandığı görülmektedir. Elde edilen bulgulardan ve literatür araştırmasından yola çıkarak oyunun farklı yörelerde ve farklı versiyonlarda oynandığı ve farklı isimler aldığı söylenebilir. Gaziantep’te papuç ya da pabuç çarpmaç (Tokuz, 2011), Sivas’ta Çıtma Papuç, Ankara’da Babıc çarpması, Kayseri’de Papuç Çarpması, Konya’da Atlamaç (Özdemir, 1997), Adıyaman’da Papiç Çırmaca/Çarpmaca (Demir, 2022) gibi farklı isimlerle oynanmaktadır. Oyunun (Çatmaç, Çarpma vb.) adını, oyundaki hareketten aldığı düşünülmektedir (Tokuz, 2011).

Çalışma kapsamında yapılan görüşmelerde bulgular, aynı şehirdeki katılımcılardan toplanmasına rağmen oyunun oynanış biçimlerinde bazı farklılıklara rastlanmıştır. K1 ile yapılan görüşmede oyuncu sınırının olmadığı ve iki takım halinde oynandığı belirtilmiştir. K2 ile yapılan görüşmede oyunun 6 kişi ile oynandığı ayrıca ebe olan iki kişinin değil de oyuncu olan dört kişinin ellerinde pabuç olduğu ve o pabuçlarla ebeleri vurmaya çalıştığı belirtilmiştir. K3 ile yapılan görüşmede oyunun genellikle kadınlar tarafından oynandığı ve bazen oyun sırasında ebelerin oyuncuların üzerinden atlaması için aralarına ip çektiği belirtilmiştir. K4 ile yapılan görüşmede iki ebenin karşılıklı olarak sandalyede oturduğu ve oyunun oynanması için en az beş kişinin gerektiği belirtilmişti. K5 ile yapılan görüşmede oyunun genellikle gelinlik çağa gelmiş genç kadınlar tarafından marifet ve yeteneklerini göstermeleri için açık alanlarda oynandığı belirtilmiştir. K6, K7 ve K8 ile yapılan görüşmelerde ise elde edilen bulgular diğer bulgular ile paralellik göstermekte olup herhangi bir farklılık görülmemektedir.

Çalışma bulgularında ortaya çıkan bu farklılıkların temelinde kültürel alt grupların etkisinin, yerel alışkanlıkların çeşitliliğinin ve çocukların günlük yaşam pratiklerinin yer aldığını söylemek mümkündür. Her ne kadar aynı şehirde yaşam sürüyor olsalar da oyunların oynandığı mahalle, oyuna katılan yaş grubu, cinsiyet farkları, çocukların sosyoekonomik çevresi ve ailelerinin oyuna bakış açısı, oyunların icra ediliş biçimi doğrudan etkilemektedir. Bu bağlamda oyun, ortak bir kültürel miras olmakla birlikte, yerel koşullar ve toplumsal dinamikler tarafından sürekli yeniden üretilen canlı bir olgu niteliği taşıdığını söyleyebiliriz.

Çalışma bulgularına göre, oyunda belirli bir oyuncu sayısı yoktur ancak oyun iki ebeyle oynanmaktadır. Oyunun herhangi bir zaman sınırlaması bulunmamaktadır (K1, K3, K4, K5, K6, K7, K8). Oyunda malzeme olarak her ebe için bir adet terlik ya da ayakkabı kullanılmaktadır. Oyun hem kız hem erkek oyuncular ile oynanabilir ama oyun genellikle gelinlik çağa gelmiş kızlar tarafından oynanır (K7, K6, K5). Oyun bahar ve yaz aylarında açık havada kır, bahçe ve parklarda oynandığı gibi (K4, K5, K6, K8) kışın kapalı alanlarda da oynanmaktadır (K2, K1, K3).

İlgili literatür incelendiğinde bulgularla paralel olarak Tokuz'un çalışmasına göre (2011), papuç çarpmaç oyunu, bahar ve yaz aylarında açık havada, kırlarda oynanan bir oyundur. Yaşları 8-14 yaş aralığındaki kızlar tarafından oynanır. Ebeler gönüllülük esası ile seçilmektedir. İki ebe ayaklarını birbirine uzatarak karşılıklı otururlar. Elllerinde birer tane terlik ya da ayakkabı vardır. Diğer oyuncular ise ebelerin arasından geçmeye çalışır. Ebeler ise aralarından geçmeye çalışan oyuncuları ellerindeki ayakkabı ya da terliklerle vurmaya çalışırlar. Vurulan kişiler ya ebenin yerine geçer ya da oyundan çıkar. Onur ve Güney'in (2002) çalışması da bu verilerle benzerlik göstermektedir.

Çalışma bulgularına göre ilk versiyonda, ebe olan iki kişi karşılıklı olarak otururlar ve bir ellerinde karşılıklı olarak tuttıkları ip, diğer ellerinde terlik ya da papuç tutarlar. Oyuncular ise ayakkabılarını çıkarıp paçalarını katlayarak ipten vurulmadan geçmeye çalışırlar. Pabuçla vurulan oyuncular yeniden atlarken vurulmayan oyuncular ebelerle yer değiştirir. En çok vurulan oyuncu ceza olarak en az vurulan ya da hiç vurulmayan oyuncuyu evinde misafir ederek ikramlarda bulunmaktadır (K3). Oyunun bu versiyonunda ip kullanılmasının, oyunun ve zorluk seviyesini arttırmaya yönelik olarak çeşitlendirilebileceğini göstermektedir.

Araştırmanın bulgularına göre bir başka versiyonda, Papuç Çarpmaç oyunu yaklaşık olarak altı ve daha fazla kişiyle oynanır. Genellikle kapalı alanda ve kışın oynanır. Oyuncular ellerine terlik ya da ayakkabı alarak karşılıklı olacak şekilde otururlar. Ebe olan iki kişi ise ellerinde papuç olan oyuncuların arasından vurulmadan geçmeye çalışmaktadır. Oyunculardan, pabucu ebelerle isabet ettiremeyen biri ebeyle yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder (K2, Demir, 2022).

İlgili literatür incelendiğinde bu araştırmadaki bulgulara göre bazı farklılıklar gösteren Özdemir'in (1997) çalışmasına göre bu oyun, Adıyaman yöresinde, iki ebenin karşılıklı ayaklarını birleştirerek oturmasıyla başlar. Daha sonra diğer oyuncular iki farklı gruba ayrılır ve ebelerin iki yanına grup halinde sıralanırlar. Her grup sırayla ebelerin bacaklarının üzerinden atlayarak ebeler geçilmeye çalışılır. Bu esnada ebelerde oyunculara vurmaya çalışır. Ancak oyunun bu versiyonunda sağ taraftan atlayanları bir ebe, sol taraftan atlayanları da diğer ebe

vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu ebeyle yer değişir. Ebeler oyuncuları kalçaları hariç başka bir yerden vurursa ebe ‘yolsuz’ kabul edilerek atlayan oyuncular tarafından ceza olarak yere yatırılır ve kalçasına terlik ya da ayakkabı ile vurulur. Sivas yöresinde ise karşılıklı ayaklarını uzatıp oturan iki ebe ayaklarının üzerine ayakkabılarını koyarak oyuncuların atlayacakları engeli yükseltirler. Ebeler bu engeli atlamaya çalışan oyuncuları terlik ya da ayakkabı ile vurmaya çalışır. Vurulan ya da ebelerin engelinden atlayamayan oyuncular oyundan çıkmaktadır.

Sonuç

Geleneksel oyunları, kültürel sürekliliğin en canlı göstergelerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Oyun, çocukluk döneminin doğal bir etkinliği olmasının ötesinde, toplumsal değerlerin ve davranış kalıplarının erken yaşta öğrenilmesine aracılık eden önemli bir aktarım alanıdır. Bu bağlamda, söz konusu oyunların incelenmesi yalnızca çocuk gelişimi açısından değil, aynı zamanda kültürel benliğin korunması ve toplumsal kimliğin güçlendirilmesi açısından da dikkate değer bir konudur. Ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının incelenmesi, yalnızca geçmişin izlerini sürmek anlamına gelmez aynı zamanda günümüz eğitim anlayışına ve sosyal yaşamına da ışık tutacak nitelikte bir zenginlik sunar.

Araştırmada Pabuç Çatmaç oyununun yöreye göre farklı isimlerde ve farklı şekillerde oynandığı görülmektedir. Oyunun yapısı, oynanış şekli ve kuralları yapılan görüşmeler ve derlemeler sonucunda kayıt altına alınmıştır.

Bulgular incelendiğinde, oyunun farklı biçimlerde uygulandığı gözlemlenmektedir. Bu durum, geleneksel çocuk oyunlarının tekdüze bir yapıdan ziyade, değişime açık ve canlı bir niteliğe sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Söz konusu esneklik, oyunların çeşitli ortamlarda farklı şekillerde sürdürülmesine imkân verirken, aynı zamanda kültürel çeşitliliğin ve zenginliğin de önemli bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Pabuç Çatmaç, büyük kas becerilerini (koşma, sıçrama), el-göz koordinasyonunu ve reaksiyon hızını geliştirir (Akay, 2017). Sosyal olarak takım iş birliği, sıra bekleme, liderlik ve dürüstlük değerlerini pekiştirir (Sümbüllü & Altınışık, 2016). Ayrıca geleneksel oyunların açık hava fiziksel etkinliği, günümüz çocuklarının sedanter yaşam biçimine karşı koruyucu bir faktördür (Ayan, Alıncak ve Tuzcuoğulları 2015).

Pabuç Çatmaç gibi geleneksel oyunlar yalnızca çocukların eğlenceli vakit geçirmelerini sağlayan etkinlikler olarak değil, aynı zamanda onların fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişimlerine doğrudan katkı sunan kültürel değerlerdir. Bu yönüyle söz konusu oyunların yeniden canlandırılması ve topluma kazandırılması büyük önem taşımaktadır. Geleneksel oyunların eğitim ortamında, kültürel etkinliklerde ve sosyal yaşamın farklı alanlarda uygulanması, hem çocukların çok yönlü gelişimini destekleyecek hem de toplumsal belleğin korunmasına katkı sağlayacaktır. Dolayısıyla, unutulmaya yüz tutmuş Pabuç Çatmaç gibi oyunların sistemli biçimde belgelenmesi, tanıtılması ve yaygınlaştırılması hem bireysel hem de toplumsal düzeyde fayda sağlayacak bir kültürel sorumluluk olarak görülmelidir.

Pabuç Çatmaç, somut olmayan kültürel miras kapsamında ele alınması gereken özgün bir oyundur. Oyunun belgelenmesi, eğitim programlarına entegre edilmesi ve kültürel etkinliklerde canlandırılması önerilmektedir. Böylelikle hem fiziksel-sosyal faydalar sağlanacak hem de kültürel süreklilik desteklenecektir. Ayrıca çeşitli kurum ve kuruluşlar ile geleneksel oyunların tanıtımı ve yaygınlaştırılmasına yönelik projelerin geliştirilmesi, yeni kuşakların ilgisi çekmek için dijital ortamlardan gerekli tanıtımların yapılması da önerilebilir.

Beyanlar

Yazarların Katkıları

Çalışmanın görüşme formunun hazırlanması ve veri toplama süreci Ömer Tarkan Tuzcuoğulları tarafından yürütülmüştür. Verilerin derlenmesi ve makalenin yazımı Yağmur Demirel tarafından gerçekleştirilmiştir. Her iki yazar, çalışmanın son halini okuyup onaylamış ve yayımlanmak üzere sunulmasına rıza göstermiştir.

Teşekkür

Sayın Danışmanım Prof. Dr. Muhsin Hazar'a, çalışmam boyunca değerli destekleri için 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

Çalışmanın etik uygunluğu Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu Sayı: E-77082166-604.01-1105261 / 29.11.2024 tarih ve 19 sayılı toplantı kararınca onaylanmıştır.

Katılımcı Rızası

Katılımcılar bilgilendirme onayı ve gönüllülük esasına göre katılmışlardır.

Kaynaklar

Akay, R. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının çocuk gelişimine katkıları üzerine bir araştırma. *Social Sciences Studies Journal*, 3(10), 1385–1393.

- Aliyeva Esen, M. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 357–367.
- And, M. (2011). *Oyun ve bugü: Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: İş Bankası Kültür 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.
- Coşkun, R., Altunışık, R., ve Yıldırım, E. (2007). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri: SPSS uygulamalı*. Sakarya: Sakarya yayıncılık
- Demir, N. (2022). *Geleneksel Türk çocuk oyunları* (Cilt 8). Altınordu Yayınları.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İneç, Z. F. (2022). Kültürü sayısal bir ağa dönüştürmek: Türkiye geleneksel çocuk oyunları dijital atlası örneği. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(30), 252–269.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-86.
- Onur, B., ve Güney, N. (2004). *Türkiye’de çocuk oyunları: araştırmalar*. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Özdemir, N. (1997). *Türkiye’de Cumhuriyet dönemi çocuk oyunlarının halkbilimi açısından incelenmesi* (Tez No. 73761). [Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Öztürk, M. (2010). *Halkbilim yöntemleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Robert, A. D., & Boullaguet, A. (1997). *Analyse de contenu*. Paris: P.U.F.
- Sümbüllü, Y. Z., & Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *ETÜ 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.
- Van de Ven, A. H., & Poole, M. S. (2002). ‘Field research methods’. In Baum, J. A. C. (Ed.), *Companion to Organisations*. New York: Oxford University Press, 867–88.