

T.C.
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI



İSTANBUL SİLİVRİ SELİMPAŞA ÇOCUK OYUNLARININ
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KADER ŞAHİN

İSTANBUL, 2024

T.C.
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI



İSTANBUL SİLİVRİ SELİMPAŞA ÇOCUK OYUNLARININ
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KADER ŞAHİN

İSTANBUL, 2024

KABUL VE ONAY

KADER ŞAHİN tarafından hazırlanan “İstanbul Silivri Selimpaşa Çocuk Oyunlarının İncelenmesi” adlı tez çalışmasının savunma tarihi 16.08.2024 tarihinde yapılmış olup aşağıda verilen jüri tarafından oy birliği /oy çokluğu ile İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman

Doç. Dr. Harun Akçam

Üye

Prof. Dr. Muhammet Yelten

Üye

Prof. Dr. Abdülkadir
EMEKSİZ

.....

.....

.....

İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun
..... tarih ve sayılı kararıyla onaylanmıştır.

.....

Prof. Dr. Ali AKDEMİR

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “**İstanbul Silivri Selimpaşa Çocuk Oyunlarının İncelenmesi**” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

24.07.2024

KADER ŞAHİN

ÖZET

İSTANBUL SİLİVRİ SELİMPAŞA ÇOCUK OYUNLARININ İNCELENMESİ
YÜKSEK LİSANS TEZİ
KADER ŞAHİN
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI
(DANIŞMAN: DOÇ. DR. HARUN AKÇAM)

İSTANBUL, 2024

Toplumların kültür unsurlarını tanımak, değişimlerini anlamak için pek çok kültürel unsur ve zaman zaman da toplumun bireyleri değerlendirilebilir. Bu unsurlardan bazıları da çocuklar ve çocuk oyunlarıdır. Çocuklar, yaşadıkları toplumların kültürel dinamikleri hakkında bilgiye ulaşmayı sağlayan tanıklardandır. Bu tanıklığı yaşadıkları dönemden bağımsız olmayan oyunları ile yapmaktadırlar. Oynadıkları oyunlar, oyunları oynarken kullandıkları sözcükler, oyunları oynama şekilleri, oyunlara koydukları kurallar gibi pek çok özellik çocuğun yaşadığı toplum hakkındaki ipuçlarıdır. Halk bilimi konularından biri olan çocuk oyunları, sözlü kültürün doğal taşıyıcıları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir toplumun kültür unsurları hakkındaki bazı bilgilere o toplumda yaşayan çocukların oynadığı oyunlara bakılarak da ulaşılabilir; çünkü toplumlarda çocuk oyunları, doğup geliştiği toplumun kültür özelliklerinden bağımsız değildir. Duyuş, yaşayış, inanç, yeme-içme, barınma gibi unsurlar oyunlarda da etkisini gösterir. Teknolojik gelişmeler her ne kadar çocukların ilgi ve oyun alanlarını etkilemiş olsa da ilkökul ve ortaokul seviyesindeki çocukların grupla ve bireysel oyunları yine de oynadıkları görülmektedir. Bu çalışma, İstanbul ili Silivri ilçesi Selimpaşa mahallesindeki çocuk oyunları hakkında hazırlanmıştır. Çalışmada Silivri ilçesi Selimpaşa mahallesi çocuklarının oynadığı oyunlar, katılımsız gözlem yoluyla incelenmiştir. Tespit edilen bu oyunlar hakkında bilgi verilmiş ve oyunlar alfabetik sıraya göre düzenlenmiştir.

Anahtar kelimeler: Oyun, Selimpaşa çocuk oyunları, kültürün aktarımı, kültür özelliği.

ABSTRACT

REVIEW OF ISTANBUL SİLİVRİ SELİMPAŞA CHILDREN'S GAMES
MASTER THESIS
KADER ŞAHİN
GRADUATE SCHOOL, ISTANBUL AREL UNIVERSITY
TURKISH LANGUAGE AND LITERATURE
(SUPERVISOR: ASSOCIATE PROFESSOR DOCTOR HARUN AKÇAM)

İSTANBUL, 2024

Many cultural elements and individuals of societies can be evaluated in order to recognize the cultural elements of societies and understand their changes. One of these elements is children and children's games. Children are witnesses who provide access to information about the cultural dynamics of the societies they live in. They bear this witness through their plays, which are not independent of the period in which they live. Many features such as the games they play, the words they use while playing the games, the way they play the games, the rules they set for the games, etc. are clues about the society in which the child lives. Children's games, one of the subjects of folklore, appear as natural carriers of oral culture. Information about the cultural elements of a society can be easily obtained by looking at the games played by children living in that society, because children's games in societies are not independent of the cultural characteristics of the society in which they were born and developed. Elements such as perception, lifestyle, belief, eating and drinking, and shelter also have an impact in games. Although technological developments have affected children's interests and play areas, it is seen that children at primary and secondary school levels still play group and individual games. The games, which will convey the cultural heritage even if they undergo changes, were prepared in this study through non-participant observation about children's games in the Selimpaşa District of the Silivri District of Istanbul. In the study, the games played by the children of Selimpaşa District of Silivri district were examined, information was given about these games and the games were arranged in alphabetical order.

Key Words: Games, Selimpasa children's games, transmission of culture, cultural characteristics

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET.....	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ÖNSÖZ.....	viii
1 GİRİŞ	1
1.1 Araştırmada Kullanılan Yöntem Ve Teknikler	3
1.1.1 Problem Durumu	3
1.1.2 Araştırmanın Amacı	3
1.1.3 Araştırmanın Önemi	3
1.1.4 Problem Cümlesi	3
1.1.5 Alt Problemler	4
1.1.6 Sayıtlar	4
1.1.7 Sınırlılıklar	4
1.1.8 Tanımlar	4
1.1.9 Konu ve Kapsam	4
1.1.10 Araştırmanın Yöntemi.....	5
1.1.11 Evren ve Örneklem	5
1.1.12 Veri Toplama Araçları	5
1.1.13 Çalışma Takvimi	5
2 BİRİNCİ BÖLÜM KİME GÖRE OYUN: BAZI OYUN GÖRÜŞLERİ	6
2.1 Oyun Kuramlarına Dair Bildirilen Bazı Görüşler	9
2.2 Farklı Kültürlerde Oyun	10
2.3 Oyunun Farklı Türlerde Kullanımı	12
2.4 Halkbiliminde Çocuk Oyunları Tasnifleri	14
2.5 Kentleşme ve Teknolojinin Oyunlara Etkisi	20
2.6 Çocuk Oyunlarının Kültürel Aktarıma Etkisi	21
3 İKİNCİ BÖLÜM SELİMPAŞA, TARİHİ VE KÜLTÜREL YAPISI.....	23
3.1.1 Selimpaşa Mahallesi.....	23
3.1.2 Selimpaşa'nın Konumu ve Coğrafi Özellikleri.....	23
3.1.3 Selimpaşa'nın Tarihçesi	24
3.1.4 Selimpaşa'nın Tarihî Yapıları	25
3.1.5 Selimpaşa İkizli Çeşme	25
3.1.6 Yoğurthane Binaları	25
3.1.7 Dini Yapılar.....	25
3.2 Selimpaşa Mahallesi Örnekleminde Çocuk Oyunlarının İncelenmesi/ Selimpaşalı Çocukların Oynadığı Grup ve Bireysel Oyunlar	26
3.2.1 Aldım Verdim	26
3.2.2 Al Kardeşim Bal Kardeşim	27
3.2.3 Beştaş	27
3.2.4 Birdir Bir Oyunu (Sıralı Atlamaca).....	27
3.2.5 Ceviz	28
3.2.6 Çatlak Patlak Oyunu	29
3.2.7 Çember Oyunu	29

3.2.8	Çemberden Çıkarma (Daireden Çıkarma)	30
3.2.9	Çimdik.....	30
3.2.10	Deli Kız Gelin Gidiyor.....	30
3.2.11	Deve Cüce (Gece Gündüz) Oyunu.....	31
3.2.12	12 Don –Dondum.....	32
3.2.13	Ebelemece	32
3.2.14	Ebe Ben Kimim Oyunu (Yeni Ebe Kim?/ İsimsiz Oyun).....	32
3.2.15	El Kızartma veya Kızartmaca (Yüz Kızartma veya Kızartmaca) Oyunu 32	
3.2.16	Elim Sende/ Elim Kimde?.....	33
3.2.17	Eski Minder Yüzünü Dönder	33
3.2.18	Evcilik	33
3.2.19	Gözü Bağlı (Körebe).....	34
3.2.20	Halat Çekme.....	34
3.2.21	Hulahop Çevirme (Çember Döndürme).....	34
3.2.22	İğnem Düştü Yakamdan.....	35
3.2.23	İp Atlama (İp Çevirme-İp Döndürme) Oyunu	35
3.2.24	İsim Şehir	35
3.2.25	İstop.....	36
3.2.26	İtişmece	36
3.2.27	Kaç Güvercin Kaç	37
3.2.28	Kedi Fare Oyunu	37
3.2.29	Komşu Komşu.....	37
3.2.30	Kop (Çemberden Çık) Oyunu	38
3.2.31	Köşe Kapmaca	38
3.2.32	Kutu Kutu Pense	39
3.2.33	Lastik Atlama	39
3.2.34	Mendil Kapmaca	39
3.2.35	Misket.....	40
3.2.36	Önümüze Gelene Bin Tekme (Yolumuza Çıkanı Ezeriz).....	40
3.2.37	Ördek Vuruldu Köpek Tuttu	40
3.2.38	Parmak Güreşi.....	41
3.2.39	Saklambaç-Saklankaç	41
3.2.40	Savaşçılık (Savaşma)	41
3.2.41	Sek Sek.....	42
3.2.42	Sıçan Yakalama (Aç Kapıyı Bezirgân Başı).....	42
3.2.43	Şaşırtmacalar (Şaşıranlar)	43
3.2.44	Taş Kâğıt Makas Oyunu.....	43
3.2.45	Taş Vurdurma (Sektirme)	43
3.2.46	Tren Yolculuğu	44
3.2.47	Top Çevirmece (Top Döndürme).....	44
3.2.48	Top Kapmaca	44
3.2.49	Top Kimde (Topu Kim Çaldı).....	44
3.2.50	Top Saydırma (Top Sektirme)	45
3.2.51	Tuzluk	45
3.2.52	Uzun Atlama	45
3.2.53	Üşüdüm Üşüdüm.....	46
3.2.54	Yağ Satarım Bal Satarım.....	46
3.2.55	Yakan Top (Yakar Top-Ortada Sıçan).....	46

3.2.56	Yaş mı Kuru mu? (Yazı Tura)	47
3.2.57	Yerde Ne Var?.....	47
3.2.58	Yerden Yüksek (Lav-Yerde Lav Var).....	47
3.2.59	Yuvarlanmaca Oyunu (Yuvarlanma)	48
3.2.60	Yüksek Atlama.....	48
3.3	Selimpaşa'da Teknolojinin Etkisiyle Çocukların Oynadığı Bilgisayar Oyunları.....	48
3.3.1	Konuşan Kedi Tom (Benim Konuşan Tom'um)	49
3.3.2	Gta5	49
3.3.3	Pubg Mobile	50
3.3.4	Subway Surfers	50
3.3.5	Valorant.....	51
3.3.6	Roblox	51
3.3.7	Minecraft.....	52
3.3.8	Fortnite	52
3.3.9	Fall Guys: Ultimate Knockout	52
3.3.10	Fifa Oyun Serisi	53
3.3.11	Fruit Ninja	53
3.3.12	Bebek Giydirme Oyunları	53
3.4	Selimpaşa'da Oynanan Su Oyunları	54
3.4.1	Su Topu	54
3.4.2	Su Fıskırtma	54
3.4.3	Bombalama	54
3.4.4	Nefes Tutma Yarışı	54
3.4.5	Hazine Çıkarma.....	55
3.4.6	İslatma	55
3.5	Selimpaşalı Çocukların Oynadığı Spor Oyunları.....	55
3.5.1	Futbol (Ayak Topu)	55
3.5.2	Voleybol (El Topu)	56
3.5.3	Basketbol.....	56
3.5.4	Hulahop (Çember) Çevirme.....	56
3.5.5	Cırt Cırtlı Top Oyunu.....	56
3.5.6	Takla Atma.....	57
3.5.7	Paten Kayma	57
3.5.8	Bisiklet Yarışları	57
3.5.9	Satranç.....	57
3.5.10	Masa Tenisi	57
4	ÜÇÜNCÜ BÖLÜM SELİMPAŞA ÇOCUK OYUNLARININ TASNİFİ... 58	
4.1	Cinsiyete Göre Oynanan Oyunlar	58
4.1.1	Kız Çocuklarının Oynadığı Oyunlar	58
4.1.2	Erkek Çocuklarının Oynadığı Oyunlar.....	58
4.1.3	Karma Oynanan Oyunlar.....	58
4.2	Topla Oynanan Oyunlar.....	58
4.3	İple Oynanan Oyunlar.....	59
4.4	Kaçma –Yakalama Oyunları.....	59
4.5	Geleneksel Oynanan Oyunlar.....	59
4.6	Tekerlemeli Oyunlar.....	59
4.7	Grup Oyunları.....	59
4.8	Teknolojinin Etkisiyle Oynanan Oyunlar.....	60

4.9 Su Oyunları.....	60
4.10 Spor Oyunları.....	60
5 SONUÇ	61
6 KAYNAKLAR	65
7 ÖZGEÇMİŞ.....	69



ÖNSÖZ

Oyun oynamak çocuklara özgü bir eylem olarak görülmektedir. Çalışmam boyunca oyunun pek çok tasnifinin yapıldığını gözlemledim; bu tasniflerin bazılarında oyunun büyükler için de olabileceğini dile getiren çalışmalar olsa da oyun oynamak, en çok çocuklara yakışan ve onlarla bütünleşmiş bir eylemdir. Oyunlarla ilgili bir inceleme yapmak için yaşadığım da yer olan Silivri'nin Selimpaşa mahallesini seçmiş olmak benim için bir avantaj oldu, gözlem yapmak için bu güzel beldenin çocuklarını izlemek keyif vericiydi. Çocukların en güzel halleri oyun oynadıkları zaman büründükleri hallerdir ki ben de bunlara şahitlik ettim. Uzaktan izlediğim ve oyunlarına müdahale etmediğim için onları izlerken keyif aldım çünkü oyunlarını en doğal hallerine bürünmüş olarak oynadıklarını gördüm. Bir anne olarak kendi çocuklarımın oyunlarını da gözlemlerken zaman zaman kendi çocukluğuma döndüm; günümüzde oynanan pek çok oyun, çocukluğumda da oynadığım oyunlardandı. Bu durum oyunların kuşaktan kuşağa geçişinin canlı kanıtı oldu. Oyun ve çocuk yan yana olunca daha da anlam kazanan sözcüklerdir hiçbir zaman da ayrılmamaları dileğimdir. Bu çalışmayı yaparken destek aldığım isimler vardı ve ben onlara teşekkür etmek isterim.

Tez sürecimde bana sabır gösteren, benden zamanını esirgemeyen, doğru bilgiye ulaşmamda bana yardım edip danışmanlığımı yapan Sayın Hocam Doç. Dr. Harun AKÇAM' a teşekkür ederim.

Tezimi yazarken sorularıma cevap verip bana yön gösteren değerli hocalarıma da minnettar olduğumu belirtmek isterim.

Son olarak 20 sene sonra yarım kalmış hayalimi gerçekleştirmemde bana destek olup beni bu yolculuğumda güçlendiren kıymetli eşim Ahmet Şahin ile sevgili çocuklarım Mehmet Ali Şahin ve Elif Zeynep Şahin'e teşekkür etmek isterim.

24.07.2024

KADER ŞAHİN

1 GİRİŞ

İnsan, yaşamı boyunca farklı dönemlerden geçmektedir. Çocukluk, insan yaşamının en önemli ve belirleyici evrelerinden biridir. Çünkü bu dönem, bireyin fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temellerinin atıldığı bir zamandır. Çocukluk dönemi, insanın duygusal ve sosyal bağlarını kurduğu, empati ve paylaşım gibi önemli değerleri öğrendiği bir zamandır. Bu nedenle, sağlıklı bir çocukluk dönemi, bireyin ilerleyen yaşamında başarılı ve mutlu olması için temel bir gerekliliktir. Ayrıca çocukluk, bireyin kişilik ve kimlik gelişiminin temellerinin de atıldığı bir dönemdir. Bu dönemde yaşanan deneyimler, ilerleyen yaşamda bireyin davranışlarına, tutumlarına ve yeteneklerine yön vermektedir.

Çocuklar, toplumların geleceği açısından, önemli görülen bireyler oldukları için gelecekteki konumları, çocukluk dönemlerindeki deneyimleriyle paraleldir. Yaşam, aslında bu deneyimlerden oluşan bir döngü şeklinde devam ederken insanın sosyal bir varlık olması ve yalnız yaşamamasının doğal sonucu olarak deneyimlerini birilerine aktarmasına neden olur. Çocuklar, toplumların gelecekteki bireyleri olacakları için onların sağlıklı bir şekilde yetişmeleri ve gelişmeleri, toplumların geleceği için hayati öneme sahiptir. Bu nedenle çocuklara deneyimler de aktarılmaktadır. Çocuklar, meraklı, keşfetmeye açık ve öğrenmeye istekli bireylerdir. Dünyayı keşfederken, çevrelerindeki her şeyi anlamaya çalışırlar. Bunun yanı sıra, hayal güçleri ve yaratıcılıkları da oldukça gelişmiştir. Ancak çocuklar korunmaya ve yönlendirilmeye de ihtiyaç duyan bireylerdir. Onların fiziksel ve duygusal ihtiyaçlarına duyarlı bir şekilde yaklaşmak, sağlıklı bir gelişim için önemlidir.

Oyun; belirli kurallara bağlı olarak yapılan, genellikle eğlence ve zevk amacıyla gerçekleştirilen bir aktivite olsa da fiziksel olarak yapılan hareketlerden zihinsel aktivitelere kadar geniş bir yelpazede olabilir. Oyun; öğrenme, keşfetme ve gelişim için önemli bir araçtır bu bağlamda İstanbul ili Silivri ilçesinin Selimpaşa mahallesi çocuk oyunları, çalışmamızın konusunu oluşturmaktadır. Selimpaşa, sahil ve turizm bölgesi olduğu için göç alan ve sürekli kültürel çeşitliliği yaşayan bir belde

olarak öne çıkmaktadır. Bu durum çocuklarının oyunlarında da etkisini göstermektedir.

Bunun yanında Suriyeli, Afganistanlı ve Uygur Türklerinden oluşan çocuklar -sayıları çok olmasa da- Selimpaşa'da ikamet etmektedir. Çalışmamızda Selimpaşa mahallesinde yaşayan çocukların oynadığı oyunlar seçilmiştir.

Bu çalışma, çocuk gelişiminde önemli bir yeri olan oyuna daha fazla önem vermemiz gerektiğini hatırlatacak, daha önceden yapılmış araştırmalara ek bir çalışma olacağı için önem kazanmaktadır. Bu konuda çalışma yapacaklara kaynaklık edebilmesi, Selimpaşa ile ilgili yayınlanmış bu tarzda akademik bir çalışma olmadığı için yörenin tanıtımı ve değer kazanmasına yardımcı olacağı için de önem arz etmektedir. Geleneksel çocuk oyunlarının teknolojinin etkisi ve kentleşmeye bağlı olarak geleneksel kimliğini kaybetmiş olması önemli bir sorundur. Çalışmamızda Selimpaşalı çocukların bu sorun karşısındaki tutum ve davranışları izlenmiştir. İstanbul'un Silivri ilçesinin Selimpaşa mahallesi gibi bir sahil beldesinde yaşayan ilkökul ve ortaokul öğrencileri ile 18 yaş altı çocukların akranlarıyla dışarıda oyun oynayıp oynamadıklarının tespiti ve oynanan oyunların ne kadarının geleneksel çocuk oyunlarından olduğunun belirlenmesi amaçlarımız arasındadır. Selimpaşa Çocuk Oyunları'nın halk bilimi unsurları taşıyıp taşıyamamaları ve halk bilimsel açıdan bu oyunların belirlenecek olması ana amaçlar doğrultusundadır. Grup veya bireysel olarak oynanan oyunların kültürün aktarımındaki yerinin incelenmesi buna bağlı olarak çocuk oyunlarının kültür taşıyıcılığındaki rolü de diğer amaçlarımızdan olup oyunlara kültürel açıdan bakılması gerekliliğini getirmiştir. Çocukların grup içerisinde veya kendi kendilerine oyun oynamayı ne kadar tercih ettikleri ve bu oyunların kimlerden öğrenildiği, oyunlara yapılan eklenti ya da oyunlardan çıkarılan kısımlar da çalışmamızın amaçları arasındadır. Bu çalışma üç aşamada gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın ilk aşamasında çocuk oyunları üzerine yapılmış çalışmaların incelenip çocuk oyunlarını tanıtmak üzere bu çalışmalardan araştırma kapsamında yararlanılmak üzere kaynak göstermek suretiyle kullanılmıştır. Çalışmamızın ikinci aşamasında Selimpaşa mahallesinde yaşayan çocukların oynadığı grup ve bireysel oyunlar katılımsız gözlem yöntemiyle izlenmiş olup müdahale etmeden çocukların oyun

oyarken izlenmesi esas alınmıştır. İzlenen oyunlar kayda geçirilmiştir. Son aşamada ise tespit edilen oyunların tasniflenmesi yapılmıştır.

1.1 Araştırmada Kullanılan Yöntem Ve Teknikler

1.1.1 Problem Durumu

Oyunun teknolojinin etkisi ve kentleşmeye bağlı olarak geleneksel kimliğini kaybetmiş olması. Çocukların sokak oyunlarını oynama sıklığının azalması.

1.1.2 Araştırmanın Amacı

İstanbul'un Silivri ilçesinin Selimpaşa mahallesinde yaşayan ilkököl ve ortaokul öğrencileri ile 18 yaş altı çocukların akranlarıyla dışarıda oyun oynayıp oynamadıklarının tespiti ve oynanan oyunların ne kadarının geleneksel çocuk oyunlarından olduğunun belirlenmesidir. Selimpaşa Çocuk Oyunları'nın halkbilimi unsurları taşıyıp taşıyamamaları belirlenecek ana amaçlar doğrultusundadır. Grup veya bireysel olarak oynanan oyunların kültürün aktarımındaki yerinin incelenmesi, buna bağlı olarak çocuk oyunlarının kültür taşıyıcılığındaki rolü. Çocukların grup içerisinde veya kendi kendilerine oyun oynamayı ne kadar tercih ettikleri ve bu oyunların kimlerden öğrenildiği, oyunlara yapılan eklenti ya da oyunlardan çıkarılan kısımlar da "Selimpaşa Çocuk Oyunları" tez çalışmamızın amaçları arasındadır.

1.1.3 Araştırmanın Önemi

Bu araştırma çocuk gelişiminde çok önemli olan oyuna daha fazla önem vermemiz gerektiğini hatırlatacak daha önceden yapılmış araştırmalara ek bir çalışma olacaktır. Bu konuda çalışma yapacaklara kaynaklık edebilecektir. Selimpaşa ile ilgili yayınlanmış bu tarzda akademik bir çalışma olmadığı için yörenin tanıtımı ve değer kazanmasına yardımcı olacaktır.

1.1.4 Problem Cümlesi

Kültür taşıyıcısı görevi üstlenen oyunlar geçmişle gelecek arasında nasıl bir köprü olur?

1.1.5 Alt Problemler

Oyunun dięer trlerle iliřkisi nedir?

Oyunun geliřime katkısı nedir?

Oyunun ocuęun sosyalleřmesindeki rol nedir?

Teknolojinin ocuklar zerindeki etkisi oyun oynamaya getirdięi sınırlılıklar nelerdir?

1.1.6 Sayılıtlar

Katılımsız gzlem yntemi uygulandıęı iin kaynak kiřilerle doęrudan iliřki kurulamamıř olduęundan gzlem doęrultusunda oynanan oyunlar izlenebilmiř oyunların oynanıř Őekilleri doęru sayılmıřtır.

1.1.7 Sınırlılıklar

Bu arařtırma;

2023 – 2024 Eęitim ęretim yılında İstanbul ili Silivri ilesinin Selimpařa mahallesinde yařayan ilkokul, ortaokul ve 18 yař altı ocukların oynadıęı oyunların gzlenmesi Őeklinde sınırlandırılmıřtır.

1.1.8 Tanımlar

Yařamın bir kısmı ocukluktur.

1.1.9 Konu ve Kapsam

İstanbul ili Silivri ilesinin Selimpařa mahallesi ocuk oyunları, alıřmamızın konusunu oluřturmaktadır. Selimpařa, sahil ve turizm blgesidir. Aynı zamanda tarım da yapılmaktadır. Mahallenin jeo-stratejik konumu itibariyle Silivri kadar hareketli bir yapıya sahip deęildir. Selimpařa’da hayat yaz ve kıř aylarında farklılık gstermektedir. Yaz aylarındaki kalabalık kıř gelince yerini sakinlięe bırakır. Yaz aylarında bu nedenle turist ektięi iin g almaktadır. Selimpařa, gemiřte aldıęı

göçler dolayısıyla Türk nüfusuna sahip olmuş bir kasabadır. Bunun yanında Suriyeli, Afganistanlı ve Uygur Türklerinden oluşan çocuklar -sayıları çok olmasa da- Selimpaşa'da ikamet etmektedir. Çalışmamız için Selimpaşa mahallesinde yaşayan çocukların oynadığı oyunlar seçilmiştir.

1.1.10 Araştırmanın Yöntemi

Araştırmanın ilk aşaması, çocuk oyunları üzerine yapılmış çalışmaların incelenip çocuk oyunlarını tanıtmak üzere bu çalışmalardan bazıları, araştırma kapsamında yararlanılmak üzere kaynak gösterilerek veya atıfta bulunularak kullanılmıştır.

Çalışmamızın ikinci aşamasında Selimpaşa mahallesinde yaşayan çocukların oynadığı grup oyunları ve bireysel oyunlar katılımsız gözlem yöntemiyle izlenerek kayda geçirilmiştir.

Son aşamada ise tespit edilen oyunların tasniflenmesi yapılmıştır.

1.1.11 Evren ve Örneklem

Evren Selimpaşa mahallesinde yaşayan çocuklardır.

Örneklem olarak Selimpaşa mahallesinde yaşayan ilkokul, ortaokul ve 18 yaş altı çocuklar seçilmiştir.

Kriter olarak; oynanan oyunların geleneksel olup olmadığına bakılacaktır.

1.1.12 Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada katılımsız gözlem tekniği kullanılacaktır. Gözleme dayanan veriler kayda alınıp tasniflenecektir.

1.1.13 Çalışma Takvimi

2023-2024

2 BİRİNCİ BÖLÜM KİME GÖRE OYUN: BAZI OYUN GÖRÜŞLERİ

Çocuklar için oyun, hayal gücünü kullanarak düşünsel dünyalarında özgürce dolaşabilecekleri bir ortam sağlamaktadır. Bu da sağlıklı yetişmiş çocuklar için yeme içme kadar gereklidir.

Çocukların haklarına saygı göstermek ve onların ihtiyaçlarını karşılamak, herkesin sorumluluğundadır. Bu sorumlulukların en önemlilerinden biri de çocukların oyun oynamalarının sağlanmasıdır.

Çocuk hakları sözleşmesinde çocukları korumak adına onlara bazı haklar tanınmıştır. Bu haklar, çocukların sağlıklı ve mutlu büyüüp yaşayabilmesi, gelişmesi, ayrıma maruz kalmadan onlara fayda sağlayacak özellikte belirlenmiştir. Sözleşmede yer alan çocuk koruma kanunu kapsamında ve kanunun uygulanması aşamasına göre bireylerin on sekiz yaşına kadar çocuk sayılması gerektiği belirtilmiştir (URL-1). Türk anayasası içerisinde de çocuk olarak sayılmanın yaş sınırının on sekiz ile belirlendiği görülmektedir (URL-2). Bu ifadeler de çocuk sayılma şartlarını kesin olarak belirlemişken elbette fiziksel ve ruhsal yönden çocuğun desteklenmesine de önem verilmiştir. Başta aile ortamı olmak üzere devlet mekanizmasının sağlık, eğitim gibi pek çok kurumu da bu durumda görevli kılınmıştır. Çocuğun ruhsal yönden en büyük destekleyicisinin oyun olduğu unutulmamış buna göre oyunla ilgili de pek çok görüş ortaya çıkmıştır. Bu görüşlere göre;

Memiş ve Gülcan, yayınladıkları çalışmalarında bir evreyi çocukluk evresi olarak ifade ederlerken bu evrede bulunan kişileri de çocuk olarak nitelendirip çocukların gelişim sürecinde oyun ve oyuncakların çocuklar için çok önemli olduğunu ifade etmektedirler (Memiş ve Gülcan, 2020:635). Memiş ve Gülcan, oyun çağında olan çocuklar için oyunun bir ihtiyaç olduğunun farkındadırlar hatta çocuğun diğer ihtiyaçları kadar önemli olduğunun da bilincindedirler çünkü kişilik oluşumunda deneyimlere inanır, bu deneyimlerin de oyun aracılığıyla kazanıldığını bilmektedirler. Oyun, çocuğun birçok açıdan gelişmesi için hayatında mutlaka olması gereken bir aktiviteyse bu aktivitenin de serbestlik içinde olması gerekmektedir. Çakırer Özservet,

çocukların baskı ve zorlamayla karşılaşmadan kendi istekleriyle yaptıkları oyun faaliyetlerinin fiziksel ihtiyaçları kadar önemli olduğunu ifade eder. (Çakırer Özservet, 2018:91). Katı, makalesinde oyun oynamanın çocuk gelişiminde önemine değinmektedir, görüşlerini belirtirken çocuklar için oynama ihtiyacının önemine dikkat çekmek istemektedir. Bir bakıma oyunun çocuğun hayatında mutlaka olması gereken bir aktivite olarak görmektedir. (Katı,2020:309-338). Kaya ise *Çöm Çöm Çömbelek Sivas Çocuk Oyunları* adlı çalışmasında Katı gibi oyunun çocuğun gelişimindeki önemine değinir. Çocuğun gelişiminde oyunların fiziki, ruhî, zihinsel ve sosyal yönden rolünün büyük olduğunu kabul ederken ayrıca oyunların çocuğun dil ve duygu gelişimi için ne kadar gerekli olduğunu da belirtmektedir (Kaya,2011:2-3). Çalışmalarında oyunun kültürel açıdan önemine sıkça yer veren Özhan, oyunları ülkelerin kültürlerinin yansıması olarak görür. Bu yansıma ne kadar fazla olursa kültürel zenginliğin de o kadar fazla olacağını düşünür (Özhan,1997: 6). Özhan, oyunları bir ülkenin kültür zenginliğinin ifadesi olduğunu söylerken oyunların çocuğun sosyalleşmesine de en çok yardımcı olan ürünlerden olduğunu belirtir. Oyunlar, çocuklar tarafından oynadığı için genelde arkadaşlarıyla gerçekleştirdikleri eylemlerdir ki bu durum da çocukların sosyalleşmesinde etkili olur.

Oyunun ne olduğu ve etkileri üzerinde farklı pek çok görüş daha vardır ki bu görüşlere çalışmalarıyla katkı sağlayan isimlerden biri de Nebi Özdemir'dir. Özdemir, Türk kültürünün eğlence anlayışına mercek tutarken çeşitli görüşlere de yer vermiştir. Oyunun tüm kültürlerde bir eğlence unsuru olduğunu göstermek adına çeşitli kültürlerle mensup oyun konusunda çalışma yapmış kişilerin görüşlerine de yer vermiştir. Özdemir; Batı'da antropolojinin alt dallarından biri olarak kabul gören oyun antropolojisinin Türkiye'de yeteri kadar gelişmemesinin nedeni olarak Türk oyun kültürü ile ilgili incelemelerin, tanım ve değerlendirmelerin yapılamamasını görür, halkbilimi sahasında çalışan halkbilimcilerin bu durumdan etkilendiğini belirtir. Bazı halkbilimcilerin yaptığı tanımların pedagoji, psikoloji, sosyoloji bilim dallarında yapılan değerlendirmelerin gölgesinde kaldığını da ifade etmiştir (Özdemir, 2005:214). Özdemir, *Türk Eğlence Kültürü* adlı kitabında çeşitli görüşlere yer verir bunlardan biri de Demiray'ın görüşleridir. Özdemir'in Demiray'dan aktardığına göre, çocuk oyunlarının mevsim geçişleri, boş zaman, eşya ve gelenek-göreneklerden

etkilenecek şekilde şekillendiğini ifade ederken kültürel aktarımdaki etkisini göstermek ister (Özdemir,2005:214).

Kültürel açıdan oyunu tanımlamaya çalışan bir diğer araştırmacı da Eroğlu'dur. *İnsan ve Oyun* adlı çalışmasında oyunu tanımlarken bazı unsurlara dikkat çekmektedir. Bunlara göre oyunlar toplumlar arasında farklılık gösterebilmektedir. Öte yandan insanın özelliklerine bağlı olarak törelerden veya dini unsurlardan bağımsız olmayan hareketler olarak da karşımıza çıkmaktadır (Eroğlu,1994:8). Eroğlu bu görüşleriyle oyunları kültürel bir birikim ve kültürün yansıması olarak kabul ederek Özhan'la görüş birliği sağlamış olur. Türkiye'deki çocuk oyunları üzerine araştırmaları bulunan Özhan, *Çocuk Oyunlarımız* adlı kitabında oyunun etki alanlarını da belirlemiştir (Özhan,1990:3).

Oyun kelimesi günlük hayatta çocuklarla bütünleşmiş ve onların doğal bir gelişim unsuru olarak görülse de bu durum bazen de büyüklerin yönlendirmeleriyle gelişip devamlılık sağlar. Bebeklik ve ilk çocukluk yıllarında kendi başlarına veya çevrelerindeki eşyalara yönelik olsa da çocuklar yaş aldıkça anne baba veya çevrelerinde gördükleri diğer kimselerin de etkisiyle oyuna alıştırılıp oyun kurallarının tanımlanması da olmaktadır. Nasıl oynanacağını öğreten birileri de çocuğun çevresinde yer almaktadır. Şöyle ki ilk bebeklik aylarında bebeklerin kavrama ve algı güçlerini oluşturup güçlendirmek amacıyla anne-baba veya yakın akraba ve görüşülen diğer ailelerin de katkılarıyla oyunu oynatma ve çocuğa oyuncaklarla nasıl oynanacağı yönünde gösterip yaptırımlar yapılmaktadır. Böylelikle oyunla ilk tanışma aile ve yakın çevresinde olmaktadır.

Huizinga ise *Homo Ludens*'te oyunun tanımını kendince yaparak oyunun oyuncular arasında emir gerektiren kurallar ile şekillenmiş olduğundan da bahseder (Huizinga,1995:48).Haluk Yavuzer, "*Çocuk Psikolojisi*" adlı kitabında Piaget'in görüşüne yer verir. Piaget'ye göre oyun, hareketlerde uyumlu oluşunu gösterip genel anlamda uyum olarak tanımlar (Yavuzer, 1993:191). Ayrıca tekrar ve deneyimlerle yapılan bir eylemdir. Çocuklar bu eylemleri yaparken öğrenme sağlar. Ayrıca öğrenirken de eğlenir. Öğrenmeye çalışılan pek çok bilgi oyun aracılığıyla farkında olmadan kolaylıkla ve sıkılmadan öğrenilebilmektedir. Kural öğrenme için de geçerli bir yöntem olan oyun oynama, eğitimde daha fazla kullanılması gereken bir

yöntemdir. Başaran, oyunların biyolojik karakterli olduğunu yadsımayarak oyuna başka bir bakış açısı getirir (Başaran,1992:13).Oyunların farklı tanımları yapılırsa da çocuklar için ne kadar önemli olduğu konusunda görüşler ortak olmuştur.

Bekmezci ve Özkan, yaptıkları derlemede çocukların sağlıkları için oyun oynamanın önemini belirtirlerken oyuncakların çocuklar için gerekli araçlar olduklarının da üzerinde dururlar (Bekmezci, Özkan, 2015:81-87). Bekmezci ve Özkan'ın da dediği gibi oyun oynamak çocuklar için ne kadar önem arz ederse oyuncaklar da o oyunlarda kullanılan araçlar olduğu için en az oyun kadar önemlidir. Dönmez'in Caillois'ten aktardığına göre ise oyunun değişmez altı özelliği vardır: Serbestlik, belirsizlik, kesinlik, oyunda geçerlilik, hayali olma, oyuna özgü kurallar koyma gibi sıralanabilmektedir (Dönmez, 1992:12).

2.1 Oyun Kuramlarına Dair Bildirilen Bazı Görüşler

Oyunun ne olup ne olmadığı ile ilgili pek çok görüş ortaya çıktığı gibi oyunlarla ilgili bazı araştırmacılar tarafından kuramlar da öne sürülmüştür. Bu kuramları inceleyen araştırmacı yazarlardan biri Nebi Özdemir'dir. Özdemir, *Türk Eğlence Kültürü* adlı kitabında bazı kuramlar hakkında yapılmış görüşlere yer vermiştir.

Özdemir'in Tezcan'dan aktardığına göre, bu kuramların hiçbirinin oyunlara neden başvurulduğunu açıklamaya yeterli olmadığını oyun kuramları adı altında paylaşılan görüşlerin de biyolojik, fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik açıdan geliştirilmiş kuramlar olduğunu ifade eder (Özdemir,2005:216-219). Kuramlar, insanlar üzerindeki etkisine göre adlandırılmış olup ancak gözlenebilen davranışlar ya da davranışa dönüşebilmiş hisler kontrol edilip anlamlandırılmıştır. Oyun oynamak da hareket bazlı bir eylem olduğu için davranış merkezli olsa da yeterli olamamıştır. Özdemir aynı adlı çalışmasında Mutlu'nun iletişim bilimi alanında gelişmiş olan oyun kuramı hakkındaki görüşlerine de yer verir. Mutlu'dan aktardığına göre, kitle iletişim araçlarının eğlence için kullanıldığını öne sürmenin bu araçların yararsız oldukları anlamına gelmediğini ifade ederek oyunu sağlıklı ve dengeli bir yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak görür. Bu görüşüne iletişim oyununu da dâhil eder. İletişim araçlarının oyun malzemelerine ucuz ve kolayca ulaşmayı sağlamada faydası olduğu ve denge kurmada etkisi olduğu sözleriyle bu görüşünü destekler (Özdemir,2005:220).

Özdemir, çalışmasında bu kuramların dışında oyunların şans kuramından da bahsederek olasılık kuramı olarak da adlandırılan kuramın matematiğin doğuşuna da kaynaklık ettiğini ifade etmiştir.

Özdemir, oyun kuramını; oyuncular, stratejiler ve kazanç olarak üç temel kavramdan oluştuğunu belirterek bu kuram hakkında kendi görüşlerini de paylaşmış olur (Özdemir,2005:219). Bu kurama göre, herhangi bir oyunun yarışma şeklinde ifadesi söz konusudur. Buna göre, bir mücadelenin yarışma ile eşdeğer tutulabileceğini ve bir mücadelenin de üç türünün olduğunu belirtir. Bu türleri de kavganın amaca dönüşüp rakibi saf dışı etmekten başlayıp oyunların oynanmasının da bir amacının olduğu ve bu amacın da rakibi yenmek oluşuna kadar devam ederken son aşamada ise müzakere yani görüş birliği sağlayıp rakibi oyunda ikna edip yine kazanmayı sağlamak şekline dönüşmektedir.

2.2 Farklı Kültürlerde Oyun

Oyun sözcüğü, Türk kökenli toplumlarda aynı adla anılabilmektedir. İnsanlar farklı coğrafyalarda yaşasalar da aralarındaki etkileşim çeşitli nedenlerle olmakta ve yeryüzünün farklı bölgelerinde farklı ülke çocukları benzer şekillerde oyunlar oynamaktadırlar. Özellikle köken bakımından ortaklıkları olan toplumların çocukları benzer oyunları daha fazla oynamaktadırlar. Bu durum, oyunun kültürler arası taşıyıcı bir unsur olarak görev yaptığını göstermektedir. Özhan ve Muradoğlu'nun ortak çalışmalarında köken benzerliği olan Türk Cumhuriyetlerinde çocukların oynadıkları oyunların aynı olduğunu ifade etmektedirler. "Aşık, Kim Vurdu, Beştaş, Kim Gerek" gibi oyunların aynı isimle oynanan oyunlara örnek olarak tespit edildiğini; köken benzerliği olsa da oyunların bazılarının da farklı adlandırıldıklarını örneklendirmişlerdir (Özhan ve Muradoğlu,1997:13). Özhan ve Muradoğlu, aynı adlı çalışmalarında oyun sözcüğünün anlam ve söyleniş bakımından aynı sözcüğü karşıladığını belirtirlerken Kazakistan'da oyun sözcüğünün *oyın* olarak kullanılmasından doğan söyleyiş farkını dile getirirler. Öte yandan tiyatro terimi olarak oyun sözcüğü Türkiye ve Türkmenistan'da kullanılırken diğer Türk kökenli toplumlarda farklı isimlere karşılık geldiğini de örneklendirirler. Bir başka dikkat çeken unsur, *hile* anlamına da gelen oyun sözcüğünün sadece Azerbaycan'da

kullanılmasıdır. Diğer ülkelerde ise aldatmak anlamına gelen aldav, aldâv sözcüğü ile söylenmektedir (Özhan ve Muradođlu,1997:13-14).

Özdemir, *Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğünden* aktararak; Başkurt ve Tatar Türkçelerinde “oyun” sözcüğünün yerine ‘uyın’ ve ‘uynav’ kelimelerinin kullanımının görüldüğü öte yandan Azerbaycan, Kırgız, Özbek, Türkmen ve Uygur Türkçelerinde de Türkiye Türkçesinde olduğu gibi ‘oyun’ kelimesinin karşılık bulduğu; Kazak Türkçesinde ise ‘oyın’ kelimesi olarak kullanıldığını belirtilmiştir (Özdemir,2006:22). Özdemir’in aktararak örneklendirdiği oyun kelimesi, Türkçe’nin gramer yapısındaki ses ve söyleyiş değişikliklerini yansıtırken şivesel benzerliğin ise daha baskın olduğunu göstermektedir. Bu durum kültürler arası aktarımın oyun kelimesinin ifade ediş ve anlam olarak gerçekleştiğini göstermektedir. Oyun konusunda Savur’un Kayabaşı’dan aktardığına göre, Kayabaşı çalışmasında Taşeli yöresi çocuk oyunları ile Türk dünyasındaki oyunları karşılaştırırken adlandırma, oynanma tarzları ve işlevleri bakımından da bir inceleme yapmaktadır. Bunun sonucunda oyunlar arasında benzerlikler olduğunu söylemektedir (Savur, 2019:2). Huizinga, Modern Avrupa dillerinde oyun sözcüğünün çok geniş bir yer kapladığını ifade ederken öte yandan Latin ve Germen kökenli dillerde ise oyun terimiyle ilgisi olmayan, hareket veya eyleme dayanmayan kavram gruplarının hâkim olduğunu belirtir. Örnek olarak bir mekanizmanın sınırlı hareketliliğine dayanan oyun sözcüğünün Fransızca, İtalyanca, İngilizce, İspanyolca, Almanca, Felemenk dili ve Japonca ’da aynı olduğunu, anlam ve kavram anlamının dışında oyunu anımsatmayan kelime ve kelime gruplarının da bu dillerde kullanıldığını ifade eder. Oyun, için bu dillerde hiçbir ortak sözcük kullanılmadığını belirtir (Huizinga,2018:50).

Türkçe’de anlamsal genişlemeyle aynı sözcüğün farklı anlamlarda veya versiyonlarda dahi kullanıldığını görmekteyiz. Oyun sözcüğü ile gerçek, mecaz, yan ve terimsel anlamlı sözcükler kurulabildiği gibi çeşitli deyim görevli sözcükler de oluşturulmaktadır. Etimolojik olarak Türk kökenli dillerde de oyun sözcüğünün kullanıldığını Özdemir, Özhan ve bu konuda pek çok çalışma yapmış diğer araştırmacıların çalışmalarından da bilmekteyiz.

2.3 Oyunun Farklı Türlerde Kullanımı

Özhan, oyun kelimesinden farklı anlamları karşılayan pek çok deyimden türetildiğini ifade ederken oyun almak, oyun çıkarmak, oyun içinde oyun, Ali Cengiz oyunu, tehlikeli oyun, Bizans oyunu, ayak oyunu gibi örneklere de yer vermiştir. Oyunlarda belli kuralların geçerli olduğu, bu kurallara oyunun oyuncularının uymak zorunda olduğunu belirtirken bu kuralların değişmezlik özelliğine sahip olmadıkları vurgulansa da oyunun kurallarına uymayanlar oyunbozanlık etmiş olduklarından oyunbozanlara; cılcık, cıllıcı, cıllık, holdara, karacı gibi isimler verildiğini yine oyunbozanlık edenlere; çıdamak, cılımak, cırlamak, vıcımak gibi adlar da verildiğini örneklendirmiştir (Özhan,1990:3).Yapılan çalışmalar ve ortaya çıkan tespitler, Türkçe Sözlük ve Tarama Sözlüğünde de çeşitlendirilmiş olup oyun kelimesinin Türk dil ve anlatımında kelime bakımından fazlaca yer aldığını ortaya koymaktadır. Ayrıca Anadolu’da oyun ve oyun kelimesinden türetilmiş kelimelerin pek çok farklı versiyonunun olduğu görülmektedir. Bu versiyonların en fazla kullanım alanı yine örneklerden de anlaşılacağı gibi deyim ağırlıklı olmuştur. Özdemir de oyun kökenli kelimelerin sayısındaki fazlalığın oyunun Türk kültürü ve yaşamındaki önemini fazla oluşuna dikkat çekerek bu sözcüklerin daha çok yetişkin yaşamıyla özellikle de eğlence anlayışıyla ilgili olduğunu ifade etmektedir (Özdemir, 2005:208). Oyun denilince ilk akla gelen çocuklar olsa Türk toplumunda Özdemir’in de tespitleriyle oyunun yetişkinler arasında çok önemli bir kültür unsuru olduğunu görmekteyiz. Özdemir, Türk insanının oyun ve oyun kökenli sözcükleri daha çok hile, düzenbazlık, ahlaksızlık, hakaret, sevgi, mutluluk, aşk gibi duygu ve düşüncelerde kullanıldığını ifade ederek görüşlerini Türkçe sözlükten örnek vererek desteklemiştir. Özdemir’in TDK’den aktardığına göre; oyun almak, oyun çıkarmak, oyuna gelmek, oynamak, oynatılmak, oynayış, oyuncak, oyuncu, oyun havası, oyun kurmak, oyun etmek...(Özdemir,2005:208-209) Özdemir’in çalışmalarında da görüldüğü üzere oyun kültürü Türk kültürünün içinde yerleşmiş, gelişme göstermiştir. Oyun kelimesi, Türk kültüründe büyüklere daha çok hitap etmiştir. Toplumun yapısındaki değişimler kültüre yansımış dilde yeni kavram, kelime, deyim olarak vücut bulmuştur. Çocuklar bir toplumun içinde yetişen canlılar olduğu için oyun da hem onlar hem de oyun tecrübesi edinmiş büyükler için önem arz etmiş ve değişik şekillere bürünerek kalıcı olmayı başarmıştır.

Saatçi, çalışmasında Uşag Me'nileri (Tekerlemeler) başlığı altında oyuna başlarken söylenen tekerlemelerin, sayışmaca şeklinde söylenip oyuna kimin başlayacağını belirlemek için söylenmiş olmalarının yanı sıra eğlenmek için söylenen tekerleme söylemenin oyunlaştırılmış şekillerinin de Kerkük çocuk tekerlemelerinde karşımıza çıktığını söylemektedir. Çasırtmacalar (Yanıltmacalar) bölümünde ise çasırtmacaların sözlü halk edebiyatı içinde başlı başına bir oyun olarak sayıldığını ifade etmektedir (Saatçi, 2008:39). Kerkük'te bilmecenin tapmak (bulmak) fiil kökünden türetilip bilmece olarak karşımıza çıkması sağlanmıştır. İran'da yaşayan Azeri Türkleri (Tebriz bölgesi), Irak'taki Türkmenler, Azerbaycan ve Orta Asya Türk Cumhuriyetleri'nde tapmacalara çok sık rastlanmaktadır (Saatçi,2008:63). Saatçi'nin de belirttiği gibi sözlü halk ürünleri çocuk oyunları ile iç içedir. Bir tekerleme oyuna başlarken kullanılabileceği gibi bazen tekerleme söylemek de oyuna dönüşebilmektedir. Kerkük çocuk geleneğinden günümüze kadar gelebilmiş şasırtmacalar, çeşitli kelimelerin anlamlı anlamsız şekilleriyle kurulan cümlelerin söylerken yapılan telaffuz hatalarının söyleyen kişiyi gülünç ve tuhaf gösterme ile utandırma esasına dayanan bir oyun türüdür. Söz oyunları geçmişten günümüze kadar gelen halk edebiyatı unsurları olma özelliğini Türkiye Türkçesinde de göstermektedir. Şasırtma esasına dayanan tekerlemelerin benzer seslerin tekrarıyla oluşan cümlelerin hızlı söylenişi dilde kusurlara sebep olurken kusursuz söyleme çabası hem çocuklar hem de büyükler arasında bir oyuna dönüşmektedir. Sözlü edebiyatımızın önemli kültür taşıyıcılarından biri de bilmecelerdir. Türkiye Türkçesi'nde bilmeceler, eğlenmek amacıyla soru cevaplar şeklinde oynanan bir oyuna dönüşebilmektedir. Sorulan sorular; bir kavram, eşya, mevsim, obje gibi pek çok unsuru buldurmaya yönelik olmakla birlikte basit seviyede, içerisinde cevabı buldurmaya dayalı ipuçları barındıran, eğlenmek üzere düzenlenmiş oyunsal törenlerdendir. Duymaz göre: "Çocuklar oyuncaklarıyla oynadığı gibi sözlerle de aynı şekilde oyunlar oynarlar. Onlar için sözlerin bir araya getirilmesinde dil kurallarının veya anlamın çok fazla önemi yoktur. Çocuk folklorunda karşımıza çıkan oyunlara ve çocukların özellikle dil gelişimine önemli katkıları olan tekerlemeler çocuk zihninin yansımalarıdır. Bu yansımalar en doğal halini oynanan oyunlarda gösterir." (Duymaz,2002:15-20) Boratav ise *100 Soruda Türk Folkloru* adlı kitabında çocuklara özgü oyunlardan bir kısmını büyüklerin küçükler için oynadığını ifade eder ve bu oyunlarda çeşitli tekerlemeler ve söz tekrarlarının yer aldığını belirtir. Oyunların diğer kısmının ise

çocuğun kendisinin tek başına ya da arkadaşlarıyla oluşturup oynadığı oyunlar olduğunu, bu oyunlarda söz dizimleri daha karmaşık daha gelişmiş olup ayrıca söz tekrarlarına eşlik eden dans ve gösterilerin de yer aldığını belirtir. Öte yandan grup veya takım oyunları olarak da nitelendirilebilecek bu oyunların gelişime açık dinamikler olduğuna dikkat çeker. Aç kapıyı bezirgân başı gibi bazılarının ezgiyle söylendiğini örneklendirmiş olur.(Boratav,1984:237-238). Çocuklar sözcükleri kullanırken kurallı cümleler oluşturma arayışına girmez, akıllarına geleni yaparlar; sözcük seçimlerini de çağrışım, benzetim ya da kültürel aktarımla öğrendiklerini yaparak oyuna aktarırlar. Kural düşünmeden sadece eğlenme, sayma dökme, akılda kalma, tekrar, şaşırtma gibi özelliklere farkında olarak veya olmayarak yaparak oyun kurup oynarlar. Tekerlemeler, çocuk zihninin yansımasıdır ve oyunlarda kendini göstermektedir.

2.4 Halkbiliminde Çocuk Oyunları Tasnifleri

Çalışmalarda izlenen oyunlar pek çok benzer özelliğe göre gruplandırılmaktadır. Ülkemizde ve diğer ülkelerdeki çocuk oyunları ile ilgili pek çok tasnif yapılmıştır. Çalışmamızda genel olarak çocuk oyunları ele alınmadığı için tasnif incelemeleri de ülkemizle sınırlı tutulmuştur.

Başal, çalışmasında oyunları ezgiyle söylenişlerine göre gruplandırmayı esas almıştır (Başal, 2011: 12) . Oyunların oynanırken söylenen türküler ve tekerlemeleri aynı grupta değerlendirmiş olması çocukların oyuna başlamadan önce veya oyun içerisinde tekerleme söylemelerinin yaygın olduğundan dolayıdır. Çünkü çoğu oyun içinde söylenen tekerleme, ezgiyle söylendiğinden türkü formuna da dönüşebilmektedir. Türküler de tekerlemeler gibi halk ürünlerinden oldukları için aynı grupta yer alarak tasniflenmesi uygun görülmüştür. Öte yandan çalgının oyunda kullanılması veya kullanılmaması farklılık oluştururken çalgıyla oynanan oyunlar içinde de tekerleme ve türkü söylenebileceği için iç içe de geçebilecek bir özellik göstermektedir. Kaya, kitabında oyunlarla ilgili çeşitli tasniflemelere yer vererek onları kendi çalışması olan *Sivas Çocuk Oyunları* 'na örnek yapmıştır. Bu tasnif çalışmalarından biri de Arsanur'a aittir. Kaya'nın Arsanur'dan aktardığına göre; Kaya, Arsanur'un konuya farklı şekillerde yaklaştığını ifade ederek genel olarak oyun tasnifinde türkölü, ezgili, düzayaklı oyunları ele alıp daha sonra da oyunları toplumsal özellikleri bakımından

gruplandırıldığını ifade eder. Bunların yanında oyunları mevsimlere göre ve oyunu oynayanların cinsiyetlerine göre de tasniflendirilebileceğini düşünmüştür (Kaya,2011:5-6). Özbakır, makalesinde oyunları oyuncuların yaş aralığı, sayısı veya oyunlarda kullandıkları araç gereçlere göre gruplandırmıştır (Özbakır, 2009: 482). Bu sınıflandırmayı yaparken oynanacak oyunun özelliklerini bilemeyecek yaş aralığının oyunun oynanmasını engelleyebileceği düşünülerek oyuncu sayısının fazla veya az olması da kesin olarak oyunun oynanıp oynanmayacağına belirlenmesinde etkili görülmüştür. Oyunda kullanılacak araç ve gerecin olmaması da oyunun oynanmasını engelleyecek bir diğer önemli unsur olarak görülmüş olabilir. Oğuz ve Ersoy, eserlerinde derledikleri oyunları oyunlarda kullanılan araç ve gereçlere göre sınıflandırmayı tercih etmişlerdir (Oğuz-Ersoy, 2004: 5-8). Özdemir, İsmet Çetin'in *Nevruz Kutlamaları ve Oyun* adlı bildirisinden aktararak; Çetin'in oyunları, yaş-çocuk-yetişkin olma gibi ölçütlere göre gruplandırıldığını belirtir. Bu gruplardan ortaya çıkan alt grupları da şans, beceri ve ritüelistik nitelik gibi özelliklere dayandırarak oluşturduğunu buna göre gruplandırılabilirliğini belirtir (Özdemir,2005:221-222).

Töret ve Özdemir, oyunlar üzerine yaptıkları araştırmalarında oyunları araçla oynanıp oynanmama, çocukların fiziksel aktivite ve efor sarf etmelerine yardımcı olup olamama gibi özellikleri göz önünde tutarak gruplandırıp tasniflemeyi uygun görmüşlerdir (Töret ve Özdemir, 2021:394-407). Artun, *Türk Halkbilimi* adlı çalışmasında çocukların oyun oynamasında etkili olan bazı faktörlerden de söz eder. Bu faktörleri yaşadıkları çevre, mevsim, boş zamanların durumu gibi gruplandırır (Artun,2021:396-397). Özhan ise oyunlarda araç ve oynanış şekillerinin önemine değinerek bunların sınıflandırmada önemli olduğuna değinir. (Özhan, 1990: 9). And, da Özhan gibi sınıflandırma özelliklerinde birleşirken fiziksel güç gerektiren oyunları da sınıflandırmasına eklemeyi ihmal etmez (And, 1974: 259-317). Boratav, oyunları S'den T'ye kadar çeşitli özellikler içerisinde grup yapar ve bu şekilde sınıflandırmayı tercih eder (Boratav, 1984:236-237).Böylelikle sınıflandırmada çok çeşitlilik sağlamış olur. Şahin, oyun sınıflandırmasına bir farklılık getirerek makalesinde Afganistan Türkmenleri'nin oyunlarını tasnif eder. Afganistan Türkmenleri tarafından oynanan çocuk oyunlarının daha çok fiziksel üstünlüğe dayalı oyunlar olduğunu ifade eder. Bu oyunlarda daha çok kırbaça benzemek amacıyla 'dürre' denilen kumaş parçasının bükülmek suretiyle kullanıldığını ve bu oyunların daha çok dinî ve milli

bayramlarda oynandığını belirtir. Şahin, genel olarak tespit edebildiği Türkmen çocuk oyunlarını gruplandırmıştır (Şahin, 2016:263-267). Şahin'in tasniflediği oyunların bazılarının Türkiye Türkçesi'nde oynandığı hatta isimlendirildiği görülmektedir. Türk kökenli milletlerin geçmişinin oyunlar ve çocuklar aracılığıyla günümüze kadar aktarılıp taşındığı görülmektedir. Çolak, çalışmasında tasniflerin yapıma şekillerini eleştirir. Oynayış özelliklerinin oyun tasnifinde yeterli görüldüğünün altını çizmek istemiştir. Türk çocuk oyunları üzerine yapılmış pek çok tasnifin Kayseri çocuk oyunlarına da uyarlanabileceğini dile getirir de Kayseri çocuk oyunlarını kısmen değiştirerek Özhan'ın tasnifini esas aldıklarını belirtir (Çolak,2009:55-56).Çalışmaların birbirinden izler taşıması söz konusudur. Özbakır, oyuncaklarla oynanan oyunlar tasniflemesi yaparak Oğuz ve Ersoy'la tasnif benzerliği sağlamıştır.

Türkiye'de çocuk oyunları ile ilgili çok sayıda yapılmış çalışma vardır. Bu çalışmalar doğrultusunda çocuk oyunları üzerine ortaya konmuş pek çok tasnif söz konusudur. Çalışmamızda incelediğimiz tasnif yapan araştırmacılar tasniflerini çeşitli ölçütlere göre belirlemişlerdir. Şöyle ki: Başal, *Geçmişten Günümüze Türkiye'de Geleneksel Çocuk Oyunları* ismini taşıyan eserinde: Türk çocuk oyunları; Tekerlemeli ve Türkülü Oyunlar, Çalgılı Oyunlar ve Çalgısız Oyunlar olarak gruplandırılabilir.” demektedir (Başal, 2011: 12). Kaya, *Çöm Çöm Çömbelek Sivas Çocuk Oyunları* adlı çalışmasında Sivas'ta oynanan çocuk oyunlarını üç bölümde tasniflemiştir. Birinci Bölümde: Kız Oyunları'nı Aletli ve Aletsiz Oyunlar olarak belirlerken İkinci Bölümde Erkek Oyunları'nı da Aletli ve Aletsiz Oyunlar şeklinde ayırmıştır. Üçüncü Bölümde ise Karışık (Kız-Erkek)Oynanan Oyunlar: I. Aletli Oyunlar: İçeride (Evde) Oynanan Oyunlar, Dışarıda Oynanan Oyunlar, Hem İçeride Hem Dışarıda Oynanan Oyunlar II. Aletsiz Oyunlar: İçeride (Evde) Oynanan Oyunlar, Dışarıda Oynanan Oyunlar, Hem İçeride Hem Dışarıda Oynanan oyunları örneklendirerek tasnif çalışması yapmıştır.(Kaya,2011:13-197). Kaya, çalışmasında Arsanur'ın cemiyet seviyelerine göre tasnifine yer vererek çalışmasında tasnif örneği oluşturmak istemiştir. Kaya'nın Arsanur'dan aktardığına göre: I. Şehir ve kasabalardaki çocuk oyunları. II. Köylü ve dağlıların çocuk oyunları III. Oymaklardaki çocuk oyunları. (Kaya,2011:5-6). Özbakır, *Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu “Ebe”* adlı makalesinde oyunları yaş, oyuncu kadro sayısı ve oyuncak durumuna göre sınıflandırmıştır. Buna göre: 1. Yetişkinlerin Oynadıkları Oyunlar. 2. Çocukların

Oynadıkları Oyunlar. 3. Hem Yetişkin Hem De Çocukların Oynadıkları Oyunlar Veya 1. Bireysel Oynanan Oyunlar 2. Gruplar Halinde Oynanan Oyunlar Ya Da 1. Oyuncakla Oynanan Oyunlar 2. Oyuncaksız Oynanan Oyunlar şeklinde çok farklı başlıklar altında sınıflandırmıştır (Özbakır, 2009: 482). Özdemir, İsmet Çetin'in *Nevruz Kutlamaları ve Oyun* adlı bildirisinden aktararak: Çocuklar Tarafından Oynanan Oyunlar: 1. Tören Ve Törenlere Bağlı Eğlencelik Oyunlar. 2. Eğlencelik Oyunlar. 3. Spor Oyunları: Zihni Ve Fikri Beceriye Dayanan Oyunlar. Yetişkinler Arasında Oynanan Oyunlar: Ritüel Karakterli Oyunlar, Ritüel Olmaktan Çıkan Törelilik Olup Sadece Eğlenmeye Yönelik Oyunlar olarak tasniflediğini belirtir. (Özdemir, 2005: 221-222). Öcal Oğuz ve Petek Ersoy, *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları* isimli eserlerinde derlenen oyunları oyuncaklarına göre tasnifleyerek vermiştir. Eserde oyunlar: Aşıkla Oynanan Oyunlar, Bez Bebekle Oynanan Oyunlar, Boncuk, Düğme Ve Markayla Oynanan Oyunlar, Çemberle Oynanan Oyunlar, Çomak, İle Oynanan Oyunlar, Demir Çubukla Oynanan Oyunlar, Tahta Çubukla Oynanan Oyunlar, Kapakla Oynanan Oyunlar, Kayışla Oynanan Oyunlar, Kılık Değiştirerek Oynanan Oyunlar, Kibrit Çöpüyle Oynanan Oyunlar, Küçük Kare Tahtalarla Oynanan Oyunlar, Mendille Oynanan Oyunlar, Ok Ve Yayla Oynanan Oyunlar, Salıncakla Oynanan Oyunlar, Sapanla Oynanan Oyunlar, Suntanın Üzerine Çivi Çakılarak Oynanan Oyunlar, Tahtadan Yapılan Büyük Oyuncaklar, Taş Fırlatan Oyuncaklarla Oynanan Oyunlar, Taşla Oynanan Oyunlar, Tokmakla Oynanan Oyunlar, Top Ve Çomakla Oynanan Oyunlar, Topaçla Oynanan Oyunlar, Topla Oynanan Oyunlar, Toprakla Oynanan Oyunlar, Yumurta İle Oynanan Oyunlar olmak üzere yirmi yedi başlık altında oyunlar tasnif edilerek sunulmuştur (Oğuz-Ersoy, 2004: 5-8). Artun; evcilik, esir alma, ölüm inançları, yarışma ve zanaat gibi çok önemli toplumsal olayları ele alan ve onları yaşatan çocuk oyunlarının çeşitli derlemelerle sınıflandırıldığından bahseder. Çocuk oyunlarının aynı zamanda oynama zamanlarına, oyun yerine, oynayanların cinsiyetine ve kullanılan araç-gereçlere göre de sınıflandırılabilceğini belirtirken çocukların oyun oynamasında etkili olan bazı faktörlerden de söz eder. Bu faktörleri yaşadıkları çevre, mevsim, boş zamanların durumu gibi gruplandırır. Çocukların şehirde daha çok mahalle arkadaşlarıyla bir araya gelebildikleri zaman oyun oynayabileceklerini dile getirirken kırsal kesimde ise çocuğa daha çok bir iş gücü olarak bakıldığını bundan dolayı çocukluğunu yaşayamadan çalışmak zorunda bırakıldıkları gibi bir toplumsal gerçeği de gözler

önüne serer (2021:396-397). And, da oyunları şu şekilde sınıflandırmıştır: A. Aşık oyunları B. Yüzük oyunları C. Top oyunları Ç. Değnek oyunlar D. Taş ve gülle oyunları E. Koşma-kovalama-kurtarma-zor kullanma oyunları F. Atlama-sıçrama-oranlama oyunlar G. Saklama-saklanma-oranlama oyunları H. Dilsiz-şaşırtma-şaka oyunları I. Dramatik nitelikte-büyülük-törenselleştirilmiş oyunlar İ. Çeşitli oyunlar (And, 1974: 259-317). Özhan da *Çocuk Oyunları* isimli eserinde oyunları kullanılan araçlar ve oynanma şekillerini dikkate alarak şu şekilde sınıflandırmıştır: A. Aşık Oyunlar B. Atlama Sıçrama Sekme Oyunları C. Değnek Oyunlar D. Dilsiz Şaşırtma Oyunları E. Dramatik Oyunlar F. Ezgili Oyunlar G. Koşma, Kovalama Kapma Oyunları H. Saklama Saklanma Oyunları I. Taş Oyunları İ. Top Oyunları (Özhan, 1990: 9).And'ın tasniflemesinden izler Özhan'da yer almaktadır. Şahin, genel olarak tespit edebildiği Türkmen çocuk oyunlarını oynanan çocuk oyunlarının isimlerine göre tasniflemiş olup bazı oyunlarda benzerlik olduğuna dikkat çekmek istemiştir. 1. Tıllapittik 2. Galpakdepdi 3. Ak Derek-Gök Derek 4. Likkiş-Likkiş 5. Hat-Fürüş 6. Huçça 7. Moncuk "Boncuk" 8. Mücül 9. LuhTaş 10. Aşık Oyunu 11. Gice Gice Geç "Gece Gece Geç" 12. Guklam Peçek 13. Gizlenmeşik "Saklambaç" 14. Tüşle "Misket Oyunu" 15. Beş Taş 16. Cuft mi, Tek mi? "Çift mi, Tek mi?" 17. Gulak Çozdı "Kulak Çekme" 18. Zıbir Zıbir 19. Açar Yitti "Anahtar Kayboldu" 20. Dürre Paşa "Dürre Padişah"(Şahin, 2016:263-267). Boratav, oyunların sınıflandırmasını yaparken oyunları da beş ana gruba ayırmıştır: 1.Sadece Çocuklara Özgü Oyunlar (A-C)A. Büyüklerin Küçükler İçin Çıkardığı Oyunlar B. Çocukların Söz Oyunlarıc. Takım Halinde, Danslı, Türkülü Oyunlar Ve Basit Taklit Oyunları 2.Talih, Kumar, Fal, Niyet Oyunları: Büyülük Ve Törelilik Oyunları (D-G)D. Talih Oyunlar E. Kumar Oyunları F. Niyet Ve Fal Oyunları G. Törelilik Ve Büyülük Oyunlar 3.Beceri Ve Güç Oyunları (H-L) H. Asıl Beceri Oyunlarıi. Utmalı Beceri Oyunları J. Cimnastikli Ve Ritmik Oyunlar K. Asıl Güç Oyunları L. Güç Ve Beceri Karışık Oyunlar 4.Zekâ Oyunları (M-R) M. Aldatmaca, Yutturmaca Oyunlarının. Bellek Gücü, Düşünme Çevikliği, Sezinleme Oyunları O. Saklama Ve Saklambaç Oyunları P. Çizgili Oyunlar Q. Taşlı Oyunlar R. Başkaca Zekâ Oyunları-Bu Bölüme Giren Oyuncaklar 5.Katışimli Oyunlar (S-T) S. Katışimli Oyunlar T. Oyuncaklar (Boratav, 1984:236-237). Çolak, *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi* adlı çalışmasında Kayseri çocuk oyunlarını: 1.Ütmeli Oyunlar 2.Atlama, Sıçrama, Sekme Oyunları 3.Değnek Oyunları 4.Dilsiz, Şaşırtmaca, Şaka Oyunları 5.Dramatik Oyunlar 6.Ezgili Oyunlar 7.Koşma,

Kovalama, Kapma Oyunları 8.Saklama, Saklanma Oyunları 9.Taş Oyunları 10.Top Oyunları 11.Bilgi, Beceri Oyunları 12.Sallama ve Sallanma Oyunları 13.Vurmalı Oyunlar 14.Tahtadan Yapılan Oyuncaklarla Oynanan Oyunlar 15.Malzemesi Toprak Olan Oyunlar 16.Bebekle Oynanan Oyunlar 17.Suyla Oynanan Oyunlar olarak tasnifleyerek il tabanlı bir çalışma yapmıştır (Çolak,2009:197-301).

Yapılan çalışmalar doğrultusunda çocuk oyunları üzerinde pek çok tasnif örnekleme yapılmıştır. Bu tasniflerde, cinsiyet, oyun malzemeleri, oyunun fiziksel güç gerektirmesi, ezgiyle söylenip söylenilmemesi, çocukların veya yetişkinlerin oynayıp oynamaması gibi değişken birçok özellik göz önünde tutulmuştur. Biz bu tasniflerden hareketle katılımsız gözlem yöntemiyle izlediğimiz çocukların oynadığı oyunları: 1. Selimpaşa Çocuk Oyunları'nı Selimpaşa Mahallesi Örnekleminde Çocuk Oyunlarının İncelenmesi/ Selimpaşalı Çocukların Oynadığı Grup ve Bireysel Oyunlar (60 oyun) 2.Selimpaşa'da Teknolojinin Etkisiyle Çocukların Oynadığı Bilgisayar Oyunları (12 oyun) 3.Selimpaşa'da Oynanan Su Oyunları (6 oyun) 4.Selimpaşalı Çocukların Oynadığı Spor Oyunları (10 oyun) başlıkları altında düzenledik. Bu doğrultuda Selimpaşa Çocuk Oyunları'nın tasnif çalışması düzenlenen oyunların özellikleri bakımından daha önceki tasnif çalışmaları da göz önünde tutularak yapılmıştır. Bu tasniflerin dışında teknolojik gelişmelerin çocuk ve çocuk oyunları üzerindeki etkisi sebebiyle çalışmamızda Teknolojinin Etkisiyle Oynanan Oyunlar başlığı altında bir tasniflendirme yapılmıştır. Selimpaşa'nın bir sahil beldesi olması deniz ve havuz oyunları çocukların oyunları içerisinde mevcuttur. Bu durum tasniflendirme çalışmamız içerisinde Su Oyunları'nın yer almasını sağlamıştır. Selimpaşa, bir sahil beldesi olduğu için sokak, cadde ve yerleşim yerleri çocukların oyun oynayabileceği şekilde planlanmıştır. Sahil, okullar, park ve bahçeler çocukların spor oyunlarını bireysel ve grupta oynamalarına olanak sağlamaktadır. Tasnif yaparken bu durum göz önünde tutularak Spor Oyunları da tasnif çalışmamızda yer almıştır. Tüm bu özellikler dikkate alınarak çalışmamızın 3. Bölümü'nde yer alan Selimpaşa Çocuk Oyunları'nın Tasnifi 10 başlık altında yapılmıştır: 1.Cinsiyete Göre Oynanan Oyunlar (Kız- Erkek Çocuklarının Oynadığı Oyunlar ve Karma Oynanan Oyunlar) 2.Topla Oynanan Oyunlar 3.İple Oynanan Oyunlar 4.Kaçma Yakalama Oyunları 5.Geleneksel Oynanan Oyunlar 6.Tekerlemeli Oyunlar 7.Grup Oyunları 8.Teknolojinin Etkisiyle Oynanan Oyunlar 9.Su Oyunları 10.Spor Oyunları.

2.5 Kentleşme ve Teknolojinin Oyunlara Etkisi

Mekânların büyüyüp kent formuna dönüşmesi, insan yaşamını etkilediği kadar çocukların yaşamını da etkilemiştir. Modern yaşam formları içerisinde modern insanın ihtiyaç duyabileceği pek çok unsur düşünülmüş ve kentler bu şekilde düzenlenmiştir. Fiziksel aktiviteler ve yapay eğlence alanları için yerler açılmış, insanlar belirlenmiş dinamikler içine yerleştirilmiştir. Bu düzenlemeleri teknoloji desteklemiş ve insanın hayatı kolaylaştırılmaya çalışılmıştır fakat çocukların bu kadar dinamik ve düzen içinde oynamaları zorlaşmaya başlamış ve bunun için de teknolojik oyunlar üretilmiştir.

Oğuz ve Ersoy da kentleşmenin ve teknolojik gelişmelerin geleneksellikten uzaklaşmasına neden olduğuna inanmaktadırlar. Özellikle bu gelişmelerin çocuk oyunları ve kültürel değerlerin taşınması konusunda eksiklik oluşturacağı algısının da oluştuğunu düşünmektedirler. Çalışmalarında bunun sonucu olarak, geleneksel çocuk oyunlarının çağdaş kente taşınamayacağı gibi bir yaklaşım doğmuş ve bu oyunların kırsal bölge oyunları olduğu ve çağdaş yaşamın içinde yer alamayacağı duygusunun yaygınlaştığını ifade etmektedirler (Oğuz ve Ersoy,2005:4). Oğuz ve Ersoy, çalışmalarında çocuk oyunlarının kültürel miras için ne kadar önemli olduğuna dikkat çekmek isterler (Oğuz ve Ersoy, 2005:3).Savur da makalesinde kentleşme sebebiyle yeni neslin çocuk oyunlarını oynamayı tercih etmediğini hatta birçoğunun çocuk oyunlarını bilmediğini ifade eder (Savur,2019:7). Hızla gelişen teknoloji, çağımızın insanını etkilediği gibi çocuklarımızı da etkilemiştir. Çocukların masumiyetini elinden alıp onları sanal bir yaşamın içinde yaşamaya mahrum bırakmıştır. Eğlenmek veya sosyalleşmek isteğiyle oturdukları bilgisayar, tablet veya cep telefonlarının başından özellikle de oynadıkları dijital oyunların tutkunu olmuş bir nesil olarak kalkmaktadırlar. Amaçlarını yitirmiş, yarı uyusuk bir zihinle etrafta dolaşan çocuklar, çocuklara has masumiyetlerini de yitirmiş bulunmaktadır. Tüm bu olumsuzlukların önüne geçebilmek adına çocukların geleneksel oyunlarla daha fazla oynamalarına imkân tanınmalı, onların sanal ortamda rekabet, sosyalleşme gibi ihtiyaçlarını gerçek dünyada kendileri gibi yaş grupları olan arkadaşlarıyla yapmalarına yönlendirmeliyiz.

Töret ve Özdemir, derleme çalışmalarında teknolojinin olumsuz bir etkisi olduğunu belirterek çocukların oyun tercihlerine dikkat çekmek isterler (Töret ve

Özdemir, 2021:404). Katı, günümüzde çocuk oyunlarının teknolojiye kurban verildiğini, oyun denilince akla ilk gelen oyunların bilgisayar oyunları olduğunu, çocukların zamanlarının büyük bölümünü bilgisayar veya televizyon karşısında geçirdiklerini dile getirerek teknolojinin çocuklar üzerindeki olumsuz etkisine değinir (Katı,2020:337). Katı gibi düşünenlerden biri de Artun'dur. O, teknolojinin olumsuz yanlarının farkında olduğu gibi çocuk demek oyun demek olduğunun da farkındadır. Maddi unsurlar ve yaşam koşullarının daha rahat olması çocuğun oyun tercihlerini de etkilemektedir (Artun 2021:396-397). Artun, oyunun oynandığı yerlere işaret etmektedir. Katı'nın da dile getirdiği günümüzde pek çok kişinin şikâyet ettiği ve önüne geçmekte zorlandığı bir durum olmuştur. Bu durum toplum ve aileler için büyük bir soruna dönüşmeye devam etse de asıl sorun, çocukların çocuk kimliklerinden uzaklaşmalarıdır.

2.6 Çocuk Oyunlarının Kültürel Aktarıma Etkisi

Kültür alışverişinin ilk ve en önemli şartı paylaşımdır. Bildiklerini, oyunlarını, oyuncaklarını paylaşan çocukların sosyalleşip kültür aktarımı sağladıkları görülmektedir bu tespite Töret ve Özdemir'in çalışması da örnek teşkil etmektedir. Töret ve Özdemir'in *Pozantı Geleneksel Çocuk Oyunlarının İşlevleri Üzerine* adıyla yayınladıkları derleme çalışmalarında çocukların geleneksel oyunları oynadıklarını gözlemlediklerini belirtmişlerdir (Töret ve Özdemir, 2021:404-405). Uyaniker, *Oyuncakların Sosyo-Kültürel İşlevleri: Eyüp Örneği* adlı çalışmasında yaşanan coğrafyanın bireylerin fizikî yapılarından yaşantılarına kadar etki ettiğini dile getirmektedir. Yine bu özellikler doğrultusunda oyuncakların düşünülmesini salık verir (Uyaniker,2021:162). Uyaniker, kültür oyuncak birlikteliğinin en canlı örneklerinin Eyüp'te yaşatıldığını dile getirmektedir (Uyaniker,2021:173). Uyaniker'in görüşlerine bakarak oyuncakların da tıpkı çocuk oyunları gibi bir bakıma kültürel taşıyıcılar olduğunu söylemek mümkündür. Toplumun hangi aşamalardan geçtiğini –Sınırlı bir açıdan olsa da fikir verme bakımından örnek teşkil etmektedir. - o toplumdaki çocuk oyunlarının çeşitliliği ve devamlılığına bakılarak da anlaşılacağı gibi çocukların oynadığı oyuncakların gelişim süreçleri de kültürdeki değişimler hakkında da bilgi verebilmektedir. Şöyle ki oyuncağın yapımında

kullanılan malzeme ve teknolojik unsurlar, toplumun gelişmişlik ve geleneksellik düzeyini gösterebilir. Kuşaklar arası devamlılığını sağlayan çocuk oyunları ve oyuncaklar, kültürel aktarımda rol oynamaktadır. Savur çalışmasında Kayabaşı'nın KKTC'deki ve Taşeli Yöresi oyunlarının adlandırmalarına dikkatli bir şekilde bakıldığında benzerlik bulunduğu da bahsettiğini ifade eder (Savur, 2019: 3). Kültürel benzerlikler kültür aktarımının birbirine paralel gittiğini gösterirken devamlılığın da olduğunu görmekteyiz. Oğuz ve Ersoy; çocukların sokak oyunları oynamalarının teknolojik oyunlar kadar önemli olduğunu ve bu deneyimden geri kalmamaları gerektiğine inanmaktadırlar (Oğuz ve Ersoy,2007:13). Oğuz ve Ersoy'un da dikkat çekmek istediği gibi teknolojinin de çocuklar tarafından oyun aracı olarak kullanılabilmesi, çocukların akranlarıyla geleneksel oyunları oynamalarının kültür aktarımındaki önemini büyük olduğudur. Teknoloji günümüzde vazgeçilmezimiz olabilir ancak kültür taşıyıcısı olan geleneksel çocuk oyunlarının da çocuklar arasında oynanması kültürel yozlaşmanın toplumun en genç üyeleri arasında gerçekleşmesine az miktarda olsa da engel olacaktır.

3 İKİNCİ BÖLÜM SELİMPAŞA, TARİHİ VE KÜLTÜREL YAPISI

3.1.1 Selimpaşa Mahallesi

Selimpaşa mahallesi; 2009 yılına kadar Silivri'nin köylerinden biri olarak anılırken bu tarihten sonra mahalle olarak varlığını devam ettirmektedir. Silivri'nin güneydoğusunda yer alan mahalle, Silivri merkezine 12 km mesafede konumlanan kıyı kasabasıdır. Mahalle tam olarak E-5 karayolu üzerinde Marmara Denizi kıyısında, yazlıkçıların mesken tuttuğu sevilen bir kasabadır. Kasaba nüfusuna baktığımızda halkın çoğunluğunun Batı Trakya, Selanik Drama ve Langaza'dan mübadele yıllarında geldiği görülmektedir. Selimpaşa mahallesinin kuruluş dönemi oldukça eski dönemlere uzanmaktadır. Mahalle, Bizans döneminde "Epivates" ismiyle bilinmekte ve etrafı surlarla çevrili bir bölgedir. Kasabanın sahibi, Azize olarak bilinen Paraskeva adlı bir kadın olarak kayıtlarda yer alır. Sonraki yıllarda kasaba, Silivri'de inşa edilen Alexios Apokakuos'u yaptıran Alexios'un mülkiyetine geçmiştir. Epivates Azize'nin kemikleri (rölik) ise aynı dönemde Silivri'deki bir kilisede korunmaktadır. Bölgede toplam dört tane kilise bulunsa da ve bu kiliselerin hiçbiri günümüze ulaşamamıştır. Osmanlılar, Selimpaşa mahallesinin mülkiyetini aldıkları dönemlerde mahalle etrafını saran surların bugün hiçbir izi, kalıntısı kalmamıştır. Selimpaşa, ilk kez Orhan Gazi'nin oğlu Murat Bey vasıtası ile Türklerin eline geçmiştir. Osmanlıların eline geçen mahalle "Bigados" ismiyle anılmış, Cumhuriyet döneminde ise Selimpaşa ismini almıştır (URL-3).

3.1.2 Selimpaşa'nın Konumu ve Coğrafi Özellikleri

Öztürk ve Yılmaz, çalışmalarında Selimpaşa'nın coğrafi özelliklerine de yer verirler. Öztürk ve Yılmaz'ın Selimpaşa konulu yaptığı çalışma doğrultusunda Han'dan aktardıklarına göre, eski adı Epivatos olarak bilinen Selimpaşa, Marmara Denizi kıyısında İstanbul'un Avrupa yakasında bulunan Silivri ilçesinde bulunmaktadır. Silivri'nin 12 kilometre güneydoğusunda, Bizanslılar tarafından Epivati (Fundalık) adıyla kurulmuş bir beldedir (Öztürk ve Yılmaz,2021:179). Öztürk ve Yılmaz'ın ayrıca Taşkın'dan aktardığına göre, İstanbul il merkezine uzaklığı

yaklaşık 55 kilometredir. Selimpaşa'nın kuzeybatısında Silivri, güneyinde Marmara denizi, kuzeyinde Ortaköy ve doğusunda Kamiloba köyleri yer almaktadır. D-100 karayoluyla Edirne'yi İstanbul'a bağlayan yol, Selimpaşa'nın içinden geçmekte ve Eski Londra Asfaltı olarak da bilinmektedir. Bizans imparatorluğu döneminde ise Via Egetia olarak bilinen Selimpaşa yoluyla İstanbul'a ulaşım sağlanmıştır. Bu yerleşim yeri, bölgeye eskiden beri deniz limanlarının ve kara ulaşımının bilinen bir durağı haline gelerek stratejik önem kazandırmıştır (Öztürk ve Yılmaz,2021: 178-183).

3.1.3 Selimpaşa'nın Tarihçesi

Kasabanın ismi Bizanslılar zamanında Epivatos idi. Osmanlılar döneminde Bigados ismiyle anılan belde Cumhuriyet döneminde Selimpaşa adını almıştır. Kasabaya adını veren Selim Sırrı Paşa 1773 yılında Berder' de doğdu. 1819 da vezirlik rütbesiyle Silistre Beylerbeyliğine atandı. 1824' te sadrazamlığa getirilmiştir. Mehmet Selim Sırrı Paşa Silistre valiliğinden İstanbul' a döner iken Bigados' a uğrayıp orada mola vermiş ve dinlenmiştir. O yıllarda burası temiz hanların bulunduğu bir uğrak yeri idi. Selim Paşa Bigados' la sürekli ilgilenmiş, sadrazam olduğu zaman da bu köye bir çeşme yaptırmış (1828). Bu çeşme halen İkiz Çeşme olarak anılmaktadır. Bizanslılar zamanında Selimpaşa' nın etrafı surlarla çevriliydi. Kasaba sonradan azize olarak kabul edilen Azize Paraskeva adlı bir kadına aittir. Zamanla Silivri' de kilise yaptıran Aleksios' un mülkiyetine geçmiştir. Türkler Selimpaşa' yı ilk defa Orhan Gazi' nin oğlu Murad Bey vasıtasıyla ele geçirmiştir. Selimpaşa' nın kuruluşu çok eski devirlere kadar gider. Osmanlılar Selimpaşa' yı aldıkları zaman köyün etrafında sağlam bir sur bulunuyordu.

Bugün bu surun izine bile rastlanmamaktadır. Selimpaşa' nın tarih öncesine dayanan bir yerleşim merkezi olduğunu kanıtlayan ve Selimpaşa' nın 2-2,5 km. batısında bulunan bir höyüğü bulunmaktadır (URL-4). Öztürk ve Yılmaz'ın Han'dan aktardığı kadarıyla Selimpaşa, Türklerin hâkimiyeti altına 1360'lı yıllarda geçmiştir. Bölgede yaşayan nüfusun büyük bir çoğunluğu cumhuriyet yıllarında Rumlardan oluşmaktaydı. 1926 yılında yapılan mübadele ve göçten sonra bölgede tamamen Türk nüfus yaşamaya başlamıştır (Öztürk ve Yılmaz,2021:179). Tarcan, çalışmasında Sepetçioğlu'nun mübadele konusundaki görüşlerine yer verir. Türk tarihinde mübadelenin ilk örneği 29 Eylül 1913 tarihinde Bulgar Krallığı ve Osmanlı Devleti

arasında imzalanmış olan İstanbul Anlaşması'dır. Bu anlaşmaya eklenen bir ek protokol ile sınırın 15 kilometre içerisindeki mınıtkada bulunan Müslüman ve Bulgar halkının isteklerine bağlı bir şekilde yer deęiřtirmeleri söz konusu olmuřtur. Bu anlaşma neticesinde Ekim 1914 tarihine kadar 46.764 Bulgar ile 48.570 Müslüman mübadele edilmiřtir. Türk tarihinde gerekleřmiř olan ikinci mübadele ise Lozan görüřmeleri esnasında ortaya ıkan ve 30 Ocak 1923 tarihinde imzalanan Türk ve Yunan Halklarının Mübadelesine İliřkin Sözleşme ve Protokol'dür (Tarcan, 2021:91).

3.1.4 Selimpařa'nın Tarihî Yapıları

Selimpařa ile ilgili 19.yüzyılda Dr. Sarandi Arhiyeni tarafından yapılan önemli eserler günümüze kadar ulaşabilmiřtir (Öztürk ve Yılmaz,2021:179).

3.1.5 Selimpařa İkizli eřme

Benderli Sadrazam Selim Sırrı Pařa tarafından inşa edilen eřme, 1828 yılında yapılmıřtır. Yoęun mermer kullanımı ile yapılan eřme, alınlıkta üç sıra kitabeye ve hemen altında ise iki sıra girland' a sahiptir. En üst bölümde ise mermer bir elenk bulunmaktadır. İkizli eřmenin yanı sıra iki adet havuzlu eřme de bulunmaktadır. Selimpařa Havuzlu eřmeleri Selimpařa sınırları kapsamında Osmanlı döneminde yapıldığı bilinen iki adet havuzlu eřme bulunmaktadır. Bu eřmelerden biri İkizli eřme'nin hemen yanında yer almakta ve 1898 tarihini göstermektedir. Bir dięer eřme ise Okul Sokak'ta konumlanan Dr. Sarandi Arhiyeni Rum Okulu'nun yanında 1910 tarihini göstermektedir (URL-3).

3.1.6 Yoęurthane Binaları

Yoęurthane binalarının 19. yy' da Rumlar tarafından inşa edildiğı bilinmektedir. Silivri içerisinde yoęurt yapmak amacıyla inşa edilmiř benzer mimari özelliklere sahip birçok yapı bulunduğı görülmektedir (URL-3).

3.1.7 Dini Yapılar

19.yüzyıla kadar Selimpařa'da sadece dört adet kilisenin olduğı bilinmektedir. Bunlar; Osia Paraskevi, Aya Doodorosla, Meryem Ana ve Aya Yorgi kiliseleridir.

1808 yılında çıkan yangında kilise ve konutların çoğu yok olmuştur. Bu yangından Aya Yorgi ve Osia Paraskevi Kilisesi hasarla kurtarılmıştır. Ancak kilisenin küçük olmasından dolayı yıktırılmış ve yerine 1884 yılında moloz taş ve tuğladan Büyük Kilise inşa edilmiştir. 1980'li yıllarda su basman seviyesine kadar yıkılarak yerine çocuk parkı yapılmıştır (URL-3).

3.1.7.1 Yeni Cami – Meryem Ana Kilisesi

1700'lü yıllarda Selimpaşa bölgesinde inşa edilen, dikdörtgen mimariye sahip Meryem ana Kilisesi, uzun yıllar sadece dört duvardan ibaret kalmıştır. 300 yıllık tarihe sahip kilise, 2007 yılında yeniden restore edilerek minare ve minber ilave edilerek camiye dönüştürülerek kullanıma kazandırılmıştır (URL-3).

3.2 Selimpaşa Mahallesi Örneğinde Çocuk Oyunlarının İncelenmesi

Oyun oynayan çocuklar kendi deneyimlerini diğer çocuklarla paylaşarak yaşadıkları toplumun kültürünü çeşitlendirirler. Kültür taşıyıcılığının bir kolu da oyunlarsa her ülke, il, ilçe, bucak veya mahalle de bu görevi çocuklarının oynadığı oyunlarla yapabilmektedir. Selimpaşalı çocuklar da ailelerinin aktardığı oyun kültürünü devam ettirmektedir. Çalışmada Selimpaşa mahallesinde yaşayan çocuklar katılımsız gözlem yöntemiyle izlenmiş olup çocukların okullarda, park, bahçe, site içlerinde, deniz kenarında, sokak aralarında ve apartman önlerinde oynadıkları oyunlar tasnif edilmiştir.

3.2.1 Aldım Verdim

Her çocuk tarafından oynanan sayışmaca oyunudur. İki çocuk kendi takımını kurmak ve takımında yer alacak oyuncularını seçmek için bu tür bir oyuna dönüştürülen bir sayışmacayı oynarlar. Oyunda iki çocuk birbirlerine uzak iki - karşılıklı olacak şekilde- iki mesafeden birbirlerine: Aldım verdim ben seni yendim./ Alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin./Alırım veririm ben de seni yenerim gibi cümleler kurarak söyledikleri cümle bitene kadar adım atarlar. Yapılan bu adımlaşma en son kim kimin ayağına basarsa sonlanmış olur ve ilk oyuncu seçme hakkını da kazanmış olur.

3.2.2 Al Kardeşim Bal Kardeşim

İki veya daha fazla çocuğun açık alanda oynayabileceği bir top sektirme oyunudur. Bu oyunda centilmenlik esastır. Hiç kimse kimseyi yenme çabasında değildir. Bu oyunun kazananı ve kaybedeni yoktur. Karma oynanan bir oyundur. Oyuna ilk başlayan çocuk, topu eliyle yere vurdurarak sektirmeye başlar. Oyunda sadece elle sektirme vardır. Top yere vurulduğunda topu bacak altından geçirme de yapılmaktadır. Topu sektiren çocuk yorulunca veya sıkılınca diğer çocuğa topu sektirerek atar. Topu arkadaşına atarken de ‘al kardeşim bal kardeşim ben yoruldum sen oyna’ der. Diğer çocuk topu arkadaşından devralıp yine elle sektirmeye devam eder. Oyunda amaç topun sektirmede devamlılığın sağlanmasıdır.

3.2.3 Beştaş

Tek başına oynanabileceği gibi birkaç kişiyle de oynanan bir oyundur. Kız çocuklarının oynadığı bir oyundur. İç mekân veya dış mekân oyununun oynanması için fark etmez ama oyun oturarak oynanmalıdır. Selimpaşa sahil kesiminde yer alan bir mahalle olduğu için deniz kenarında hemen her çocuk taş ve deniz kabuğu toplamaktadır. Bu taşların büyüklükleri hemen hemen aynı olan beş taş yere atılıp önce bir daha sonra iki ve yavaş yavaş tüm taşların avuç içinde toplamaya çalışılması, taşları havaya atıp tutarak diğerlerini almaya çalışmak suretiyle oynanan bir oyundur.

3.2.4 Birdir Bir Oyunu (Sıralı Atlamaca)

Geleneksel bir oyundur. Pek çok yerde değişik şekilde oynanmaktadır. Selimpaşa’da oynanan şekli Trakya Bölgesi ve İstanbul’da daha yaygın oynanan şeklidir. Yine de oynandığı yere göre farklılıklar görülebilmektedir. Bu oyun grup oyunudur ve kalabalıkla oynanması daha yaygındır. Fiziksel güç gerektirdiği için erkek çocuklarının genelde oynadıkları bir oyun olup karma olarak da oynanabilmektedir. Oyunu oynayacak çocuklar tek sıra halinde sıraya dizilir. Ebe olmuş çocuk eğilir diğer çocuklar sırayla ebenin üzerinden atlar. Ebenin üzerinden atlayan her çocuk da ebeden sonra olacak şekilde sıraya dizilir yani her atlayan ebe gibi eğilir böylelikle tüm çocuklar hem ebe hem atlayıcı olur. Oyunu eğlenceli kılan

kısmı belli bir yükseklikte eğilmiş olan çocukların üzerinden zıplayarak atlamaktır. Zıplamalar atlayışlar gerçekleştikçe hızlanır bu durum oyunda yanmalara sebep olur. Atlayamayan, düşen çocuk oyundan çıkar.

Oyunun Ebe Seçimi:

Oyunda ebe seçimi bu oyunu oynamak isteyen çocuklardan birinin:

_ Birdirbir oynayalım mı? (Sorusunu tüm çocuklara yöneltmesiyle başlar.)

_ Oynayalım! (Oyun kabul edildiyse genelde hep bir ağızdan bağırarak oyunu başlatma komutu verilmiş olur.)

_ Birinç, ikinc, üçünç, dördünç gibi kaç çocuk varsa kendi sırasını belirlemesiyle oluşur, sona kalan çocuk ebe olur. Ebe de mecburen sonunç der.

Oyunda Söylenen Tekerleme

Birdirbir/ İkidir iki sona kalan tilki/ Üçtür üç atlaması güç/Dörttür dört hemen kapıyı ört

Beştir beş atlamayan kalleş/ Altıdır altı babanın bıyığı yolda kaldı/Yedidir yedi seni sinsi kedi

Sekizdir sekiz nerde bizim kız/Dokuzdur dokuz biz çok tokuz/Ondur on yatağa kon.

Bu tekerleme genelde 5'e kadar söylenmektedir çünkü atlamaktan yorulan çocuklar birkaç atlayıştan sonra genelde düştükleri veya atlayamadıkları için tekerleme tekrar baştan başlatılarak söylenir.

3.2.5 Ceviz

Bu oyun, adını cevizlerle oynanmasından almış bir oyundur. Oyun misket oyununa benzer. Erkek çocuklarının oynayıp kız çocuklarının da oynamayı denediği bir oyundur. Sıraya dizilen cevizlerin atış sırası önceden belirlenmiş oyuncular tarafından belli bir mesafeden vurulması üzerine kurulmuş bir oyundur. Bu oyunda

oyuna başlamadan önce belli bir mesafeden atış yapmak için çizgi çizilir. Atış bu çizgiden yapılır, çizgiyi geçen yanmış sayılır. Cevizleri vuran, vurduğu kadar cevizle sahip olur. Bu oyunda iddiaya girme söz konusudur. Oyunun eli başlamadan önce kaç ceviz vuracağını bahsi yapılır bahsi tutan çocuk oyunu da kazanır.

3.2.6 Çatlak Patlak Oyunu

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Genel olarak kız çocukları bu oyunu oynamaktadır. Hemen her mekânda oynanabilecek bir oyundur. Genelde oyuncular ayakta bazen de bu oyun oturarak da oynanır. Oyuncular tekerleme söyleyerek birbirlerinin altta kalan eline tekerleme sonunda vurmaya amaçlarlar. Altta eli kalan oyuncu elini çekerek diğer oyuncuyu şaşırtmaya çalışır ve onun eline vurmasını engeller.

Çatlak Patlak Tekerlemesi:

Çatlak patlak

Yusuvarlak

Kremalı börek, sütlü çörek

Çek yavrum çek veya çek dostum çek

Âlemin derdini sen çek

Bu tekerlemenin farklı söylenen şekilleri olsa da Selimpaşalı çocuklar tekerlemeyi bu şekilde söylemektedirler.

3.2.7 Çember Oyunu

Kalabalık bir grup oyunudur. Okullarda öğretmen eşliğinde sınıf oyunu olarak oynanmaktadır. Çemberle oynanan bu oyunda sınıf tek sıra halinde dizilir. En baştaki öğrencinin önüne bir labut, sandalye gibi bir nesne öğretmen tarafından konulur. Amaç çemberi eline alan öğrencinin çemberi konan nesnenin etrafından geçirdikten sonra eğilerek arkasına dönmeden sıradaki arkadaşına vermesidir. Çemberi düşüren, konan

nesnenin etrafından geçiremeyen öğrenci yanmış olur, sıradan çıkarılır. Sırada son öğrenci kalana kadar oyun devam eder. Oyunun eğlencesi hızlıdır. Hızlı hareket etmeye çalışan çocukların hata yapması daha fazla olduğundan heyecanı da o derece artmış olur. Sınıfça bağırış çağırış içerisinde oynanan eğlenceli bir oyundur.

3.2.8 Çemberden Çıkarma (Daireden Çıkarma)

Bu oyun grupla ve açık alanda hem kız hem de erkek çocuklarının birlikte oynadıkları bir oyundur. Bu oyunda sayışmaca ya da yazı tura atma şeklinde ebe seçimi yapılır. Ebe oynanacak alana kocaman bir çember (daire) çizer. Oyunu oynayacak olan tüm çocuklar bu çemberin içine girer. Ebe çemberin içine girmeden çemberin içinde bulunan bir oyuncuyu kolundan çekip çemberin dışına çıkarmaya çalışır. Çember içindeki oyuncular da çember çizgisinin dışına çıkmadan ebeye direnir. Güç yetirme oyunudur. Ebenin çemberden ilk çıkardığı oyuncu yeni ebe olmuş olur.

3.2.9 Çimdik

İki oyuncu ve bolca seyircisi olan bir oyundur. Bu oyunda gönüllülük esastır. Yarış ve rekabet ortamında olması ve dayanıklılığı ölçmesi oyunun belirgin özelliklerindedir. Oyuncular seyircilerin rahatça görebileceği bir yerde ayakta durarak veya oturarak oyunu oynayabilirler. Oyunda iki oyuncu da seyircilerin sayması ile aynı anda oyuna başlar ve her iki oyuncu da kendi ellerinin üst kısmını diğer eliyle çimdiklemeye başlar. Bu sırada seyirciden tek ayak zıplayarak oyuna devam edin, koşun, oturun, kalkın, şarkı söyleyin gibi direktifler gelmeye başlar. Oyuncular bu yönlendirmelere uymak zorundadır. Oyunda elini en fazla çimdikleyerek kendi canını yakan ve acıya dayanan oyuncu, oyunu seyircilerin galip geleni ilan etmesiyle kazanmış olur. Oyunu kazanan oyuncu arkadaşları arasında acıya dayanabildiği için saygınlık kazanmış olur.

3.2.10 Deli Kız Gelin Gidiyor

Kız çocukları tarafından kalabalık bir grupla oynanır. Bu oyun söylenen tekerlemesinin yanı sıra aslında bir görücülük (kız isteme) törenini anlatmaktadır.

Oyunda görücüye çıkacak olan kız (deli kız) ile akrabalarının konuşmaları canlandırılır.

Oyunun Tekerlemesi:

Akrabalar: Deli kız gelin gidiyor/ Deli kız: Hani beni almaya neden gelmediler? /Akrabalar: Gelip de geri döndüler./ Deli kız: Ne kusurumu vardı, neyimi gördüler? / Akrabalar: Ayağın topalmış onu söylediler. / Deli kız: Hani ya bunun topalı? (Çocuk, bacağına göstererek topal olmadığını göstermek için yürümeye, zıplamaya başlar.) Deli kız: Bana başka ne dediler?/ Akrabalar: Gözüne âmâ (kör) dediler./ Deli kız: Hani ya bunun âmâsı? (Oyuncu çocuk burada gözlerine dokunur. Kör olmadığını anlatmak ister.)...Oyun bu şekilde deli kızın eksiklikleri üzerinden gider. Deli kızın kendini gösterme çabası abartılı hareketlerle canlandırıldığı için eğlenceli bir oyundur. Bu oyunu taklit yeteneği olan çocuklar daha çok oynamayı tercih ederler.

Akrabalar deli kızın görücüler tarafından temizliği, güzelliği, güzel yemek yapamaması gibi kusurlarını da dile getirdiklerini söylerler. Deli kız burada daha da abartarak hareketlerini yapar. Örneğin temizlik anlayışını göstermek için akrabaların üzerine kilim silkeler, yeri süpürür. Deli kız, oyun boyunca delice hareketler yaparak kendine takılmış olan lakabın hakkını vermiş olur.

3.2.11 Deve Cüce (Gece Gündüz) Oyunu

Sınıfın tamamı öğretmen eşliğinde oynandığı gibi bir öğrencinin liderliğinde bir grup öğrenci tarafından da oynanan bir oyundur. Öğretmen veya oyunu başlatan lider öğrenci oyunu “deve cüce” diyerek çocukların hareketlerini yönlendirmektedir. Oyunda deve denince çocuklar ayağa kalkarken cüce deyince oturmaktadırlar. Bu oyunu eğlenceli kılan hızlı ve karışık bir şekilde deve cüce kelimelerinin art arda söylenmesidir. Hızlı ve karışık söylenen kelimeler çocukların karıştırıp yanlış hareketi yapmalarına neden olurken yanlış hareketi yapan çocuk yanıp oyundan çıkar. Bu oyunun “gece gündüz” sürümü de çokça oynanmaktadır.

3.2.12 Don –Dondum

Açık alanda en az iki kişi veya grupta oynanan bir oyundur. Sayışmacada ebe olan kişi oyunu başlatır. Tüm oyuncular kaçmaya başlar oyun kurucu ‘don’ der diğer oyuncular ‘dondum’ der ve hepsi hareketsiz durur. Ebe donmuş gibi görünen oyuncuları güldürmeye ya da hareket ettirmeye çalışır. Gülen ya hareket eden kişi ebe olur.

3.2.13 Ebelemece

Selimpaşalı ilkokul seviyesindeki öğrencilerin okul bahçelerinde en çok oynadıkları oyunlardan biridir. En az iki kişiyle oynanabildiği gibi grupta da oynanabilir. Çocuklardan biri ebe diğeri ya da diğerleri kovalanan olur. İçlerinden birinin ebe tarafından yakalanmasıyla ebe görevi diğerine geçer.

3.2.14 Ebe Ben Kimim Oyunu (Yeni Ebe Kim?/ İsimsiz Oyun)

Selimpaşalı çocukların sonradan uydurdukları geleneksel olmayan bir oyundur. Oyun oynanmaya devam edilirse geleneksel olacaktır. Ortaokul seviyesindeki kız çocuklarının oynadığı bir oyundur. Grup oyunudur. Kalabalık bir grupta oynanabileceği gibi birkaç kişinin katılımıyla da oynanabilmektedir. Tebeşirle çizilmiş büyükçe bir çemberin içine ebe olan çocuk girer gözlerini kapatır, çemberin ortasında durur; diğer çocuklar çemberin etrafında ebe ‘başlayın’ deyince dönmeye başlarlar. Çemberin etrafında dönerken alkışlayıp hepsinin bildiği bir şarkıyı hep bir ağızdan söylemeye başlarlar. Ebe ‘dur’ deyince aynı anda hareket etmeyi ve şarkı söylemeyi bırakırlar. Ebe çocuk, seslerinden tanımaya çalışarak oyundaki çocuklardan birinin çember dışındaki yerini parmakla gösterir. Doğru kişiyi tahmin etmişse yeni ebe o olur.

3.2.15 El Kızartma veya Kızartmaca (Yüz Kızartma veya Kızartmaca) Oyunu

Bu oyun iki veya daha fazla kişiyle oynanan bir ceza oyunudur. Genellikle sorulan sorulara cevap verememiş, hata yapmış yani oyunun başında belirtilen cezaya razı olmuş oyuncuların oyun adı altında birbirlerine fiziksel güç yetirme ve şiddet uygulamalarıdır. Fiziksel şiddet içerdiği için erkek çocukları tarafından

oyunmaktadır. Gelenekselleşmiştir. Bu oyunu ya da oyun cezasını bilmeyen yok gibidir. Oyuna göre çocuklar sırayla birbirlerinin ellerine vururlar canı en çok yanan veya eli en çok kızaran ve pes eden çocuk oyundan çıkar, oyunu kaybetmiş olur. Oyunda çocukların birbirlerine vurma sıraları ya sayışmaca ya da yazı tura atışı ile belirlenir. Yüz kızartma sürümü çocuklar tarafından oynansa da Selimpaşa'da bu sürümü oynanmamaktadır.

3.2.16 Elim Sende/ Elim Kimde?

Açık alanda ve kalabalık bir grupta oynanan bu oyun, her çocuğun bildiği hemen her yerde oynanan ve çok bilinen bir çocuk oyunudur. Geleneksel olan bu oyun, Selimpaşa'da da severek oynanan bir oyundur. Oyunda çocuklardan biri 'elim sende' deyip bir çocuğa yavaşça vurur ve ebeyi belirlemiş olur. Çocuk, çocuklardan birine dokunarak ebelikten kurtulmaya çalışır. Bu oyun bazı zamanlarda o kadar seri halde oynanır ki kimin ebe olduğu bile belli olmaz, ebe sürekli değişir. Oyun hızlandığında çocuklar, elim sende demeye gerek duymayıp sadece 'ebe' diyerek diğer çocuklara ebe değiştiğini bildirmiş olurlar.

3.2.17 Eski Minder Yüzünü Dönder

Grupla oynanan bir oyundur. Sayışmacada ebe kalan çocuk "Eski minder yüzünü dönder; döndermezsen bir poz ver." der tüm çocuklar kendilerince poz verir gibi dururlar. Ebe çocuk bir oyuncunun karşısında durup "Güzellik mi çirkinlik mi?" diye sorar diğer çocuk hangi seçeneği seçerse o seçeneğe uygun hareket yapmalı yani poz vermelidir. Verilen pozu ebe beğenmezse ebe değişikliği olur.

3.2.18 Evcilik

Grupla veya bireysel oynanabilen geleneksel oyunlardan olmasına rağmen Selimpaşalı çocuklar tarafından zaman zaman modernize edilerek oynanmaktadır. Çocukların izledikleri reklâm, dizi, film veya çizgi filmler bu oyunda karakter, olay, durum, eşya gibi unsurlar olarak oyuna yansımaktadır. Kız çocuklarının oynadığı oyunlar arasında yer alan evcilik oyunu, bu mahallenin çocukları tarafından gerçek hayata, filme vb. uydurularak oynandığı için oyun içinde erkek çocuklarını da baba, çocuk, prens gibi pek çok karakteri canlandırırken görmekteyiz. Gelişen kültürel

unsurlar oyunlara da yansımış olduğundan evde yemek yapan anne figürü dışarıdan yemek söyleyen veya yemeğe dışarıya giden anne figürüne yerini bırakmıştır. Kargonun eve gelmesi, cep telefonu ile konuşmak, bilgisayar kullanımı ve Barbie bebeklerin ismiyle oyunda yer alması yaygın olarak görülen unsurlardandır.

3.2.19 Gözü Bağlı (Körebe)

Açık alanda grupla oynanan hemen her yerde oynanan bir oyundur. Sayışmacada ebe olan çocuğun gözleri mendil, eşarp vb. gibi bir eşya ile bağlanır. Çocuklar ebenin etrafında ebenin adını söyleyerek koşuşturmaya başlarlar. Ebe çocuklardan birini yakalayınca yeni ebe yakalanan çocuk olur.

3.2.20 Halat Çekme

Grupla oynanan, fiziksel güç gerektiren bir oyundur. Bu oyun, okullarda öğretmen eşliğinde oynandığı gibi açık alanda çocukların kendi aralarında da oynadığı bir oyundur. Oyun, çocuklar arasında oynanacaksa sözü geçen çocuklardan ikisi yazı tura ile ilk hakkı elde etmeye çalışır. Yazı turada kazanan çocuk, kendi takımına ilk çocuğu seçer. Böylelikle takımlar oluşturulur. Oluşan takımlar kendi takım liderlerinin arkasında tek sıra olur. İki takıma da eşit mesafede olacak şekilde yere çizgi çizilir. Oyun oynanacak alana bir halat getirilir. İki takımda da yer alan çocuklar takım liderlerinin arkasında ve halata sarılarak çekmeye başlarlar. Amaç halatı güçle ve hızla çekerek diğer takımdaki oyunculara çizgiyi geçirtmektir. Oyunu kazanmak için takım liderinin çizgiyi geçmesi de yeterli olmaktadır.

3.2.21 Hulahop Çevirme (Çember Döndürme)

Hulahop, denen plastikten yapılmış iki ucu birbirine ekli olan oyuncağın genelde kız çocukları tarafından bel bölgelerinde çevirerek oynadıkları bu oyun pek çok yerde de oynanmaktadır. Esneklik gerektiren bu oyun tek başına oynanabilecek bir oyun olmasına rağmen çoğunlukla birden fazla kız çocuğunun sırayla oynadıkları bir oyun olarak da karşımıza çıkmaktadır. Hulahopu kol, el bileği, boyun ve ayak bileğinde çevirmek de hüner gösterme ve oyunda rekabetin arttığı durumlarda görülmektedir. Bu oyunu Selimpaşa'da farklı kılan şey, bu oyunun en çok Uygur

Türkü olan kız çocukları tarafından oynanmasıdır. Okul bahçelerinde hemen hemen okulda, her teneffüste oynandığını görmek mümkündür.

3.2.22 İğnem Düştü Yakamdan

Kız çocukları arasında söylenen bir tekerlemedir. Kızların oynadığı oyunların başlarındaki sayışmacalarda kullanılır. Bu sayışmacalar onları bazen oynayacakları oyundan daha fazla eğlendirmektedir; çünkü kız çocukları bu tekerlemeyi söylerken taklit yaptıkları için yani bir bakıma tekerlemeyi canlandırdıkları için oyun şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Tekerleme şöyle söylenmektedir:

İğnem düştü yakamdan. / Kral geliyor arkamdan. / Gelme kral gelme! / Annem bakıyor balkondan.

3.2.23 İp Atlama (İp Çevirme-İp Döndürme) Oyunu

Geleneksel bir çocuk oyunu olup oynanabilmek için ipe ihtiyaç duyulan bir oyundur. İp atlama, kızların tercih ettiği oyunlardandır. Bu oyunun farklı oynanma şekilleri vardır. Tek kişinin ip atlayarak oynadığı bir oyun olabilirken birden fazla kişi de sırayla ip atlayarak oynayabilmektedir. Oyunun bu şekilde önce yavaş atlama yapılırken gittikçe artan bir hızla atlamaya çalışma ve ipe dolanmadan seri olma söz konusudur. Atlama yapan çocuğun bazen arkadaşları bazen de kendisi kaç kez atladığını sayar. Amaç, en fazla atlama yapmaktır. Oyunun başka bir şekli de uzun bir ipe oynanan şeklidir ki bu şekilde oynanırken oyun grup oyununa dönüşür. İki çocuk ipin uçlarından tutarak çevirmeye başlar, ip hızlanmaya başladıkça sırayla çocuklar ipten atlamaya, zıplamaya başlarlar. İpe takılanlar yanmış olur; atlama sırasından çıkar. İpin çifte çevrilme şekliyle atlama da yapılmaktadır. Bu şekliyle atlamak daha zor olmaktadır.

3.2.24 İsim Şehir

Kâğıt kalemle oynanan bu oyun hemen her çocuğun bildiği ve oynadığı bir oyun oyundur. Selimpaşa'da da çocuklar tarafından severek oynanmaktadır. Selimpaşa'da bu oyunu farklı kılan, çocukların şehir dışında oyuna ülke ve yiyecek isimleri de bazen ekliyor olmalarıdır. İki kişiyle oynanabildiği gibi birkaç çocuk

arasında da oynanmaktadır. Oyuna genelde yazı tura atarak kimin ilk harfi söyleyeceğinin belirlenmesiyle başlanır. Harfi söyleyecek çocuk, içinden harfleri hızlıca saymaya başlar. Yazı turada oynayan diğer çocuk da harf sayan çocuğa ‘dur’ der. Hangi harf çıktıysa ona göre isim şehir oyununa başlanır. Belirli bir süre sonra oyun durdurulur. Çocuklar buldukları isim, şehir, hayvan isimlerini söylemeye başlarlar. Her bir bölüme 5-10 puan gibi puanlama yapılır. Oyunu oynayan her çocuk, belirlenen bölümleri doğru doldurmuş ama hepsinin cevapları aynıysa herkese 5 puan, sadece biri veya birkaçı cevap verirse 10 puan alır. Hiç cevap veremeyen 0 puan yazar. Toplanan puanlarda en çok hangi çocuk puan aldıysa sayışmacayı o yönetir.

3.2.25 İstop

Bir grup çocuk açık alanda toplanır sayışmacı ile belirlenen ebe bir renk, eşya vb. ismi söyler diğer oyuncular ebenin söylediğini ebe “istop” diyene kadar arayıp bulmak zorundadır. İstop “dur” anlamında kullanılan bir kelimedir ve bu kelimenin gücüyle oyun oynanır. Bu sırada ebenin elinde top vardır ebe olan oyuncu söylenen renk veya eşyayı bulamayan oyunculardan birini topla vurmaya çalışır. Topla vurabilirse ebe vurulmuş olan çocuk olur. Oyun, tek kişi kalana dek devam eder.

3.2.26 İtişmece

Çocukların birbirleriyle oynadıkları anlarda hep keyifli anları olmamaktadır. Oyun oynarken birbirlerine zarar verdikleri de olmaktadır. Çoğunlukla fiziksel şiddete dayanan hareketler içerisine girmektedirler. Bu tavırlardan doğan bir oyun olan itişmece de böyle ortaya çıkmış oyunlardandır. Zamanla çocuklar keyifle oynarlarken de birbirlerini iterler. Bu oyunun özelliği, iki çocuğun birbirini iterek birbirlerine güç yetirmeleridir. Oyunda güç gösterisi yapmak esastır. Seyirci önünde müsabaka şeklinde oynanabildiği gibi çocuklar yalnızken de oynamaktadırlar. Seyirci önünde oynanırken yere bir çizgi çizilir. İki çocuk aynı anda birbirlerinin elini tutup diğerini itmek süratiyle çizgiden geçirmeyi amaçlar. Oyunda hangi çocuk diğerine çizgiyi geçirebilirse oyunu o çocuk kazanmış olur. Bu oyun fiziksel güç gerektirdiği için erkek çocukları arasında yaygın olarak oynanmaktadır. Oyun iki çocuk arasında ve seyircisiz oynanacaksa çizgi çizilmez, birbirlerine güçlerini yetirerek birbirini pes ettirmesi söz konusudur.

3.2.27 Kaç Güvercin Kaç

Selimpaşa'da bir grup oyunu olarak genelde ilkokul 1-4 kademe arasında oynanmaktadır. Genelde açık alanda oynanan bol kaçmalı ve kovalamacalı bir oyundur. Bu oyunda bir çocuk baykuş rolündedir. Diğer çocuklar da güvercindir. Oyunda amaç baykuşa yakalanmamaktır. Güvercinler baykuştan kaçmaya çalışırlar. Baykuşa yakalanan güvercinler de baykuşa dönüşürler. Tüm çocuklar baykuşa dönüşene kadar kovalamaca devam eder. Bu oyunda çocuklar baykuş ve güvercine benzemek için kollarını farklı şekilde açarlar. Baykuşa benzemek için kollarını ters V şekline getirirlerken güvercin gibi görünmek için kollarını iki yana tam açık çırparlar Kış aylarında bu oyunu oynarken ceket veya montlarını kullanarak güvercin ve baykuş taklidi yapmaktadırlar. Sosyal medyada “vampir köylü” oyunu ile de kaçma, yakalama ve dönüştürme özellikleri bakımından benzerlik göstermektedir. Baykuşa yakalanan güvercinler gibi vampire yakalanan köylüler de vampir olmaktadır.

3.2.28 Kedi Fare Oyunu

Bu oyun da grupla ve genelde açık alanda oynanan bir kovalamaca oyunudur. Sayışmacada ebe olan çocuk kedi olurken diğer çocuklar fare olmaktadır. Oyunda tek kedi olabildiği gibi birden fazla kedi de olabilmekte, açık alanda kaçan ve saklanan fareleri yakalamaya çalışmaktadır. Yakalanan fareler kediler tarafından yenmiş sayılıp oyundan çıkartılırlar. Bu oyun saklanma kısmı olduğu için “saklambaç-saklankaç” oyunuyla benzerlik gösterir.

3.2.29 Komşu Komşu

İki çocuk arasında genellikle de kız çocukları tarafından oynanan tekerleme oyunudur. Çocuklar sırayla birbirlerine aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Birinci Çocuk: _ Komşu komşu hu! / Oğlun geldi mi? / İkinci Çocuk: _ Geldi geldi./ Birinci Çocuk: _ Ne getirdi?/ İkinci Çocuk: _ İnci boncuk./ Birinci Çocuk: _ Kime kime?/İkinci Çocuk: _ Sana bana./ Birinci Çocuk: _ Başka kime?/ İkinci Çocuk: _ Kara kediye./ Birinci Çocuk: _ Kara kedi nerde? / İkinci Çocuk: _ Ağaca çıktı./ Birinci Çocuk: _ Ağaç nerde? /

İkinci Çocuk: _Balta kesti. / Birinci Çocuk: _Balta nerde?/ Birinci Çocuk:_
Suya düştü./ İkinci Çocuk: _ Su nerde?/ Birinci Çocuk:_ İnek içti./ İkinci Çocuk: _
İnek nerde?/ Birinci Çocuk:_ Dağa kaçtı./ İkinci Çocuk: _ Dağ nerde?/ Birinci Çocuk:_
Yandı, bitti, kül oldu.

Çocuklar bazen kendisine ait olanı paylaşmak istemez. Bu tekerleme oyunu da genellikle bir arkadaşına vermek istemediği bir eşyası için oynanmaya başlanır. Lafı dolandırma, istemediğini açık açık söyleyememe durumunu anlatan bir oyundur.

3.2.30 Kop (Çemberden Çık) Oyunu

Grup oyunlarından olan bu oyun kalabalık bir grup tarafından oynanmaktadır. Bazen tüm sınıf öğretmenlerinin eşliğinde bu oyunu oynamaktadır. Oyunu bir çocuk veya sınıf öğretmeni başlatmak için el ele çember şeklinde olan çocuklardan yanındakinin eline vurur. Ele vurma sırayla tüm çocuklar arasında yavaştan hızlıya doğru geçiş olacak şekilde gerçekleşir. Sırası gelen çocuk elini çeken çocuğa vuramazsa çemberden çıkıp yanmış olur. Oyun, sayışmacaya kalan çocukların sayışmacaya yapıp kendi grupları için oyuncu seçmeye başlamalarına kadar sürer.

3.2.31 Köşe Kapmaca

Okullarda açık alanlarda oynanan bir oyundur. Bu oyun da karma oynanan oyunlardandır. Oyunda yere çizilen bir kare, dikdörtgen şekli daha çok kullanılan şekillerdendir. Az da olsa daire veya beşgen, çokgen gibi geometrik şekiller de çizilmekte bu şekillere de köşe noktaları eklenmektedir. Oyunda şekil belirlendikten sonra sıra ebe seçimine gelir. Sayışmaca ile belirlenen ebe, çizilen şeklin ortasında durur. Şekildeki belirlenen köşe sayısı kadar çocuk da köşelerdeki yerlerine geçer. Ebenin dikkatini sözlü sataşmalarla çekerek birbirlerinin yerlerine geçtikleri gibi ebenin arkasından da hareketler yapıp birbirlerini eğlendirmeleri söz konusudur. Köşe değiştirirken ebe köşelerden birini kaparsa yeni ebe köşede önceden bekleyen çocuk olur.

3.2.32 Kutu Kutu Pense

Küçük yaş grupları arasında yaygın olarak oynanan bir oyundur. İki veya daha fazla çocuk arasında oynanmaktadır. Bu oyunda çocuklar önce el ele tutuşarak birlikte:

Kutu kutu pense

Elmamı yerse

Arkadaşım x kişi

Arkasını dönse der. Çocuk arkasını döner. Oyun bu şekilde çocukların hepsinin arkalarını dönmelerine kadar devam eder. Tüm oyuncular arkalarını dönünce bu sefer de tek tek çocukların isimleri söylenerek önlerine dönmeleri sağlanır. Oyun çocukların oyundan sıkılıp oyunu bitirmeye karar vermelerine kadar devam etmektedir. Bu oyun her yerde her çocuğun oynadığı çok bilinen şekliyle Selimpaşa'da da oynanmaktadır. Oyun daha çok ana sınıfı öğrencilerinin oynadığı bir oyun olarak bilinirken Selimpaşa'da ilkokul öğrencileri arasında da olarak oynanmaktadır.

3.2.33 Lastik Atlama

Geleneksel çocuk oyunu olup kız çocuklarının yaygın olarak oynadığı bir oyundur. Üç veya daha fazla öğrenciyle oynanmaktadır. Bu oyunda araç lastiktir. Bazen esnek bir ip de kullanılmaktadır. İki oyuncu iki ucu birbirine bağlanmış lastiğin içine girer, ayaklarına lastiği geçirmek suretiyle lastiği gerdirirler. Ortadaki oyuncu önce ayak bileği yüksekliğinde lastiğin üzerinde tek veya çift ayakla sırayla atlar. Lastik her başarılı atlayıştan sonra biraz daha yukarıya çıkarılır, atlayış gerçekleşir. Tek, çift, çapraz ayak şekillerinde atlama yapılır. En üst seviye olan baş hizasına gelince oyuncular eliyle lastiği gerdirerek oyuncunun zıplayarak atlamasını sağlarlar. Düşme tehlikesi yüksek olsa da eğlenceli bir çocuk oyunudur.

3.2.34 Mendil Kapmaca

Geleneksel çocuk oyunlarından biri olan mendil kapmaca Selimpaşa'da daha çok okullarda özellikle de ilkokul seviyesinde eğitim gören öğrencilerin öğretmenleri gözetiminde tüm sınıf birlikte oynadıkları bir oyundur. Bu oyunda tüm sınıf ikiye

bölünür. Öğretmen, ortada mendil veya bir bez parçasını havada belli bir yükseklikte tutar. Çocuk koşup mendili yakalamaya çalışır. Çocuk, kapamayan tarafından yakalanıncaya kadar kovalanır. Yakalama sonlanınca mendil öğretmene teslim edilip iki öğrenci de sıranın sonuna geçer. Tüm öğrenciler sırayla mendili kapmaya çalışırlar. Hangi grubun öğrencileri daha çok mendil kapmışsa oyunu o grup kazanır.

3.2.35 Misket

Oyun, erkek çocukları arasında oynanan gelenekselleşmiş oyunlardandır. Oyunda esas olan misket denilen cam bilyeleri vurmaktır. Oyun, grupta oynanabildiği gibi iki kişiyle de oynanabilir. Oyuncuların her biri oyuna başlamadan önce kararlaştırdıkları sayıda misketi aynı sıraya dizerler. Genelde yazı tura atarak başlanan oyunda sırayla atışlar yapılır. Vurdukları misket sayısınca bilye kazanan oyuncular oyun bitiminde bu misketleri geri de vermezler. En çok misket kazanan oyunun galibi olur. Oyunda “baş” denilen ve diğer misketlerden daha büyük bir misket olur; bu misket, diğer misket sırasının en başında yer aldığı için bu adı almıştır. Misket oyununda baş olan misketi vuran çocuk, tüm misketlere sahip olur. Oyunda da diğer oyunculara göre avantaj sağlamış olur.

3.2.36 Önümüze Gelene Bin Tekme (Yolumuza Çıkanı Ezeriz)

Karma oynanan oyun, olup açık alanda daha çok oynanmaktadır. Bu oyunu oynayacak çocuklar kalabalık bir gruptan oluşmalıdır. Bu grubun yan yana durması gerekmektedir. Çocuklar birbirlerinden kopmamak için her biri diğerinin koluna girerek sağlam bir zincir oluşturmalıdır. Oyunun son aşaması, hep bir ağızdan ‘önümüze gelene bin tekme / yolumuza çıkanı ezeriz’ diyerek bağırarak önlerinden çekilmeyenlere tekme atıp onları gidecekleri yolun üzerinden uzaklaştırmaktır. Çok basit bir oyun olmasına rağmen kalabalık bir grup çocuğun aynı yönde birbirlerinden kopmadan yürümeye çalışmaları – yürürken sıradan çıkanlar, hızlı yürüyüş sırasında yere düşenler olmaktadır, onlar oyundan hemen çıkar- oyunu ilginç yapmaktadır.

3.2.37 Ördek Vuruldu Köpek Tuttu

Bilinen Tavşan Kaç Tazı Tut oyununun kaçmaktan çok yakalanma kısmıyla ilgili olan oyundur. Bu oyun yine bir grup ve açık alan oyunudur. Gönüllülük esas olan

bu oyunda bazı çocuklar avcı, bazıları köpek, bazıları da ördek olur. Avcılar köpek olan çocukların yakalarından tutarak onların arkasında ördek olan çocukları kovalamaya başlarlar. Sürek avı boyunca köpekler avcılarının yönlendirmesiyle hareket eder. Avcılardan kaçan ördekler hayali silahla vurulup yere düşünce köpek olan çocuk, havlamaya başlar. Avcı da ördeği yerden kaldırarak onu yakalamış olur. Avcı tarafından yerden kaldırılan çocuklar oyundan çıkar.

3.2.38 Parmak Güreşi

İki çocuk arasında seyirciler önünde oynanan, seyirci tezahüratının çok bol olduğu bir oyundur. Bu oyun da daha çok erkek çocukları tarafından oynanmaktadır. Bu oyunda mutlaka bir kazanan olacağı için çocuklar arasında taraf tutma yaygındır. Oyunda iki çocuk genelde ayakta durarak diğer elini belinin arkasına koyup en güçlü hissettiği elinin başparmağı ile diğer parmağın üzerine bastırmak için mücadele eder.

3.2.39 Saklambaç-Saklankaç

Açık alan ve grup oyunudur. Hemen herkesin çocukken en az bir kez oynadığı geleneksel oyunlardandır. Bir kişi sayışmacada ebe olur. Diğerleri saklanır ebe saklananları bulmaya çalışır. En çok yaz gecelerinde oynansa da her vakit ve her mevsim oynanır. Selimpaşalı çocuklar bu oyunu başka bir şekilde daha oynamaktadırlar ve bu oyuna da “saklankaç” demektirler. Başta saklambaç oyunu gibi çocuklar saklanır ebe arayıp bulmaya çalışır bulduğu çocuk kaçmaya başlar ebe bu sefer de hem “sobe” yapılacak alanı korumak hem de kaçan çocuğu yakalamak zorundadır. Yakalayamazsa ebelik süresi uzamış olur.

3.2.40 Savaşçılık (Savaşma)

Açık alanda erkek çocukları tarafından oynanan bir grup oyunudur. Oyunu oynayan çocukların hayal gücü ne kadar güçlüyse oyun o kadar eğlenceli olmaktadır. Oyunda iki gruba ayrılmış çocuklar birbirleriyle savaşmaya başlar. Oyunda her türlü mücadele serbesttir. Önemli olan bol bol esir almaktır. Her türlü araç da kullanılabilir. Paintballdaki gibi birbirlerini vurmak için silah görevi görebilecek su tabancası, oklu tüfek, ok, kılıç vb. pek çok gerçeğinin taklidi oyuncak kullanılmaktadır. En çok esir alıp da karşı tarafı pes ettirip barış yapmaya teşvik etmek

esastır. Oyunda lakaplar, kod adları, lke adları veya takma adlar kullanılmaktadır. Oyunu kaybedenler barış isteyince barış antlaşması imzalanır. Bunu da bir kâğıt zerine bir sreliđine kazanan tarafın isteklerini yapmaya imza atarlar. Barış sreci yeni bir savař bařlayana kadar devam eder. Gnmzde savař oyunları ok rađbet grmektedir. Sanal ortamda oynanan savař ve řiddet oyunlarının yanı sıra daha masum olan paintballa kadar pek ok savař oyunu erkek ocukları tarafından oynanmaktadır. Strateji geliřtirmek bu oyunların ilgi ekmesinin bir diđer sebebidir. Selimpařa'da en ok su tabancalarıyla savař oyunları oynanmakta olsa da sanalda oynanan oyunlar burada da az deđildir.

3.2.41 Sek Sek

Sıklıkla kız ocuklarının oynadıđı oyunlardan birisi de sek sek oyundur. ocuklar tek bařlarına oynayabildikleri gibi birkaç ocuk sırayla da oynamaktadır. izilen kenar izgilere basmadan numaralandırılmıř řeklin iine atlamak ve oyunda kullanılan tařı sırayla atmak zorunludur. Kenar izgilere basmak veya yanlıř kutucuđa atlamak oyuncunun yanmasına yani hakkının gemesine neden olur. Bu oyun okul bahelerinde mevcut olan sek sek izgileri zerinde sıka oynanmaktadır.

3.2.42 Sıan Yakalama (A Kapıyı Bezirgn Bařı)

Kız ocuklarının oynadıđı grup oyunudur, meraklı erkek ocukları da zaman zaman oyuna dhil olabilmektedir. Sayıřmaca olarak da sylenmektedir. ok bilinen bir ocuk oyunudur, Selimpařa'da da oynanmaktadır. Oyunda bařka bir sayıřmaca yapma veya yazı tura atma gibi seeneklerle oyunun bezirgn bařı olacak iki ocuk seilmiř olur, diđer ocuklar da alanda tek sıra olacak řekilde sıraya girerek sıranın kendilerine gelmesini beklerler. Bezirgn bařı olan iki ocuk birbirlerinin ellerini tutup kollarını ne dođru uzatırlar sırayla ařađıdaki tekerlemeyi syleyerek diđer ocukların kollarının altından kollarını aıp kapayarak gemesini sađlarlar. Tekerlemenin sonuna gelince bezirgn bařlarının kolları arasında kalan ocuk yakalanmıř olur. Yakalanan ocuk, oyundan ıkar.

Oyunda Sylenen Tekerleme:

Çocuklar: Aç kapıyı bezirgân başı/ Bezirgân başı. / Bezirgânlar: Kapı hakkı ne verirsin? / Çocuklar: Arkamdaki yadigâr olsun/ Yadigâr olsun. / Bezirgânlar: Bir sıçan, iki sıçan, üçüncüde kapan.

3.2.43 Şaşırtmacalar (Şaşıranlar)

Selimpaşa'da çok yaygın oynanan bir oyundur. İki kişiyle oynanmaktadır. Kız çocukları genellikle oynar. Oyuna iki oyuncu da birbirlerinin bileklerinden tutup "şaşırtmaca ya da şaşıranlar" diyerek başlanır. Ellerin birbirine çapraz, düz, ters gibi hareketlerle önce yavaş olacak şekilde daha sonra hızlanarak birbirine vurulması şeklinde oynanır. Oyunda amaç oyuncuların hızlı el hareketlerini yaparken birbirlerini şaşırtıp yanmalarını sağlayıp oyunu kazanmaktır.

3.2.44 Taş Kâğıt Makas Oyunu

Oynalara başlamadan önce ebe seçimi yaparken sayışmaca yerine geçen bu oyun, her yaşta kişinin çok sık oynadığı bir oyundur. Selimpaşa'da ise oyun biraz farklı oynanmaktadır. Bu oyun, Selimpaşa'da grup oyunu olarak oynanmaktadır. Genelde okullarda, açık alanda ve öğretmen eşliğinde tüm sınıf birlikte oynanmaktadır. Öğretmen tarafından ikiye ayrılmış olan sınıfın öğrencileri tek sıra halinde iki gruba ayrılır. Sırayla taş kâğıt makas oynamaya başlarlar. Kaybeden öğrenci diğer grubun sırasının en arkasına geçer. Böylelikle diğer grupta çocuk sayısı da azalmış olur. Bu durum oyunu bir taraftan bir öğrencinin kazanmasına kadar devam eder. Hangi grubun öğrencisi kazanırsa tüm grup da oyunu kazanmış sayılır. Sonunda kazanan grubun öğrencileri önceden belirlenmiş ödülü kazanır.

3.2.45 Taş Vurdurma (Sektirme)

Selimpaşa sahil beldesi olduğu için burada çok fazla oynanan bir oyundur. Çocuklar arkadaş gruplarıyla deniz kenarında toplanıp iddiaya girerler. Meselâ beş atış yapma ve atılan taşların hepsinin sektirilmesi gibi. Sahilde topladıkları küçük ve yassı taşları sırayla denize doğru atmaya başlarlar. En fazla taş sektiren oyunu kazanır. Her atışta atılan taşları birden fazla deniz yüzeyinde sektirmeye de 'taş vurdurma' denir.

3.2.46 Tren Yolculuğu

Halka veya tek sıra şeklinde el ele tutuşan çocukların oynadığı kalabalık bir grup oyunudur. Bu oyunda yine sayışmacada en son kalan oyunu başlatan oyuncu olmaktadır. Oyunu başlatan oyuncu, yanındaki çocuğun elini çekiştirir bu hareketi gören tüm çocuklar birbirinin ellerini çekiştirmeye başlar. Oyuncular arasındaki bu hareketlenme git gide artan bir dönme şekline dönüşür. Kocaman bir halka halinde dönen çocuklardan hangisinin veya hangilerinin elleri çekiştirme ve dönme hızına dayanamayıp koparsa o çocuk oyundan çıkar. Aynı hareketlenme ve oyunun seyri tek sıra halinde yatay- dikey sıra için de geçerlidir. Oyun, en son iki öğrenci kalana ve bu öğrencilerden biri diğerine güç yetirip elini çektirene kadar devam eder.

3.2.47 Top Çevirmece (Top Döndürme)

Bu oyun da grup olarak çok oynanan bir oyundur. Halka şeklinde dizilmiş çocuklar birbirlerine küçük bir topu verirler. Bu şekilde top çocukların elinde hızlıca döner, topu tutamayan, düşüren çocuk oyundan çıkar. Bu oyunda topu hızlıca çevirmek ve düşürmemek gerekir.

3.2.48 Top Kapmaca

İki, üç veya daha fazla kişiyle oynanabilen açık alan oyunudur. Ortada bir veya birkaç kişi yer alır. Oyuncuların daha önceden belirledikleri bir mesafeden topa sahip olan diğer oyuncu veya oyuncular topu havadan kendi grubunda bekleyen diğer oyuncuya atar. Ortadaki oyuncu - oyuncular ise topu kapmaya çalışırlar. Top kaptırılırsa oyuncu değişiklikleri yapılır. Bu oyun, Yakan top (Yakar top-Ortada sıçan) oyununu andırır da top kapmaca oyununda ortada yer alan oyuncuları yakan top oyununda olduğu topla vurmaktır, top da mutlaka havadan atılmalıdır, yakan top oyununda ise top her açıdan atılabilmektedir.

3.2.49 Top Kimde (Topu Kim Çaldı)

Grupla oynanan bir oyun olduğu için genelde okullarda öğretmen eşliğinde tüm sınıf birlikte oynar. Öğretmen oyunu başlatan, bitiren ve oyun içinde sayan kişidir. Bu oyunda diğer pek çok sınıf oyununda olduğu gibi sınıftaki öğrenciler ikiye ayrılır.

Öğrenciler oyun içinde koşacakları için açık alanda oynanması gereken bir oyundur. Oyun başlamadan önce ilk olarak öğretmen oyunda oynanacak alanın ortasına bir kuka, kova veya üzerine top konup da düşmeden durmasını sağlayabilecek herhangi bir nesne konur. Bu nesnenin üzerine de top konur. Öğretmenin üçe kadar sayması ile ikiye ayrılmış tek sıra halinde dizilmiş öğrencilerden sırası gelen öğrenciler topu hızlıca kapmaya çalışır. Topu ilk kapan öğrencinin grubu puan kazanırken oyun sıradaki tüm öğrencilerin topu kapma çabası şeklinde devam eder. En çok topu kapan grup, oyunu kazanmış olur.

3.2.50 Top Saydırma (Top Sektirme)

Topu sırayla ayakta sektirme oyunu olarak da bilinen bu oyun, Selimpaşa'da da oynanmaktadır. Oyuna ilk başlayacak olan, genelde yazı turayla belirlenir. İlk başlayan oyuncu, ayağıyla veya eliyle topu saydırmaya başlar diğer çocuk da kaç kez saydığını belirlemek için saymaya başlar. Topu düşürüp yanana kadar oyun devam eder. Sırayla oynanan bir erkek oyunu olarak bilinmektedir.

3.2.51 Tuzluk

Kız çocukları arasında genellikle iki veya üç kişiyle oynanan bu oyun, çocukların kare şeklindeki boş bir kâğıdı -yumurta kolilerine benzer bir şekil- tuzluk şekline çevirmeleriyle başlar. Sonraki adım bu kâğıtta yer alan bölümlere genelde duygusallığı ölçer şekilde kelimeler –karamsar, duygusal, mutlu, sinirli, kavgacı vb.- yazılır; tuzluğu elinde tutan çocuk, dört parmağını şeklin kutucuklarına yerleştirir ve onu hareket ettirir. Çıkan sonuç karşısındaki çocuğun duygusu veya karakterinin özelliği olarak görülür.

3.2.52 Uzun Atlama

Spor müsabakalarının bir dalı olan uzun atlama, çocuklar arasında da yere çizilen bir çizgiyi sınır kabul edip atlayabilecekleri en uzun mesafeye kadar atlayış yapabilmelerini esas almaktadır. Erkek çocuklarının kazanma arzusu ile oynadıkları bir oyundur.

3.2.53 Üşüdüm Üşüdüm

Kız çocukları arasında yaygın olarak söylenen bu tekerleme söylerken kızların tekerlemeye uygun davranışları da canlandırmaya çalışmalarından dolayı oyuna dönüşür. Sayışmaca sözleri, tekerlemeler, bilmece de çocuklar arasında en keyifli oyuna dönüşebilmektedir. Hemen her yerde söylenebilen bu tekerleme şu şekildedir:

Üşüdüm üşüdüm. / Daldan elma düşürdüm. / Elmamı yediler./ Bana cüce dediler./ Cücelikten çıktım. / Ablama gittim. /Ablam pilav pişirmiş./ İçine sıçan (fare) düşürmüş./O sıçanı ne yapmalı? /Minareden atmalı./Minarede bir kuş var./ Kanadında gümüş var.

Veya;

Üşüdüm üşüdüm benim canım üşüdüm. /Kürkünü giy./ Kürküm yok./ Alsana/ Param yok./Çalsana./ Çalamam çalamam.

3.2.54 Yağ Satarım Bal Satarım

Açık alanda ve grupla oynanan bir oyundur. Halka şeklinde yere oturan çocuklar oyunda “Yağ satarım bal satarım / Ustam ölmüş ben satarım” şeklinde tekerlemeyi hep bir ağızdan söylerler ve bu esnada ebe, elinde mendil ile çocukların etrafında dolandır. Birkaç tur döndükten sonra elindeki mendili oturan çocuklardan birinin arkasına bırakır. Diğer çocuklar da: “Zambak zumbak dön arkana iyi bak!” diyerek arkasına mendil bırakılan çocuğu uyarılmış olurlar. Çocuk mendili alıp ebe olan çocuğu kovalamaya başlar yakalayınca da ebe kendi olur. Hemen her bölgede aynı şekilde oynanan bu oyun, Selimpaşalı çocukların özellikle ilkokul öğrencilerinin öğretmenleriyle keyifle oynadıkları bir oyundur.

3.2.55 Yakan Top (Yakar Top-Ortada Sıçan)

Top kapmaca oyununa benzer bir oyundur. Grup oyunudur. İkiye ayrılmış olan oyuncular sırayla ortadaki çocukları topla vurmaya çalışır. Topun değdiği çocuk oyundan çıkar. Topu havada yakalayan çocuk oyunda can kazanır vurulsa bile havada yakaladığı top sayısı yani can sayısı kadar oyunda kalır, kazandığı can veya canlar

oyunda vurulmuş takım arkadaşını da tekrar oyuna döndürmeye de yardım eder. Ortada son oyuncu kalıp o da vurulana kadar oyun devam eder.

3.2.56 Yaş mı Kuru mu? (Yazı Tura)

Hemen herkesin duyduğu, oynadığı bir oyundur. Oyunlara başlamadan, özellikle futbol maçlarından önce kimin ilk atışı yapacağını belirlemek için çokça başvurdukları bir oyundur. Yazı tura oyunu, madenî parayla oynanmaktadır. Yazı turada havaya atılan paranın yere düştüğünde yazılı ya da resimli tarafının hangisinin geleceğinin tahmin edilmesi şeklinde oynanırken ‘yaş mı kuru mu’ oyununda madenî para kullanılmaz. Bu oyunda taş, kiremit parçası herhangi bir havaya atılabilecek nesne kullanılır. Oyuna başlamadan önce -genelde taş veya kiremit kullanılır-belirlenmiş nesneye bir çocuk tarafından tükürülür ve havaya atılır. Yere düştüğünde nesnenin ıslak ya da kuru tarafının tahmini oyunu başlatmış olur.

3.2.57 Yerde Ne Var?

İki kişiyle oynanan bu oyun, çok bilinen bir çocuk oyunudur. Bu oyun burada da nadir de olsa oynanmaktadır. Oyunda iki çocuk kollarını birbirine geçirerek sırt sırta verirler. Bu şekilde kollarından güç alarak çocuk, diğer çocuğu sırtına alır; böylelikle bir çocuk altta kalmış olur. Altta olan çocuk sırtında olan çocuğa sorar: Yerde ne var?/ Yer boncuğu./ Gökte ne var? /Gök boncuğu./ Ayşecik Fatmacık sen bu oyundan çık.

Çocuklar sırayla birbirlerini sırtına alarak sıkılana kadar bu oyunu oynarlar.

3.2.58 Yerden Yüksek (Lav-Yerde Lav Var)

Grup oynanan bir oyundur. Oyun, genelde “taş kâğıt makas” yapılarak başlar. Diğer oyuncu veya oyuncular da yere basmadan yerden yüksekte olacak şekilde söylenen yerlere kadar gitmek zorundadır. Yere basan oyuncu yanmış olur. Selimpaşa’da en çok oynanan oyunlardan biridir. Lav adıyla da çokça oynanan bu oyun, bu şekliyle yerde lav varmış gibi düşünülerek oyuncunun hareket etmesini sağlamak için yönlendirmeler yapılarak belirlenen güvenli yere gidebilmeyi hedeflemektedir.

3.2.59 Yuvarlanmaca Oyunu (Yuvarlanma)

Selimpaşalı çocukların okul bahçelerinde oynadıkları bir oyundur. Selimpaşa'da okul bahçeleri genelde yeşil alana sahip olduğu için bu okullarda okuyan öğrenciler öğle arası gibi uzun teneffüslerde çok sık oynadıkları bu oyun, en çok erkek öğrenciler tarafından oynanmaktadır.

Okul bahçesinin yeşillik alanlarında toplu olarak hep birlikte yuvarlandıkları bir oyundur. Çok basit şekilde gelişigüzel yuvarlanılsa da çocukları yuvarlanırken birbirlerine çarpmaları, otlara, çimenlere takılmaları oyunun keyif kısmıdır. Yuvarlanma hep beraber 3'ten geriye hep beraber sayılarak belirlenen yere kadar yapılmakta ve sona kalan 3 hakkından sonra yine de başarısız olursa çıkarılma şeklinde olur.

3.2.60 Yüksek Atlama

Oyun iki çocuk arasında oynanabildiği gibi birkaç çocuk da oyunu birlikte oynayabilmektedir. Oyun, karma oynanan bir oyun olsa da daha çok erkek çocuklarının oynamayı tercih ettiği bir oyundur. Oyunda esas olan belirlenmiş çeşitli yükseklikteki yerlerden atlayış yapabilmektir. Bu oyunda yükseklik sınırlarını zorlama ve cesaret en önemli unsurdur.

3.3 Selimpaşa'da Teknolojinin Etkisiyle Çocukların Oynadığı Bilgisayar Oyunları

Teknoloji, insan hayatını kolaylaştırmak adına geliştirilmiş malzeme, alet ve gereçleri kullanabilme bilgisi olarak ortaya çıkmış olsa da günümüzde hayatî bir önem arz etmektedir. Teknolojinin etki alanı, yaşamımızın büyük bir bölümünü kapsamışken bu durum çocukların oynadığı oyunlara da sirayet etmiştir. Günümüzde çocuklar teknolojinin etkisiyle üretilmiş oyunlara çok fazla ilgi göstermektedir. Kentleşme ve teknolojik gelişmeler çocukların sokaklarda arkadaşlarıyla oynamalarına izin vermemektedir. Sokak oyunlarından vazgeçen çoğu çocuk, zamanının büyük bir bölümünü bilgisayar, cep telefonu başında sanal bir ortamda harcamaktadır.

3.3.1 Konuşan Kedi Tom (Benim Konuşan Tom'um)

Sloven stüdyo Outfit7 tarafından Kasım 2013'te yayınlanan dijital evcil hayvan uygulamasıdır. Genel olarak Pou'ya ve Talking Tom & Friends serisinin on dördüncü uygulamasına benzer. Oyunun amacı, Tom adında (isteğe bağlı olarak oyuncu tarafından yeniden adlandırılabilen) antropomorfik gri bir tekir kediyile ilgilenmektir. Oyuncu, Tom'a bakmaya ve bir bebek yavru kedinden, onu beslemek, onu tuvalete almak, mini oyunları oynamak gibi farklı şekillerde etkileşime girerek tam yetişkin bir kedi olması için büyümesine yardımcı olmaya davet edilir. Tom, sentezlenmiş bir ses kullanarak cihazın mikrofonuna 25 saniyeye kadar konuşulan kelimeleri tekrarlayabilir. Uygulama içi satın alımlar, oyun içi para birimi veya Facebook'a giriş yaparak Tom'un arkadaşlarını ziyaret etme veya dünya çapında seyahat etme seçeneği vardır. Oyun içi para kullanılarak, Tom'u giydirmek ve özelleştirmek için çeşitli farklı kıyafetler, deriler ve aksesuarlar satın alınabilir (URL-5). Konuşan Kedi Tom kadar ünlü olan ve daha çok kız çocuklarının oynamayı tercih ettiği diğer bir uygulama oyunu da Benim Konuşan Angela'm adlı oyundur. Bu oyun da Tom gibi You Tube üzerinden çizgi film şeklinde de izlenmektedir. Oyuncakları üretilmiştir.

3.3.2 Gta5

GTA 5, çeşitli platformlardan indirilebilmektedir. Bunların başında Steam, Epic Games Store ve Rockstar Games Launcher gelmektedir. GTA 5, Los Santos isimli kurgusal bir şehirde geçerek ve üç ana karakter üzerinden ilerlemektedir. Oyuncular, bu üç karakterden birini seçerek oyunu oynamaya başlayabilirler.9-15 yaş aralığındaki erkek çocukları Her karakterin farklı yetenekleri ve özellikleri bulunmaktadır. Oyun, açık dünya yapısına sahip olduğu için oyuncular, istedikleri gibi şehirde dolaşabilmekte ve görevleri tamamlamaktadır. Oyuncular, şehirde dolaşırken de çeşitli aktiviteler yapabilmektedirler. Bu aktiviteler arasında yarışlar, mini oyunlar, spor aktiviteleri ve daha birçok seçenek bulunmaktadır. Ayrıca, oyuncular kendi arabalarını ve evlerini satın alabilir ve onları özelleştirebilirler. GTA 5, oyun içi para birimi olan "GTA\$ " ile çalışmaktadır. Oyuncular, bu para birimini, görevleri tamamlayarak ve aktiviteler yaparak kazanabildikleri gibi gerçek para karşılığında da bu para birimini satın alabilmektedirler (URL-6).

3.3.3 Pubg Mobile

Oyun, erkek çocukları arasında çok oynanan bir oyundur. PUBG, 100'e yakın oyuncunun büyük ölçekli bir haritada birbirlerini öldürerek hayatta kalmaya çalıştıkları bir ölüm maçı oyunudur. Bu oyun, bir savaş ve öldürme oyunu olduğu için daha büyük yaşta çocukların oynaması gerekirken oyunu oynayan çocukların yaşları 9+ başlar. Oyuncular oyuna tek başına, 2 ya da 4 kişilik takımlar hâlinde veya 4 kişilik takımlara karşı tek başına girebilir. Her maç oyuncular belirli bir rotada ilerleyen uçaklardan istedikleri zaman atlayarak haritaya dağılırlar. Oyuncular haritaya indiklerinde oyuna bir etkisi olmayan kişisel kıyafet seçimleri dışında hiçbir şeyi olmaz. Oyuncular kask, zırh, çanta, silah, bomba, araç gibi çeşitli ekipmanlar bulmak için çeşitli binaları ve alanları ararlar. Oyunda oyunculara 2 farklı görüş imkânı sunulur isteğe göre oyuncular birinci şahıs veya üçüncü şahıs nişancı modunda oynayabilirler. Oyun esnasında görüş perspektifini değiştirmek mümkündür. Her birkaç dakikada bir harita rastgele bir bölgeye doğru küçülmeye başlar. Haritanın güvenli bölgesine gitmek için oyunculara belirli bir zaman verilir. Bir tam oyun süresi ortalama 30 dakikadan fazla sürer ancak bu haritaya göre değişiklik gösterebilir. Her oyun sonu oyuncular hayatta kaldıkları süreye, öldürdükleri oyuncu sayısına, oyunculara verdiği hasara göre renk atlamaya yarayan puanlar kazanırlar. Puanlar sadece oyunu kazanan oyuncular için değil, tüm oyuncular için geçerlidir. Oyun içinde para vererekten alınabilen bir birim vardır ve adı UC'dir. (*Unknown Cash*). Bu oyun içi birim sayesinde oyunculara kıyafet veya skin çıkartmak için kasalar alınabilir. Kasaların içinden hangi kasayı açtığınıza göre değişen rastgele bir eşya çıkar. Kasalar açılmadan veya açılırsa içerisinden çıkan eşyalar Steam topluluk pazarında da satılabilir (URL-7).

3.3.4 Subway Surfers

Subway Surfers, 2013 yılında çıkmış spor-aksiyon türü Android ve iOS platformlarında oynanabilen geniş tabanlı video oyunudur. Oyun, tren yolunda koşarak altınları toplayıp en yüksek puanı yaparak arkadan koşan bekçi ve köpeğinden kaçma esasına dayalı olup ilerledikçe hızlanmaktadır (URL-8). Bu oyun da erkek çocukları tarafından sıklıkla oynanmaktadır. 7+ oynanan bir oyundur.

3.3.5 Valorant

Savaş ve silah oyunu olduğu için erkek çocukları tarafından 9 yaşa kadar oynanmaktadır. Valorant, yakın gelecekte geçen takım tabanlı bir taktik nişancı ve birinci şahıs nişancı oyunudur. Oyuncular, dünyadaki çeşitli ülke ve kültürlerle göre tasarlanmış bir dizi ajan karakter olarak oynarlar. Ana oyun modunda, oyuncular, her bir takımın beş oyuncuya sahip olduğu saldıran veya savunan takıma atanır. Temsilcilerin, her biri ücret gerektiren benzersiz yeteneklerinin yanı sıra öldürme, ölüm veya ani hareketler yoluyla hücum gerektiren benzersiz bir nihai yeteneğe sahiptirler. Her oyuncu her tura "klasik" bir tabanca ve bir veya birden daha fazla "özel yetenek" ile başlar. Diğer silahlar ve yetenek ücretleri, bir önceki turun sonucuna, oyuncunun sorumlu olduğu herhangi bir öldürmeye ve ani artışla yapılan herhangi bir eyleme dayalı olarak para veren bir oyun içi ekonomik sistem kullanılarak satın alınabilir. Oyunda hafif makineli tüfekler, av tüfeği, makineli tüfek, saldırı tüfeği ve keskin nişancı tüfeği gibi çeşitli silahlar bulunur. "Spectre", "Odin" ve "Vandal" gibi otomatik ve yarı otomatik silahlar, doğru atış yapabilmek için oyuncu tarafından kontrol edilmesi gereken geri tepme modellerine sahiptir. Derecesiz, Spike'a Hücum, Rekabete Dayalı, Premier, Ölüm Maçı, Takımlı Ölüm Maçı, Tırmanış, Kopya, Kartopu Çatışması gibi modlarda oynanmaktadır (URL-9).

3.3.6 Roblox

Oyuncuların tescilli motoru Roblox Studio'yu kullanarak kendi deneyimlerini ve modellemelerini oluşturmalarına izin veren bir oyundur. Bu deneyimler sonra diğer kullanıcılar tarafından oynanabilir ve diğer oyuncuların oluşturduğu modeller deneyimlerde kullanılabilir. Roblox, oyuncuların platformda avatar adı verilen sanal karakterlerini kişiselleştirmek için kullanılacak sanal öğeler satın almalarına, satmalarına ve oluşturmalarına olanak tanır. Kıyafetler herkes tarafından satın alınabilir ancak yalnızca premium üyeler kıyafetleri satabilir. Sınırlı sürüm statüsüne sahip ürünler de yalnızca premium üyeliğe sahip kullanıcılar arasında takas edilebilir veya satılabilir (URL-10). Roblox, tüm dünyada ve Türkiye'de 13 yaş altı erkek çocukları tarafından oynanan bir oyundur. Selimpaşa'da da durum farklı değildir ama bu oyun ortaokula giden öğrenciler tarafından daha çok ilgi görmektedir.

3.3.7 Minecraft

Minecraft, tüm dünyada özellikle erkek çocukları tarafından çok oynanan bir oyundur. 9 yaş ve altı yaş grupları tarafından da oynanmaktadır. Oyuncuların bloklarla tasarımlar yapmasına olanak sağlar. 3 boyutlu voxel grafiklere sahiptir. Oyunda, beş adet oyun tipi bulunur. Açık dünya, oyuncunun sanal bir dünyayı serbestçe dolaşabildiği video oyunu. Seviye tasarımı kavramının bir türüdür ayrıca hayatta kalma oyunu olarak aksiyon oyunlarının bir alt dalı olan, oyuncuların açık bir dünyada kendilerine kaynak toplayıp silah, alet yapıp barınak inşa edip kalabildikleri kadar uzun süre hayatta kalmalarının amaç olduğu oyunlardır. Yeni çıkan hayatta kalma oyunları genelde birden fazla oyuncu ile çevrimiçi oynanabilmektedir. Hayatta kalma oyunlarında genelde hayatta kalmak dışında bir amaç yoktur ve zombi gibi yaratıkların olduğu fantastik bir dünyada geçerler (URL-11). Bu oyun, Selimpaşalı çocuklar tarafından oynanan oyunlar arasındadır. Yaş grubu olarak 9'un altına düşmekte olup sanal dünya oluşturma fikri küçük yaş grupları tarafından daha çok benimsenmektedir.

3.3.8 Fortnite

Nişancı oyunudur. Oyun, 4 kişiye kadar eşli oynanışa sahip bir görev yapma oyunudur. Oyun, aynı oyun motoruna sahip Dünyayı Kurtar, Fortnite Battle Royale (hayatta kalma) ve Creative adında üç oyun modunu içerir Fortnite, aynı motoru kullanan üç farklı oyun modu olarak ayrılıyor; her biri benzer grafiklere, sanat varlıklarına ve oyun mekaniklerine sahiptir. Oyuncular ahşap, tuğla ve metal gibi temel kaynakları toplamak için haritadaki mevcut yapıları yıkmak için kazmalarını kullanabilirler. Daha sonra, tüm modlarda, oyuncu bu malzemeleri duvarlar, zeminler ve merdivenler inşa etmek için kullanabilir (URL-12). Erkek çocuklarının tercih ettiği oyunlardan olup yaş aralığı pek yoktur.

3.3.9 Fall Guys: Ultimate Knockout

Çevrimiçi olarak oynanan çok oyunculu bir video oyunudur. Bu oyun da erkek çocukları tarafından oynanan bir oyundur. 9 yaş üstü çocuklar severek oynamaktadır. Oyun, hayatta kalma, rekabet gibi özellikler içerir.

3.3.10 Fifa Oyun Serisi

FIFA ya da diđer ülkelerde bilinen ismiyle FIFA futbol, Electronic Arts'ın bir kolu olan EA Sports tarafından 1993'ten bu yana yıllık çıkarılan futbol oyunudur (URL-13). Spor oyun serisidir. Bu oyun daha çok erkek çocukları tarafından oynansa da sporla ilgili kız çocukları tarafından da oynanmaktadır. Bu oyun daha çok 13-15 yaşlarında oynandığı görülmektedir. Yetişkinlerin de çok oynadığı oyunlardan olduğu için ebeveynler oyun konsolları aracılığıyla çocuklarıyla bu oyunu oynamaktadırlar.

3.3.11 Fruit Ninja

Oyun, bir video oyunudur. Oyunun amacı gelen meyveleri parmakla kesmektir. Meyveler yerine bombaları kesmek ise oyunun sona ermesine yol açar (URL-14). Tek oyunculu oynanabildiği gibi çok oyuncu ile de oynanabilmektedir. Küçük yaş grupları tarafından oynanan bu oyun hem kız hem de erkek çocukları tarafından oynanmaktadır.

3.3.12 Bebek Giydirme Oyunları

Kız çocukları arasında oynanan popüler oyunlardandır. Çocuklar bu oyunları sanal ortamda tek başlarına oynayabildikleri gibi arkadaşlarıyla grupça da oynarlar. Bu oyunlar çocuklara giyinme becerisi kazandırmak amacıyla üretilmiş olsa da günümüzde daha çok moda anlayışına hizmet etmektedir. Makyaj ve kuaför oyunları da bu oyunlar arasında yer alırken bu oyunların yaş aralığı 3+ olarak belirlenmiştir. Ana sınıfı ve ilkokul seviyesindeki kız çocukları yaygın olarak oynamaktadır. Bu oyunda yer alan prenseslere ve kızlara bazen vampir görünümlü Monster High kızlarına, kolej, liseli, model, zengin kız, balo veya mezuniyete gidecek kız, Wednesday ve arkadaşları, Uğur Böceği ile Kara Kedi, K-Pop, Lol bebek gibi pek çok kategoriye ayrılmış oyun çocukların ilgisine sunulmuştur. Makyaj, saç bakım, spa, cilt bakım başlıkları altında da çok fazla oyun vardır seçilen kategoriler de farklı oyunlara açılmakta olup çocukları büyüklerin dünyasında geçerli olan her türlü süs ve makyaja davet etmektedir.

3.4 Selimpaşa'da Oynanan Su Oyunları

Selimpaşa, bir sahil beldesi olduğu için bu yörenin çocukları da sahille iç içedir. Denize girmek bu mahallede kolaydır; çünkü deniz yakındır. Suyla iç içe yaşayan bu bölge çocukları da su oyunları oynamaktadır. Ayrıca havuz kültürü de sitelerde az da olsa vardır. Bu durum havuz içinde su oyunları oynamaya yardımcı olmaktadır. Selimpaşa'da oynanan başlıca su oyunları şunlardır:

3.4.1 Su Topu

Yaz aylarında havuz ve denizde çocukların sıkça oynadığı oyunlardandır. Su topu için özel bir topa ihtiyaç yoktur. Çocuklar herhangi bir plastik topa bu oyunu oynamaktadırlar. Grup oyunu olduğu gibi ayrıca karma oynanan bir oyundur. Oyunda bir çocuk topu havuzun ortasına doğru veya denizde uzak bir mesafeye atar diğer çocuklar topu bulunduğu yerden almaya çalışırlar. Oyunda topu bulunduğu yerden alan topu atma hakkını kazanmış olur. Bu oyunu yüzme bilen çocuklar oynamaktadırlar.

3.4.2 Su Fıskırtma

Havuz ve denizde içine su konabilecek her şeyle oynanabilen bir oyundur. Oyun için genelde pet şişeler kullanılmaktadır. Pet şişeye su doldurulup şişeye delikler açılarak suyun fıskırması sağlanır. Bu oyun için su tabancaları da kullanılmaktadır. Bu oyunda amaç, havuz veya deniz kenarında kuru kalmış çocukları ıslatmaktır.

3.4.3 Bombalama

Oyun, yaz aylarında havuzlarda oynanmaktadır. Havuz kenarından suyun içine hızla atlamak oyunun ölçütüdür. Oyunda atlarken havuz kenarına çok su taşımak bombalamanın ne kadar iyi yapıldığının ölçütüdür.

3.4.4 Nefes Tutma Yarışı

Çocuklar deniz ve havuzda suyun altında nefes tutmaya çalışır. Süre tutularak yapılan bu yarış, çocukların çok oynadığı oyunlardandır.

3.4.5 Hazine Çıkarma

Havuzlarda oynanan bir oyundur. Bu oyunda havuzun dibine hazine yerine sayılacak –havuz gözlüğü, oyuncak gibi suyun dibine çökebilecek- bir eşya veya eşyalar kullanılmaktadır. Havuza atılan eşya veya eşyalar suyun dibine çökünce çocuklar dalarak kısa sürede hazineyi çıkarmaya çalışırlar. Kısa sürede hazineye ulaşan çocuk, oyunu kazanmış olur. Oyunda önemli olan çocukların yüzme bilmesi ve dalabilmesidir.

3.4.6 Islatma

Denizde çok oynanan bir oyundur. Oyun, suya girmiş çocukların ellerini suya vurduarak su atması ve karşısındakini ıslatması şeklinde oynanır. Oyun büyükler tarafından da yapılan su şakaları arasında yer almaktadır.

3.5 Selimpaşalı Çocukların Oynadığı Spor Oyunları

Selimpaşa, küçük bir yerleşim yeri olmasına rağmen okullarda ve sokak aralarında futbol, voleybol veya basketbol oynayan çocukları görmek mümkündür. Okullarda sınıflar arası turnuvalar düzenlenmektedir. Yapılan maçlar çekişmeli olmaktadır. Bunların yanı sıra satranç, masa tenisi ve yakan top turnuvaları da haftalarca süren mücadelelere tanıklık etmektedir. Futbol, voleybol ve basketbol oynayan çocuk sayısı çok fazladır. Selimpaşa; park, bahçeler ve spor alanları bakımından oldukça zengin bir yerleşim yeridir. Bu spor oyunlarını oynamak da kolay olmaktadır. Bu oyunlar okullarda amatör olarak çocuklar tarafından oynandığı gibi spor kulüpleri de bu bölgede yaygın hizmet vermektedir. Selimpaşa'da çocukların en çok oynadığı spor oyunları:

3.5.1 Futbol (Ayak Topu)

Erkek çocuklarının en çok oynadığı oyunlardandır. Bu oyun için okullarda sınıflar arası turnuvalar düzenlenmektedir. Bu turnuvalarda yapılan maçlar oyuncuların, onları destekleyen sınıf arkadaşları ve öğretmenlerinin katılımıyla çok çekişmeceli olmaktadır. Bu oyunda sınıf takımları kurulmaktadır. Bu takımlarda kız

öğrenciler de yer alarak futbol oynamaktadır. Kurulan takımların topu kaleye atarak gol atmaları esasına dayanan oyun bilinen futbol maçları şeklinde oynanmaktadır.

3.5.2 Voleybol (El Topu)

Okullarda, sokak aralarında ve plajda sıklıkla oynanan bir grup oyunudur. Karma olarak oynanabildiği gibi daha çok kız öğrencilerinin oynamayı tercih ettiği bir oyundur. Okullarda öğretmenler eşliğinde de serbest etkinlik derslerinde oynatılmaktadır. Selimpaşa'da öğretmenler aktif olarak çocukların oyunlarına katılıp öğrencileriyle voleybol oynamaktadır. Bu oyunda topu yere düşürmeden birbirlerine atmaları ve bu oyunu elle oynamaları önemlidir.

3.5.3 Basketbol

Futbol ve voleybol kadar çok oynanan bir spor oyunudur. Kurulan takımların karşı takımın potasından topu geçirmeleri ve basket atmaları üzerine kurulmuş bir oyundur. Kız ve erkek çocukları tarafından karma oynandığı gibi erkek ve kız olarak gruplar da kendi aralarında oynamaktadırlar. Okullarda öğretmenler tarafından düzenli olarak öğrencilere potaya atış çalışmaları yaptırılmaktadır.

3.5.4 Hulahop (Çember) Çevirme

Aletli jimnastik içinde yer alan hulahop, kız çocukları tarafından özellikle bu sporla uğraşanlar ile Afgan, Uygur Türkü çocuklar arasında daha çok oynanmaktadır. Hulahop, bel çevresinde, kollarda, ayak bileklerinde çevirerek oynanmaktadır. Okullarda öğretmenler tarafından hulahoplarla çeşitli denge oyunları oynatılmaya çalışılmaktadır. Yere konmuş çemberlerden zıplayarak geçme, çemberi kollarda çevirme, çemberi labutlardan geçirme bunlardan bazılarıdır.

3.5.5 Cırt Cırtlı Top Oyunu

İki çocuk birbirlerine belirli bir uzaklıktan ellerindeki -tenis topu büyüklüğü ve dokusuna sahip cırt cırt yapışabilecek- topu atıp ellerine geçirdikleri cırt cırtlı yakalama aparatı ile topu yakalamaya çalışırlar. Oyunda en fazla top yakalayan oyunu kazanmaktadır.

3.5.6 Takla Atma

Jimnastik sporu ile ilgilenen ya da bedensel esnekliğe sahip kız çocukları taklalar atarlar. Bu spor çalışmalarını oyuna dönüştüren ise arkadaşlarıyla sırayla yapmaları, yarışa dönüştürmeleridir. Göçmen kız çocukları bu oyunda daha başarılı olmaktadır.

3.5.7 Paten Kayma

Kız çocuklarının tercih ettiği bir oyundur. Selimpaşa'da okul bahçelerinde ve sokak aralarında bu sporu yaparak birbirleriyle yarışan çocukları görmek mümkündür.

3.5.8 Bisiklet Yarışları

Selimpaşa'da bisiklete binmek çok yaygındır. Sokaklar ve sahil bu spora uygundur. Çocukların bazıları okula bisiklet ile gidip gelmektedir. Okullarda çocukların bisikletlerini koyacakları alanlar bulunmaktadır. Bisiklet yarışları, bisiklet üzerinde çeşitli denge hareketleri yapmak bu sporu oyunlaştıran unsurlardır.

3.5.9 Satranç

Satranç okullarda öğretilmeye önem verilen bir spor oyunudur. Okul içi ve okullar arasında turnuvalar düzenlenmektedir.

3.5.10 Masa Tenisi

Masa tenisi okullarda oynatılan ve turnuvaları düzenlenen bir spor oyunudur. Selimpaşa'da da sıkça oynanmaktadır.

4 ÜÇÜNCÜ BÖLÜM SELİMPAŞA ÇOCUK OYUNLARININ TASNİFİ

Çalışmamızda Selimpaşa’da oynanan çocuk oyunları incelenmiş olup bu oyunlar aşağıdaki gibi tasniflendirilmiştir:

4.1 Cinsiyete Göre Oynanan Oyunlar

4.1.1 Kız Çocuklarının Oynadığı Oyunlar

Beştaş, Ceviz, Çatlak Patlak, Çimdik Deli Kız Gelin Gidiyor, Ebe Ben Kimim? (Yeni Ebe Kim? İsimsiz Oyun), Evcilik, Hulahop Çevirme (Çember Döndürme), İğnem Düştü Yakamdan, İp Atlama (İp Çevirme, İp Döndürme), Komşu Komşu, Lastik Atlama, Sek Sek, Şaşırtmacalar (Şaşıranlar), Sıçan Yakalama (Aç Kapıyı Bezirgân Başı), Tuzluk, Üşüdüm Üşüdüm.

4.1.2 Erkek Çocuklarının Oynadığı Oyunlar

Birdir Bir (Sıralı Atlamaca),Ceviz, Çimdik, El Kızartmaca (Kızartmaca, Yüz Kızartmaca), İtişmece, Misket, Parmak Güreşi, Savaşçılık (Savaşma), Top Saydırma (Top Sektirme), Yüksek Atlama, Yuvarlanmaca.

4.1.3 Karma Oynanan Oyunlar

Al Kardeşim Bal Kardeşim, Ceviz, Ebelemece, Elim Sende (Elim Kimde?), Eski Minder Yüzünü Dönder, Halat Çekme, İsim Şehir, İstop, Köşe Kapmaca, Mendil Kapmaca, Önümüze Gelene Bin Tekme (Yolumuza Çıkanı Ezeriz), Taş Kâğıt Makas, Taş Vurdurma (Sektirme), Uzun Atlama, Yaş Mı Kuru Mu? (Yazı Tura),Yerde Ne Var?

4.2 Topla Oynanan Oyunlar

Al Kardeşim Bal Kardeşim, İstop, Top Çevirmece (Top Döndürme),Top Kapmaca, Top Saydırma (Top Sektirme).

4.3 İple Oynanan Oyunlar

İp Atlama (İp Çevirme, İp Döndürme).

4.4 Kaçma –Yakalama Oyunları

Elim Sende, Kaç Güvercin Kaç, Kedi Fare, Ördek Vuruldu Köpek Tuttu.

4.5 Geleneksel Oynanan Oyunlar

Beştaş, Birdir Bir (Sıralı Atlama), Ceviz, Evcilik, Mendil Kapmaca, Saklambaç (Saklankaç) Sıçan Yakalama (Aç Kapıyı Bezirgân Başı), Yağ Satarım Bal Satarım, Yakan Top (Yakar Top-Ortada Sıçan).

4.6 Tekerlemeli Oyunlar

Al Kardeşim Bal Kardeşim, Aldım Verdim, Birdir Bir (Sıralı Atlama), Çatlak Patlak, , İğnem Düştü Yakamdan, Komşu Komşu, Kutu Kutu Pense, Sıçan Yakalama (Aç Kapıyı Bezirgân Başı), Üşüdüm Üşüdüm, Yerde Ne Var?

4.7 Grup Oyunları

Çemberden Çıkarma (Daireden Çıkarma), Deli Kız Gelin Gidiyor, Deve Cüce (Gece Gündüz), Don (Dondum), Elim Sende, Eski Minder Yüzünü Dönder, Halat Çekme, İsim Şehir, İstop, Kaç Güvercin Kaç, Kedi Fare, , Kop (Çemberden Çık), Körebe, Köşe Kapmaca, Kutu Kutu Pense, Mendil Kapmaca, Ördek Vuruldu Köpek Tuttu, Saklambaç (Saklankaç), Savaşçılık (Savaşma), Sıçan Yakalama (Aç Kapıyı Bezirgân Başı), Taş Vurdurma (Sektirme), Tren Yolculuğu, Top Çevirmece (Top Döndürme), Top Kapmaca, Top Kimde? (Topu Kim Çaldı?), Yağ Satarım Bal Satarım, Yakan Top (Yakar Top-Ortada Sıçan), Yerden Yüksek (Lav, Yerde Lav Var).

4.8 Teknolojinin Etkisiyle Oynanan Oyunlar

Bebek Giydirme Oyunları, Fall Guys, Fifa Oyun Serisi, Fruit Ninja, Fortnite, GTA 5, Knockout, Konuşan Kedi Tom (Benim Konuşan Tom'um), Minecraft, Pubg Mobile, Roblox, Valorant.

4.9 Su Oyunları

Bombalama, Hazine Çıkarma, Islatma, Nefes Tutma Yarışı, Su Fışkırtma, Su Topu.

4.10 Spor Oyunları

Basketbol, Bisiklet Yarışları, Cırt Cırtlı Top Oyunu, Futbol (Ayak Topu), Hulahop (Çember) Çevirme, Masa Tenisi, Paten Kayma, Satranç Voleybol (El Topu).

5 SONUÇ

Selimpaşa çocuk oyunlarının tasnifini yaparken bazı oyunların tek bir grupta yer almadığı gözlemlenmiştir öte yandan Selimpaşalı çocukların daha çok grup oyunlarını oynamayı tercih ettikleri belirlenmiştir. Akran gruplarının çocuklar üzerindeki etkisi oyunlarda görülmektedir. Ayrıca öğretmenlerin geleneksel çocuk oyunlarını öğretme ve onları oynatma çabası içinde oldukları izlenmiştir. Kültürel aktarımın bir parçası olan çocuk oyunlarının Selimpaşa'da okullardaki akran grupları ve öğretmenler aracılığıyla devam ettirildiği gözlenmiştir. Teknolojinin etkisi Selimpaşalı çocuklar üzerinde de varlığını sürdürmektedir. Bu bölgede çocukların oynamayı tercih ettikleri oyunlar da tasniflenmiştir. Sahil beldesi olan Selimpaşa'da teknolojik oyunlar oynansa da su oyunları ve spor oyunları da yadsınamayacak kadar çok oynanmaktadır. Selimpaşa'da yaşayan çocuklar, günümüzde geçerli olan oyunları bir yandan oynarken teknolojinin etkisiyle gelişen, geleneksel oyunlar, su, spor ve kendi ürettikleri oyunları oynayarak da birbirlerine bu oyunları aktarmaktadır. Bu çalışmada 7-18 yaş aralığında yer alan ve Selimpaşa'da yaşayan çocuklar katılımsız gözlem yöntemiyle izlenmiş olup oynadıkları oyunlar belirgin olan özelliklere göre gruplandırılarak tasniflenmiştir. Selimpaşa mahallesinde yaşayan çocukların oynadığı oyunlar, bu çalışmada alfabetik sıraya göre örneklendirilmiştir. 60 oyun örneklendirilmiş olup oyunlar katılımsız gözlem yöntemi kullanılarak tespit edilmiştir. Oyunlar, çocukların oynayış şekillerine göre kısaca tanıtılmıştır. Selimpaşa mahallesinin ilkokul seviyesinde en çok oynadıkları geleneksel olan ve olmayan oyunlar derlenmiştir. Ayrıca Teknoloji Etkisiyle Çocukların Oynadığı Bilgisayar Oyunları alt başlığı altında Selimpaşa'daki çocukların oynamayı tercih ettikleri 12 oyun izlenmiş ve bu oyunlar tanıtılmıştır. İzlenen bu oyunların erkek çocuklarının oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Kız çocuklarının nadiren Fifa Spor Oyunları oynadığı öte yandan giydirme oyunlarına ise meraklı oldukları görülmüştür. Giydirme oyunlarını oynayan kız çocuklarının yaş gruplarının 9 yaştan daha alt seviyelerde oynandığı tespit edilmiştir.

Su Oyunları alt başlığında ise 6 oyun, Spor Oyunları başlığında 10 oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Bu oyunları hem kız hem de erkek çocuklarının oynamayı tercih ettikleri gözlenmiştir. Hulahop, cırt cırtlı top, paten, takla atma kız çocuklarının

tercihi olurken futbolun ise erkekler arasında tercih edilen bir oyun olduđu görülmüştür.

Selimpaşalı çocuklar bireysel oyunlar oynamak yerine genellikle grup oyunlarını tercih etmektedirler öte yandan bu oyunlar geleneksel çocuk oyunlarından ki bu da kültür aktarımının oyun aracılığıyla yapıldığını göstermektedir. Toplumun yaşayış tarzına uygun şekillenme oyunlarda da kendini göstermektedir. Kaç Güvercin Kaç oyunu tamamen Selimpaşa'da toplumun yaşayış tarzının gözlenmesiyle ortaya çıkmış bir oyundur. Bu oyunda bahsi geçen hayvan güvercindir, bu hayvan Selimpaşa'da meraklıları tarafından bakılmaktadır. Ayrıca bu beldede kuş çeşitliliği vardır. Güvercin de bu bölgede yaygın olarak yaşayan bir hayvandır. Oyunlar, gelenekselleşmenin kültürel aktarımdan kaynaklandığını göstermektedir. Üşüdüm üşüdüm oyunu bu duruma örnek verilebilir. Bu tekerlemenin iki söyleniş şeklinde de toplumsal değerler, toplumda kabul gören veya görmeyen unsurlara yer verilmiştir. Bu oyunun tekerlemesinde bahsedilen 'çalmak' toplum tarafından kabul görmeyeceğinden 'çalamam' denilerek yanlış davranış gösterilmek istenmiştir. Veya diğer söyleniş şeklinde yer alan yemeğe sıçan düşmesi yine toplumda hoş karşılanmayacak bir durum olduđu için kabul edilmeyip ondan kurtulma çabasına girme söz konusudur. Ayrıca güce sahip olma sempati uyandıran bir durumdur. İğnem düştü yakamdan tekerlemesinde kral gücü temsil eder öte yandan Türk aile yapısına uygun olmama durumu ve ailenin önemi de görülmektedir ki bu durum kültürel aktarımın çocukların oyunları aracılığıyla da gerçekleştiğini göstermektedir.

Deli Kız Gelin Gidiyor oyunu da örnek teşkil edeceği gibi Türk gelenek görenekleri –kız isteme töreni- çocuk oyunlarına da yansımıştır. Çocuklar büyüklerinden gördüklerini oyunlarına aktarmayı tercih etmiştir. Evcilik oyunu gibi sosyal yaşantıya ve aile yapısına örnek olabilecek olan oyun, günümüz çizgi film ve sinema filmlerinin etkisinde kendini göstererek teknolojik ve modern yaşamın getirisi bazı motiflerin –cep telefonu kullanma, kuaföre ve dışarıya yemeğe, dansa gitme, evde parti verme, yeni yıl kutlamaları gibi- bu oyunun içine girdiği görülmüştür. Barbie bebekleri de bu oyunda sıkça yer aldığı görülmüştür. Barbie'nin fiziksel özellikleri, kıyafetleri, yaşam tarzı modern dünyanın çocuklara dayatması şeklinde ortaya çıkmaktadır. Barbie bebek aracılığıyla toplumlarda oluşturulmaya çalışılan güzellik

algısı Türk toplumu üzerinde de çocuklar aracılığıyla yapılmakta olduğu görülmüştür. Türk gelenek yapısından bu oyunda uzaklaşma söz konusu olmuştur. Evcilik oyunu, geleneksel oyun özelliğini yitirip günümüz dünyasının izlerini taşıyan bir oyun şekline bürünmüştür. Çocuklar izledikleri film, çizgi filmlerden etkilenmektedirler. Oyunlarında bu etkiler isimlendirme, karakter ve olay oluşturmalarında özellikle de 'evcilik' oyununda kendini daha fazla göstermektedir.

Bazı oyunlarda gelişen teknolojinin, sosyal medyanın etkisi görülmektedir. Bazı oyunların ise hem geleneksel hem de günümüze uyarlanmış şekilleri –Vampir Köylü, Kaç Güvercin Kaç; Yerden Yüksek, Yerde Lav Var- de sıkça oynanmaktadır. Bu oyunları You Tube'ta oynanan şekillerinden tanımaktayız, oyunların her iki sürümünün de oynanırken tercih edilmesi belirgin bir özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum teknolojinin çocukların oyunlarına etkisinin olduğunu göstermektedir.

Selimpaşa, sahil beldesi olduğu için burada yaşayan çocuklar, yaz aylarında deniz kenarında su oyunlarını da sıkça oynarlar. Bombalama, Nefes Tutma, Hazine Çıkarma, İslatma oyunları bu beldenin çocuklarının oynamayı en çok tercih ettiği su oyunlarından. Bunun yanında park ve bahçelerdeki spor alanları da spor oyunları için oldukça elverişlidir; fakat geleneksel oynanan oyunlar olmadıkları için bu çalışmada örneklendirilmemiştir. Bunun yanında belediye ve bireysel kulüpler de mevcut olduğundan spor oyunları Selimpaşalı çocuklar tarafından kolaylıkla yapılabilmektedir. Teknolojinin etkisiyle bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlarla da oyunlar oynanmaktadır, bu oyunların çoğu çocuklar için uygun olmasa da kontrol mekanizması zayıf kalmaktadır buna rağmen geleneksel çocuk oyunları Selimpaşalı çocuklar tarafından oynanmakta ve gelecek kuşaklara bu oyunların aktarılması noktasında önemli bir figür olmaktadır. Selimpaşa'da çocukların yakan top gibi oyunları oynamaları özellikle okullarda yakan top turnuvalarının düzenlenmesi kültürel aktarımın bir parçasının oyunlarda ve Selimpaşa'da çocuklar aracılığıyla olduğu söylenebilir. Misket gibi oyunların ise daha bireysel tamamen merak unsuru dâhilinde arkadaşlarla veya çocukların kendi başlarına oynadıkları görülmektedir. Teknolojik gelişmelerden biri olan sinema ve televizyon dünyasının çocuklara sunduğu çizgi filmler de çocuklar üzerinde etkili olmaktadır. TRT'de yayınlanan

Rafadan Tayfa çizgi filmi, geleneksel oyunlardan Misket oyununa da yer vermektedir. Oyunu bilmeyen çocukların bu çizgi filmde gördükleri bilyeleri alarak bu oyunu denedikleri görülmüştür.

Sonuç olarak Selimpaşa'da 7-18 yaş arası çocuklar arasında geleneksel çocuk oyunları oynanmaktadır. Çocuklar bu oyunları öğretmenleri ve arkadaşları aracılığıyla öğrenmektedir. Aileler öğretmenlere oyunların öğrenilme aşamasında destek vermektedirler. Bu bölge itibarıyla aileler, okul ve öğretmenlerle sıkı bir işbirliği yapmaktadır. Bu durum da çocukların gelişmesinde önemli bir unsur oluşturmaktadır. Okullar, geleneksel çocuk oyunlarının aktarımının gerçekleştiği mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanında Selimpaşalı çocuklar, teknolojinin getirdiği yenilikleri takip ederek teknolojinin etkisiyle gelişmiş olan bilgisayar oyunlarını oynamaktadırlar ayrıca kendilerinin geliştirdiği oyunları da oynarlar fakat bu oyunların gelecekte ne kadar sıklıkla oynanıp oynanmayacağı belli değildir. Çocukların kendi geliştirdikleri oyunları gelecekte başka çocuklara öğretmemeleri de mümkündür, bu oyunları unutmaları da olasılık dahilindedir. Bu oyunların kalıcılığını yine çocuklar oynamayı tercih ederek belirleyeceklerdir. Selimpaşa, sahil beldesi olduğu için bu beldede su ve spor oyunları da çocukların tercih ettikleri oyunlar arasında yer almaktadır. Geleneksel çocuk oyunlarından olmasalar da su ve spor oyunları gelecekte de Selimpaşalı çocukların oynadığı oyunlardan olacaktır.

6 KAYNAKLAR

And, M. (1974). Oyun ve Bgü.3.Baskı. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Artun, E. (2021). Türk Halkbilimi.18.Baskı. Adana: Karahan Kitabevi.

Başal, H.A.(2011).Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Başaran, M. (1992). Oyunlarla Spora Hazırlık. İstanbul: M.E. B. Yayınları.

Bekmezci, H. Ve Özkan H.(2015). Oyun Ve Oyuncağın Çocuk Sağlığına Etkisi. İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi 5(2), 81-87.

Boratav, P.N.(1984).100 Soruda Türk Folkloru. İstanbul: Gerçek Yayınevi.

Büyükokutan Töret, A. ve Özdemir, B. (2021). Pozantı Geleneksel Çocuk Oyunlarının İşlevleri Üzerine. Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi. 9(29),394-407.

Çakırer Özservet, Y. (2018). Kent Havası Çocuğ u Özgür Kılar Mı? Çocuk Üzerine Araştırmalar. Ankara: Astana Yayınları.

Çolak, F. (2009).Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi. Konya: Kömen Yayınları.

Dönmez, B.N.(1992). Oyun Kitabı. İstanbul: Esin Yayınevi.

Duymaz, A. (2002). İrfanı Arzulayan Sözler Tekerlemeler. Ankara: Akçağ Yayınları.

Eroğ lu, T. (1994). İnsan ve Oyun-Oyun Dans ve Halk Dansları. Kayseri: Milli Folklor.

Huizinga, J. (2018). Homo Ludens Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme. İ. Mutlu (çev.). Eskişehir: Dorlion Yayınları.

Katı, Y. (2020).Malatya Geleneksel Çocuk Oyunları Ve Çocuk Gelişiminde Oyunun Rolü, Akra Kültür Sanat Ve Edebiyat Dergisi. 8 (22), 309-338

Kaya, D.(2011).Çöm Çöm Çömbelek Sivas Çocuk Oyunları. İstanbul: Kitabevi Yayınları.

Kerem Öztürkal, Z. ve Yılmaz, M. (2021).Sahil Beldesi Selimpaşa’da Kentsel Yaşam Kalitesi ve Turizmin Canlanmasına Etki Edebilecek Mevcut Potansiyellerin Araştırılması ve Kullanımı için Çözüm Önerileri. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi. 3 (2), 178-183.

Memiş L. ve Gülcan, S. (2020).Kentsel Alanda Çocuk ve Çocuk Oyun Alanları: Giresun Merkez İlçe Örneğinde Bir Araştırma. OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi.16 (27), 635-665.

Oğuz, M. Ö. , Ersoy, P. (2007). Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Çocuk Oyunları, Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayını.

Özhan, M. ve Muradoğlu, M.(1997). Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Özhan, M.(1990).Çocuk Oyunlarımız. Ankara: Kültür Bakanlığı Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yayınları.

Özhan, M.(1997).Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü. Ankara: Feryal Matbaası.

Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu “Ebe”. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. 2(6).

Özdemir, N.(2005).Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü. Ankara: Akçağ Yayınları.

Saatçi, S.(2008). Kerkük Çocuk Folkloru. İstanbul: Ötüken Yayınları.

Savur, H.(2019). Ata Yurttan Ana Yurda Çocuk Oyunlarının Yolculuğu Taşeli Yöresi Çocuk Oyunları Üzerine Bir Değerlendirme. Bayterek International Journal of Academic Research, 2(1),1-8.

Şahin, S. (2016).Afganistan Türkmenlerinin Kültüründe Çocuk Oyunları.

SUTAD. Güz (40), 261-271.

Tarcan, H.B.(2021). Türk-Yunan Nüfus Mübadelesinde İstanbul'a Gelen Türk Göçmenlerinin Uyum Ve Entegrasyon Süreci. İctimaiyat Sosyal Bilimler Dergisi. 5(1),91-102.

URL-1: “Çocuk Haklarına Dair Sözleşme”.

<https://www.resmigazete.gov.tr/arsiv/22184.pdf>. (05.04.2024)

URL-2: “BM Çocuk Haklarına Dair

Sözleşme”.<https://www.anayasa.gov.tr/media/3626/akarca.pdf>. (28.03.2024)

URL-3: <https://www.silivriyiz.com/silivri-tarihi-yerler-tarihi-mekânlar-gezilecek/selim-pasa-ikizli-cesme-h16220.html> (28.03.2024)

URL-4: https://selimpasabigados.blogspot.com/2010/01/tarihce_07.html (28.03.2024)

URL-5: https://tr.wikipedia.org/wiki/Benim_konu%C5%9Fan_Tom'um (08.07.2024)

URL-6: https://tr.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V (12.06.2024)

URL-7https://tr.wikipedia.org/wiki/PUBG:_Battlegrounds(12.06.2024)

URL -8[https://tr.wikipedia.org/wiki/ Subway_Surfers](https://tr.wikipedia.org/wiki/Subway_Surfers)(12.06.2024)

URL-9[https://tr.wikipedia.org/wiki/ Valorant](https://tr.wikipedia.org/wiki/Valorant)(12.06.2024)

URL- 10<https://tr.wikipedia.org/wiki/Roblox>(12.06.2024)

URL- 11<https://tr.wikipedia.org/wiki/Minecraft>(12.06.2024)

URL-12<https://tr.wikipedia.org/wiki/Fortnite>(12.06.2024)

URL- 13https://tr.wikipedia.org/wiki/FIFA_(12.06.2024)

URL-14https://tr.wikipedia.org/wiki/Fruit_Ninja(12.06.2024)

Uyaniker, N. ve Ayaz, B.(2021)O Piti Piti Karamela Sepeti Çocuk Folkloru Kitabı. Çanakkale: Paradigma Akademi.

Yavuzer, H. (1993). Çocuk Psikolojisi.9.Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi.



7 ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Kader ŞAHİN

ORCID Numarası: 0009-0002-1476-1882

Öğrenim Durumu

1997-2002 Lisans: Erciyes Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı

