

# The Journal of International Anatolia Sport Science

Cilt: 7, Sayı: 2, 2022

## Artvin Şavşat Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunları

 \* Mustafa Barış SOMOĞLU

Milli Eğitim Bakanlığı, Gümüşhane, Türkiye

\* Corresponding author; Mail: barissomoglu@gmail.com

Ref. Num.

JIASS-58066

Manuscript Category

Psychosocial Fields in Sports

Manuscript Type

Review research

E-ISSN:2548-0294

**Follow this and additional works:** Web: <https://jiasscience.com/> Twitter: @jiasscience

# ARTVİN ŞAVŞAT YÖRESİNE AİT GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

Mustafa Barış SOMOĞLU

Milli Eğitim Bakanlığı, Gümüşhane, Türkiye

## ÖZET

**Amaç:** Artvin yöresinde birçok kültürün bir arada yaşaması, çocukluk çağında oynanan geleneksel çocuk oyunlarına da etki etmiştir. Türk, Gürcü, Laz ve Hemşin gibi birçok farklı kimliği bünyesinde barındıran coğrafyada, zengin bir kültürel çeşitlilikten söz etmek mümkündür. Çocuk oyunları kültürel birliktelik ve etkileşim yoluyla günümüze kadar taşınmıştır. Bu çalışmada Artvin ili Şavşat ilçesi Meydancık (İmerhev Vadisi) bölgesindeki çocuk oyunları yapılan görüşme ve literatürde elde edilen bilgiler dahilinde derlenip tanıtılmaya çalışılmıştır. **Metot:** Artvin ili Şavşat ilçesi Meydancık bölgesinde yer alan oyunlar amaçlı örnekleme yöntemi ile lise öğrencileri, öğretmenler ve velilerden yararlanılarak derlenmiştir. Ayrıca literatürde yer alan çalışmalarla desteklenmiştir. Görüşme yapılan kişilerin belleğindeki çocuk oyunlarının “oyunların adı, oyun alanı, oyun malzemeleri, oynanma şekli” ile ilgili bilgi verilerek, bu oyunların literatüre kazandırılması amaçlanmaktadır. **Bulgular:** Oyunlar incelendiğinde, yöredeki insanların kültürel, toplumsal ve dilsel özelliklerini oyunlarda görmek mümkündür. Oyunların malzeme, kural ve isimlerinde bazı farklılıklar tespit edilmiştir. **Sonuç:** Oyunlar, yöreye özgü özellikleri yansıtması yanında ulusal ve evrensel nitelikler de taşır. Aynı zamanda oyunlarda kültürel etkileşim, birlik ve beraberliğin izlerini de görmek mümkündür.

**Anahtar Kelimeler:** Şavşat, Çocuk Oyunları, Kültürel Aktarım

**Alınma Tarihi:** Eylül, 2022

**Kabul Tarihi:** Ekim, 2022

**Yayın Tarihi:** Ekim, 2022

**\* Sorumlu yazar:**

E-posta: barissomoglu@gmail.com

## Finans Kaynağı

Bu çalışma sırasında, araştırma konusu ile doğrudan bağlantısı olan herhangi bir firmadan araştırmanın değerlendirme sürecini olumsuz yönde etkileyebilecek herhangi bir maddi veya manevi destek alınmamıştır.

## TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES BELONGING TO ARTVIN ŞAVŞAT REGION

**Mustafa Barış SOMOĞLU**

Ministry of National Education, Gümüşhane, Turkey

### ABSTRACT

**Aim:** The coexistence of many cultures in the Artvin region has also affected the traditional children's games played in childhood. It is possible to talk about a rich cultural diversity in the geography that contains many different identities such as Turkish, Georgian, Laz and Hemşin. Children's games have been carried to the present day through cultural unity and interaction. In this research, children's games in the region of Meydancık (İmerhev Valley) in Şavşat district of Artvin were compiled and introduced within the framework of the interviews and the information obtained in the literature.

**Method:** The games, located in the Meydancık region of Şavşat district of Artvin province, were compiled by using high school students, teachers and parents with purposeful sampling method. It has also been supported by studies in the literature. It is aimed to bring these games to the literature by giving information about the "name of the games, the playground, the game materials, the way of playing" of the children's games in the memory of the interviewees.

**Results:** When the games are examined, it is possible to see the cultural, social and linguistic characteristics of the people in the region. Some differences have been identified in the materials, rules and names of the games.

**Conclusion:** The games have national and universal characteristics as well as reflecting the peculiarities of the region. At the same time, it is possible to see the traces of cultural interaction, unity and solidarity in the games.

**Keywords:** Şavşat, Children's Games, Cultural Transfer

**Received:** September 2022

**Accepted:** October 2022

**Published:** October 2022

**\* Corresponding author:**

Mail: barissomoglu@gmail.com

### Source of Finance

During this study, no financial or spiritual support was received from any company that has a direct connection with the research subject, which could negatively affect the evaluation process of the research.

## GİRİŞ

Geçmişten günümüze kadar gelen süreçte neredeyse her toplumun kendine özgü çeşitli çocuk oyunları bulunmaktadır. Bu oyunlar sayesinde çocukluğumuzu yaşamış ve oyunlarla arkadaş birliktelikleri sağlamışızdır. Bunların yanı sıra birey oyun sayesinde bizlerin ve çocukların fiziksel, bilişsel, sosyal ve ruhsal alanlarımızı da geliştirmektedir. Oyun sayesinde çocuklarla iletişim kurmak daha kolaylaşır, onların dünyası daha iyi anlaşılır hale gelir. Oyun yolu ile çocuklarla iletişim kurmak, en çok tercih edilen ve daha sağlıklı sonuç veren doğal bir yöntemdir. Çocuğun gelişimi için oyun yaşamsal öneme sahiptir (Koçkar, Pınar, Anılan ve Öztürk, 2018).

Eğitimciler göre oyun, çocukların eğitiminde etkili bir araç olup okul yılları boyunca çocukların kazandığı bilgileri nesilden nesille aktarmasını sağlamaktadır (Koçkar, Pınar, Anılan ve Öztürk, 2018). Bütün bunların yanı sıra o toplumlar hakkında birçok bilgi edinmemize olanak sağlamaktadır. Çünkü birçok unsur gibi çocuk oyunları da diğer kültürel mirasın bir parçasıdır (Keskin, 2020). Çocuk oyunları, toplumun yaşam biçimleri, örf, adet, gelenek ve göreneklerin aktarımını farklı bir biçimindedir. Gürcü yazar Vazha Pshavela'ya göre oyun kavramını geçmişte oynanan çocuk oyunlarının geçmişin bir resmi olduğunu, bugün çocukların oynadığı oyunların geçmişin bir yansıması olduğu şeklinde ifade etmiştir. Bu oyunlar o zamanın savaş, öldürme, soygun, esaret, adam kaçırma gibi birçok olayı anımsatmaktadır (Aktaran, Keskin, 2020).

Birçok sporun ilk hali olan ve bireylerin ilk spor deneyimleri olan oyun kavramının farklı tanımlamaları yapılmıştır. Türk Dil Kurumu'na göre belli kurallar çerçevesinde, bireylerin zekâ ve yetenek gelişimine katkı sağlayan, eğlence ve iyi vakit geçirmek amacıyla yapılan çeviklik gerektiren bir tür aktivite olarak ifade edilmiştir (Türk Dil Kurumu, 2017). Farklı bir tanıma göre oyun; çocuğun bilişsel, duygusal, fiziksel, sosyal, dil gelişimine katkı sağlayan, belli bir amaç ve kuralları olan veya olmayan, isteyerek ve gönüllü olarak katılım sağladığı etkin bir öğrenme süreci

olarak tanımlanmıştır (Dönmez-Baykoç, 1992). Boratav'a göre oyun ise çocukların boş kalan zamanlarında eğlence amaçlı dinlenmelerini sağlayan aktiviteler olarak nitelendirmektedir (Boratav, 1999). Özdemir ise (2006) oyunun belirli bir dönemin kalıntısı olmadığını, zaman ve mekâna göre sürekli gelişen ve değişen canlı yaratmalar olduğunu belirtmiştir (Özdemir, 2006)

Oyunlar, çocukların birçok becerilerine katkı sağlamaktadır. Oyunlar aracılığıyla çocuklar iş birliği yapma, iletişim kurma, öz yönetimi geliştirme, karar verme, dil gelişimi, problem çözme becerisi, liderlik davranışları sergileme, takım ruhu oluşturma, liderlik gibi birçok kazanımlar sağlamaktadır (Girmen, 2012). Bu gelişimler sayesinde çocuk, oyunlarda karşılaştığı problemlere çözüm yolu üretmekte, arkadaşları ile takım ruhu geliştirerek birliktelik sağlamakta, stratejiler oluşturmakta, planlı hareket etmekte, rakip ve takım arkadaşlarının haklarına saygı gösterme, zorluklara karşı mücadele etme ve tahammülü öğrenmekte, kazanma ve kaybetme gibi duygularla yüzleşmektedir (Aral, 2000; Koçkar ve diğerleri, 2018; Özdoğan, 1997). Ayrıca çocuk kendini diğerlerinden ayıran özelliklerin farkında olarak kendisini tanıma imkânı bulmaktadır.

Oyunlar, gelişim alanlarından olan sosyal, fiziksel, bilişsel ve duyuşsal gelişim alanlarını geliştirmede önemli rol oynamaktadır (Erden ve Alisinanoğlu, 2002). Vücut sistemini çalıştıran atlama, zıplama, koşma ve tırmanma gibi oyunlar çocukların fiziksel gelişimine katkı sağlayarak büyümelerine yardımcı olmaktadır (Cirhinlioğlu, 2001). Duyuşsal alanın göstergeleri olan mutluluk, üzüntü, kaygı, düşmanlık, sevgi, kıskançlık, hayal, iç çatışmalar, düşünceler gibi birçok duyuşsal öğeler oyun sayesinde ortaya çıkar (Cirhinlioğlu, 2001). Oyunlarla elde edilen deneyim ve üstlenilen rollerle geleceğe hazırlanır (Aral, 2000). Soysal açıdan oyun, iş birliği yapma, arkadaşları ve çevresi ile uzlaşma, hakkını aramayı ve çevresindekilerin haklarına saygı göstermeyi öğrenme, paylaşımında bulunmayı pekiştirir (Aral, 2000). Çocuk, oyun ortamına

uyum sağlayabilmesi için birçok sosyal ilişki biçimini öğrenmesi gerekmektedir. Oyun ortamı çocuk için serbest ortamdır ve birçok davranış biçimini burada deneme olanağı bulmaktadır (Özdoğan, 1997). Oyunlar çocukların birbirlerine rol model olmasında önemli bir işleve sahiptir.

Sağlıklı gelişim açısından çocukların oyun oynamaları önemlidir. Çocukların oyun oynaması engellenmemeli hatta oyun oynamaya çocuklar teşvik edilmelidir. Yoksulluk, yetersiz şartlar ve savaş gibi etkenler çocuğun oyun oynamasını engellemekte veya kısıtlamakta olup çocukların gelişim alanlarını olumsuz etkileyebilmektedir (Dönmez-Baykoç, 1992). Çocuğun bütün gelişim alanları açısından gerekli ve önemli olan çocuk oyunları, eğitici ve eğlendirici olmasının yanında savunma ve rekabeti de öğretmektedir (Keskin, 2020). Oyunlar tarihten beri insanların yaşam mücadelelerinin önemli bir göstergesidir (Vazha Pshavela'dan Aktaran, Keskin, 2020).

Oyunların farklı bir özelliği de çocukların birbirlerine rol model olmalarıdır. Oyun içinde çocuk kendini ifade edebilmekte, yaşam felsefesi geliştirmekte ve birbirleri ile kendilerini karşılaştırma fırsatı yakalamaktadır (Özdoğan, 1997). Gurupla hareket eden çocuk birlikte hareket etme, paylaşma, kurallara uyma ve sırasını bekleme gibi birçok davranışı kazanır (Tekkaya, 2001). Oyunlar, çocukların sosyalleşmelerinde önemli role sahip olduğu görülmektedir.

Günümüzde geleneksel çocuk oyunları unutulmaya yüz tutmakta ve yerini sanal oyunlara bırakmaktadır. Çocukların sanal oyunlara yönelmesi hem bireysel kimliklerini hem de milli benlik oluşumunu olumsuz etkilemektedir. Geçmiş yaşantıların bir yansıması, kültürel aktarımın bir parçası olan çocuk oyunları derlenerek, bu oyunları literatüre kazandırmak amaçlanmaktadır.

## GEREÇ VE YÖNTEMLER

Çalışma, nitel araştırma deseni ile oluşturulmuş bir alan araştırmasıdır. Nitel araştırma desenlerinde “görüşme, gözlem, odak grup görüşmesi ve doküman inceleme” gibi veri

toplama yöntemleri kullanılabilir (Çokluk, Yılmaz ve Oğuz, 2011). Amaçlı örnekleme yöntemi ile yapılan çalışmada Artvin Şavşat yöresinde (İmerhev vadisi) yer alan geleneksel çocuk oyunları hakkında ulaşılan bilgiler, literatür yer alan oyunlarla karşılaştırılmıştır. Amaçlı örnekleme yöntemiyle derin araştırmalar yapmak için bilgi açısından zengin durumların seçilmesi hedeflenmiştir (Bernard, 2000; Karasar, 2012). Araştırmada, kaynak kişilerin tespitinde kartopu tekniği (amaçlı örnekleme yöntemlerinden) kullanılmıştır. Araştırma alan çalışması olup, derleme yöntemiyle veriler sağlanmıştır. Bu amaçla öğrenci, öğretmen ve velilerle gerçekleştirilen mülakatta, yönlendirilmiş görüşme tekniği kullanılarak çocuk oyunları kayıta geçirilmiştir. Çalışmada lise seviyesinde eğitim gören öğrenciler, veliler ve yöre öğretmenleri olmak üzere toplam 18 kişiden yararlanılmıştır. Kaynak kişilerle görüşülürken görüşme formu oluşturulmuştur. Görüşme formunda elde edilen oyunların o yöreye ait ismi, kullanılan malzeme, oynama şekli, kişi sayısı, oyun alanı ile ilgili bilgilere yer verilmiştir. Görüşme esnasında kaynak kişi tarafından anlatılan oyunlar görüşme formunda kayıt altına alınmıştır. Öğrencilerden görüşme sonrası oluşturulan oyunlar, uygulamalı şekilde oynatılarak gözlemlenmiş ve derleme çalışmasına son şekli verilmiştir. Derlenen oyunların doğruluğunu teyit etmek amacıyla o yöredeki oyunlara hâkim olan üç emekli öğretmene oyunlar yazılı metin şeklinde (Beden Eğitimi ve Spor Öğretmeni, Sınıf Öğretmeni ve Din Kültürü Öğretmeni) ayrı ayrı verilerek oyunlar hakkındaki görüşleri alındı. Derlenen oyunlar literatürde yer alan çocuk oyunları ile karşılaştırılarak, ilgili oyunların benzerlikleri ve farklılıkları ortaya koyuldu.

## Araştırma Etiği Standartlarına Uygunluk

Katılımcılar araştırma yapılmadan önce bilgilendirilip, araştırmacıların onayı alınmıştır. Mevcut araştırma 2008 Helsinki Bildirisine uygun olarak yürütülmüştür.



## BULGULAR

### Artvin Yöresinden Derlenen Bazı Oyun Örnekleri

#### 1-Oyun Adı: Koco Oyunu

Oyun Malzemeleri: Silindir şeklinde “Koco” adı verilen yarıçapı ortalama 3,5 cm uzunluğu 15-20 cm olan sağlam bir odun parçası, oyuncuların ellerinde “Koco”yu devirmek ve vurmak için kullanılan 50-60 cm uzunluğunda her oyuncu kendi odun parçasını belirlemek için işaretlediği (şekil, çentik gibi) sağlam odun parçası. Ayrıca ebe olan oyuncunun elinde sobelemek için kullandığı 1-2 metre uzunluğunda odun parçası.

Oyuncu sayısı: En az 2 kişi olmak şartıyla 5-10 kişiye kadar artırılabilir. Genelde genç ve yetişkinler arasında oynanan bir oyundur.

Oyun alanı: Düz ve geniş bir alandan (çimenlik ideal olan) oluşmaktadır. “Koco”nun koyulduğu çember bir alan (yarıçapı yaklaşık 1 metre) oluşturulur. Çember alanın yaklaşık 10 metre gerisinde “Koco”yu vurmak için bir alan oluşturulur. Bu alana bir çizgi çizilir. Oyuncular sırayla bu alandan “Koco”yu devirmek ve uzağa göndermek için atış yaparlar. Eğer “Koco” vurulursa ebe koçuyu düzeltip odunun sahibi oyuncuyu ebelemek için oyuncuyu kovalar.

Oynama Şekli: Öncelikle ebe belirlemek için çeşitli yöntemler denenebilir. Oyuncuların kocayı vurmak için hazırladıkları odunlar bir oyuncu tarafından kafasının arkasından arkaya atılır ve en altta kalan odununun sahibi oyuncu ebe olur. Ebe oyun alanında belirlenen çizgiye oyuncu sokmadan ebeleme yapmaya çalışır. Oyuncunun kaçma alanı sınırsızdır. Oyuncu da ya sopasını alıp belirlenen çizgiye gelmesi gerekir ya da ebelememek için sopasının üstüne basarak ebelemekten kurtulabilir. Fakat sopasını bulunduğu yerden oynatmaması gerekir. Diğer oyuncular koçuyu devirmek için atışlar devam edebilir. Ebe elindeki sopayı oyuncuya değdirirse ebe değişir. “Koco” oyunu koordinasyon, çeviklik ve mücadele gerektiren rekabete dayalı eğlence için oynanan bir oyundur. Oyun bu şekilde devam eder (KK-1). Oyun farklı köylerde, farklı oyun

kuralları ile oynanmaktadır. Artvin Merkez Yanıklı Köyünde oynama şekli farklıdır. Ayrıca oyun bazı köylerde farklı isim (Örneğin Şavşat maden köyünde “Gocoy”) ile de adlandırılmaktadır (Keskin, 2020). Bu oyun köyde oynandığı gibi yayla zamanı yaylada da oynanır. Oyun “Kosk” adı verilen pil ve taş ile aynı oyun kuralları ile Gürcü gençler arasında farklı bir oynama şeklide bulunmaktadır (KK-2). Rutin işlerin ardından kalan zamanlarda eğlence amaçlı oynanmaktadır. Bu oyunun yetişkinler tarafından da oynandığı belirtilmiştir. (KK-3). Önal (2012), bu oyunu Artvin yöresine ait yöresel çocuk oyunları kitabında farklı oynama şekli ile Şavşat’ta “Köstek”, Ardanuç’ta “Mamuç” diye bu oyunu adlandırmaktadır. Aynı oyuna benzer oyun, farklı illerde farklı şekil ve isimlerle oynanmaktadır. Örneğin, Yozgat’ta “Çot”, Tokat Zile’de “Fora” ve Çankırı’da “Nallı” isimleri oynanmaktadır (Oğuz ve Ersoy, 2007).

#### 2-Oyun adı: Kale Oyunu

Oyun malzemeleri: Bu oyunda herhangi bir malzemeye ihtiyaç duyulmamaktadır.

Oyun Alanı: Genellikle düz ve geniş bir çimenlik alan olmalıdır. Oyun alanına bağlı olarak karşılıklı 50-100 m ortalama iki karşılıklı oyun çizgileri belirlenir. Oyuncular iki gruba ayrılır. Oyuncular bu çizginin arkasına yerleşir. Her grup kendine yakaladığı oyuncuyu esir etmek için kale adı verilen bir alan belirler. Bu alan çember şeklinde ortalama yarı çapı 2 metre olabilir. Ya da bu alana bir taş koyularak kale alanı belirlenebilir.

Oynama şekli: Oyun genç ve yetişkinler arasında oynanan bir takım oyundur. Takımda oyuncuları yönlendiren (genellikle iyi bilen ve oynayan) bir kaptan seçilir. Oyuncuların amacı kendi kalelerini korumak ve rakip kaleleri ele geçirmektir. Kale oyununda karşı rakip kaleye ayak basarak kaleyi ele geçirebilirsin. Fakat rakip, kalesini korumak için kalesine yaklaşanı ebeleyip esir edebilir. Ebeleme genellikle el dokundurma şeklinde olur. Esir verilen kişi sayısı arttıkça takım güçsüzleşir. Fakat çevik bir oyuncu karşı kaleye ayak basarsa esirleri kurtarabilir. Bütün takım esir alınana kadar oyun devam eder ve esir alma işini tamamlayan

takım galip gelir. Oyun genellikle rakip elamanların birbirilerini kovalama, yakalama, esir alma ve kaleyi ele geçirme şeklinde devam eder (kk-4). Ardanuç'ta bu oyun "Ayağım Kala- Esir Almaca", Yusufeli'nde "Esir Almaca" adı şeklinde değişen bazı kuralları ile oynanmaktadır (Önal, 2012).

Oyun genellikle köy ve yaylalarda düz çimenlerde genç ve yetişkinlerin bir araya gelerek eğlence amaçlı oynadıkları yöresel bir oyundur. Oyun çeviklik, çabukluk, dayanıklılık ve kuvvet gerektiren bir oyundur.

### 3- Oyun Adı: *Bila Oyunu*

Oyun malzemeleri: "Bila" uzunluğu 15-20 cm ve yarıçapı ortalama 1 cm olan sağlam bir ağaç parçasıdır. "Bila"ya vurup yükseğe ve uzağa fırlatmak için kişinin gücüne bağlı olarak yaklaşık 50-100 cm uzunluğunda sağlam kolay kırılmayacak (beybol sopası gibi) kavar (çapalak) adı verilen odun parçasından yararlanılır. Ayrıca "Bila" yı yakalamak için karşı rakibin elinde bulunan dallı odun parçaları yer almaktadır. Odun parçaları ne kadar dallı ise o kadar avantajlı olur.

Oyuncu Sayısı: İki takım şeklinde oynandığı için ikişer ve üçer, alanın genişliğine bağlı olarak yedi ve sekizer kişilik gruptan oluşabilir.

Oyun Alanı: Oyun alanları genellikle düz ve geniş çimenliklerden oluşur. Belli bir alan mesafesi yoktur. Ne kadar geniş olursa o kadar daha iyi oyun oynanır. "Bila"ya vurmak için çember şeklinde belirlenen bir alan vardır. Çemberin ortalama yaklaşık yarıçapı 1 m olmalıdır. Karşı rakibin "Bila"yı yakalamak için belirlenen bir alan bulunmaktadır. Bu alan 15 metrenin altında olmamalıdır.

Oynama şekli: Takım oyunudur. Atış yapacak veya karşılayacak takım değişik kura (örneğin bir yassı taşa tükürülerek yazı-dura şeklinde yere atılarak yaş mı kuru mu şeklinde) yöntemleri ile belirlenir. Atış yapacak takımın bir oyuncu oyunu başlatmak için "Bila"ya vurur. Badminton servisi kullanırken yapılan harekete (bir el ile "Bila" tutulur diğer eldeki sopaya bel hizasında vurulur) benzerdir. Amaç çemberden

"Bila"yı yüksek ve olabildiğince uzağa fırlatmaktır ve karşı rakibin onu karşılamasını engellemektir. Eğer rakip "Bila"yı elindeki karşılama dalı ile yere değmeden "Bila"ya temas ettirebilirse atış yapan oyuncu elenir. Eğer "Bila"yı karşılayamazsa karşılayan takımdan bir oyuncu "Bila"yı yerden alıp çemberin içine doğru atmaya çalışır. Çemberin içine atabilirse atış yapan oyuncu elenir. Çemberin içinden atış yapan oyuncu çemberin içene gelen "Bila"ya havdayken tekrar vurabilir karşılayan takım tekrar karşılamaya çalışabilir. Eğer çemberin içindeki tekrar "Bila"ya vurursa karşı rakip karşılayamazsa "Bila"nın düştüğü yere kadar adımlama yapılır. Adımlar sayılır ve belli bir puana (örneğin 500 adım) ulaştığında o takım kazanır. Ayrıca adımlama sonrası "Bila"ya ulaşıldığında "Bila"ya vuruş yapılan sopayla sekme yaptırılır ve karşılığında puan elde edilir. Eğer karşılayan çembere atılan "Bila"yı çemberin içine tutturamazsa, "Bila"nın düştüğü yere kadar adımlama yapılır ve puanlama yapılır. Belirlenen sayıya ulaşan takım oyunu kazanır (KK-5). Oyun koordinasyon ve güç gerektiren bir oyundur (KK-6).

### 4- Oyun Adı: *Düz ve Cüz Oyunu*

Oyun malzemeleri: Fasulye, mısır gibi malzemelerle oynanır. İki kişi ile oynandığı için farklı renklerde olması tercih edilir. Her oyuncunun 9 taşı bulunur. Bu taşlar 12 de olabilir.

Oyuncu sayısı: 2 kişi ile oynanır.

Oyun alanı: A4 kâğıdı büyüklüğüne yakın boyutta, zemine, kâğıda ya da bez parçasına çizilen iç içe geçmiş üç dikdörtgen bulunur. Bu dikdörtgen şekillerin kenarlarından ve ortalarından birleştiren çizgiler geçer.

Oynama şekli: Bireysel bir oyundur. Kura veya tekerleme yöntemi ile oyuna başlayan kişi belirlenir. Herkes oyun alanına sırasıyla taşlarını yerleştirmeye çalışır. Üç taşı aynı doğrultuda aynı çizgi üzerindeki üç noktaya yerleştiren (düz yapmış olur) rakibin bir taşını alma hakkı elde eder. Fakat rakipten alacağı taş rakibin oluşturduğu düz taşlardan biri olamaz. Taşları oyun alanına yerleştirirken rakibin düz yapmasını

engellemeye çalışır. Taşlar oyun alanına yerleştirildikten sonra strateji geliştirilerek düz yapmaya çalışılır ve rakibin taşları toplanmaya çalışılır. Ya da rakibin hamle yapmayacak duruma getirilerek oyun otomatik olarak bitirilir. Rakibin üç taşı kalınca istediği noktaya taşını taşıma hakkı elde eder. Oyuncunun taşları 2 taneye düşünce oyun biter (KK-7).

Cüz oyunu ise düz oyunu ile benzer oyun kuralları ile üçer taş ile kare şeklinde içine artı şeklinde bölünmüş oyun alanında oynanır. Düz oyunundan tek farkı taşları yerleştirirken düz yapma yoktur (KK-3).

Bu oyunlar genellikle zekâ ve strateji geliştirme gerektiren oyunlardır. Genellikle evlerde kız erkek fark etmeksizin genç ve çocuklar arasında boş zamanlarda, oynanır (KK-6).

Bu oyunun Ardahan'da 22 taş ile oynanan "Çiz", 18 taş ile oynananına "Cüz" oyunu denmektedir. Benzer oyun Bitlis'te "Riz" adıyla üçer taşla oynanmaktadır (Oğuz ve Ersoy, 2007).

##### **5- Oyun Adı: Çapatıla ve Kuku Mela (Saklambaç)**

Oyun malzemeleri: 7 adet çubuk (ortalama 10 cm boyutunda) ve bu çubukların üzerine dizileceği 1 adet tahta (30 cm ortalama genişliği, 1 metre yaklaşık uzunluğu)

Oyuncu sayısı: Oyun 4-5 kişi ile 10-15 kişi arasında oynanabilir.

Oyun alanı: Dışarıda ev etrafları veya bahçelerde oynanabilir.

Oynama şekli: Aralarında kura veya herhangi bir yöntemle ebe seçilir. Ebe tahta üzerine 7 adet çubuğu yerleştirene kadar diğer oyuncular saklanmaya çalışılır. Ebe bir taraftan saklanan oyuncuları bulmak için çevredeki saklanabileceği yerleri araştırır diğer taraftan da çubukları korumaya çalışır. Oyuncular ise çubukları devirmek için çaba sarf ederler. Eğer tüm oyuncuları ebe ebelerse gözlerini yumar, arkasını döner ve diğer oyuncular arkasında sıralanır. Ebe Gürcü dilinde tekerleme söylemeye başlar ve tekerleme bitince arkasında sıralanan oyuncu sayısı kadar sayılardan bir sayı söyler ve o sıradaki

oyuncu ebe olur. Eğer oyunculardan sona kalan veya bulunamayan varsa ebe onu "topal kurt" diye çağırır. Oyuncu bulunduğu yerden sekerek çubukları düşürüldüğü yere gelebilirse ebe yeniden ebe olur (KK-8). Bu saklambaç oyunu "Çapatıla" diye adlandırılır. "Kuku Mela" diye adlandırdıkları saklambaç oyununda ise ebe ortalama 30 cm boyutunda bir tahta üzerinde gözlerini kapatarak belirlenen bir sayıya kadar sayar ve oyuncular o süreçte saklanmaya çalışır. Sobeleme esnasında sona kalan bir kişi varsa ebe ona kuku diye bağırır o da kuku diye karşılık verir. Ebe oyuncuyu bu şekilde bulmaya çalışır. Ebeleme sürecinde sobe yapan kişi sayısı fazla ise sobeleyeni kişi sobelenen başka bir kişiyi ebe olmaktan kurtarabilir. Ebe tekrar ebe olur. Eğer sobelenen kişilerden ebe olmaktan kurtulamayan varsa onlar arasından ebe seçilir (KK-9). Genelde genç ve çocuklar arasında oynanır. Zekâ ve strateji gerektiren bir oyundur (KK-10).

Ardanuç'ta "Çitti-Kukku-Gizlan Kuku-Gizlan Puç" değişen isimleri ile oynanmaktadır (Önal, 2012). Aynı oyunu Artvin merkeze bağlı Ortaköy köyünde "Gizlen Ku'ku", Yusufeli'nin Dokumacılar köyünde "Turşibe", Şavşat'ın Maden köyünde "Ku'ku Melay", Kemalpaşa'nın Kazimiye köyünde "Ku'ku Papula", Borçka'nın Arkaköy köyünde "Damaleba Nahva" ve Murgul'un Başköy köyünden "Saklambaç" adıyla oynanmaktadır (Keskin, 2020).

##### **6- Oyun Adı: Yağlı Kayış**

Oyun malzemeleri: Kayış (kemer)

Oyuncu sayısı: En az 2-3 ile 10-15 kişi arasında olabilir.

Oyun alanı: Bahçede veya ev civarlarında oynanmaktadır.

Oynama şekli: Ebe tekerleme sayılarak belirlenir. Ebe olan kişi kemeri bir yere saklar. Diğer oyuncular onu bulmaya çalışır. Ebe haricinde biri bulursa diğer oyuncuları kovalayarak kemerle vurmaya çalışır. Oyuncularda belirlenen alana girerlerse kemer ile dövülmekten kurtulabilir. Kemeri bulan ebe olur ve tekrar saklar. Kemer bulunması sırasında ebe oyunculara yardım eder. Kemere yaklaştıkları veya uzaklaştıkları süreçte



sesler (soğuk-sıcak gibi) çıkardılar. Genellikle gençler arasında eğlence amaçlı oynanan bir oyundur (KK-3).

Oğuz ve Ersoy (2007) bu oyunun Kayseri’de “Kayış Kızdı” adı altında oynandığını belirtmiştir.

#### **7- Oyun Adı: Kuyu Taşı**

Oyun malzemeleri: 12 farklı renkli fasulye, taş, mısır gibi malzemelerden oluşur.

Oyuncu sayısı: 2 kişi ile oynanan bireysel bir oyundur.

Oyun alanı: Bahçelerde zemine açılmış üçer (6 adet) tane kuyu oluşturulur.

Oynama şekli: Zemine açılmış çukurların her birine 12 adet fasulye koyulur. Oyuna başlayan oyuncu kuyuya bırakılan fasulye ya da mısır gibi oyun taşlarından 11 tanesini alıp diğer kuyulara birer birer dağıtarak en son bıraktığı kuyudaki taşları sayarak çift ise o taşları alma hakkına sahip olur. Kuyudaki taşlar tek ise oyun rakip oyuncuya geçer. Oyuna istediği yönde devam edilebilir. Rakip oyuncuların pullarını toplayan oyuncu oyunu kazanır (KK-2). Önal (2012) göre Şavşat yöresinde bu oyunun 3 farklı şekilde (kuyu taşı 1/kuyu taşı 2/ kuyu taşı 3), Yusufeli’nde “Kuy/Kuyu taşı 1/ Kuyu taşı 2” adı altında farklı şekillerde oynandığını ve bir çoban oyunu olduğunu belirtmiştir. Günümüz Mangala oyununa benzemektedir (KK-10).

#### **8- Oyun Adı: Yüzük Hazi**

Oyun malzemesi: 6 adet ceviz

Oyuncu sayısı: 2 veya daha fazla kişiyle oynanabilir.

Oyun alanı: Düz bir zemin ya da tepsi içinde oynanabilir.

Oyun şekli: Cevizler ikiye bölünerek içleri boşaltılır. İçine yüzük, fasulye ya da mısır saklanır. Yüzüğü saklayan kişi diğerlerine yüzüğü hangi cevizin içine sakladığı sorularak yüzük bulunmaya çalışılır. Bu oyun el-göz koordinasyonu ve dikkat gerektiren bir oyundur (KK-3).

Ardanuç’ta ceviz ve yüzük oyunu olarak adlandırılmaktadır (Önal, 2012). Aynı oyun Artvin merkeze bağlı Ortaköy köyünden “Konç”,

Şavşat Kurudere Köyünde “Cevizde Yüzük Oyunu” adıyla bilinmektedir (Keskin, 2020).

#### **9- Oyun Adı: 5 Taş**

Oyun malzemeleri: 5 adet misket büyüklüğünde yuvarlak veya yassı çakıl taşlarından oluşur.

Oyuncu sayısı: En az 2 kişi olmak üzere kişi sayı artırılarak oynanabilir. Bireysel bir oyundur.

Oyun alanı: Düz zemin üzerinde her yerde (ev ve bahçe gibi) oynanabilir.

Oyun şekli: Oyun 7 aşamadan oluşur. Öncelikle 5 adet taş yere atılır. İlk aşamada bir taş alınarak havaya atılır. Bu atılan taşı havada iken yerde bulunan taşlar birer birer toplanır. 2. aşamada ikişer ikişer, 3. aşamada üçer, 4. aşamada dörder şeklinde taşlar yerden toplanmaya çalışılır. 5. aşamada ise taşların hepsi tek el üzerinde ters şekilde tutulmaya çalışılır. 6. aşamada ellerden biri ile köprü yapılarak diğer el ile taşlardan bir tanesi havaya atılarak yere bırakılan taşlar teker teker havadaki taş yere düşmeden köprü altından geçirilip havadaki taş tekrar tutulması gerekir. 7. aşamada ise bu kez taşların hepsi iki elle havaya atılarak iki el üzerinde ters şekilde tutulmaya çalışılır. Her oyun aşamalarında yanan biri varsa oyun rakip oyuncuya geçer (KK-11). El becerisi ve koordinasyon gerektiren eğlence amaçlı oynan bir oyundur. Genellikle kız ve erkek çocuk ve gençler arasında evlerde oynanır.

Oyunun farklı bir versiyonu Borçka’da Şvidi Kua (yedi taş), Ardanuç’ta 5 taş adında oynanmaktadır (Önal, 2012).

#### **10- Oyun Adı: Halat**

Oyun malzemesi: Ortalama 1-2 metre uzunluğunda örgü ipinden oluşur.

Oyuncu sayısı: En az 2 kişi olmak üzere kişi sayı artırılarak oynanabilir. Bireysel bir oyundur.

Oyun alanı: Ayakta veya oturarak her yerde (ev ve bahçe gibi) oynanabilir.

Oynama şekli: Oyuncu iki ucunu bağladığı belli boyuttaki iplerle ellerinde belirlenen şekilleri oluşturmaya çalışır (KK-12).

#### **11- Oyun Adı: Pekihazi (Seksek)**

Oyun malzemesi: Düz bir kiremit parçası veya

yassı taş

Oyuncu sayısı: En az 2 kişi olmak üzere kişi sayı artırılarak oynanabilir. Bireysel bir oyundur.

Oyun alanı: Düzgün olan bahçe veya yer ve o yere çizilmiş şekil

Oynama şekli: Yere çizilen değişik şekillerde oynanan bu oyunda oyuncu elinde bulunduğu taşı şekillerinin içine belli sıraya göre atarak onları tek ayak üzerinde sekerek şekillerin içinde sürükleyip oyun alanı dışına taşı çıkarmaya çalışır. Bu oyun evrensel olup kız-erkek çocuk ve gençlerin oynadıkları bir oyundur (KK-13). Bu oyuna benzer bir oyun Şavşat Eskikale Köyünde “Topalay (Çizgi) Oyunu” oyunu olarak adlandırılmaktadır. Denge ve koordinasyon gerektiren eğlence amaçlı oynanan bir oyundur.

### 12- Oyunun Adı: Koçivara Oyunu

Oyun malzemesi: Yere dikilmiş kalın bir kazık üzerinde ortalama 5-6 m uzunluğunda bir kalas vardır. Kazığa dönecek şekilde kalas yerleştirilir. Kalas bu kazığın etrafında döner. Bu düzeneğe “Koçivara” denilir.

Oyuncu sayısı: Eğlenceli amaçlı 2, 4 veya 6 kişi ile oynanan bir oyundur. Ağırlıkları birbirine denk oyuncular olması tercih edilir.

Oyun alanı: “Koçivara” genellikle çimenlik alanlara kurulur.

Oynama Şekli: Eşit sayıda oyuncular kalasın uçlarına asılır. Bir taraftan birbirlerini havalandırmaya çalışırken diğer taraftan birbirlerini Koçivara’dan düşürmeye çalışır. Oyuncular inip kalkarak ve dönerek oyununa devam ederler. Tehlikeli ev aynı zamanda eğlenceli olan oyun aynı zamanda yüksek oranda denge becerisi gerektirmektedir. Bundan dolayı Koçivara çimenliklerde oynanır. Tahterevalli oyununa benzer şekildedir. Fakat Koçivara’da oyuncular ayakları ile yerden destek alarak Koçivara’yı kendi eksenini etrafında döndürmeye çalışır ve Koçivara üstünde düşmeden uzun süre tutunmaya çalışırlar. Tahterevalli de ayaklarını yere vurarak yukarı aşağı hareket ederler. Koçivara’yı günlük işlerinin ardından artan zamanlarda eğlence amaçlı köy ve yaylalarda

çocuklar, gençler ve yetişkinler tarafından sevilerek oynanmaktadır. Oyuncular birbirlerinin denge ve dayanıklılığını test ederler (KK-14).

Derlenen bu oyunu incelediğinde Artvin’in farklı coğrafyalarında da farklı isimlerle de oynandığı belirlenmiştir. Borçka ilçesinin Arkaköy köyünde ile Murgul ilçesinin Başköy köyünde “Onçivara”, Yusufeli ilçesinin Günyayla köyünde “Hoçiyar”, Ardanuç ilçesinin Aşağı Irmaklar köyünde “Hoçuvara” adıyla adlandırılmaktadır (Keskin, 2020; Önal, 2012).

Ayrıca Koçivara Gürcistan’da (Acara Bölgesi) “Oçivara” (Keskin, 2020) Tekirdağ’da (Küçükyoncalı köyünde) Balkan göçmenlerinin yoğun olduğu köyde “Çıkrancık” ismiyle oynanmaktadır. Çıkrancık, eğlence amacının dışında evlenmek ve eş belirlemek amacıyla (evlenme çağındaki genç erkeğin hoşlandığı kızla birlikte bindiği ve kız delikanlıyı isterse Çıkrancık’ı döndürdüğü, istemezse Çıkrancık’ tan attığı) da oynanır (URL-1).

Bu oyuna benzer bir oyun farklı bir düzeneğe Ankara Çubuk’ta “Gacırdaklı Salıncak” adıyla oynanmaktadır (Oğuz ve Ersoy, 2007).

### 13- Caci (Değnekle Yürüme)

Oyun malzemesi: 1-1,5 metre boyutunda tip tarafı dallı ve ortalama 15-20 cm (ayak basabilecek) çıkıntısı olan ağaç parçalarından oluşmaktadır.

Oyuncu sayısı: En az iki kişi olmak şartıyla oyuncu sayısı artırılabilir.

Oyun alanı: Genellikle düz ve çimenlik alanlarda oynanır.

Oynama Şekli: Oyuncular her iki ayağını yerleştirdiği çıkıntılı bölme (yerden yaklaşık 20 cm yükseklikte) ve elleriyle değnekleri kol seviyesinde kavrayarak yürümeye çalışırlar. Oyuna başlama ve bitiş alanı belirlenir. Oyuncular bu değneklerle ıslıkla başlangıç çizgisinden bitiş çizgisine doğru yarış yaparlar. İlk bitiş çizgisine varan yarışı birinci olarak bitirir (KK- 15).

Aynı oyunu Yusufeli ilçesinde “Değnekle Yürüme” adıyla adlandırılmaktadır (Önal, 2012). Ordunun Ünye ilçesinde “Godal Oyunu (Godali)” adıyla bilinmektedir (Oğuz ve Ersoy, 2007).

#### 14- 9 Taş

Oyun malzemesi: 5-6 adet yassı taş veya kiremit parçası ve taşları devirmek için top veya paçavralardan oluşturulan toptan oluşur.

Oyuncu sayısı: 7-8 veya daha fazla kişiyle oynanan bir gurup oyunudur.

Oyun alanı: Genellikle düz ve çimenlik alanlarda oynanır.

Oynanma Şekli: Oyuna başlayan tarafı belirlemek için bir taşın bir yanına tükürülerek havaya atılır. Yaş mı kuru mu (yazı-dura gibi) diye sorulur. Seçtiği tarafı bilen oyuna başlar. Oyun alanına bir atış çizgisi belirlenir. Bu atış çizgisinden oyuna başlayan taraf taşları devirmek için (5-6 m uzaklığa üst üste dizilmiş) elindeki top veya paçavra parçaları ile atış yaparlar. Devrilen taşları atış yapan takım tekrar üst üste dizmeye çalışır. Rakip takım ise karşı rakibe bu taşları dizdirmeye çalışmaktadır. Ellerindeki top ile onları vurmaya çalışır. Eğer atış yapan takımın tüm oyuncularını top ile vurabilirlerse oyunu kazanırlar. Atış yapan takım ise taşları vurulmadan dizebilirlerse (taşlar tamamen dizilirse “Dom” diye bağırlır) oyunu atış yapan takım kazanır. Kazanan oyuna tekrar başlar. Oyun bu şekilde devam eder (KK-16; KK-17).

Aynı oyunu Ardanuç'ta ilçesinde “Dom”, Murgul ilçesinde “Dombala” adıyla adlandırılmaktadır (Önal, 2012). Aynı oyunu Artvin Yusufeli ilçesi Gün Yayla köyünde “Kula Dombayla”, Narlık köyünde “Dokuztaş”, Şavşat'ın Veliköy köyünde “Çot”, Borçka'nın Arkaköy köyünde ve Murgul'un Zorlu köyünde “Domino”, Hopa ilçesinin Çavuşlu köyünde “Dombiliç” ve Arhavi ilçesinin Üçirmak köyünde “Keremındı” adıyla bilinmektedir.

Ayrıca bu oyun Aydın ili Buharkent'te “Dokuz taş oyunu” ismiyle oynanmaktadır (Oğuz ve Ersoy, 2007).

#### TARTIŞMA

Şavşat yöresinden derlenen oyunlar incelendiğinde Gürçi toplumları ve Türk toplumlarının birlikteliğinin izleri görülebilmektedir. Bu oyunların bazılarının

isimleri ve bazı oyun kurallarında değişiklikler görülebilmesi ile birlikte Türk toplumları ve evrensel olan oyunlarla benzeştiği dikkat çekmektedir. Artvin bölgesinin zengin bir kültürel yapıya sahip olması ve burada farklı kültürlerin bir arada yaşaması (Laz, Gürcü, Türk Hemşin) oyunlarına da yansımaktadır (Keskin, 2020). Şavşat bölgesinde yaşayan toplumların köy ve yayla geleneği, toplu yerleşimlerin bulunması oyuncu için kişi sayısının kolayca temin edilmesine neden olmakta ve oyunların günümüze kadar sürdürülmesini sağlamıştır. Bu sayede Türk, Gürcü, Laz ve Hemşin halkları çocuk oyunlarını birbirlerine aktarmışlardır. Bu oyunlarda meydana gelen isim değişiklikleri ise yörede yaşayan halkların dilleri ve kültürleri ile bütünleşmiş; oyunlar halkların kendi dillerine göre etkileşime uğramışlardır (Keskin, 2020). Örneğin; Lazca' da “Keremındı” kiremit taşı demektir ve Dokuztaş oyunu Keremındı adıyla oynanırken bu oyuna Hemşince “Dombiliç” oyunu denilmektedir. Başka bir örnekte ise, Türkçede Saklambaç oyunu, Hemşince “Ku'ku Papula”, Gürcücede “Damaleba Nahva ve Ku'ku Melay” adıyla oynanmaktadır (Keskin, 2020). Koçivara oyununun yöredeki halkların dillerine göre 1-2 harf değişikliği yapılarak uyarlanmış olduğu gözlenmekte olup oyun aynı şekilde oynanmaktadır. Türkçede Çelik Çomak adıyla oynanan oyun, Hemşince “Met Değnek”, Gürcücede “Gorobina, Bilobina, Bilay, Mila ve Kala” adıyla oynanır. Oyuna adını veren kısa çubuktur (Keskin, 2020). Benzer oyunlar farklı illerde farklı isimlerle de oynandığı görülmektedir. Koco oyunu Yozgat'ta “Çot”, Mersin Tarsus'ta “Çıkarmam”, Tokat Zile'de “Fora”, Çankırı'da “Nallı”; Bila oyunu Çankırı ve Kırıkkale'de “Düllü” oyunu, Trabzon'da “Fidefter”, Kastamonu'da “Met” Bursa'da “Süpürtmeç”, Adapazarı'nda “Tika”; Yağlıkayış oyunu Kayseri'de “Kayış Kızdı”; Kuyu taşı oyunu Zonguldak ve Karabük'te “Hane oyunu”, Tombala oyunu Aydın ili Buharkent'te “Dokuz taş” oyunu isimleri ile benzer oyun kuralları ile oynanmaktadır (Oğuz ve Ersoy, 2007). Aynı zamanda “Koco” adı verilen malzeme isimleri

Yozgat'ta "Çot", Tokat'ta ise "Fora" diye adlandırılmaktadır (Oğuz ve Ersoy 2007).

Oyunların benzerlikleri açısından ele alındığında derlemede ele alınan "Beş taş, Pekihazı, Dokuz Taş, Yağlı Kayış Oyunu, Kuyu Taşı, Bila" oyununun Irmak'ın (2016) yaptığı Bingöl yöresine ait çocuk oyunlarındaki "Beş Taş, Sek Sek, Çingilo (Kale Yıkma), Oyunu, Yağlı Kayış Oyunu, Çallık Çukur Oyunu, Çelik Çomak Oyunu" ile aynı olduğu saptanmıştır. Fakat yöredeki sek sek oyununun Gürci dilinde ismi pekihazıdır. Derlemede yer alan "Beş Taş" oyunu Çorum, Malatya ve Kayseri'de oynanan (Onur ve Güney, 2002) Adıyaman Çelikhan ilçesi Aksu köyünde oynanan "Penç Kavır (Beş Taş)" oyunu (Karaca, 2021), Bingöl'deki "Beş Taş" oyunu (Irmak, 2016) aynı oyunlardır. Fakat oyundaki beşler kısmı Bingöl'de oynanan oyunda "analar aşaması" olarak adlandırılmaktadır. Ayrıca "Beş Taş" Adıyaman'ın Yazıhan köylerinin birçoğunda "Kallo" adıyla oynanmakta ve oyunda yapılan hareketlerin "Cap, Hıflık, Fidon" gibi değişik isimlerle adlandırılmaktadır (Karaca, 2021). Ayrıca Irmak'ın (2016) çalışmasında yer alan "Çelik çomak oyunu" derlenen çalışmadaki "Bila" oyunuyla aynı özellikleri taşımaktadır. Oyunda sopayla vurulan "Çelik" adı verilen kısa odun parçası derlenen oyunda "Bila" diye adlandırılmaktadır. Irmak'ın (2016) çalışmasında yer alan "Çallık Çukur Oyunu" mevcut çalışmada "Kuyu Taşı" adı altında oynanmaktadır. Oyunun oynama şekli aynı olmasına rağmen kuyu taşı oyununda üçer çukur yere açılırken çallık çukur oyununda beşer çukur yere açılır. Ayrıca kuyu taşı 12 taş ile oynanırken çallık çukur oyunu 40 taş ile oynanmaktadır. Adıyaman'da oynanan "Yedi Kule" oyunu ve Bingöl'de oynanan "Çingilo (Kale Yıkma)" dokuz taş oyunu ile benzerlik göstermeyen yönleri olmasına karşın içerik olarak "Dokuz Taş" oyununa benzemektedir (Karaca, 2021; Irmak, 2016). Aladağ (Karsantı)'da oynanan dokuz taş oyunu derlenen dokuz taş oyunu ile aynı olmasına rağmen tek farklı tarafı oyun sırasında dizilen taşların bir tanesini yıkan oyuncunun tek gözü kapalı tekrar atış yapma hakkına sahip olmasıdır (Onur ve Güney, 2002).

Farklı bir açıdan yöreden derlenen oyunlar incelendiğinde ise bu oyunların malzemeleri genellikle çevrede yer alan malzemelerle örtüştüğü (ağaç parçası, ceviz, mısır, fasulye ve taş gibi) görülmektedir. Aynı zamanda benzer oyunların farklı illerde farklı malzemelerle oynandığı görülmektedir. Örneğin "Koco" oyununda Artvin bölgesinde ebenin ebelemek için sopa (değnek, çubuk gibi) kullanırken, Yozgat'ta oynanan "Çot" oyununda ebelemek için çamur ve topraktan yapılmış toplar kullanılmaktadır. Artvin'de oynanan "Koco" oyununda "Koco" adı verilen vurulmak için yere dikilen malzeme yerine, Tokat Zile'de teneke kullanılmaktadır. Mevcut araştırmada derlenen "Bila" oyununda bila diye adlandırılan malzeme Çorum ve Kırıkkale'de "Düllü", Kastamonu'da "Met", Adapazarı'ndaki Tika oyununda, Eskişehir Çelik-Çomak oyununda, Mersin Silifke Gömme Çelik oyununda, Isparta-Keçiborlu Yer Kazmaca oyununda, Mersin Tarsus Çırakman oyununda ve Trabzon'da oynanan Fidefter oyununda "Çelik" olarak adlandırılmaktadır (Oğuz ve Ersoy, 2007). Cüz ve düz oyunu Artvin'de 18 taş ve 24 taş ile mısır ve fasulye gibi malzemelerle oynanırken, Bitlis'te "Rız" oyununda üçer taş ve cam ile, Ardahan'da 22 taş ile "Çiz" ve 18 taş ile "Cüz" oyunu taş parçaları ile oynanmaktadır (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Oyunlarda kullanılan terimlerde bölgesel farklılıklar göstermektedir. Örneğin tombala oyununda taşları üst üste dizildiğine "tombala" diye bağırılırken, Aydın'da dokuz taş diye nitelendirilen oyunda "sibop" diye bağırılmaktadır. Bunun sebebi ise en üste koyulması gereken sibop taşı diye adlandırılan bir taşın gelmektedir (Oğuz ve Ersoy, 2007). Irmak'ın (2016) çalışmasında "Çingilo (Kale Yıkma) Oyunu" adlandırılan dokuz taş oyununda dizilen taşlar devrilirse bütün oyuncular hep birlikte "çingilo" diye bağırırlar. Kuyu taşı adı verilen oyun da mısır ve fasulye gibi malzemeler kullanılırken Zonguldak ve Karabük'te oynanan "Hane" oyununda ise her oyuncuya ait yirmi beşer taş, her oyuncuya ait birer renkli taş ve bir adet "piç taş" denilen ve oyuncular için istenmeyen taş



olarak nitelendirilen kemik taş bulunmaktadır (Oğuz ve Ersoy, 2007).

Mevcut araştırmada derlenen oyunlar incelendiğinde çoğu ulusal nitelikte oynandığı ve bazı oyunların ise evrensel nitelikte olduğu görülmektedir. Örneğin saklambaç ve seksek oyunu bütün toplumlarda oynanan evrensel bir oyundur. Ayrıca günümüz çocukları arasında evrensel özelliklerdeki oyunlar da oynanmaktadır (KK-18). Ayrıca günümüzde modern oyunlar arasında yer alan oyunların temelleri bu oyunlardan gelmektedir. Kuyu taşı adlandırılan oyun mangala oyununa, cüz ve düz oyunları ise günümüzde çocuklar arasında oynanan dokuz taş oyununun benzerleridir.

Ebe belirleme yöntemleri genellikle bir taşın bir tarafına tükürülerek yaş mı kurumu ya da odunların geriye atılması ile en altta kalan sopa, adım saymaca şeklinde ebe seçimini belirlerken farklı bölgelerde yazı dura, tekerleme gibi farklı ebe belirleme yöntemleri ile belirlenmektedir (Karaca, 2021; Irmak, 2016; Oğuz ve Ersoy, 2007).

Oyunlarda oynanan oyunlarda oyunu kazananlar tarafından verilen ceza yöntemleri de farklılık göstermektedir. Diğer bölgelerde oynanan oyunlarda genellikle ceza olarak sırtta taşıma, yiyecek bir şeyler ismarlama, belli bir iş yaptırma gibi ceza yöntemleri görülmektedir. Faka bu yörede oynanan oyunlarda genellikle ceza olarak sırtta belli bir mesafe taşıma, değişik hayvan sesleri çıkarma gibi cezalar verilmektedir.

Farklı bir açıdan ele alındığında oyunların genellikle büyüklerinden ve arkadaşlarından öğrenildiği görülmektedir. Diğer yörelerdeki oyunların aktarılma şeklinin de büyükleri ve arkadaş çevresi tarafından olduğu belirtilmektedir (Keskin, 2020). Bu sonuç araştırmayla benzerlik göstermektedir. Dolayısıyla oyunların geçmişten günümüze aktarım yolu ile geldiğini söyleyebiliriz.

Ayrıca bu oyunlar oyun türüne bağlı olarak çocuk, genç ve yetişkinler tarafından oynandığı ifade edilmektedir. Keskin'e (2020) göre oyunlar

yaylalarda ve köylerde kız erkek farkı gözetmeksizin eğlence, sosyalleşme, beceri kazanma gibi unsurları amaçlayan oyunlardır. Bu açıdan ele alındığında burada yaşayan toplumların oyunlarda cinsiyet farkının gözetilmediği bir kültürel yapıya sahip olduğunu göstermektedir. "Koco" oyunu Artvin'de kız ve erkek karışık oynanırken, Yozgat'ta oynanan benzeri "Çot" oyunu erkekler, Çankırı'da oynanan "Nallı" oyunu gibi benzeri oyunlar ise kızlar tarafından oynanmaktadır (Oğuz ve Ersoy, 2007).

## SONUÇ

Artvin bölgesinde öğrenciler, öğretmenler, veliler ile yapılan görüşme ve yapılan çalışmalar sonrasında Artvin yöresinde yaşayan Türk, Gürcü, Laz ve Hemşin vatandaşların çocuk oyunlarının geleneksel ve yöreye ait oyunlar olduğu tespit edilmiştir. Bu oyunların oynama şeklinde ve isimlerinde farklılıklar olmasına rağmen genel anlamda benzer oyunlar olduğu görülmektedir. Bazı oyunların, Artvin ilinin farklı ilçelerinde ve Şavşat ilçesinin farklı köylerinde oynanan bazı çocuk oyunlarının isimlerinin farklı olduğu fakat oynanma şekillerinin aynı olduğu tespit edilmiştir. Aynı zamanda bazı çocuk oyunların da aynı araç gereçle farklı şekilde oynansa da aynı amaca yönelik oynandığı belirlenmiştir. Artvin yöresindeki farklı halk yapılarının bir arada yaşaması ve çevredeki bulunan malzemelerin çocuk oyunlarında etkili olduğu tespit edilmiştir. Bu oyunların unutulmaya yüz tutmaması için eğitim ortamlarında ve beden eğitimi ve spor derslerinde oynatılmasının oyunların yaşamasında etkili olabileceği düşünülmektedir. Bu oyunların genellikle yöre insanının toplu olarak bir arada yaşaması ve yaylaya çıkılan dönemlerde yayla evlerinde yaşayan kişilerin bir arada olduğu zamanlarda eğlence amaçlı oynandığı belirtilmektedir. Fakat bölge halkının dışarı göç vermesi ve dolayısıyla genç nüfusun azalması bu oyunların unutulmaya yüz tutmasına neden olmaktadır. Ayrıca günümüzde sanal oyunlar ve teknolojik gelişmelerin bu oyunların yerini aldığı görülmektedir. Kültürel harmanlamanın sonucu oluşan bu oyunların kültürel birliği ve kardeşliği



sağladığı da belirtilmektedir (Keskin, 2020). Artun (2006) yaptığı çalışmada halk kültürünün önemli bir göstergesi olan bu oyunların insanlık tarihi ile özdeş olduğunu ve yapılacak çalışmaların önemli olduğunu belirtmektedir. Bundan dolayı bu oyunların müfredat programlarına dahil edilerek yaşatılması ve gelecek nesillere aktarılması için gerekli çalışmalar yapılmalıdır. Derlemede belirlenen oyunlar öğrenci, öğretmen, veli ve literatürden elde edilen çalışmalarla sağlanmış olup, geleneksel oyunların yaşatıldığı bir toplum örneklendirilmiştir. Fakat bu oyunların yaşları küçük olan çocuklar tarafından bilinmediği tespit edilmiştir. Bu oyunların devamlılığın sağlanması konusunda yörede yaşayan veli ve öğretmenlere büyük sorumluluklar düşmektedir. Aynı zamanda Artvin yöresindeki çocuk oyunlarının halklar arası kültür birliğinin varlığını devam ettirildiği söylenebilir.

#### ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYANI

Yazar tarafından herhangi bir potansiyel çıkar çatışması rapor edilmemiştir.

#### KAYNAKLAR

##### Yazılı Kaynaklar

- Aral, N. (2000). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çağdaş Eğitim*, 265, 15 – 17.
- Artun, E. (2006). *Halk kültürlerinin gelecek kuşaklara taşınması*. turkoloji.cu.edu.tr (Erişim: 11.12.2021)
- Bernard, R. (2000). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches-harvey russell bernard*. London: Sage Publication.
- Boratav, P. N. (1999). *100 soruda Türk Folkloru*, İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Cirhinlioğlu, F. G. (2001). *Çocuk Ruh Sağlığı ve Gelişimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Çokluk, B. Ö., Yılmaz, K. & Oğuz, E. (2011). Nitel Bir Görüşme Yöntemi: Odak Grup Görüşmesi. *Kuramsal Eğitimbilim*, 4(1), 95-107.
- Dönmez-Baykoç, N. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Erden, Ş. & Alisinanoğlu, F. (2002). Anaokullarına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(22), 42-49.

- Girmen, P. (2012). Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü. *Milli Folklor*, 95, 263-273.
- Irmak, Y. (2016). Bingöl geleneksel çocuk oyunları. *Bingöl Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 67-86.
- Karaca, Y. (2021). Çelikhhan İlçesi Aksu Köyü Örneğiyle Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yapı ve İcrası, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 7, 215-235.
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Keskin, M. A. (2020). Artvin yöresi çocuk oyunlarında Türk, Gürcü, Laz ve Hemşin halklarının kültür birliği. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 13(32), 1350-1360.
- Koçkar, M. T., Pınar, G., Anılan, H. & Öztürk, A. (2018). *Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri*. OMEP Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansında sunulmuş bildiri, izmir.
- Oğuz, M. Ö. & Ersoy, P. (2007). *Türkiye’de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları*, Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi (THBMER) Yayınları.
- Onur, B. & Güney, N. (2002). *Türkiye’de çocuk oyunları: derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Önal, Ü. (2012). *Artvin Yöresi Çocuk Oyunları*. Ankara: Elma Teknik Basım Matbaacılık Ltd. Şti.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları I-II*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdoğan, B. (1977). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tekkaya, E. (2001). Tasarlanmış çocuk hakları: ankaralı çocuk oyun alanları. *Milli Eğitim Dergisi*, 151, 74-83.
- Türk Dil Kurumu. (2017). Büyük Türkçe sözlük. [www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_bts](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts) (Erişim: 03.04.2021).
- Elektronik Kaynaklar
- URL-1: <https://www.trthaber.com/haber/yasam/600-yillik-yoruk-gelenegi-cikrancik-tahterevallisi-431310.html> (Erişim: 04.2.2022)
- Sözlü Kaynaklar
- KK-1: M\*\*\*\* D\*\*\*\*/ Öğrenci
- KK-2: E\*\*\* E\*\*\*/ Öğrenci
- KK-3: O\*\*\* E\*\*\*/ Veli

- KK-4: S\*\*\* S\*\*\*\*\* E\*\*\*\*\*/ Öğretmen  
KK-5: İ\*\*\*\*\* Ö\*\*\*\*\*/ Öğretmen  
KK-6: Ş\*\*\*\* K\*\*\*\*\*/ Emekli Öğretmen  
KK-7: N\*\*\*\*\* E\*\*\*\*/ Öğrenci  
KK-8: M\*\*\*\*\* O\*\*\*\* D\*\*\*\*\*/ Öğrenci  
KK-9: M\*\*\* D\*\*\*\*\*/ Öğrenci  
KK-10: T\*\*\*\*\* U\*\*\*\*/ Öğretmen  
KK-11: N\*\*\*\*\* G\*\*\*\*\*/ Öğretmen  
KK-12: T\*\*\*\* Y\*\*\*\*\*/ Öğrenci  
KK-13: K\*\*\*\* Ç\*\*\*\*\*/ Öğretmen  
KK-14: Ö\*\*\* U\*\*\*\*/ Emekli Öğretmen  
KK-15: İ\*\*\*\*\* E\*\*\*\*/ Veli  
KK-16: A\*\*\* O\*\*\*\*/ Öğrenci  
KK-17: E\*\*\*\*\* E\*\*\*\*\*/ Öğrenci  
KK-18: A\*\*\*\*\* İ\*\*\*\*/ Emekli Öğretmen

**Cite this article as:**

Somoğlu, M.B. (2022). Artvin Şavşat Yöresine ait geleneksel çocuk oyunları. *The Journal of International Anatolia Sport Science*, 7(2), 1-14.  
Doi: 10.5505/jiasscience.2022.58066