

GELENEKSEL TÜRK ÇOCUK OYUNLARINDA FONKSİYONEL OYUNCU „EBE“

„IT“, FUNCTIONAL PLAYER IN THE TRADITIONAL TURKISH CHILDREN'S GAMES

Öğr. Gör. İbrahim ÖZBAKIR*

Özet

Çocuk oyunlarında her çocuk, dâhil olduğu oyunda aktif bir rol üstlenmek ister. Ne var ki bunu istemek çoğu zaman yeterli olmamakta ve bir seçimle roller dağıtılmaktadır. Geleneksel Türk Çocuk oyunlarında neredeyse değişmeyen temel oyuncu “ebe”, kimi zaman aktif, kimi zaman pasif roldeki oyuncu olduğundan, çocuklar tarafından da bazen üstlenilmek istenilen, bazen de özellikle kaçınılan roldeki oyuncudur. Bu çalışmada, “ebe”nin nasıl bir oyuncu olduğu örneklerle gösterilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Oyunu, Geleneksel Çocuk Oyunları, Oyun, Oyuncu, Ebe

Abstract

In children's games, every child wants to have an active role in the games which he or she is included in. However, most of the time it is not enough to have a desire for taking an active role, and the roles are given out by means of a process of selection. As the nearly unchanging basic player of traditional Turkish Children's games “it” is the player who has sometimes an active role and sometimes passive, it is the role sometimes wanted to be taken; but sometimes it turns out to be the unwanted one. In this study, it has been tried to explain through examples what kind of a player “IT” is.

Key Words: children's game, traditional children's games, play, player, “IT”

Kültür, bir toplumun karakterini oluşturan, zaman içinde var ettiği değerler bütünüdür. Kültürel zenginlik ise o kültürü oluşturan unsurların çeşitliliğine ve ne kadar korunabildiğine bağlıdır. Bu unsurlardan biri olan oyunlar, onları oynayanlar tarafından bizzat korunmuş ve gelecek nesillere aktarılmıştır. Zaman içerisinde çok değerli derlemeler¹ sayesinde yazılı ve görsel kayıt altına alınıp kaybolmaları engellenmiş oyunların yanı sıra, onları oynayan olmadığından günümüze kadar canlı kalamayanlar da olmuştur.

Sanayileşme, buna bağlı olarak gelişen teknik gelişme ve şehirleşme toplumların demografik özelliklerini de çok hızlı değiştirmiştir. Eski zamanlarda dışarıda oynayan çocuklar, şehirleşme ve onun getirdiği olumsuzluklar nedeniyle kapalı mekânlara sıkışıp kalmışlardır. Özgürce dışarıda, tabiatta, hatta şehrin tam ortasında, caddede ve bulabildiği her boş alanda oynayan çocuklar, bugün evlerde en iyi ihtimalle bilgisayar ekranına mahkûm olmuşlardır. Kendilerine özgü oyun sahalarının henüz sınırlarla belirlenmediği² dönemlerde, çocukların dünyası ile ebeveynlerin günlük yaşamları/iş dünyası birbirine

* Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü-Sivas

1 bk. Yusuf Ziya Demircioğlu, *Anadolu'da Eski Çocuk Oyunları*, İstanbul 1934.; Ferruh Arsunar, *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler*, Maarif Vekilliği Yay., Ankara 1955.; Metin And, *Oyun ve Bügü*, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul 1974.; M. Öcal Oğuz-Petek Ersoy, *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, THBMER Yay., Ankara 2005/2007; Ayrıca, Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi Öğretim Üyesi Prof. Dr. Necati Demir'in zengin bir “Çocuk Oyunları Arşivi” kurduğunu özellikle belirtmek isterim. Bu arşivin yayımlanması; geleneksel Türk çocuk oyunlarının tescillenmesi çalışmalarına, bir çocuk oyunları atlasının yapılmasına, dünya kültür mirasının korunmasına büyük katkı sağlayacaktır. Yayımlanmamış olmasına rağmen bize bu arşivini açtığı ve faydalanmamızı sağladığı için de kendisine şükranlarımı sunuyorum.

2 Burada, her oyunun kendine özgü “oyun alanı” ve bu alanın sınırları değil, oynanacak oyun için gerekli oyun alanının sınırlandırılması kastedilmektedir.

karişmaktaydı. Gündüz tarlada, bahçede işiyle meşgul olan anne-babanın yanında herhangi bir yapma oyuncuğa³ dahi ihtiyaç duymadan, tamamen doğal ortamı kullanarak oyunlar oynayan çocuklar, uzun akşam ve gecelerde büyük küçük gruplar halinde birlikte daha fazla vakit geçirebilmekteydi. Genel olarak oyunları;

1. Yetişkinlerin oynadıkları oyunlar,

2. Çocukların oynadıkları oyunlar,

3. Hem yetişkin hem de çocukların oynadıkları oyunlar olmak üzere üç kategoride toplayabileceğimiz gibi;

1. Bireysel oynanan oyunlar,

2. Gruplar halinde oynanan oyunlar, ya da;

1. Oyuncakla oynanan oyunlar,

2. Oyuncaksız oynanan oyunlar gibi çok farklı başlıklar altında da sınıflandırabiliriz.⁴

Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi (THBMER) tarafından hazırlanan ve birinci baskısı 2005, genişletilmiş ikinci baskısı ise 2007’de yayımlanan *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları* adlı çalışmada ise çocuk oyunları, oyuncakların ham maddesi esas alınarak sınıflandırılmıştır⁵.

S. A. Cengiz’e göre oyunlar, “içinde yaşanan kültürün yapısının ve özelliklerinin yorumlanabilmesini sağlayan bir pencere açtığı için, kültür çözümleme çalışmalarının en önemli malzemelerindendir ve bu nedenle araştırmacılar için bu konu özellikle araştırmaya değerdir”⁶. Çok derin tarihi geçmişe sahip geleneksel Türk çocuk oyunlarının adlarından, içinde barındırdığı arkaik unsurlara kadar her parçasının incelenerek modern eğitim araçlarıyla yeniden sunulması önemli bir kazanım olacaktır. Prof. Dr. Necati Demir, okul kavramının ve okulların olmadığı zamanlarda eğitimin bütün çeşitlerinin halk kültürü ile yapıldığını, yani halkın tecrübeleriyle kültürünü oluşturduğunu ve onunla da nesillerini eğittiğini ifade etmekte, çocuk oyunlarını da bu kültür unsurları içinde en başlarda saymaktadır⁷. Bunca birikim ve tecrübeden sonra geleneksel çocuk oyunlarının modern eğitim araçlarıyla yoğrularak asıl sahiplerine, çocuklara yeniden sunulmasının gerekliliği ortadadır. Buna katkı sağlaması amacıyla, Türkiye’de çocuklar tarafından hala yaygın olarak oynanmaya devam eden oyunlardan seçilen örnekler, bu çalışmamızda esas materyalleri teşkil edecektir.

Çocuk Oyunu ve Ebe

“Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence”ye⁸ oyun, “çocukların oynadıkları oyun”⁹lara ise çocuk oyunu denmektedir. Johan Huizinga’ya göre oyun, “özgürce razı olunan, ama

3 Ceviz, fındık, nohut taneleri, kavun ya da karpuz kabuğu, gelincik, pamuk çiçek/şeytan tüyü/ püfürük çiçek, salyangoz/sümüklüböcek, tespih böceği, bok böceği (Geotrupes stercorarius), uğur böceği, toprak, kum, küçük çakıl taşları, gıygan (bk. Dipnot 35) bunlardan ilk akla gelenler olarak sıralanabilir.

4 Pertev Naili Boratav *100 Soruda Türk Folkloru* adlı eserinde çocuk oyunları ile ilgili sınıflandırmasında oyunları; A. Büyüklerin çocuklar için çıkardığı oyunlar. B. Çocukların söz oyunları. C. Takım hâlinde, danslı, türkülü ve basit taklit oyunları şeklinde sınıflandırmıştır. (Aktaran: Nedim Bakırcı, “Niğde Folklorunda Çocuk Oyunları”, *Millî Folklor*, 2007, Yıl 19, Sayı 76, s. 202.; Ayrıca bk. And, age, s. 65.) Dr. Musa Baran ise oyunları 12 maddede “oynanış biçimine” göre ve bir de “işlevi bakımından” üçe ayırarak 1- Usu eğiten oyunlar, 2- Bedeni eğiten oyunlar, 3- İç duyguları eğiten oyunlar olarak sınıflandırmıştır. (Ayrıntılı bilgi için bk. And, age, s. 66.; Yusuf Habibov-İsmail Sözen, “Anadolu ve Azerbaycan Türklerinin Çocuk Oyunlarının Karşılaştırılması”, *Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences*, Year: 2005, Vol: 39, No: 1, s. 79.; Ayrıca bk. Serpil Cengiz, “Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması”, *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, C. 38, S. 1-2, Ankara 1998.

5 Birinci baskıda (2005) 27, ikinci baskıda (2007) 33 bölüme ayrılmıştır.

6 Aktaran: Handan Asûde Başal, “Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları”, *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XX (2), 2007, s. 247.

7 Necati Demir, “Sözlü Türk Kültürünün Boyutları ve İşlevleri”, *I. Uluslar arası Türk Dili ve Edebiyatı Sempozyumu Bildirileri*, Isparta 2008, s. 223.

8 *Türkçe Sözlük*, TDK, Ankara 2005, 10. Baskı, oyun maddesi.

9 age, çocuk oyunu maddesi.; Halkbilim gözüyle çocuk oyunu: “[Alm. Kinderspiel] [Fr. Jeux d’enfant] [İng. game of children]: Çocukların içgüdüsel oyun gereksinimlerinin toplumsal yaşantı üzerinde yaptığı etkiler sonucunda oluşan ve çoğunluğu

tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.”¹⁰ Çocuklar için oyun, “(...) bir uğraştır. Oyun tecrübe kazanma, öğrenme ve yapma aracıdır.”¹¹ Prof. Dr. Necati Demir’e göre çocuk oyunları, “gerçek hayata hazırlama okuludur. Gerçek hayattaki meselelerin biraz hafifletilmiş şekilleridir. 6-15 yaş arası çocuk eğitimi içindir. Ok yay oyunu, başkan seçme, kurt koyun, esir almaca, eşkıya, ... gerçek hayata hazırlamak içindir. Birdirbir, ip atlama, köşe kapmaca, seke, "Tavşan kaç, tazi tut", yağ satarım bal satarım, kaydırak, ip atlama, ... ise beden idmanı bakımından çok önemlidir. Üç taş, dokuz taş, saklambaç, da beyin faaliyetlerini geliştirmeye yöneliktir. Çocuk oyunları vücut yani beden, beyin idmanı, yarışma, rekabet, sürat, enerji, örgütlenme için önemlidir. Çocuğu ileriki hayata hazırlamada önemli bir kilometre taşıdır. Bu tür oyunları oynamış çocuklar, yani günümüzün büyükleri kararlı, cesur, yaratıcı ve olgundur. Pratik bir zekâ yapısına ve çoğunlukla sağlıklı bir vücuda sahiptir.”¹²

Johan Huizinga *Homo Ludens*’te, ister çocukların oynadıkları isterse yetişkinlerin oynadıkları oyunlar olsun, her oyunun “ancak tam bir ciddiyet içinde”¹³ oynanabileceğini vurgulamaktadır. Çocukların kendi dünyalarında belki de “ciddi”ye aldıkları eylemlerin en başında, oyun yer almaktadır. Oyun, her ne kadar çok basit kuralları olan bir eylemiş gibi görünse de, çocukların dünyasından bakıldığında karmakarışık kuralları olan, kendi içinde hiyerarşisi ve sistematığı olan, ciddiye alınması gereken bir eylemdir. Bazı oyunlarda ise bunu fark etmek için çocukların dünyasından bile bakmaya gerek kalmamaktadır.

İster mekânı ve kuralları daha önceden belirlenmiş olsun, isterse yeni öğrenilmiş ve/veya kuralları henüz oturmamış bir oyun olsun, genellikle oyunlar bir hazırlık aşamasıyla başlar.¹⁴ Oyun oynanacak zamanın, oyun alanının, oyuncu sayısının, oyun kurallarının belirlenmesi bu hazırlıkların belli başlılarıdır. Kapı önünde bekleyen, okulda teneffüse çıkan, ailelerinin uğraşları gereği tarlada/bahçede bulunan çocuklar her zaman bir oyun zamanı ve mekânı belirleme ihtiyacı duymayabilirler. İçinde buldukları zaman ve mekânda bir oyun kuruverirler. Geleneksel Türk çocuk oyunlarının hazırlık aşamasında yapılan ilk işlerden biri genellikle “ebe” seçimidir. Ebe seçimi/belirlenmesi ciddi bir iştir ve bazen oyunun kendisinden bile öne geçmekte, bir seremoni halini alabilmektedir. Peki, bu kadar ciddiye alınan “ebe” nedir ya da kimdir?

Ebe kelimesinin etimolojisine bakıldığında, eski Türkçede “ana, büyükanne, nine”¹⁵ anlamında kullanıldığı, yine eski Türkçede “cedd, dede, nine, baba, anne”¹⁶ anlamına gelen apa¹⁷ kelimesinden

kuşaktan kuşağa aktarılarak günümüze değin gelen halkbilim ürünleri.” (Orhan Acıpayamlı, *Halkbilim Terimleri Sözlüğü*, TDK Yay., Ankara 1978.)

10 Johan Huizinga, *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2006, s. 50.

11 Esra Ömeroğlu, “Çocuk ve Oyun”, *Ailede Çocuk Eğitimi*, Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayını, Ankara 2004, s. 235.

12 Demir, agb, s. 223.

13 Huizinga, age, s. 37.

14 Nadiren de olsa herhangi bir hazırlığa gerek kalmadan başlayan oyunlar da bulunmaktadır. Kütahya ili sınırlarında oynanan *Tet Oyunu* ve diğer yörelerdeki varyantları, bunlardan yaygın olarak bilinenidir. “Saymaca yoluyla bir ebe belirlenip ebenin başlatmasıyla ya da herhangi bir çocuğun tekerleme söylemesiyle de başlayıp oynanan Tet Oyunu, genellikle akşam karanlığı çöktüğünde ve evlere dağılma vakti geldiğinde çocuklardan birinin diğer bir çocuğa eliyle dokunup, “tet” diye bağırmasıyla başlar. Dokunan oyuncu ve diğer bütün oyuncular, dokunulan oyuncudan kaçıp evlerine girmeye çalışırlar. Varsa dış avlu kapısından, yoksa kovalı kapısından içeri girmeyi başaran oyuncu, ebe olmaktan kurtulur. Kendisine en son dokunulan ve başkasına dokunmadan evine gitmek zorunda kalan çocuk, oyunu kaybetmiş sayılır. Eğer aynı çocuklar bir sonraki gün yine beraber oynarlar ve birlikte eve dağılma kararı alırlarsa, bu defa bir önceki günü ebe olarak tamamlayan çocuk, Tet Oyunu’nu başlatır.” (Derleme Tarihi: 21.08.2007, Derleme Yeri: Yenice Beldesi, Emet-Kütahya, Kaynak Kişi: Mehmet Özbakır (Doğum: 1949, Emekli İşçi), Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği: Büyüklerinden); Bu oyunun bir başka varyantı da Prof. Dr. Necati Demir’in yayımlanmamış özel arşivinden aldığımız “Akşam” oyunudur. “Oynadıkları diğer oyunları sona erdiren çocuklar, son olarak aralarında bir kişiyi ebe seçerler. Ebe, üçe kadar sayar ve diğerlerini yakalamaya çalışır. Yakaladığı kişiyi elini sürerek “Akşam” veya “Gece”, “Korkum sende kalsın.” diyerek evine gider. El vurduğu oyuncu ise başka oyuncuları kovalayıp yakalamaya çalışır. O da bir diğerine vurarak “Akşam, korkum sende kalsın” der ve evine gider. Oyun bu şekilde devam eder. Bütün çocuklar teker teker evine dağılmış olur. Oyunu bozup evlerine gitmek istemeyen çocuklar için tekrar bir oyun daha kurulur. Onlara ikaz mahiyetinde: -Herkes evine, / -Tavuk piniğine, / -Evi olmayan; / -Şıcan deliğine.” derler ve bütün oyuncular evine dağılır.” (Derleme Tarihi: 13.12.2006, Derleme Yeri: Tokat, Kaynak Kişi: Arife Çınar, 22 Yaşında Ev Hanımı, Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği: Büyüklerinden)

15 Tuncer Gülensoy, *Türkiye Türkçesindeki Türkçe Sözcüklerin Köken Bilgisi Sözlüğü* (A-N), Ankara 2007, s. 317. ebe maddesi.

türediği görülmektedir. Türkçe Sözlük'te, “Genellikle çocuk oyunlarında baş olan, diğer çocuklara ve gruba karşı cezasını çekmek ve bundan kurtulmak için tek başına bütün sorumluluğu üzerine alan çocuk.”¹⁸ olarak tanımlanan ebe, Tietze'nin *Tarihi ve Etimolojik Türkiye Türkçesi Lugatı*'nda, “çocuk oyunlarında gruptan ayrı durumda oynayan çocuk”¹⁹ olarak tarif edilmiştir. Bu tanımlamalarda hemen dikkati çeken, ebenin oyunlarda “baş olan” ve “ceza çeken” oyuncu olmasıdır. Farklı bazı kaynaklarda ebe yine, “cezalandırılan oyuncu”²⁰ olarak yer almaktadır. Bu tanımlamalar çok daha geniş anlamları bünyesinde barındıran “ebe”yi tanımlamak için yeterli değildir. Bu ismi büyüteç altına almak gereği de esas itibariyle buradan doğmuştur. Amerikalı araştırmacılar Fritz Redl, Paul Gump ve Brian Sutton-Smith'e göre; kimi oyunda herkesin görevi eş değerdir. Kimi oyunlarda ise örneğin kimi kovalar, kimi kaçar. İşlem ayrımı ayrıca kimi oyuncunun öne çıkmasını, ya da yönetici durumunu getirir. Kimi oyuncu ilginin üzerine çekildiği bir görevdir. Kimi oyuncunun görevi öteki oyuncuların ne yapacağını belirler. Çoğunlukla ebe bütün öteki oyunculara karşı oynamak durumundadır.²¹ Oyuncuların oyun içindeki durumlarını, görevlerini esas alan bu oyuncu tanımlamaları, ebeyi de tanımlamaya en yakın olanıdır.

İster ataerkil isterse anaerkil olsun, geleneksel Türk aile yapısında aile büyüğü olan kişiler, bütün sorumluluğu taşıyan kişilerdir. “Baş” olduğu ailede sayılan, verdiği kararlara uyulan ve gerektiğinde aileye karşı herhangi bir olumsuzlukta “tek başına” ona karşı durabilen sorumlu bireylerdir. Gerektiğinde ceza verebilen büyükler, aynı zamanda da ödüllendirebilen kişilerdir. Ailede yönetici olan yine onlar, yani apalardır.

Günümüzde bilinen ve hala oynanmakta olan geleneksel Türk çocuk oyunları, genelde bireysel değil birden fazla katılımcısı olan oyunlardır ve ister kapalı mekânlarda isterse açık alanlarda olsun, oyunun kurulmasında, grupların dağılımında, yaş ve cinsiyet belirleyici olmaktadır. Oyunların gündüz, akşam ya da gece oynanıyor olması da yine oyunun kurulması ve grupların oluşumunda belirleyici unsurlardandır.²² Kurulan oyunda başı çeken, yöneten, yönlendiren, sözü dinlenen oyuncular ise yaşça büyük olan (abla, ağabey), fiziki olarak gelişmiş/büyük olan, eğitim olarak diğerlerinden önde olan (büyük olan), oyuncu veya grup seçimlerinde başarılı olan, kabiliyet olarak üstün olan çocuklardır; geleneksel Türk çocuk oyunlarında kullanılan yaygın adıyla, o oyunun “ebe”sidir.

Ebe Seçimi / Ebenin Belirlenmesi

Geleneksel Türk çocuk oyunlarının hazırlık aşamasında ilk olarak ve ciddiyetle yapılan işlerden birinin genellikle “ebe” seçimi olduğunu, bazen oyunun kendinden bile öne geçtiğini, hatta bir seremoni halini alabildiğini yukarıda ifade etmiştik. Oyunda oyunu başlatan, yöneten, yönlendiren, merkezde duran bir esas oyuncu olan ebenin belirlenmesi/seçimi; saymaca, tekerleme, yazı tura atma²³, çöp çekme ya da

16 Gülensoy, age, s. 72. apa maddesi.

17 Kazak Türkçesinde; *abla, baba anne, bacı, büyük anne, hala*; Tatar Türkçesinde; *bacı*; Uygur Türkçesinde; *hala* (*Türk Lehçeleri Sözlüğü*, Erişim: <http://www.tdk.org.tr/lehceler/Default.aspx> [22.07.2008]); İncekum, Sökün Silifke –İçel'de *abla, büyük kız kardeş*, İncesu Dinar -Afyon Karahisar'da; *Yürümesi gerektiği halde yürüyemeyen çocuk*, Çayeli köyleri –Rize'de *Aptal*, Yaylagöne –Tokat'ta *Ağabey* (*Türkiye'de Halk Ağzından Derleme Sözlüğü*, Ankara : Türk Dil Kurumu, 1963. cilt: 1 A (a - az zu), Erişim: <http://tdkterim.gov.tr/ttas/?kategori=derlay&kelime=apa> [22.07.2008]); Ayrıca bk. “[Alm. Oma / Opa]: Çocuk dilinde: Büyük anne, nine. / Çocuk dilinde: Büyük baba, dede.” (*Almanca – Türkçe Sözlük*, TDK, Ankara 1993, 2. Cilt, Oma ve Opa maddeleri.)

18 *Türkçe Sözlük*, TDK, Ankara 2005, 10. Baskı, ebe maddesi.

19 Andreas Tietze, *Tarihi ve Etimolojik Türkiye Türkçesi Lugatı* (*Sprachgeschichtliches und etymologisches Wörterbuch des Türkei-Türkischen*), Cilt 1, Simurg Yay., Österreichische Akademie der Wissenschaften, İstanbul-Wien 2002, ebe maddesi.

20 Örneğin bk. “Şanlıurfa Mahalli Çocuk Oyunları” Erişim: <http://ekitap.kulturuzm.gov.tr/BelgeGoster.aspx?F6E10F8892433CFFE603BF9486D4371D6ADB17BCA15FC4FC> [29.06.2008]

21 Aktaran: And, age, s. 71-72.

22 Derlenen oyunun künyesinde “Oyuncuların cinsiyeti” (bk. Oğuz-Ersoy, age (2005/2007) gibi maddelerin yer alması ya da oyunun oynanış şeklinin anlatıldığı bölümlerde yaşın, cinsiyetin ya da her ikisinin birlikte yer alıyor olması, bunun ne kadar belirleyici olduğunu göstermektedir.

23 Para ve madalyonun yanında, genelde tercih edilen yazı tura atma şekli şu şekilde olmaktadır: Herhangi bir çocuk, oyun alanında bulunduğu bir taşın, kuru tahta parçasının, kuru odun parçasının veya işe yarayacak benzeri doğal bir materyalin bir yüzünü tükürmek suretiyle ıslatır ve “Yaş mı, kuru mu?” diye sorar. Örneğin: “Oyuncular, aralarında önce oynayacak oyuncuyu şu şekilde belirlerler: Taşın bir yüzüne tükürüp, “Yaş mı, kuru mu?” derler ve taşı havaya atarlar. Taş yere düşünce yaş gelirse yaş diyen, kuru gelirse kuru diyen taraf oyuna önce başlar.” (Aşık Oyunu: Prof. Dr. Necati Demir, *Yayımlanmamış özel arşivi*. (Oyuncu Derleyen: Eda Balaoğlu, Derleme Tarihi: 26.10.2006, Derleme Yeri: Gaziantep, Kaynak Kişi: Osman Çirkinoğlu, 50 Yaşında Çiftçi.); “(..) küçük ve düz bir taş bulunur ve bir tarafına tükürülerek havaya fırlatılır. ‘Yaşa kurban

gönüllülük esasına dayanan çeşitli yöntemlerle yapılmaktadır. Cemali Çankaya, “*Küçük çocuklar kendi kabiliyetlerini ortaya koyan, fazla ve karışık kurallara bağlı olmayan basit oyunlara [...] meyil gösterirler*”²⁴ tespitinde bulunmaktadır. Ebe seçimi; oyunun temel bir parçası, hatta kendisi de başlı başına bir oyundur ve burada da fazla karışık olmayan kuralların işletildiği rahatlıkla görülmektedir. Örneğin şu şekillerde ebe seçimi gerçekleştirilmektedir:

1.

“(…) ebe hecelenerek okunan şu saymaca ile belirlenir:

Mü mü mürekkep, / Bana bir isim gerek, / İsmi söyle misin? / Ayşe./ Ayşe’ yi sever misin? / Evet. / O zaman on parmağından birini çıtlat, ...

Son hece, hangi oyuncuya isabet ederse o, ebe seçilir.”²⁵

2.

“(…) Tekerleme söylenerek ebe belirlenir: “*Sen hot, ben hot, goca öküze ot.*” denildiğinde oyuncuların en sona kalan ebe olur.”²⁶

3.

“(…) Oyunun başlayabilmesi için önce, ebe turu düzenlenir. Ebe turu iki şekilde yapılabilir: Bunlardan ilki, oyun kaç oyuncu ile oynanıyorsa, o kadar kibrit çöpü ele alınır. Bu kibrit çöplerinden biri kırılır. Kırılmış olan kibrit çöpünü bulan oyuncu, oyuna önce başlamaya hak kazanmış olur. Diğer bir yöntem ise şudur: İple yukarı doğru çekilen tahta kutudan dağılan kibrit çöplerini, hangi oyuncu daha çok dağınık hale getirirse ebe o olur ve oyuna ilk o başlar.”²⁷

4.

“Bütün çocuklar yüksek sesle hep birlikte: “*Önden / İnşallah ebe ben*” tekerlemesini söylemeye başlarlar. Aynı anda da bir ellerinin içine seri bir şekilde diğer ellerinin bir içini, bir üstünü vururlar. Tekerleme bir kez söylenir ve tekerlemenin bitişiyle ellerin son duruşu kontrol edilir. Grupta birliği bozan bir kişi varsa o “ebe” olur. Eğer birlik birden fazla kişi tarafından bozulmuşsa aynı sayışma bir kişi kuralı sağlanıncaya kadar tekrarlanır.”²⁸

5.

“En az üç kişi ile oynanan bu oyunda önce gönüllü olarak bir ebe seçilir.”²⁹

6.

“(…) Oyuncular, buldukları yerde bir daire oluşturacak şekilde otururlar. Birer elini yumruk yaparlar ve üst üste koyarlar. Yumruğu en üstte kalan oyuncu ebe seçilir.”³⁰

7.

“Oyuncular, “seçim” adı verilen sistemle belirlenir. Öncelikle üç kişi bir araya gelerek grup oluştururlar. Sağ ellerini başlarının üzerine koyduktan sonra, başlarına tempolu ve hafifçe vurarak hep bir ağızdan, “çöm-çöm-çöme-lek” diyerek ritim tutarlar. Burada her vuruş, bir heceye denk gelmektedir. Son hecede ise ellerini görebilecekleri bir şekilde, bel hizasına getirerek uzatırlar. Burada üç oyuncu adayından, ellerini aynı şekilde, avuç içleri yere ya da havaya bakacak şekilde uzatmamaları beklenir. Gruptan biri, diğer ikisinden farklı bir şekilde

kesirim / Kuruya kurban kesirim’ deyişleriyle taşın yere düşmesi beklenir. Taşın hangi yüzü üstte geldiyse o grup, oyuna öncelikle başlama hakkını elde eder.” (Sütlü Kemik: Oğuz-Ersoy, age (2007), s. 24.

24 Cemali Çankaya, “Kırsal Bölgelerde Spor Eğitimi ve Değnek Aşırma Oyunu”, *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: XV, Sayı: 1, 2002, s. 84.

25 Bazlambaç Oyunu: Prof. Dr. Necati Demir, *Yayımlanmamış özel arşivi*. (Oyunu Derleyen: Eda Balaoğlu, Derleme Tarihi: 26.10.2006, Derleme Yeri: Gaziantep, Kaynak Kişi: Abdülkadir Arkan, 56 Yaşında.)

26 Hot Oyunu – Kız Hotu: Oğuz-Ersoy, age (2007), s. 63.

27 Çöp Çekmece: Oğuz-Ersoy, age (2007), s. 102.

28 Saklambaç Oyunu: Derleme Tarihi: 06.12.2008, Derleme Yeri: Sivas Merkez, Kaynak Kişi: Ferhan Kübra Özbakır (Doğum: 1996, Öğrenci), Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği: Arkadaşlarından.

29 Birliğim Birlik: Prof. Dr. Necati Demir, *Yayımlanmamış özel arşivi*. (Derleme Tarihi: 11.08.2006, Derleme Yeri: Adıyaman, Kaynak Kişi: Nurettin Yenidoğan, 51 Yaşında Çiftçi.)

30 Aç Kılıdı Oyunu: Prof. Dr. Necati Demir, *Yayımlanmamış özel arşivi*. (Derleme Tarihi: 04.07.2006, Derleme Yeri: Sivas, Kaynak Kişi: Burçin Gündoğan, 17 Yaşında Öğrenci.)

elini uzatırsa, başarılı sayılıp gruptan ayrılır. Gruptan ayrılan kişinin yerine bir yenisi eklenerek üçlü düzen korunur. Bütün oyuncular belirlenene kadar seçim devam eder ve sona kalan iki kişi de “ebe” olur.”³¹

8.

“En az 9 ya da 11 çocukla oynanan bir oyundur. Çocuk sayısı, ikişerli eş olunduktan sonra bir çocuğun ebe kalması için tek sayı olmalıdır. Önce, ikişerli eş olunur. Eşlerin biri çömeler, diğeri onun arkasında ayakta durur. Bu şekilde ikişerli ikişerli daire oluşturulur.”³²

Sekiz farklı oyundan verdiğimiz bu örnekleri çoğaltmak mümkün. Ancak ebenin belirlenme şekli çok, “ebe”³³ olan oyuncunun oyunlardaki fonksiyonunu ortaya koymak; “ebe nedir”, “ebe kimdir” gibi soruları yanıtlamamızı kolaylaştıracaktır. Örnek oyunlar içinde, tarif edilmiş olmaları halinde de yine ebe seçimine yer verilecektir.

Oyunda Ebe

Birinci oyunumuz Tokat ili ve çevresinde oynanan “Acı-Tatlı Oyunu”, ebenin ön planda olduğu oyunlarımızdan bir tanesidir. Oyun aşağıdaki şekilde oynanmaktadır:

“Oyun için bir araya toplanan oyunculardan birisi, saymaca ya da kura yoluyla ebe seçilir. Diğer oyuncular ebenin elinden tutarlar. Ebe, “acı” dediğinde diğer oyuncular ebenin elini bırakıp kaçmaya başlar. Kaçan oyuncular, ebeye yakalanmamaya çalışırlar. Ebe, “tatlı” dediğinde bütün oyuncular yerinde durur. Ebe, en yakın oyuncuyu yakalayıp kaleye getirir. Ebenin yakaladığı oyuncular, bir duvara veya bir desteğe (kaleye) kollarını dayayıp bekler. Yakalanmamış oyuncular, yakalanan oyuncuların kollarının altından geçerse arkadaşlarını kurtarmış olurlar. Oyuna devam edenler ise sürekli arkadaşlarını kurtarmaya çalışırlar. Arkadaşlarının yardımıyla kurtulan oyuncular, tekrar oyuna girerler. Ebe, oyuncuların hepsini yakaladığında oyun biter. En son yakalanan ebe olur, oyun yeniden başlar.”³⁴

Görüldüğü gibi ebe, oyunu başlatan, yönlendiren ve yöneten merkezdeki oyuncudur ve hemen oyunun başında seçilmektedir. Oyunun oynanması, onun komutlarına bağlıdır. Oyunu bitiren de yine başarılı olan ebedir. Bu oyunda ebe olmak bir ceza değildir. Oyunun kuralı gereği ilk yakalanan değil, “en son yakalanan ebe olur”. Ebeye yakalanmamanın ve en son kalmanın ödülü olarak o oyuncu yeni ebe olur ve yeniden başlayan oyunda komutlarıyla oyunu yönlendirme hakkını elde eder.

İkinci oyunumuz “Gıynız Oyunu”, Ankara/Yenimahalle-Memlik köyünden derlenen bir oyun. 10-20 yaşlarındaki kız ve erkeklerin birlikte oynadığı oyunun oynanışı şu şekildedir:

“En az 4-5 kişiyle oynanan Gıynız oyununa başlamadan önce ebe (güdekçi) seçilir. Bu seçim, üç şekilde yapılabilir:

1. Kura çekme
2. Sayışma

3. Herhangi bir yere çizgi çizilir. Oyuncular sırayla değneklerini atarlar. Çizgiye en uzak atan oyuncu, ebe olur.

Öncelikle gıynız, emmenin ortasına dikilir. Oyunda amaç, gıynızı değnekle vurarak uzaklaştırmaktır. Ardından oyun başlar ve oyuncular, emmenin dışından değnekleriyle gıynıza

31 Çömlek Oyunu: Kelime Erdal-Gültekin Erdal, "Çocuk Oyunlarında Yaratıcılık", *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: XVII, Sayı: 1, 2003, s. 40.

32 Çömlek Çömlek Ne Kaynar? Oyunu: Handan Asude Başal, "Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları", *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XX (2), 2007, s. 257.

33 Paul V. Gump ve Brian Sutton-Smith ebe rolünü yüksek ve düşük seviyeler olmak üzere ikiye ayırmaktadırlar. “Yüksek seviyedeki ebe rolü, basitçe, bireyin birçok güce sahip olduğu bir roldür. Birey bu noktada diğer oyuncuların hareketlerini büyük ölçüde kontrol edebilecek bir durumdadır. Yüksek seviyedeki ebe rolünün, kontrol potansiyelini kullanmak suretiyle, ebenin minimum maharetle başarılı olması veya başarı kazanmasının mümkün olduğu görülür. Düşük seviyedeki ebe rolü ise, bireyin, diğer oyuncuların hareketlerini kontrol altına almak için nispeten az bir güce sahip olduğu bir roldür. Başarı ve kazanma olgusu büyük ölçüde “ebe” olan oyuncunun zekiliği ve maharetine bağlıdır.” (Ayrıntılı bilgi için bk. Paul V. Gump-Brian Sutton-Smith: “Çocuk Oyunlarında Ebenin Rolü” (Çev. Ahmet Aslan), *Milli Folklor*, Sayı: 67, 2005, s. 153.)

34 Oyun, Prof. Dr. Necati Demir’in yayımlanmamış özel arşivinden alınmıştır. (Derleme Tarihi: 23.12.2006, Derleme Yeri: Tokat, Kaynak Kişi: Remzi Şahin, 50 Yaşında Öğretmen.)

atış yaparlar. Gıymız, emmeden dışarı çıktığı takdirde, güdekçi hemen onu oyun alanının içine geri getirir. Bu arada da diğer oyuncular, değneklerini almak için emmenin içine girerler. Eğer güdekçi, gıymızı yerine koyar ve emmenin dışına çıkamamış herhangi bir oyuncuya değerse, yeni ebe o oyuncu olur.

Oyunun sonunda herhangi bir ceza yoktur.”³⁵

Bu oyunda ebe (güdekçi) bir önceki oyunda olduğu kadar merkezde bir oyuncu değildir, fakat yine de oyun, ebeye yakalanmadan görevi yerine getirme üzerine kurulmuştur. Oyunun hemen başında ebe seçiminden de görüldüğü gibi, değneğini çizilen çizgiye en uzak mesafeye atan oyuncu, ebe olmaktadır. Yani başarısız sayılan oyuncu, ceza olarak ebe olur. Oyun içinde, “ebenin değdiği” oyuncu başarısız olmuş sayılır ve bu oyuncu yeni ebe olur. Burada dikkate alınması gereken önemli bir durum aslında ebe yerine “güdekçi”nin olmasıdır. Her ikisinin de oyunun anlatımında yer alması, önemli bir ayrıntıdır. Fonksiyonu itibarıyla “güdekçi”ye ebe denilmektedir. “Ebe” kavramı kullanılmadan oyun anlatılsa da güdekçinin “ebe” olduğu rahatlıkla anlaşılacaktır. Kütahya ili Emet ilçesi Yenice Beldesinden derlediğimiz *Dana Taşı* oyunu da benzer başka bir örnektir. Bu oyunda ebe yerine *bekçi* bulunmaktadır. Oyunun oynanışı şu şekildedir:

“5-6 adet gırgan³⁶ büyükçe bir taşın üzerine üst üste dizilir. Sonra oyuncular aralarında bir bekçi seçerler. Bekçi, dizilen taşların başına geçer. Diğer oyuncular, bu taşlardan 10-20 adım kadar uzaklaşırlar. Her oyuncunun kendine ait bir gırganı vardır. Sıra ile her oyuncu, kendi gırganını dizili taşlara atıp vurmaya çalışır. Atış yapıldıktan sonra diğer oyuncular hızla büyük taşa koşarlar. Bekçi vurulup dağılan gırganları toplayıp yeniden dizinceye kadar bütün oyuncular kendilerine ait gırganları büyük taşa vurmak suretiyle ritim tutup şu tekerlemeyi söylerler:

“Dana dana dastana, / Dana girmiş bostana, / Bu danayı ne yapmalı? / Nacaklamalı, / biçaklamalı.”

Bekçi gırganları yeniden dizince yine diğer oyuncular 10-20 adım taşlardan uzaklaşırlar ve sıradaki oyuncu vuruşunu yapar. Vuramayan oyuncu, yeni bekçi olur. Oyun bu şekilde tekrarlanır. Büyük taşın üzerine gırgan yerine kozalak sıralanarak da oynanır.”³⁷

Kahramanmaraş’tan derlenmiş olan *Ay Dede* oyunu, oyunculardan herhangi birinin ebe olarak tanımlanmadığı oyunculardan biridir. Oyun aşağıdaki şekilde oynanmaktadır:

“Oyunculardan biri *Ay Dede* seçilir. Diğer oyuncular da *Ay Dede*’den 7-8 m uzakta dururlar. Oyuncular sırayla, “*Ay Dede* saatin kaç?” derler. *Ay Dede*, her birine farklı sayı söyler. Oyuncular, *Ay Dede*’nin söylediği sayı kadar adım atarlar. *Ay Dede*’yi ilk geçen, yeni *Ay Dede* olur.”³⁸

Ay Dede, merkezdeki oyuncudur. Oyuncuları yönlendiren, atacakları adımı belirleyen *Ay Dede*’dir. Onu ilk geçen, mükâfat olarak yeni *Ay Dede* olur. Bu oyunda hiçbir şekilde ebeden bahsedilmemektedir. Bunun yanında *Ay Dede* yerine “ebe” ismi seçilmiş ve oyun ebenin etrafında şekillenmiş olsaydı da bir şey değişmeyecektir.

Kırşehir’den derlenmiş olan “*Ay’ı Gördüm*” oyunu gibi birçok oyunda ebe hem merkezde bir oyuncudur hem de ebe olmak mükâfat değil cezadır. Oyun aşağıdaki şekilde oynanmaktadır:

“Saklambaç oyunu gibidir. Bu oyun, akşamları oynandığı için adına “*Ay’ı Gördüm*” denmiştir. Oyunun ebesi, sayışma ile belirlenir. Sayışma şu şekilde yapılır. Bir kişi:

“*Ooo.. / Bir elmayı alladım pulladım / Adana’ya yolladım.*” der.

35 Oğuz-Ersoy, age (2007), s. 22.

36 Toprak altından ince katlar şeklinde çıkan yumuşak taşlar. (*Türkiye’de Halk Ağzından Derleme Sözlüğü*, Ankara: Türk Dil Kurumu, 1972. cilt: 6 G (ga - güzzük), Erişim: <http://www.tdkterim.gov.tr/tas/?kategori=derlay&kelime=gırgan> [06.12.2008]) Oyunun derlendiği kaynak kişi ‘gırgan taşı’ olarak kullanmış, fakat tarafımızdan ‘gırgan’ şeklinde yazıya geçirilmiştir. Yörede her iki şekilde de kullanılmaktadır. “Bu tarla çok gırganlı.”, “Bu oyun gırgan taşıyla oynanır. / Gırganla oynayalım.” örneklerinde olduğu gibi.

37 Derleme Tarihi: 07.08.2008, Derleme Yeri: Kütahya-Emet-Yenice Beldesi, Kaynak Kişi: Havva Özbakır (Doğum: 1958, Ev Hanımı), Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği: Büyüklere.

38 Oyun, Prof. Dr. Necati Demir’in yayımlanmış özel arşivinden alınmıştır. (Derleme Tarihi: 01.08.2005, Derleme Yeri: Kahramanmaraş, Kaynak Kişi: Melike Şahan, 16 Yaşında Öğrenci.)

Bu tekerleme hecelenerek okunduktan sonra son hece kimin üzerinde biterse ebe o sayılır. Ebe bir ağaca ya da duvara yüzünü dönüp 20'ye kadar sayar. Diğer oyuncular, saklambaç oyununda olduğu gibi saklanır. Ebe, oyuncuları aramaya başlar. Ebe, saklanan oyunculardan birini gördüğünde, "Ay'ı gördüm." diye bağırır. Diğer oyuncular; ebe görmeden, ebenin kalesine (ağaca ya da duvara) ulaşıp vurursa, bir sonra oynanacak oyunda ebe olmaktan kurtulur. Kurtulmayı başaramayanlar arasında tekrar sayışma yapılarak yeni oyun için ebe belirlenir. Oyuna aynı şekilde devam edilir."³⁹

Tekerlemenin son hecesinin üzerinde bittiği çocuk ebe olmakta, yani ceza olarak "gruptan ayrı durumda"⁴⁰ oynamak zorunda kalmaktadır. Gruptan ayrı olarak oynaması, o çocuğun sadece diğerlerinden farklı bir biçimde oyuna dâhil olması anlamına gelmektedir, cezası da budur, buna rağmen yine de oyunun merkezindeki oyuncudur. Ebeye görünmek ya da görünmemek sonucu belirlemektedir. Oyun sonunda yapılan yeni ebe seçiminde ebe, "kurtulmayı başaramayanlar" arasından seçilmektedir. Ebe rolünü oynayıp oyunu tamamlayan oyuncu bu yeni ebe seçimine dâhil edilmemektedir, bu da onun başarısına bakılmaksızın görevini tamamlamasının ödülüdür.

Birçok varyantının yanında aşağıya almış olduğumuz "Saklambaç" oyununda olduğu gibi, ebe olmanın mükâfat mı yoksa ceza mı olduğu bazen birbirine karışmaktadır. Ebe seçiminden kuralların belirlenmesine kadar uzun bir başlama seremonisi olan bu oyun, şu şekilde oynanmaktadır:

"Bütün çocuklar yüksek sesle hep birlikte, "Önden / İnşallah ebe ben" tekerlemesini söylemeye başlarlar. Aynı anda da bir ellerinin içine seri bir şekilde diğer ellerinin bir içini, bir üstünü vururlar. Tekerleme bir kez söylenir ve tekerlemenin bitişiyle ellerin son duruşu kontrol edilir. Grupta birliği bozan bir kişi varsa o "ebe" olur. Eğer birlik birden fazla kişi tarafından bozulmuşsa aynı sayışma bir kişi kuralı sağlanıncaya kadar tekrarlanır.

Ebe, yüzü sabit bir yere (duvar, ağaç, çalılık) gelecek şekilde diğer oyunculara arkasını döner. Burası ebenin kalesidir. Herhangi bir oyuncu on parmağı da temas edecek şekilde, "Öğretmen geldi / Tahayı sildi / Hangi parmağıyla vurdu?" tekerlemesini söyleyerek ebenin sırtını bir aşağı bir yukarı sıvazlar ve son hecede bir parmağıyla sertçe dokunur. Bu dokunuşla birlikte ebe yüzünü geriye, dokunan oyuncuya döner. Dokunan oyuncu ellerini düz ya da daha çok kafa karıştırmak için çapraz bir şekilde ona doğru uzatır. Ebe, sertçe sırtına dokunulan parmağı tahmin etmeye çalışır. İlk tahminde bilirse on ceza sayısı, bilemediği her bir parmak içinse artı onar ceza sayısı kazanır. Bu sayılar ebenin saklambaç oyununda diğer oyuncular saklanıncaya kadar sayması gereken rakamı belirler. Ebe yine diğer oyunculara arkasını döner ve aynı şekilde bir oyuncu on parmağı da temas edecek şekilde ama bu defa, "Hızlı mı, yavaş mı? / En son vurduğum yavaştır" tekerlemesini söyleyerek ebenin sırtını bir aşağı bir yukarı sıvazlar ve son hecede bir eliyle yavaşça dokunur. Ebe, diğer oyuncunun dokunmadığı elini tahmin etmeye çalışır. Doğru tahmin edebilirse hızlı, aksi halde yavaş sayar. Ebe, üçüncü kez diğer oyunculara arkasını döner ve aynı şekilde bir oyuncu on parmağı da temas edecek şekilde ebenin sırtını bir aşağı bir yukarı sıvazlar, bu arada, "Sesli mi, sessiz mi? / İlk vurduğum sessizdir" tekerlemesini söyler. Son hecede sırtına dokunulduğunda ebe yüzünü diğer oyunculara döner ve dokunan oyuncunun dokunduğu eli tahmin etmeye çalışır. Doğru tahmin ederse sessiz, aksi halde sesli sayar.⁴¹

Son kez yüzü kaleye gelecek şekilde diğer oyunculara arkasını dönen ebe, sayışmalar yoluyla belirlenen kurallara uygun olarak kaçta kaçta sayacaksa hızlı ya da yavaş ve sesli ya da sessiz saymaya başlar. Bu arada diğer oyuncular saklanırlar. Sayma işlemini tamamlayan ebe, "Sağım, solum, / Önüm, arkam, / Saklanmayan 'sobe'" tekerlemesini söyleyerek yüzünü arkaya döner ve saklanan oyuncuları bulmaya çalışır. Ebe, bir oyuncuyu saklandığı yerde gördüğünde ondan önce kalesine dönüp "sobe" diyerek kalesine dokunmak zorundadır. Eğer oyuncu ebeden önce kaleye ulaşıp "sobe" derse bir sonraki oyunda (elde) ebe olmaktan kurtulur. Ebe tarafından sobelene ya da ebeyi sobeleyen oyuncular, oyun sonuna kadar ebeyi

39 Oyun, Prof. Dr. Necati Demir'in yayımlanmamış özel arşivinden alınmıştır. (Derleme Tarihi: 28.01.2007, Derleme Yeri: Kırşehir, Kaynak Kişi: Melda Özdemir, 9 Yaşında Öğrenci.)

40 Bk. Tietze, age, ebe maddesi.

41 Ebenin kaçta kaçta sayacağı belirlenmesinden sonraki kurallar; yani sayma işleminin sesli mi sessiz mi, yavaş mı hızlı mı olacağı şu şekilde de belirlenebilmektedir: Ebe yerine diğer oyuncular arkalarını ebeye dönerler, aralarında kolun dirsekten yukarı ve aşağısı arasında bir tercih yapıp, örneğin üst sesli alt sessiz / üst hızlı alt yavaş gibi, yüzlerini ebeye dönerler. Oyunculardan birisi, bir kolunu uzatıp diğer elini o kolun üzerinde hızlı bir şekilde el ve omuzu arasında sürterek hareket ettirir, bu hareket esnasında da ilgili tekerlemeleri söyler. Ebenin "dur" komutuyla hareket durdurulur; el, kolun belirlenen hangi tarafında kaldıysa, sesli/sessiz ya da hızlı/yavaş, oyunun kuralı o olur.

yanılmak için uğraşırlar. Örneğin, kaleye yönelen bir oyuncu olduğunda, o oyuncunun geldiği yönün tersine doğru, “*Gelmeyin, gelmeyin!*” diyerek bağırlar. Oyun bütün oyuncular saklandıkları yerden kendiliğinden çıkıp kaleye dokununcaya veya ebe tarafından sobeleninceye kadar devam eder. Ebenin saklanan oyuncuları bulamaması ve oyunun çok uzaması durumunda ebe, “*Çay içtiniz!*” diye seslenerek sobeleyemediği oyunculara yenilgisini ilan eder. Sobelenmekten kurtulmayı başaramayanlar aralarında *parmak tutuşma / kara kedi* yöntemiyle tekrar sayışma yaparak yeni oyun için ebe belirlerler. Bir önceki elin (oyunun) ebesine arkalarını dönen oyuncuların her biri, içlerinden birinin parmaklarından birini kendisi için seçer, bir parmak da ebeye ayrılır. Geri dönüp ebeden kendine uzatılan parmaklardan birini seçmesi istenir. Ebenin seçtiği parmağın sahibi (kendisi de olabilir), yeni elin (oyunun) ebesi olur. Oyuna aynı şekilde devam edilir.”⁴²

Ebe, burada da merkezdeki oyuncudur. Merkezdeki oyuncu olmak mükâfat mı yoksa ceza mıdır, bu oyunda karışmaktadır. “Ayı Gördüm” oyununda olduğu gibi ebe, oyunda gruptan ayrı oynamaktadır, fakat bu oyunda ebe olmayı bütün çocuklar en baştan istemektedir. Oysa “*Önden / İnşallah ebe ben*” tekerlemesiyle başlatılan oyunun “Ayı Gördüm” oyunundan pek de farkı yoktur. Kaldı ki bu oyunun içinde de ebeden önce kaleyi sobeleyeni oyuncu, bir sonraki oyunda ebe olmaktan “kurtulur”. Bir sonraki elde (oyunda) ebe olacak oyuncunun sobelenmekten kurtulamayanlar arasından seçilmesi, başarılı olanların bu seçime dâhil edilmemesi, yine bir tezat teşkil etmektedir. Oyunun başında o kadar çok istenilen ebelik, ne olmuştur da ceza haline gelmiştir ve artık istenmemektedir? Bir diğer ilginçlik de biten elin ebesinin başarısız olan, sobelenen oyuncularla birlikte yeni ebe seçimine dâhil edilmesidir.

Kimi oyunlarda ise ebe hiç ortada yoktur. Isparta/Uluborlu’dan derlenen Eğir (Koka) Oyunu, bu oyunlardan bir tanesidir ve şu şekilde oynanmaktadır:

“Grup halinde oynanan Eğir (Koka) oyununa başlamadan önce “tandır” denilen bir çukur kazılır. Ardından sayışmaca veya her oyuncunun çukura tek atış yapmasıyla oyuna ilk kimin başlayacağına karar verilir. Seçilen ilk kişi, topun dibine sopanın eğik kısmıyla vurur. Eğer bu oyuncu topu çukura sokmazsa vuruş hakkı diğer oyuncuya geçer. Eğer bu oyuncunun atışı isabetli olursa, bir sonraki aşamaya geçmeye hak kazanır. Oyunun yeni aşamasında top 1 mt. geriye çekilir. Bu yeni mesafede topu deliğe hangi oyuncu ilk olarak sokarsa, oyunu o kazanır. Bu oyun, çukura her top sokulduğunda oyuncunun sayı almasıyla da oynanabilir.

Oyunun sonunda yenilen oyuncuya iki farklı cezadan biri uygulanır: Bunlardan biri, galip olan oyuncu ya bakkaldan yiyecek ya da oyuncak alınmasıdır. Cezanın ikinci türüyse, kaybeden oyuncunun kazanan oyuncuyu çukura kadar sırtında taşıyıp, başlangıç çizgisine geri getirmesidir.”⁴³

Görüldüğü gibi bu oyunda “ebe” denilen bir oyuncu hiç ortada yoktur. Seçimle kimin ilk başlayacağına karar verilir, kaybeden oyuncu cezasını çeker. Ne ilk başlayanın ne de kaybedenin adı ebendir. Zaten bu oyunda ebeye de ihtiyaç yoktur. “İlk başlayan” kişi olmak, “ebe” olmayı gerektirmemektedir; yani oyuna yön verecek, ceza verecek, mükâfat verecek, oyunun merkezinde bulunması gereken birine ihtiyaç yoktur. İlk başlayan kişinin başarısı veya başarısızlığı sadece bir sonraki hamlenin kim tarafından yapılacağını belirlemektedir.

Birçok oyunda ebe olan oyuncunun diğer oyun arkadaşlarına göre daha pasif bir oyuncu olduğu görülmektedir. Bunun yanında, genelde merkezdeki oyuncudur ve belirleyicidir. Erkek ve Kız Hotu olmak üzere ikiye de ayrılan Bolu/Gerede’den derlenen Kız Hotu oyunu, ebenin oyun içinde pasif duruşunun yanında ne kadar belirleyici olduğuna güzel bir örnektir. Oyun, şu şekilde oynanmaktadır:

“İstenilen sayıda oyuncuyla oynanan bir oyundur. Tekerleme söylenerek ebe belirlenir: “*Sen hot, ben hot, goca öküze ot.*” denildiğinde oyuncuların en sona kalan ebe olur. Yere iki tane çizgi çizilir. Birinde ebe durur. Diğerine oyuncular dizilerek sırayla ellerindeki sopaları ileriye atarlar. Sonra ebe, arka arkaya yürüyerek sopalara doğru gelir. İlk olarak kimin sopasına ayağı değerse, o kişi ebe olur. Yeni ebeye “Hot oldu, hot oldu...” diye bağırlar.

42 Derleme Tarihi: 06.12.2008, Derleme Yeri: Sivas Merkez, Kaynak Kişi: Ferhan Kübra Özbakır, (Doğum: 1996, Öğrenci), Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği: Arkadaşlarından.

43 Oğuz-Ersoy, age (2007), s. 54.

Oyunda yenilene ceza verilir. Bu cezalar horoz, kedi, köpek sesi çıkartma ya da bir oyuncuyu sırtına alıp taşımadır.”⁴⁴

Görünüşte oyun içinde diğer oyuncular kadar aktif biri olmayan, hedefe sopa atmak, gruptakilerle yarışmak zorunluluğu bulunmayan, görevi sadece bir çizgide durup geri geri giderek atılan sopalara dokunmak olan ebe, aslında belirleyici oyuncudur. Bir sonraki oyunun ebesini ve dolayısıyla aktif oyuncuların kim olacağını, o belirler.

Örnek verdiğimiz oyunlarda da gördüğümüz gibi, ebenin bulunduğu oyunlarda ister merkezde aktif bir oyuncu olsun isterse gruptan ayrı oynaması nedeniyle daha az aktif olsun, ebe bir yere kadar yönetimi elinde bulundurmaktadır. Kuralların belirlenmesi (bk. “Saklambaç Oyunu”), sadece onun inisiyatifine bırakılmamakta, yine diğer oyuncuların dâhil olduğu bir yöntemle, en iyi ihtimalle kendisine kuralları belirlemede şans tanınmaktadır. Eğer oyuna devam edilmek isteniyorsa, sonraki oyunda kimin ebe olacağına genellikle başarısız olan oyuncular arasında yapılan yeni bir sayışma sonucu karar verilmektedir. Bir önceki örneğimizde olduğu gibi oyunun oynanış şekline bağlı olarak, dolaylı bir şekilde mevcut ebe halefini belirleyebilmektedir. Burada tesadüfen kimin sopasına dokunduğu önemlidir. Bunların yanında ebenin daha aktif ve daha fazla yetkilere sahip olduğu oyunlar da az değildir. Artvin/Şavşat’tan derlenen *Gocoy Oyunu*, bu tür oyunlardan biridir ve aşağıdaki şekilde oynanmaktadır:

“En az 4, en fazla 8 kişiyle oynanan Gocoy oyununa başlamadan önce, fazla derin olmayan bir çukur kazılır ve gocoy çukurun başına dikilir. Ardından ebe seçimi yapılır. Ebe, yazı tura yoluyla belirlenebileceği gibi, oyuncuların ellerindeki sopaları sırayla gocoya atıp, vurmaya çalışmalarıyla da yapılabilir. Tüm oyuncular atışlarını gerçekleştirdikten sonra gocoya vuramayan oyuncu, ebe olur. Ebe ile gocoy arasındaki mesafe, 8-10 metredir. Oyunda amaç, diğer oyuncular tarafından sopalarla vurulup uzağa atılan gocoyun ebe tarafından ayak ve sopasının yardımıyla çukur başına getirilmesi, daha sonra ebenin gocoyu eline alıp çukura atması ve yeni bir ebe seçmesidir. Ebe başarılı olursa, ebelikten kurtulur ve yeni bir ebe seçer. Ebe başarılı olamadığı takdirde, çukurun içine sopalarnı koyup birer nöbetçi edasıyla bekleyen diğer oyuncular, gocoyu istedikleri uzaklıkta bir tarafa atarlar. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyunun sonunda herhangi bir ceza veya ödül yoktur.”⁴⁵

Hot oyununa benzese de ebenin durumu daha farklıdır. Ebe, daha aktif bir oyuncudur ve en önemlisi başarılı olan ebe, bir sonraki oyunun ebesini belirleme hakkına sahiptir.

Yukarıda, ebe kavramının “(...) diğer çocuklara ve gruba karşı cezasını çekmek ve bundan kurtulmak için tek başına bütün sorumluluğu üzerine alan çocuk.”⁴⁶ ve “çocuk oyunlarında gruptan ayrı durumda oynayan çocuk”⁴⁷ olarak tanımlandığını ifade etmiştik. Her iki tanım da ebenin bir tek kişi olduğu vurgulanmaktadır. Genellikle öyle de olsa, ebe kavramı Tokat ilinden derlenmiş olan *Aydoğdu Oyununda* veya Niğde ilinden derlenmiş olan *Ayak Oyununda* olduğu gibi, zaman zaman birden fazla kişiye de ad olabilmektedir. Oyunlar, şu şekilde oynanmaktadır:

“Oyun için hazırlanan oyuncular, ilk önce iki gruba ayrılır. Grupların biri kura veya saymaca ile ebe olur. Ebe olan grup gözlerini yumar, diğer grup saklanır. Arayan grup, saklanan grubu bulmakta zorlanırsa, saklanan gruba, “ses ver!” diye bağırır. Diğer grup, ebe olan grubu sesle aldatmaya çalışır. Gruptan bir kişi yakalanırsa yakalanan grup, ebe olur. Oyun böyle devam eder.”⁴⁸

“Oyun iki gurup hâlinde kızılı erkekli oynanır. Ebe olan grup seçilir ve bu grup karşılıklı yere oturup ayaklarını bir birine doğru. Diğer grup, bu ayaklar üzerinden atlar. Daha sonra iki ayak üst üste konur. Diğer oyuncular atlamayı sürdürür. Ayaklar üzerine eller de konur. Yine diğer grup üzerinden atlar. Eğer atlarken ellere veya ayaklara dokunulursa ebe olan grupla diğer grup yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.”⁴⁹

44 Oğuz-Ersoy, age (2007), s. 63.

45 Oğuz-Ersoy, age (2007), s. 59.

46 Bk. *Türkçe Sözlük*, TDK, Ankara 2005, 10. Baskı, ebe maddesi.

47 Tietze, age, ebe maddesi.

48 Oyun, Prof. Dr. Necati Demir’in yayımlanmamış özel arşivinden alınmıştır. (Derleme Tarihi: 23.12.2006, Derleme Yeri: Tokat, Kaynak Kişi: Remzi Şahin, 50 Yaşında Öğretmen).

49 Bakırcı, agm, s. 208.

Kura veya saymaca ile belirlenen ebe; bir kişi değil, bir gruptur. Bu oyunlarda ebe, bir grubun adı olmuştur. Saklambaç oyununda olduğu gibi bir kişi (ebe) bir gruba karşı değil, bir grup diğer bir gruba karşı oynamaktadır. Bir kişinin yaptığı hatadan bütün bir grup sorumludur, mükâfat bütün grubundur.

Sonuç

Türkiye'nin çeşitli yörelerinden derlenmiş, yayımlanmış ya da yayımlanmamış, varyantlarıyla birlikte 1000'in üzerinde oyun inceleyerek, yaygın olarak oynanan ve benzerlerine sıkça rastlanabilen oyunları, çalışmamızın örnekleri olarak seçtik. Derlendikleri yörelerdeki adları farklı da olsa oynanış şekilleri birbirine çok benzeyen oyunları seçmemizdeki amaç, "ebe"nin fonksiyonunun yöreden yöreye farklılık gösterip göstermediğini de görebilmektir. Çalışmamızda adları geçerse de, benzeri yapıda oldukları için genelleme yapabileceğimiz çok oyun bulunmaktadır. Sonuç olarak "ebe":

- oyunu başlatan,
- oyunu yönlendiren,
- ceza veren,
- ceza çeken,
- ödüllendiren,
- bir grup oyuncuya karşı tek başına mücadele eden,
- oyunun sonucunu direk ya da dolaylı olarak belirleyen,
- genellikle oyunun merkezinde bulunan, çok fonksiyonlu bir oyuncudur.

Bu görevlerden sadece birini üstlenebildiği gibi, hepsini birlikte de üstlenebilen "ebe", bu adla tarif edilmediği durumlarda da (bk. Ay Dede Oyunu) aynı fonksiyonları ciddiyetle, belirlenmiş olan kurallara uygun olarak yerine getiren oyuncudur. Ondan beklenen de budur. Adil bir seçimle belirlenmektedir. Hileden uzak, diğer oyuncularla eşit oranda şansla seçime girmektedir. Becerinin esas alındığı seçimlerde de eşitlik gözetilmektedir. Kazandığını ya da kaybettiğini hem kendisi hem de oyun arkadaşları tartışmasız kabullenmektedir.

Kimi zaman ceza, kimi zaman mükâfat olan "ebe"lik müessesesi, bu zıtlıklar içinde geleneksel oyunlarımızın bel kemiği durumundadır. Her ne kadar oyunların sınıflandırmasına girmek istemesek de, bu çalışmamız esnasında geleneksel oyunlarımızın "ebe" merkezli bir sınıflandırmasının yapılması gerekliliğini hissettik. Alanın uzmanları tarafından bu konuda ciddi bir çalışmanın yapılması, daha farklı çalışmalara öncülük edecektir.

KAYNAKÇA

- Acıpayamlı, Orhan. *Halkbilim Terimleri Sözlüğü*, TDK Yay., Ankara 1978.
- Almanca – Türkçe Sözlük, TDK, Ankara 1993.
- And, Metin. *Oyun ve Bugü*, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul 1974.
- Bakırcı, Nedim. "Niğde Folklorunda Çocuk Oyunları", *Milli Folklor*, 2007, Sayı 76.
- Başal, Handan Asûde. "Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları", *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XX (2), 2007.
- Cengiz, Serpil. "Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması", *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, C. 38, Ankara 1998.
- Çankaya, Cemali. "Kırsal Bölgelerde Spor Eğitimi ve Değnek Aşırma Oyunu", *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: XV, Sayı: 1, 2002.

- Demir, Necati. "Sözlü Türk Kültürünün Boyutları ve İşlevleri", *I. Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Sempozyumu Bildirileri*, Isparta 2008.
- Demir, Necati. *Yayımlanmamış özel arşivi*.
- Erdal, Kelime – Erdal, Gültekin. "Çocuk Oyunlarında Yaratıcılık", *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: XVII, Sayı: 1, 2003.
- Gump, Paul V. - Sutton-Smith, Brian. "Çocuk Oyunlarında Ebenin Rolü" (Çev. Ahmet Aslan), *Milli Folklor*, Sayı: 67, 2005.
- Gülensoy, Tuncer. *Türkiye Türkçesindeki Türkçe Sözcüklerin Köken Bilgisi Sözlüğü (A-N)*, Ankara 2007.
- Habibov, Yusuf – Sözen, İsmail. "Anadolu ve Azerbaycan Türklerinin Çocuk Oyunlarının Karşılaştırılması", *Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences*, Year: 2005, Vol: 39, No: 1.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2006.
- Oğuz, M. Öcal – Ersoy, Petek. *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, THBMER Yay., Ankara 2005/2007.
- Ömeroğlu, Esra. "Çocuk ve Oyun", *Ailede Çocuk Eğitimi*, Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayını, Ankara 2004.
- "Şanlıurfa Mahalli Çocuk Oyunları" Erişim: <http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/BelgeGoster.aspx?F6E10F8892433CFE603BF9486D4371D6ADB17BCA15FC4FC> [29.06.2008].
- Tietze, Andreas. *Tarihi ve Etimolojik Türkiye Türkçesi Lugatı (Sprachgeschichtliches und etymologisches Wörterbuch des Türkei-Türkischen)*, Cilt 1, Simurg Yay., Österreichische Akademie der Wissenschaften, İstanbul-Wien 2002.
- Türk Lehçeleri Sözlüğü*, Erişim: <http://www.tdk.org.tr/lehceler/Default.aspx> [22.07.2008]
- Türkçe Sözlük*, TDK, Ankara 2005, 10. Baskı.
- Türkiye’de Halk Ağzından Derleme Sözlüğü*, Ankara : Türk Dil Kurumu, 1963. cilt: 1 A (a - az zu), Erişim: <http://tdkterim.gov.tr/ttas/?kategori=derlay&kelime=apa> [22.07.2008]
- Türkiye’de Halk Ağzından Derleme Sözlüğü*, Ankara: Türk Dil Kurumu, 1972. cilt: 6 G (ga - güzzük), Erişim: <http://www.tdkterim.gov.tr/ttas/?kategori=derlay&kelime=gygan> [06.12.2008]