

# GAGAUZ ÇOCUK OYUNLARINDA ARKAİK UNSURLAR

Yrd. Doç. Dr. **Rabia UÇKUN\***

Gagauz Türkleri günümüzde; Moldova, Ukrayna, Rusya, Beyazrusya, Kazakistan, Özbekistan, Azerbaycan, Türkmenistan, Yunanistan, Bulgaristan, Romanya ve Türkiye başta olmak üzere birçok ülkede dağınık olarak yaşamaktadır. Gagauz Türkleri'nin en kalabalık ve toplu olarak yaşadıkları bölge, Moldova Cumhuriyetine bağlı Gagauz Yeri Özerk Bölgesi'dir.

Gagauz Türkleri'nin, genellikle resmi belgelere Bulgar, Rus, Moldovan, Rum adı altında kaydedilmeleri sebebiyle, nüfusları yaklaşık olarak verilebilmekte ve bugün nüfuslarının 300 bin olduğu<sup>1</sup> tahmin edilmektedir.

Hristiyanlığın Ortodoks mezhebine mensup olan Gagauz Türkleri, 21. yüzyılın başlarına kadar yazılı bir edebiyat meydana getirememiş olsalar bile, çok zengin bir sözlü edebiyata sahiptirler. Destan, masal<sup>2</sup>, efsane, halk hikâyesi, türkü, mani, bilmece, atasözü, fıkra, halk inançları, gelenek ve töreler, çocuk oyunları nesilden nesile aktarılan sözlü kültür ürünleridir. Gagauz Türkleri, sözlü kültür geleneği sayesinde kimliklerini ve ana dillerini koruyabilmişlerdir.

Gagauz Türkleri çocuk oyunları üzerine yapılan çalışmalar, takip edebildiğimiz kadarıyla çok az ve yetersizdir. Gagauz çocuk oyunlarından ilk bahseden Rus araştırmacı V. Moşkov'dur. Moşkov bir Rus asker olarak 1890 yılında geldiği Bucak bölgesinde, Gagauz folkloru ile ilgili pek çok malzeme toplamıştır. Moşkov, Gagauz etnografî araştırmalarına temel olan "Bender Bölgesi Gagauzları" adlı çalışmasında<sup>3</sup> çocuk oyunlarından da bahsetmiştir.

Bulgaristan'da yaşayan Gagauz Türkleri hakkında ilk derleme ve yayınları yapan Atanas Manof, Gagauzlar Hristiyan Türkler<sup>4</sup> adlı kitabında çocuk oyunlarına da yer vermiştir. Manof Gagauz çocuk oyunlarından altı tanesinin nasıl oynandığını açıklamış, yedi oyunun ise sadece adlarını zikretmiştir. Manof'un tarifini verdiği oyunlar, "Aşık", "Çar", "Tura" "Üşüdüm", "Hamam", "Kabak" adlı oyunlardır. Manof'un açıklamadan sadece adlarını

---

\*Ege Üni. Türk Dünyası Araştırmaları Enst. Halk Bilimi Öğretim Üyesi

<sup>1</sup> Dionis Tanasoğlu, "Gagauzlar", **Türkler**, C.20, Yeni Türkiye Yay. , Ankara, 2002, s. 245.

<sup>2</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz: Rabia Uçkun, **Gagauz Masallarının Tip ve Motif Yapısı Bakımından İncelenmesi**, Basılmamış Doktora Tezi, İzmir, 2003.

<sup>3</sup> V. Moşkov, "Gagauz Benderskogo Uezda", **Etnografiçeskoe Obozrenie**, C. XLIV, Moskova, 1900.

<sup>4</sup> Atanas Manof, **Gagauzlar Hristiyan Türkler**, Çev: Türker İnanoğlu, Ulusal Matb., Ankara 1939, s. 75 vd.

verdiği oyunlar ise, “Esir Almaca”, “Uzun Eşek”, “Yumaca”, “Beş Taş”, “Komşu Komşu Hu!”, “Tahtarevalli” oyunlarıdır.

Lübov Çimpoeş, “Gagauzlarda İlk Yaz Yortuları ile Çocuk ve Gençlik Oyunları İlişkisi”<sup>5</sup> başlıklı bildirisinde, özellikle ilkyaz bayramında oynanan oyunlardan bahsetmiştir. Bu oyunların büyük bir kısmının adını zikretmiş, oyunlar hakkında ayrıntılı bilgi vermemiştir.

Nail Tan da “Türkiye Türkleriyle Gagauz Türklerinin Çocukluk ve Gençlik Dönemi Oyunları Arasındaki Benzerlikler”<sup>6</sup> başlığını taşıyan bir çalışma hazırlamıştır. Nail Tan, Manof’un bahsettiği Gagauz oyunlarının Türkiye’deki çeşitlemelerini tespit ederek karşılaştırmıştır.

Bir komisyon tarafından hazırlanan Gagauz Halk Kültürü<sup>7</sup> adlı kitapta da çocuk oyunlarına bir bölüm ayrılmıştır. Kitapta “Çelik” , “Çubuk” , “Davulnan Zurnaynan” , “Domuz”, “Kuran” , “Kurga Vay Lapta” , “Lazari” , “Pipiruda” , “Üşüdüm” , “Kelebek” oyunları anlatılmıştır.

Gagauz çocuk oyunları üzerine en kapsamlı çalışma, Valentina Perçemli’ye aittir. Perçemli, “Gagauz Yerinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilimsel Değerlendirilmesi” başlığını taşıyan bir yüksek lisans tezi hazırlamıştır.<sup>8</sup> Bu çalışmada sahadan derlenen 326 Gagauz çocuk oyunu, Türkiye’deki çocuk oyunları ile karşılaştırılarak aralarındaki benzerlik ve farklılıklar gösterilmiştir. Gagauz çocuk oyunları üzerine yapılan çalışmalar, bunlarla sınırlı kalmıştır.

Bu çalışmanın amacı, Gagauz sözlü kültür geleneğinin en önemli ürünlerinden olan çocuk oyunlarında yer alan arkaik unsurları, oyunların yapı, bağlam, icra ve işlevlerini de göz önünde tutarak tespit etmek ve incelemektir. Çalışma hazırlanırken, yukarıda zikredilen kaynaklardaki oyunların yanı sıra, bizzat tarafımızdan Gagauz Yeri’nde alan araştırması sırasında derlenen oyunlar da malzeme olarak kullanılmıştır.

Oyun ve çocuk birbirinden ayrılmaz iki kavramdır. “Abdal düğünden, çocuk oyundan usanmaz” atasözü de bu düşünceyi kuvvetlendirmektedir. Oyun yalnız çocukla sınırlı kalmamakta hatta hayatın, evrenin bir oyun olduğu şeklindeki değerlendirmeler karşımıza çıkmaktadır. Hint destanı Mahabharata’da<sup>9</sup> Tanrıların dünyayı oynayarak yarattıklarından

---

<sup>5</sup> Lübov Çimpoeş, “Gagauzlarda İlk Yaz Yortuları İle Çocuk ve Gençlik Oyunları İlişkisi”, **Türk Dünyasında Nevruz Üçüncü Uluslararası Bilgi Şöleni Bildirileri**, Atatürk Kültür Mer. Baş. Yay. Ankara, 2000.

<sup>6</sup> Nail Tan, “Türkiye Türkleriyle Gagauz Türklerinin Çocukluk ve Gençlik Dönemi Oyunları Arasındaki Benzerlikler”, **Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi** III, E. Ü. Türk Dünyası Araş. Enst. Yay. , İzmir , 1999, s. 199 v.d.

<sup>7</sup> A. Erden, M. Özhan, Piri Er, Doğanay Çevik, **Gagauz Halk Kültürü**, Kültür Bak. Yay. , Ankara.

<sup>8</sup> Valentina Perçemli, **Gagauz Yerinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilimsel Değerlendirilmesi**, Ankara Üni. , Sosyal Bilimler Enst., Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2002.

<sup>9</sup> **Muhabharata**, Çev: N. Aslan, Can Yayınları, İstanbul 1991, s. 69-70.

bahsedilmektedir. Kur'ân-ı Kerîm'de ise “Bu dünya hayatı, sadece bir eğlence ve bir oyundan ibarettir.” âyeti<sup>10</sup> yer almaktadır.

Kültürel bir olgu olarak oyunun kökeni, çok eskiye dayanmaktadır. Hollandalı tarihçi Johan Huizinga oyunun kültürden daha eski olduğunu belirtir. Huizinga'ya göre kültür oyun biçiminde doğar, ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşır, oyun biçimleri altında ve oyun ortamında gelişir.<sup>11</sup>

Gagauz Türkleri, oyun kavramını ifâde etmek için geçmişte olduğu gibi günümüzde de “oyun” kelimesini kullanmaktadır. Türk dünyası sözlü kültür geleneğinin müşterikleri arasında önemli bir yere sahip olan oyun kelimesinin, Oğuz Kağan Destanı'nda<sup>12</sup>, Divanü Lugati't-Türk'te<sup>13</sup>, Kutadgu Bilig'de<sup>14</sup>, Dede Korkut hikâyelerinde<sup>15</sup> geçiyor olması, oyun kavramının Türk kültür tarihi açısından ne kadar eski olduğunu ortaya koymaktadır.

Tabiatı çok iyi gözlemleyen insanoğlu, tabiattaki olay, hareket ve seslere karşı kayıtsız kalamamıştır. Çevresinde özenerek izlediği, hayranlık duyduğu ya da tehlikeli olduğunu düşünerek korktuğu olayları taklit ederek ve bunları hareketlerle birbirine anlatarak farkında olmadan oyunu yaratmıştır.

İnsanlık geçmiş zamanlarda önce hayvanlar ve bitkiler alanındaki olguların bilincine varmış, sonra da zaman ve mekânın, ayların, mevsimlerin, güneşin hareketlerinin düzenine ilişkin kavramlar edinmiştir. Daha sonra, varoluşun bu eksiksiz düzenini, kutsal bir oyun biçiminde oynamaya başlamıştır.<sup>16</sup>

Taklide dayalı Gagauz çocuk çocuklarında genellikle hayvan taklitlerine yer verildiği görülmektedir. Hayvanların taklit edilmesi ve avlanmasını içine alan pek çok oyun mevcuttur. Balıklar adlı oyunda gurupların oyuncuları kağıttan yaptıkları balıkları ipe bellerine bağlarlar. Her gurubun balıkları farklı renktedir, karşılıklı olarak birbirlerinin balıklarının üzerine ayaklarıyla basarak yakalamaya çalışırlar (K.K. 5). Boz Ördek adlı oyunda avcı çocukların canlandırdığı göl ve çalılıkta gezinen ördekleri avlamaya çalışır (K.K. 5). Kuluçka adlı oyunda kuluçka ve civcivleri, kedi rolündeki oyuncu yakalamaya çalışır. Böcekler adlı oyunda, oyuncular arasında seçilen başkan hangi hayvanı söylesse oyuncular onun taklidini yapar. Taklitleri en iyi yapan oyuncu oyunu kazanır (K.K.11). Çiftliğin Hayvanları adlı oyunda ebe sıra ile oyunculara, “Bizim evde bir çiftlik var, çiftlikte ..... var” diyerek bir

<sup>10</sup> **Ankebut Suresi**, 64. ayet.

<sup>11</sup> Johan Huizinga, **Homo Ludens (Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme)**, Çev: M. A. Kılıçbay, Ayrıntı Yay., İstanbul 1995, s. 67-68.

<sup>12</sup> W. Bang, R. R. Arat, **Oğuz Kağan Destanı**, Burhaneddin Basımevi, İstanbul 1936, s.11.

<sup>13</sup> Besim Atalay, **Divanü Lugati't-Türk Tercümesi**, TTK Basımevi, 1985, s. 121, 138.

<sup>14</sup> Reşit R. Arat, 1988, s.62, 88.

<sup>15</sup> Muharrem Ergin, **Dede Korkut Kitabı I**, TTK Basımevi, Ankara 1989, s. 81.

<sup>16</sup> Huizinga, **age.**, s.33.

hayvanın adını söyler. Sıra kendisine gelen oyuncu söylenen hayvanın sesini taklit edemezse sıranın en arkasına geçer . Baykuş oyununda , başkan gündüz işareti verince kuş rolündeki oyuncular yem yiyerek uçar. Başkan gece işareti verince kuşlar hareketsiz kalır. Hareket eden kuşu baykuş rolündeki oyuncu yakalayarak yuvasına götürür. Son kalan kuş baykuşu değiştirir (K.K.9) . Tilki ve Tavuklar adlı oyunda bir gurup diğer guruba hayvan taklidi yapar. Diğer gurup taklit edilenin hangi hayvan olduğunu bulmaya çalışır (K.K. 14). Kedi ve kuşları oyununda kedi rolündeki oyuncu, yavru kuşları yakalamaya çalışır.

Arılar ve ayılar adlı oyunda, arı rolündeki oyuncular bahçede bal toplarken, ayı rolündeki oyuncular arıların evine bal yemeye gider. Arılar bunu engellemek için ayıları ısırırlar. Isırılan ayılar oyundan çıkar(K.K. 17). Kurnaz Tilki oyununda oyuncular, “Kurnaz tilki neredesin?” deyince tilki rolündeki oyuncu diğerlerini yakalamaya çalışır(K.K.6).

Gagauz çocuk oyunları arasında, çeşitli hayvanların ses ve hareket taklidine ve onların avlanmasına, yakalanmasına dair daha pek çok oyun türü ve çeşitlemesini tespit etmiş olmamıza rağmen burada sınırlı sayıda oyun örneği vermekteyiz. Gagauz çocuklarının başta evcil hayvanlar olmak üzere, hemen her türlü hayvanı oyunlarında işlevsel olarak kullandıkları görülmektedir. Oyunlarda geçen belli başlı hayvanlar; kuş, kurbağa, tavşan, at, karga, balık, ayı, köpek, kedi, tavuk, arı, keçi, eşek, ördek, kaz, baykuş, tilki, kurt, böcek ve domuzdur.

Hayvan taklidi oyunların töz kültüründen ve kanlık inancından izler taşıdığını söyleyebiliriz. Hayvan kılığına girme, arkaik av kültürünün yansıması olarak düşünülebilir. Türklerin hayatında avın çok önemli bir yeri vardır. Daha destanlardan başlayarak Moğollarda, Selçuklularda, Osmanlılarda av bir müessese haline gelmiştir.<sup>17</sup>

Kam ayin ve törenlerde hayvan taklidi ve benzetmecelerin önemli bir yer tuttuğu bilinmektedir. Kamlık inancına göre, kamın öteki dünyaya yolculuğunda en büyük yardımcısı at, kaz gibi hayvanlardır. Kurt, tilki, ayı gibi pek çok hayvan türü de heykel veya kukla şeklinde kamın yaptığı ayin ve törenlerde yer almaktadır. Kamlar ayin sırasında kılık değiştirir, kuş gibi kanat çırpır, at gibi dört nala gider, köpek gibi havlar. Kamın hayvanın hareket ve seslerini taklit etmekle yetinmediği de görülür. Ayı olmak için ayı postu giyer, çeşitli hayvanların küçük demir tasvirlerini ve pençelerini üzerinde taşır<sup>18</sup>

Metin And, Orta Asya ve Sibirya'daki av ritüellerinden söz ederken; avın başarılı olması için onu taklit yoluyla canlandırmanın çok bilinen bir uygulama olduğunu belirtir.<sup>19</sup>

<sup>17</sup> Fuad Köprülü, **Edebiyat Araştırmaları**, Ötüken Neşriyat , İstanbul 1989, s.81 vd.

<sup>18</sup> Metin And, **Oyun ve Bugü**, İş Bankası Kültür Yay. , İstanbul 1974, s.90

<sup>19</sup> **age.** , s.91

Av ritüellerinde hayvanın ölümünden insanın değil başka bir hayvanın sorumlu olduğu da, canlandırma yoluyla kanıtlanmaya çalışılır. Gagauz çocuk oyunlarında, yukarıda örneklerini verdiğimiz gibi, hayvanların ölümünden diğer hayvanların sorumlu olduğu düşüncesi hakimdir. Gagauzların av ve hayvan taklidi oyunlarında, eski av ritüellerinin izleri görülmekle birlikte, bu oyunlarda insanın hayvanı avlaması yerine, hayvanın başka bir hayvanı avlamasını ön plana çıkması ile çocuklara hayvanları sevme ve koruma duygusu verilmek istenmiştir diyebiliriz.

Gagauz çocuk oyunlarında “Bozkurt” ile ilgili motifler de görülmektedir. Kazlar adlı oyunda çocuklar aralarında kurt ve çoban rolü için birer oyuncu seçer. Diğer oyuncular kaz rolünü üstlenir. Kazlar tarlada gezer, yem yer. Çoban ve kaz rolündeki oyuncular aşağıdaki gibi konuşurlar:

**Çoban:** Kazlar kazlar!

**Kazlar:** Ga, ga, ga!

**Çoban:** Yemek ister misiniz?

**Kazlar:** Evet, evet, evet!

**Çoban:** Uçup gelin o zaman!

**Kazlar:** Biz gelemiyoruz

Bozkurt dağlarda

Bizi eve bırakmıyor.

**Çoban:** İstedığınız gibi gelin

Ama kanatlarınızı koruyun.

Çoban son sözleri söylediğinde kazlar evlerine uçar. Bozkurt evinden çıkıp kazları yakalamaya çalışır. Bozkurt’un dokunduğu kaz yakalanmış sayılır. Yeni oyun için kurt ve çoban değiştirilir(K.K.4).

Bilindiği gibi Türklerde bozkurt, bazen ana, bazen devlet, bazen de yol gösterici olarak düşünülmüştür. Gagauz Türkleri “canavar” adını verdikleri kurda korku ile karışık bir saygı göstermektedir. Yalnız çocuk oyunlarında değil; efsane, masal, halk inançları gibi diğer sözlü kültür ürünlerinde de kurda yer veren Gagauz Türkleri, her yıl 10-17 Aralık tarihleri arasında bir hafta Kurt Bayramını (Canavar Yortusu) kutlamaktadırlar<sup>20</sup>

Bahaeddin Ögel, mitolojinin en önemli sembolü olan kurdun, belki de çok eski çağlarda Türklerin bir totemi olduğunu, Göktürk döneminde ise bir totemden ziyade kutsal bir

---

<sup>20</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz: Rabia Kocaaslan Uçkun, “Gagauz Kültüründe Eski Türk İnançlarının İzleri” başlıklı bildiri, **Etnoses and Cultures on the Balkans, İnternational Conference**, Bulgaria Trojan, 23-26 Ağustos 2000.

sembol haline dönüştüğünü belirtir. Kurt başlı bayrakların da bu dönemden itibaren Türk kültüründe görülmeye başladığını belirtmektedir.<sup>21</sup> Gagauz Türkleri, 20 Ağustos 1990'da Moldova'dan ayrılarak bağımsız bir devlet kurdukları kısa bir dönemde, Göktürkler'in kurt başlı gök mavisi bayraklarını kendilerine bayrak olarak seçmişlerdir.

Gagauz Türkleri'nde çocukların ve yetişkinlerin eğlence dünyasında ata binmek ve at yarıştırmak önemli bir yere sahiptir. Boz Beygir adlı oyunda oyuncular birer metre uzunluğundaki sopalara bez bağlayıp ayaklarının arasına koyarak zıplar ve şu sözleri söylerler:

“Koş koş koş  
Ben boz beygir  
Ben ayaklarımla vuruyorum  
İsterseniz sizi gezdireyim.”(K.K. 4)

At yerine sopa kullanma adeti, Orta Asya kamlık inancında görülmekte, kamların bu şekilde at sırtında olduğundan daha hızlı yolculuk yaptıklarına dair bir inanca sahip oldukları bilinmektedir. Yukarıdaki oyunda geçen Boz beygir motifi, Yakut kamlarının ayinlerinde karşımıza çıkar. Yakutlarda boz at derisi mübarek nesnelere arasındadır. Odanın ortasına konan boz at postuna oturan kam, eline kamçı ve diğer yardımcı eşyaları alarak ayine başlamaktadır.<sup>22</sup>

Üç At adlı oyunda üç metrelik bir ipten yapılan üçgenin uçlarında duran oyuncular başkanın komutu ile koşmaya başlar. Her gurupta 3 oyuncunun bulunduğu oyunda 4-5 ayrı grup yarışır(K.K.3). At adlı başka bir oyunda, başkanın ağaca astığı ipleri alarak eşleşen at rolündeki oyuncular, “koş” işareti ile dört nala koşarak kendi aralarında at yarışı yaparlar(K.K.2). Atlar adını taşıyan diğer bir oyunda ise, çoban ve çift olarak ayrılan at rolündeki oyuncular vardır. Çoban eline bir sopa ve düdük alıp şu sözlü formülleri söyler:

“Tarı, tarı tor vo-vo!  
Atlar avludan gittiler,  
Avludan köye gittiler  
Köy çok uzakta  
Yeşil çayıra gittiler  
Kara ormanlara gittiler”. Çoban bu sözleri söylerken atlar koşar, baş ve ayaklarını sallarlar(K.K.10).

<sup>21</sup> Bahaeddin Ögel, **Türk Mitolojisi**, c. 1, TTK. Yayın., Ankara 1989, s.40

<sup>22</sup> Abdülkadir İnan, **Tarihte ve Bugün Şamanizm**, TTK Yay., Ankara 1986, s.114-115

Gagauz çocuklarının her türlü hayvanı, oyunlarında işlevsel olarak kullandıkları görülmektedir. Oyunlarda tehlikeli hayvanlara hemen hemen hiç yer verilmez. Ata binme, at yarışları gibi oyunlar erkek çocuklar tarafından oynanmaktadır.

Suya Atla oyununda geçen “Zıpla ve taşa kon, konmazsan taşı al ve çık” sözlü formülü dikkat çekicidir. Bu sözler, Altay yaratılış destanından izler taşımaktadır. W. Radloff tarafından tespit edilen Altay yaratılış destanında yerin yaratılışı şöyle anlatılır: “Evvelce ancak su vardı; yer, gök, ay ve güneş yoktu. Tanrı ile bir kişi vardı. Bunlar kara kaz şekline girip su üzerinde uçuyorlardı..... Su içinde boğulacak oldu; Tanrı bana yardım et, diye bağırmaya başladı. Tanrı yukarı çık, dedi, o da sudan çıkıverdi. Tanrı şöyle buyurdu, sağlam bir taş olsun, suyun dibinden bir taş çıktı. Tanrı ile kişi taşın üzerine oturdular. Tanrı kişiye, suya dal, oradan toprak çıkar, dedi. Kişi suyun dibinden toprak çıkarıp Tanrı’ya verdi. Tanrı bu toprağı suyun üzerine atarak, yer olsun, dedi. Böylece yer yaratılmış oldu.”<sup>23</sup>

Suya Zıpla oyununda da oyuncular, ebeğin göle zıplayın, sözü ile yere çizdikleri gölde yüzmeye başlar. Ebe, dalgalar büyük geliyor, dediğinde oyuncular taşların üzerine çıkar. Taşsız kalan oyuncu oyundan çıkar ve yanında bir taş götürür. Oyuncular her yenilen çocuğı, zıpla taşa kon, konmazsan taşı al ve çık, sözlü formülünü söylerler(K.K.1). Bu oyun bize, oyun hareketi ve oyunun sözlü formülü bakımından Altay yaratılış destanını hatırlatmaktadır.

Metin And, oyunun bir toplumun kültür birikiminin tanınmasında çok önemli bir kaynak olduğunu belirtmektedir.<sup>24</sup> Eski dinleri, dilleri, inançları ve ritüelleri incelemek için en iyi kaynağın çocuk oyunları olduğuna dikkatimizi çekmektedir.

Gagauz çocuk oyunları arasında bolluk ve bereketin sağlanması amacıyla oynanan, ritüel kaynaklı tören niteliğı ağır basan dramatik oyunlar da mevcuttur. Lazari adlı oyun, baharda kız çocukları tarafından oynanan dramatik özellik<sup>25</sup> taşıyan bir oyundur. Çocukların içinden en küçüğüne gelinlik giydirilir, duvak örtülerek “ilk yaz gelini” yapılır. Oyuncular gelinle birlikte ev ev gezerek aşağıdaki tekerlemeyi söylerler;

“Gittim dala kondum  
Dalda bana emiş verdi  
Ben emişi göğe verdim  
Gök de bana yağmur verdi  
Ben yağmuru eve verdim

<sup>23</sup> Abdülkadir İnan, *age.*, s. 14.

<sup>24</sup> Metin And, “Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi”, *Ulusal Kültür*, Nisa 1979, S. 4, s.60

<sup>25</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz: Mevlüt Özhan, “Çocuk Oyunlarında Dramatik Unsurlar, **III. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi Bildirileri**, C.III, 1987, s.213-225.

Ev de bana çemen verdi  
Ben çemeni koyuna verdim lazari  
Koyun idi kuzuladı lazari  
Ben kuzuyu beye verdim lazari  
Bey de bana katır verdi lazari  
Bindim gittim kara suya  
Kara suda kanlar akıyor lazari  
İki büyük iki küçük lazari  
Küçüğüne alma attım  
Büyüğüne selâm verdim.” Ev sahiplerinin verdiği yiyecekler

ortaklaşa yenir(K.K.7).

Kuraklık ve kıtlığı önlemek, yağmur yağdırarak bolluk ve bereketi sağlamak amacıyla oynanan bir başka oyun, Pipiruda adını taşır. Kız çocukları çamurdan bir kukla yaparlar. Bu kuklaya “Germanço” yada “Germançu” adı verilir. Germançu toplu halde köyün yakınındaki bir göl veya dereye bırakılır.

Çocuklar birbirlerine ve dönüşte gördükleri kişilere su serperler. Köye gelirken şu tekerlemeyi söylerler:

Pipiruda ruda  
Yağmurecuklar yağsın  
Ambarcıklar dolsun  
Kurtlar kuşlar doysun(K.K.8)

Gagauz çocuk oyunlarında tespit ettiğimiz “yağmur gelini” ve “germançu”nun kamlık dönemi ritüellerinden günümüze ulaşan arkaik unsurlar olduğunu söyleyebiliriz. Bu bebek ve kuklalar, eski Türk inanç sisteminde varlığını bildiğimiz töz,ongon<sup>26</sup> adı verilen kuklalarla biçim ve işlev bakımından büyük bir benzerlik göstermektedir. Eski bolluk törenlerine bağlayabileceğimiz bu oyun türünün, yağmur yağdırmak amacıyla Türkiye’nin pek çok yerinde oynamakta olduğu; oyun aracı olarak kullanılan kuklaya (bebeğe) veya canlı çocuğa verilen adın, aynı zamanda oyunun da adı olduğu görülmektedir.

Gagauz Türkleri’nin Pipiruda oyununda yaptıkları kuklaya Germançu adını verdiklerini belirtmiştik. Türkiyede de oyun aracı olarak kullanılan benzer kuklalara Çömçe Gelin<sup>27</sup>,

<sup>26</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz: Emel Esin, **İslamiyetten Önceki Türk Kültür Tarihi ve İslâma Giriş**, Ede. Fak. Matbaası, İstanbul 1978, s.18,93.

<sup>27</sup> İlhan Başgöz, **Folklor Yazıları**, Adam Yayınları, 1986, s.13-23.



Çomaçlı Gelin<sup>28</sup>, Kepçe Gelin<sup>29</sup>, Bodi Bostan<sup>30</sup> gibi adlar verilmektedir.

Pipiruda oyunundaki su serpme uygulaması da, yine eski Türk inanç sistemindeki “su kültü” ile ilgili görünmektedir. “Benzer şeyleri yapmak benzer sonuçlar doğurur” ilkesinde hareketle olsa gerek, su serpmek suretiyle yağmurun yağacağına inanılmaktadır.

Sözlü kültür geleneğinin önemli bir ürünü olan çocuk oyunlarının, aynı zamanda kültürü gelecek nesillere aktaran, bir diğer deyişle kültürdeki devamlılığı sağlayan önemli bir araç olduğunu belirten Nebi Özdemir<sup>31</sup>, özellikle sosyo-dramatik nitelikteki oyunlar aracılığıyla çocukların gelenek taşıyıcılığı rollerinin pekiştirildiğine dikkat çekmektedir.

Lazari ve Pipiruda oyunları, büyüsel anlamlarını çoktan kaybetmiş olsalar bile; Türk kültürünü koruma ve gelecek kuşaklara geleneği taşıma işlevini günümüze kadar sürdürmüşlerdir.

Gagauz çocuk oyunlarında ölüp-dirilme motifine ve buna bağlı olarak “can verme”, “can alma”, “sağaltma”, “ölme” kavramlarına rastlanmaktadır. Lopta adlı oyunda vurulmadan topu tutan oyuncu bir can alır. Bu canı vurulduğu zaman kullanarak oyundan çıkmama hakkına sahip olur. Birden fazla canı olan oyuncu, bu canları vurulan arkadaşları için kullanıp, onlara can verebilir(K.K.8). Çanak-Çömlek oyununda ise, çanak-çömlek kırıkları ile yapılan kaleyi topla yıkan oyuncular kaçır. Ebe topla oyuncuları vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu ölür ve oyundan çıkar. Bütün oyuncular vurulmadan yani ölmeden kaleyi tekrar yapabilirlerse oyunu kazanmış olurlar(K.K.12). Cuk adlı oyunda, ebe oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe yaklaştığı zaman “cuk” diyen oyuncu ölür, ebe ona dokunamaz “cuk” diyerek ölmüş rolü yapan ve oldukları yerde hareketsiz kalan iki oyuncu, ebe görmeden ellerini değdirerek birbirlerini sağaltmış olur (K.K.15). Cuk adlı oyun erkek çocuklar arasında oynanmaktadır. Cansız taşlar adlı oyunda iki eşit gurup ve birbirinden uzaklığı 20 m. olan iki kale vardır. Her gurup kendi kalesinde toplanır. Bir oyuncu diğer takıma doğru giderken, karşı takım oyuncuları gelen oyuncuyu vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu, vuran takımın ölü taşına konulur. Diğer oyuncular ölen oyuncunun eline vurulmadan dokunabilirse onu sağaltmış olur. Dirilen oyuncu tekrar oyuna girer. Oyun bütün oyuncuların vurulması ile son bulur(K.K.13).

Yukarıda örneğini verdiğimiz oyuncularda sağaltma uygulaması, can verme, diriltme, canlandırma şeklinde görülmektedir. Belirli günlerde ateş üzerinden atlama oyunlarında ise sağaltma, her türlü kötülük ve hastalıktan arınma olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilindiği gibi kamların da en önemli işlevlerinden biri, hastaları sağaltmaktadır. Gagauz Türkleri'nin çocuk

<sup>28</sup> Şükrü Elçin, “Çomaçlı Gelin”, *TFA.*, 11(225), Nisan 1968, s.4718.

<sup>29</sup> Mürsel Köse ”Godu Godu(Kepçe Gelin)”, *TFA.*, 9(187), Şubat 1965, s.3650-3652.

<sup>30</sup> Mustafa Uz, “Bodi Bostan Oyunu”, *TFA.*, 3(52), Ekim 1953, s.831.

<sup>31</sup> Nebi Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. 1, Akçağ Yayınları, Ankara 2006, s.455.

ve gençlik oyunlarında ateş kültü ile ilgili olarak ateşin üzerinden atlama uygulaması görülmekte ve bu uygulama genellikle bahar bayramına yani ilkyaz yortusuna bağlı olarak yapılmaktadır. Ateş üzerinden atlama töreni, mart ayında birer hafta ara ile yapılır. İlk hafta yakılan ateşler daha küçüktür ve “küçük ulinga” adı verilir, ikinci hafta ise daha büyük ateşler yakılır ve “büyük ulinga” adı verilir. Yediden yetmişe herkes ateş üzerinden “Mart içeri pireler dışarı” diyerek üçer defa atlar. Delikanlılar aralarında ateşten atlama yarışı yaparak, sabaha kadar eğlenirler(K.K.16).

Ateşi kutsal olarak kabul eden Gagauz Türklere, ateşin hastalık ve kötülükleri temizlediğine, insana sağlık ve güç verdiğiğine inanmaktadır. Gagauzlarla yan yana yaşayan, yine Gagauzlar gibi Ortodoks Hristiyan olan Moldovan köylerinde ulinga geleneği yoktur.

Gagauz Türklere’nde görülen ulinga geleneği, eski Türk inanç sisteminde önemli bir yere sahip olan ateş kültüründen izler taşımaktadır. Kamlık inançlarına göre ateş, her şeyi temizlemekte ve kötü ruhları kovmaktadır. Kamların bütün törenlerinde mutlaka ateş bulunmakta; kurbanlık hayvan hangi ruh için kesilirse kesilsin bir parçası önce ateş ruhuna sunulmaktadır.<sup>32</sup>

Gagauz çocuk oyunlarında, ebe olarak seçilen oyuncunun gözlerinin kapatılması ve yakaladığı oyuncuların yine “öldü” kabul edilmesi, M. And’ın bildirdiği eski bir kurban ritüelinden izler taşıyor gibi görünmektedir. Nöbetçi adlı oyunda gözleri bir bezle bağlanan nöbetçi, kendisine doğru yaklaşan oyuncuyu hissettiğinde parmağı ile oyuncuyu işaret eder. Parmağı ile doğru yönü göstermiş ise, yaklaşan oyuncu ölür(K.K.1). Sessiz Geç oyununda, gözleri bağlı ve elleri yukarıda karşılıklı birleştirilmiş oyuncuların arasından, diğer oyuncular sessizce geçmeye çalışır. Gözleri bağlı oyuncular ellerini indirip geçenleri yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncular öldü kabul edildiği için oyun dışına çıkar(K.K.6). Göz Bağlamaç adlı oyunda gözleri bağlanan ebe, odanın içinde 5-6 defa döndürülür. Oyuncular alkışlayarak ebeden uzaklaşır. Ebenin yakaladığı oyuncu ölür ve oyundan çıkar.

M. And’ın bildirdiğine göre, ilkellerdeki bir kurban ritüelinde, hayvan postuna bürünmüş ve gözleri bağlanmış rahibin eli ile değdiği kişi kurban olarak seçilmekte ve ateşe atılarak yakılmaktadır.<sup>33</sup> Yukarıda örneklerini verdiğimiz Gagauz çocuk oyunları ile adı geçen kurban ritüeli arasında gözleri bağlı kişinin bir başkasına dokunması ve bu işlemin “öldü” sözleriyle belirtilmesi açısından bir benzerlik kurmak mümkün olabilir. Adı geçen oyunlar, Türkiye’de de Kör Çepiş, Körebe gibi adlar altında oynanmaktadır.

<sup>32</sup> Abdülkadir İnan, **Eski Türk Dini Tarihi**, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul 1976, s.43,46.

<sup>33</sup> Metin And, **age.**, s.323.

Bugün unutulmuş olsa bile aşık oyunu da, geçmişte yaygın olarak oynanan bir oyundur. Aşık koyun, keçi gibi hayvanların arka ayaklarının diz kısmından çıkarılan bir kemiktir ve oyun aracı olarak da kullanılmaktadır. Aşığın değişik adlar alan dört farklı yüzeyi bulunmaktadır. Aşık Türk kültüründe fal, kumar ve oyun aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.<sup>34</sup>

Gagauz çocuk oyunu Çergellik aşıkla oynanan bir oyundur. Oyun erkek çocuklar tarafından oynanır. Oyun aracı olarak bir aşık ve bir sopa kullanılır. Aşığın oyun tarafına “pergel”, düz tarafına ise “tokas” denilmektedir. Oyunu başlatan oyuncu aşığı havaya atarak pergel tarafını düşürmeye çalışır. Diğer oyuncular avuçları açık bekler. Pergel tarafını düşüren oyuncu, diğer oyuncuların avuçlarına sopa ile vurur. Tokas tarafını düşürürse, diğer oyuncular sopa ile ona vurur.

Aşık ile oynanan bir başka oyun ise, 12 aşık, 4 taş ve bir top kullanılarak oynanır. Oyuncular 2 gruba ayrılır. Aşıklar taşların üzerine dizilir. Gruptan bir oyuncu aşıkları vurmaya çalışır. Aşıkları dağıtırsa diğer gruptaki oyuncular tekrar dizmeye çalışır. Topla vurulan oyuncu oyundan çıkar(K.K.7). Türkiye’de olduğu gibi Gagauzlar arasında da, aşıkları vurmak için kullanılan düz yassı taşa “saka” adı verilmektedir.

Arkeologların buluntuları, bize bugün de oynanan ve yaygın olan oyunların çok eski çağlara uzandığını göstermektedir. Örneğin British Museum’da i. ö. 800 yılının pişmiş topraktan bir heykeli, iki kız aşık oynarken göstermektedir. M. And’a göre aslında bu oyun, bir Beş Taş türüdür, ama aşıkların düştüklerinde aldıkları duruma göre bir zar gibi de kullanılmaktadır.<sup>35</sup> Beşkacık adlı Gagauz çocuk oyununda da, oyun aracının beş aşık olduğu, bugün unutulmuş olsa bile, eskiden tıpkı “Beş Taş” oyunu gibi oynandığı tespit edilmiştir(K.K.2)

Çok eski dönemlerden beri, beceri, güç ve dayanıklılık yarışmaları her uygarlıkta ya ibadetle ilişkili olarak ya da sadece gençlik oyunları ve törensel eğlenceler olarak önemli bir yere sahip olmuştur. Arkaik uygarlıklarda yarışmalar, kutsal bayramların kapsamı içinde yer almaktaydı. Modern sporda ise, ibadetle olan bu bağ tamamen kopmuş, spor dindışı hale gelmiştir.<sup>36</sup>

Gagauz çocukları Türklerin geleneksel sporlarından olan güreş ve okçuluğu da oyunlarına taşımıştır.<sup>37</sup> Güreş sporu, ok atma ve at yarışları daha çok bahar bayramında,

---

<sup>34</sup> Şükrü Elçin, “Türklerde Aşık Oyunu ve Bu Oyunla İlgili Adet ve Ananeler”, **Halk Edebiyatı Araştırmaları**, Akçağ Yayınları, Ankara 1997, s.487 vd.

<sup>35</sup> Metin And, **age**, s.31.

<sup>36</sup> Johan Huizinga, **age**, s.234.

<sup>37</sup> Bkz. Özbay Güven, **Türklerde Spor Kültürü**, TTK Basımevi, Ankara 1992.

Hıdrellez de yapılmaktadır. Türklerin eski atlı-göçebe kültür geleneğinde savaşın, toplumun ayrılmaz bir parçası olduğu bilinmektedir. O dönemdeki hayat tarzının gereği olarak çocuklara, kız ve erkek ayırt edilmeksizin küçük yaştan itibaren savaş teknikleri öğretilmiştir. Türk kültüründe hukuki ve sembolik anlamlar da taşıyan ok ve yayın<sup>38</sup>, Gagauz çocuk oyunlarında oyun aracı olarak kullanıldığı görülmektedir. Çocuklar ağaçtan yaptıkları ok ve yayları, tahta kılıçları kullanarak savaş taklidi oyunlar oynamaktadır.

Geleneksel Türk eğlence kültüründe, hayvanların güreştirilmesi yaygın bir gelenek olarak görülmektedir. Deve güreşi, horoz dövüşü, boğa güreşi bazı çocuk oyunlarına da kaynaklık etmiştir, buna örnek olarak Horoz Dövüşü adlı oyunu verebiliriz. Oyun erkek çocuklar arasında oynanır. Yere bir daire çizilir. Oyuncular birer ayaklarını elleriyle tutup birbirlerini yıkmaya çalışırlar. Ayağını yere bırakan veya daireden çıkan oyuncu yenilmiş sayılır(K.K.7).

Sözlü kültür geleneğinde yaratılan ve aktarılan çocuk oyunlarının, kültürel bir olgu olarak kültürü koruma ve gelecek kuşaklara taşıma, çocuğu topluma hazır bir birey haline getirme gibi işlevleri günümüze kadar başarıyla sürmüştür.

İncelemeye çalıştığımız Gagauz çocuk oyunları atalar kültüründen, tabiat kültlerinden, animizm ve totemizm inanç sistemlerinden, kamlık ayin ve törenlerinden izler taşımaktadır. Çocuk oyunlarına yansıyan bu arkaik unsurların, eski dönemlerde ritüel ve simgesel anlamlarının bulunduğu bilinmektedir.

Gagauz çocuk oyunlarında tespit ettiğimiz canlandırma, can yerine can verme, ölüp-dirilme, hayvan benzetmeceleri, bir kukla yaparak hastalık yada kıtlığı kuklaya göçürme gibi uygulamalar, dini ve büyüsel işlevlerini artık kaybetmiş durumdadır. Üstlenilen yeni işlevlerin yanında çocuk oyunlarındaki eski Türk kültürü ile ilgili unsurların, oyunların yaratıldıkları ve icra edildikleri çevrenin sosyo-kültürel yapısına uygun olarak korunduğunu söylemek mümkündür.

---

<sup>38</sup> Osman Turan, "Türklerde Hukuki Sembol Olarak Ok", **Bellekten**, TTK, C.IX, S. 35, s.305-318.

## KAYNAK KİŞİLER

1. Maria **ARNAUT**, 1950 doğumlu, lise mezunu, Bolgrad.
2. Aleksandr **ÇOBAN**, 1990 doğumlu, öğrenci, Çeşmeköy.
3. Natali **DARADUR**, 1989 doğumlu, öğrenci, Çeşmeköy.
4. Katerina **HACI**, 1983 doğumlu, öğrenci, Volkanеş.
5. Tudora **KEMENÇECİ**, 1991 doğumlu, öğrenci, Tülü köyü.
6. Georgy **KOLTUKLU**, 1953 doğumlu, ortaokul mezunu, Çeşmeköy.
7. Varvara **KOLTUKLU**, 1955 doğumlu, lise mezunu, Çeşmeköy.
8. Konstantin **KÖSE**, 1990 doğumlu, öğrenci, Çeşmeköy.
9. Kirekiya **KUYUMCU**, 1942 doğumlu, ortaokul mezunu, Çeşmeköy.
10. Nasti **ÖKÜZCÜ**, 1928 doğumlu, ilkokul mezunu, Balboka.
11. Anna **PERÇEMLİ**, 1969 doğumlu, lise mezunu, Çeşmeköy.
12. Olga **RAYA**, 1988 doğumlu, öğrenci, Komrat.
13. Svetlana **SAAR**, 1984 doğumlu, öğrenci, Volkanеş.
14. Elena **TOPAL**, 1938 doğumlu, ilkokul mezunu, Volkanеş.
15. İvan **TOPAL**, 1936 doğumlu, ilkokul mezunu, Tülü köyü.
16. Tamara **STOYANAVA**, 1987 doğumlu, öğrenci, Çeşmeköy.
17. Varvara **UZUN**, 1942 doğumlu, ortaokul mezunu, Kongazcık.