

GELENEKSEL OYUN KÜLTÜRÜNDE YER ALAN TOPAÇ OYUNU VE ÇEŞİTLERİ*

Hulusi BÖKE¹, Abdullah DOĞAN², Şakir TÜFEKÇİ³

ÖZET

Bu çalışmayla, Türkiye'deki geleneksel oyun kültüründe önemli bir yere sahip olan topaç oyunu ve bu oyunun çeşitleri açıklanarak; bu çeşitliliğin kural ve yöresel adlandırılma açısından karşılaştırılması yapılarak çocuk oyun kültürüne katkı sağlamak amaçlanmıştır. Araştırmada nitel yaklaşımlardan doküman toplama ve inceleme yöntemi kullanılarak veriler elde edilmiştir. Ayrıca çalışmada çevrimiçi veri tabanları, kitap, dergi vb. veri toplama araçları kullanılarak alan yazın taraması yapılmıştır. Türkiye'nin farklı bölgelerinde develeme, kökleme, koçek, fırıldak, gatr, mici, deveme, kamçılı fırça, fırfara, hol, fırfıra, bommaç, daire, dilliç vb. atlar adı altında oynanan, oyun kuralları ve oynanış biçimi farklı olan 18 çeşit topaç oyununa rastlanılmıştır. Bu oyunlar içerisinde topacın yerde döndürme süresi baz alınarak oynanan oyun, Türkiye'nin birçok bölgesinde oynanmıştır. Araştırma sonucunda topaç oyununa ilişkin olarak; teknoloji ve değişen yaşam koşullarının etkisiyle insanların bu oyunu oynamaktan uzak kaldığı, oyun kültürünün ve alışkanlıkların farklılaşma süreci yaşadığı kanısına varılmıştır. Oyunun günümüzde nadiren de olsa oynandığı, fakat kurallarıyla oynanmasından ziyade sadece döndürme amacıyla oynandığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Topaç, Geleneksel Oyun, Oyun Çeşitleri

TOPAÇ GAME AND ITS VARIETIES IN TRADITIONAL GAME CULTURE

ABSTRACT

In this study, topaç game that has an important place in traditional games and culture in Turkey, explaining the varieties of this game; It is aimed to contribute to the children's play culture by comparing this diversity in terms of rule and local nomenclature. In the research, the data were obtained by using the document collection and analysis method from qualitative approaches. In addition, online databases, books, journals and so on. Literature review was conducted using data collection tools. Devel but in different regions of Turkey, my roots, Kocer, pinwheel, gator, mici, my camel, a flagellated brush, to fırfar, hall, ruffle, bommaç, apartments, etc. dilliç. 18 kinds of spinning top games, which are played under the name of horses and differ in game rules and style of play, have been encountered. These games are played in the spinning top game taking place in the rotation base period, Turkey has played in many regions. As a result of the research, regarding the spinning top game; It has been concluded that people stay away from playing this game due to the effects of technology and changing living conditions, and that the game culture and habits go through a process of differentiation. It has been determined that the game is rarely played today, but it is played for the purpose of spinning rather than playing with its rules.

Keywords: Topaç, Traditional Game, Game Types

*Bu çalışma 23-26 Kasım 2017 tarihinde Dünya Spor Bilimleri Araştırmaları kongresinde sunulan 'Geleneksel Oyun Kültüründe Yer Alan Topaç Oyunu ve Çeşitleri' adlı bildiriden türetilmiştir.

¹Yaşar Öncan Ortaokulu, Malatya, yakamoz8386@gmail.com

²Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü, Malatya, abdullah_d46@hotmail.com

³İnönü Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Malatya, sakir.tufekci@inonu.edu.tr

GİRİŞ

Oyun konusunda birçok arařtırmacı tarafından çeřitli tanımlar yapılmıřtır. Türk dil kurumunda oyun: Bedence kafaca yetenekleri geliřtirmek amacıyla yapılan, belli kuralları olan, iyi vakit geirmeye yarayan eęlence, bedence ve kafaca yetenekleri geliřtirmek amacıyla yapılan, eviklięe dayanan her trl yarıřma (TDK, 2021) olarak tanımlanmıřtır. Oyuncak ise sözlükte: ocukların eęlenip oynaması için yapılmıř tuhaf řey (Parlatır, 2011) anlamında kullanılmıřtır.

Oyun ve Oyuncaklar ocukların her yařtaki bireylerin yařamında önemli bir yere sahip olmuřtur. Oyun gemiřten günümüze kadar süreklilik göstererek ocukların ok yönl geliřmelerini, evrelerini tanınmalarını, keřfetmelerini, evreleri ile iletiřim kurmalarını saęlamıřtır. Bu yönüyle oyun ve oyuncaklar ocuklara çeřitli deneyimler kazandırarak, ocukların yeteneklerini ortaya ıkarmıř ve eęitim süreçlerini desteklemiřtir. Ayrıca oyun yetiřkinlik döneminde de hoř vakit geirme ve psikolojik rahatlama olanakları sunmuřtur (Eroęlu, 2009).

Geleneksel oyunlar daha ok fiziksel aktivitenin ön planda olduęu, oyuncuların oyunun kurallarına, alanına, süresine, oyuncu sayısına ve en önemlisi oyun araçlarına müdahale ederek, oyunu özgürce kendilerine göre uyarladıkları oyunlardır. Burada en önemli nokta ise, yaratıcılıęın, bireyler arası iletiřimin ve oyun kurmanın ön planda olmasıdır. Bu yönleri ile geleneksel oyunlar özellikle ocukların fiziksel, zihinsel, sosyal ve duyuřsal geliřimlerine önemli katkılar sunmaktadır (Hazar et al., 2017).

Oyuncaklarda ocuk oyunlarının ayrılmaz bir parasını oluřturur. ocukları eęlendirmek, oyalamak, eęitmek amacıyla ortaya ıkan oyuncak, yapıldığı döneme iliřkin önemli ipuları veren bir nesnedir. İster halk sanatı ürünü olsun ister endüstriyel olarak üretilmiř olsun yapıldığı dönemin toplumsal ve kültürel özelliklerini yansıtan oyuncaklar, oluřturuldukları dönemin yařam biçimlerinin önemli birer kayıtlarıdır (Onur, 2002).

Geleneksel ocuk oyunlarının oynanmasında oyun araçları önemli bir yer tutmaktadır. Bu oyun araçları oynanan oyuna adını vermektedir. Topa oyunu da adını oyun malzemesi olarak kullanılan topatan almaktadır. Topa Türk Dil Kurumunda: evresine ip sarılıp birden bırakılarak veya kamı ile vurularak döndürlen koni biçiminde ucu sivri oyuncak (TDK, 2021) anlamında kullanılmıřtır.

Bu alıřmayla, Türkiye’deki geleneksel oyun kültüründe önemli bir yere sahip olan topa oyunu ve bu oyunun çeřitleri açıklanarak; bu çeřitlilięin kural ve yöresel adlandırılma aısından karřılařtırılması yapılarak geleneksel oyun kültürüne katkı saęlamak amalanmıřtır.

MATERYAL VE METOT

Arařtırmada nitel yaklařımlardan doküman toplama ve inceleme yöntemi kullanılarak veriler elde edilmiřtir. Ayrıca çalıřmada çevrimiçi veri tabanları, kitap, dergi vb. veri toplama araçları kullanılarak alan yazın taraması yapılmıřtır. Doküman incelemesi, arařtırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar. Nitel arařtırmada doküman incelemesi tek başına bir veri toplama yöntemi olabileceđi gibi diđer veri toplama yöntemleri ile birlikte de kullanılabilir (Yıldırım & Şimşek, 2008).

BULGULAR

Topaçla İlgili Terimler

Şuk: Yere atılan tahta yanının üzerinde dönmesi.

Şuka Deđdi: Yere atılan moziđin çivisinin, yerde dönmekte olan diđer bir moziđin tahta kısmına deđmesi.

Partı Deđdi: Yere atılan moziđin tahta kısmının, yerde dönmekte olan bir diđer moziđin tahta bölümüne çarpması.

Kabak Çaldı: Yere atılan mozeđin hiç dönmeden durmasıdır.

Tırtır Mozik: Çivisize delenip zıplayarak dönen mozik.

Uđuli: Yere atılan moziđin uđuldayarak hızla dönmesi ya da döndüđu fark edilmeyecek kadar suratla dönmesi.

Gafa Salladı: Hızla dönen moziđin yavaşlayarak yalpalamaya başlamasıdır (N. Özdemir, 2006)

Çaklı: Armudi şekilde ve armudun sapına tekabül eden kısmında ucu konik kalınca bir çivi bulunan ahşaptan araç.

Kırnap: Orta kalınlıkta ip (Demir, 2016).

Kaytan: Topacı döndürmeye yarayan ip.

Kaytan Çekme: İpe sarılı topacı hızlı bir şekilde yere atıp, ipi çekmekle topacın döndürülmesi (Kısacık, 2011).

Sinek: Topacın sađa sola yalpa yapmadan hızlı bir şekilde dönmesi (Baran, 1999).

Ütmek: Rakip oyuncunun topacını kazanmak (Baran, 1999).

Köçek: Topacın ucu demirsiz olanı

Gabarcıh: Topacın ucu demirli olanı (F. Çolak, 2009).

Uđunmak: Topacın hızlı dönmesi.

Oyun Materyalleri

Topaç: Topaç yapımında 6-6 cm çapında kuru setr ağaç, testere, zımpara, bıçak, keser gibi araç ve gereçler kullanılır. Ağacın ucu keserle aşağı doğru inceltilerek açılır. Sonra uç kısmı bıçakla çok ince olmamak kaydıyla sivriltilir. Pürüzleri ince bıçakla, sonrada zımpara ile düzeltilir. Testere ile inceltilmeye başlanan kısımdan kesilir. Pürüzleri bıçak ve zımpara ile düzeltilir. Ucuna başı yumru olan çivilerden çakılır. Bu çivi topacın iyi dönmesi ve yıpranmamasını sağlar. Topacın üzeri çocuklar tarafından çeşitli renklerde boyanır ve topaç hazır hale gelir (Özhan, 1997)

İp (Kırnap, Kendir): 80 cm uzunluğunda ip kesilir ve bir ucuna sağ elin orta parmağı girecek şekilde ilmik atılır.

Kamçı: Bir metre uzunluğunda ve parmak kalınlığında ağaç kesilir. Kesilen ağacın ucuna kalın ip (kendir), çaput veya ince kesilmiş deri bağlanılarak hazır hale gelir.

Topaç'ın Sarım Şekli

Topaca sarılacak ipin ucuna ilmik yapılır ve bu ilmik sağ elin orta parmağına geçirilir. Sol ele topaç alınır ve sol ellin başparmağıyla ipin ucunu biraz geriden tutup sağ elin parmaklarıyla topacın çivili kısmından başlayarak ip topaca sarılır. İp sarıldıktan sonra topaç sağ ele alınır. Başparmak çivili kısmı tutarken diğer dört parmak da bitişik bir şekilde topacın ağaç kısmını tutar (Turgut, 2005).

Topacın Atım Şekilleri

Topaç oyununda iki türlü atış vardır: Kol havaya kaldırılıp başın gerisine götürüldükten sonra hızla ileriye uzatılarak topacın yere dik biçimde atılır. Kol, bel hizasından geriye götürülüp hızla ileriye uzatılırken topacın yere paralel biçimde atılır. Bu atış daha çok kızlar tarafından tercih edildiğinden kız atışı adı da verilir (Turgut, 2005).

Topacın Döndürülüş Şekilleri

Topaç genellikle üç şekilde döndürülmektedir:

Elle döndürülme: 1 metre uzunluğundaki ipin topacın üzerine sarılıp hızla yere bırakılmak suretiyle döndürülmesi.

Kırbaçla vurularak döndürülme (Özhan, M., 1997) .

Topaç Oyununda Ebe Seçimi

Topaç oyununda sıralamanın veya ebenin belirlenmesi şu şekillerde olur: Yere küçük bir çakıl taşı bırakılır. Oyuncular sırasıyla bu taşa atış yaparlar. Taşı vuramayan tek kişiye ebe o oyuncu olur. Eğer iki oyuncu taşı vuramazsa, yeniden bu iki oyuncu atış yapar. Vuramayan oyuncu ebe olur (Özturan, 2010). Farklı bir ebe seçmede ise, “Şunda bunda keçe külah başında, helvacının kızında” veya “ooo portakalı soydum, başucuma koydum, ebe

seçmek için ben bu yalanı uydurdum” sayışmacaları kullanılır (Sarı, 1995). Oyuncular topaçlarını ellerine alırlar ve hızlı bir şekilde yere bırakırlar. Hangi oyuncunun topacı önce durursa o oyuncu ebe olur. Oyunun başında “ele almaç” olarak kararlaştırılırsa, dönmekte olan topaçlar iki parmağın arasından avuç içine alır ve hangisi önce durursa o oyuncu ebe olur (Kaya, 2011).

Topaç Oyun Çeşitleri

Develeme (Topaç) Oyunu: Oyuncular topaçlarını ellerine alır ve iplerini sararak hazır hale getirirler. Topaçlar oyuncular tarafından aynı anda yere atılır. Sonradan topacını yere atan oyuncu olursa, oyun geçersiz sayılır ve yeniden atış yapılır. Oyunda önemli olan topacın dönme süresidir. Topacı en fazla dönen oyuncu oyunu kazanır ve rakibinin topacını alır. Topacın dönme esnasında oyuncular: “Benimki seninkini yutuyor.” derler. Topaç buzda iyi döndüğünden genellikle kışın oynanır (Doğan, 2013). Bu oyun Türkiye’nin birçok bölgesinde çeşitli isimler adı altında oynanmaktadır (Arslan Erdem, 2019; Baran, 1999; Bayraktar, 1994; M. Çolak, 2015; Doğan, 2013; Eroğlu, 2009; Kısacık, 2011; Seçilmiş & Atılgan, n.d.; Tokuz, 2011).

Kökleme (Develeme) Oyunu: Ebe olan oyuncu topacını yere bırakır. Diğer oyuncular sırasıyla yerdeki topacı vurmak için topaçlarıyla atış yaparlar. İlk sıradaki oyuncu yerdeki topacı vurursa, vurduğu topacı alır ve kendi topacını yere bırakır. Eğer yerdeki topacı vuramazsa kendi topacı da yerde kalır ve üçüncü sıradaki oyuncu atış yapar (Boyras, 1997; Doğan, 2013).

Koçek (Fırıldak Oyunu): Oyun sahasına geniş bir daire çizilir. Ebe olan oyuncu fırılдаğını dairenin ortasına bırakır. Diğer oyuncular topaçlarını daire içerisine bırakılan topacı dışarı çıkarmak için atış yaparlar. Ebenin topacı daire dışına çıkarsa diğer oyuncular ebe topacını daire içerisine getirene kadar topaçlarını alırlar. Oyun sırasında fırıldak dönmezse, “kaytan çekti” adı verilir. Oyuncunun fırılдаğı daire içerisinde durursa bu duruma da “feri söndü” adı verilir. Gaytan çekme ve ferî sönme durumlarında topacın sahibi, oyunun yeni ebesi olur. Oyun sırasında ebenin topacı diğer oyuncular tarafından kırılabilir (Özdemir, 1984).

Topaç Oyunu: En az dört kişiyle oynanan bir oyundur. Oyun başlamadan önce bir daire çizilir. Çizilen dairenin içerisine oyuncular topaçlarını bırakırlar. Kura ya da sayışmaca ile oyuna başlama sırası belirlenir. İlk sıradaki oyuncu elindeki topacına yüzük parmağına bağlamış olduğu ipi sıkıca sarar ve hızlı bir şekilde dairedeki topaçları dışarı çıkarmak için atış yapar. Daire içerisinden kaç topaç dışarı çıkarsa oyuncunun olur ve yeniden aynı şekilde atış yapar. Eğer daire içerisinden topaç çıkaramazsa sıra ikinci oyuncuya geçer (Çolak, 2009).

Gatır-Topaç Çevirme Oyunu: Düz alanlarda oynanan bir oyundur. Oyuncular topaçlarını yere bırakır ve elle hafif şekilde döndürür. Sopaya bağlı ip veya çaput parçası ile dönüş istikametinin ters tarafından vurarak daha hızlı dönmesi sağlanır. Dönme hızı tamamen oyuncunun marifetine, yerin düzgünlüğüne, katır ya da topacın kalitesine bağlıdır. Birden fazla çocuk bir arada oynuyor ise, o zaman yarış başlar. İyi dönme, hızlı dönme, titrek olmama, belli bir yere döndüre döndüre gidip gelme şeklinde olur. Bazen de topaçlar birbirine yaklaştırılır; hangisi, hangisini kenara atacak ya da durduracak şeklinde iddialar olur (Seçilmiş & Atılgan, n.d.).

Mici Oyunu: Mici oyunu olarak adlandırılan bu oyun 1960 ve öncesinde oynanan bir oyundur. Topaca ip sarılır ve ipin diğer ucu değneğe bağlanır. Topaç yere atılıp döndürüldükten sonra oyuncu elindeki ipi kamçı gibi kullanarak topacın dönmesini sağlar. Eğer oyun iki kişiyle oynanırsa hangi oyuncunun topacı önce düşerse mağlup olur (Kaya, 2011).

Deveme (Topaç) Oyunu: Toprak zeminde en az üç kişiyle oynanan bir oyundur. Her oyuncuda bir deveme bulunur. Düz bir zemine avuç içi genişliğinde bir yalak açılır. Kura ya da sayışmaca ile sıralama belirlenir. İlk sıradaki oyuncu yatan olur. Yatan oyuncu devemesini yalağın bir metre uzağına bırakır. Diğer oyuncular sırasıyla yatan oyuncunun devemesini yalağa girdirmek için atış yaparlar. Oyun esnasında şu kurallar uygulanır:

Yatan devemeye atış yapan oyuncusunun devemesi dönmezse yanar ve yatan oyuncu kendisi olur. Atış yapan oyuncu yatan devemeyi vuramazsa yanar ve kendi devemesi yatar. Önceden belirlenmişse bu kural şu şekilde uygulanır. Oyuncu devemesiyle yerde yatan devemeye atış yapıp vuramazsa dönmekte olan devemesini yüzük parmağı ile orta parmağı arasından avucunun içine alır ve döner halde yatan devemenin üstüne bırakır. Böylece yanmaktan kurtulur (Özturan, 2010).

Deveme yalağa girdiğinde her oyuncu önceden belirlenen sayıya göre beşer ya da onar kök vurur. Kök vurma şu şekilde olur: yatan oyuncunun devemesi duvardaki bir kovuğa, çivisi kovuğun içine girecek şekilde yerleştirilir. Kök vuracak oyuncular kendi devemesinin çivisiyle yatan oyuncunun devemesine kuvvetle vurur. Bu duruma kök vurma denir. Kimi zaman yatan oyuncunun devemesi bu duruma dayanamaz kırılır. Kök vurma işlemi bittikten sonra yatan oyuncunun devemesi yeniden yalağın 1 metre uzağına bırakılır ve oyun aynı şekilde devam eder (Özturan, 2010).

Topaç Çevirmece: Gaziantep bölgesinde oynanan bir oyundur. Tek veya grup halinde oynanır. Düz bir alana daire çizilir. Oyuncular dairenin içerisine hep birlikte topaçlarını atarlar. Topacı daireden çıkan oyuncu elenir (Oğuz & Ersoy, 2007)

Kamçılı Fırça: Oyuncular oyuna başlamadan önce aralarında mesafe olacak şekilde başlama ve bitiş çizgisi çizerler. Başlama çizgisinden “fırça” adını verdikleri topaçlarını ellerindeki kamçılılarıyla vurarak döndürürler. Bitiş çizgisine kadar topaçlarını döndürerek götürmeye çalışırlar. Topacını diğerlerinden önce belirlenen bitiş çizgisine ulaştıran oyuncu oyunu kazanır (Uğur, 1946).

Topaç Oyunu: Oyun sahasına belirli aralıklarla bir küçük bir de büyük iki daire çizilir. Daireye “hane” adı verilir. Oyuncular aynı andan ipler yardımı ile topaçlarını döndürmeye başlarlar. Topacı ilk duran oyuncu ebe olur. Ebenin topacı haneden biraz öteye dikilir. Diğer oyuncular da sırasıyla topaçlarını döndürerek ebenin topacına vurmaya çalışırlar. Vuramayan oyuncu ebe olur. Beş defa ebenin topacına kendi topacıyla vuran oyuncu, oyunu kazanır (Özdemir, 2006).

Fırfara Oyunu: Ebe olan oyuncu “fırfara” sını oyun sahasındaki dairesinin içerisine döndürerek bırakır. Diğer oyuncular da fırfaralarını daire içerisine atarak ebenin fırfarasını dairesinin dışına çıkarmaya çalışırlar. Atış yapan oyuncunun fırfarası, ebenin fırfarasını daire dışına çıkardıktan sonra da daire içerisinde kalıp dönmeye devam etmesi gerekmektedir. Bunu başaran oyuncu oyunu kazanır. Fırfarası dönmeyen ya da daire dışına çıkarak dönen oyuncu, bir sonraki oyunun ebesi olur (Sarı, 1995).

Hol Oyunu: Oyuncular iki guruba ayrılırlar. Kura ile alttaki veya üstteki gurup belirlenir. Alttaki gurup oyuncuları hollarını ucu uca gelecek şekilde yere bırakırlar. Diğer gurup oyuncuları iplerini hola sararak atış için hazır hale getirirler. Daha sonra hol diklemesine atılarak dönmesi sağlanır. Yerdeki holları vuramayan takım alta geçer. Üsttekilerden birisi, yerdeki holdan birini holuyla vurarak çivisini ya da kabarasını çıkarırsa bu holü alır (Özdemir, 2006).

Fırfıra (Topaç) Oyunu: Oyuncular fırfırlarına ipi sararlar ve aynı anda fırfırlarını yere atarlar. Fırfırlar dönmeye başladığında, önce avuç içine alınır ve burada döndürmeye devam edilir. Daha sonra da avuç içi başparmakla bilek arasında döndürülmeye devam edilir. Hangi oyuncunun fırfırısı elden düşer veya daha önce durursa oyunu kaybeder. Fırfırayı en uzun süre elden düşürmeden döndüren oyuncu oyunu kazanır (Kayar, 2008).

Bommaç Oyunu: Oyuncular topaçlarını hazırlar ve bir anda yere atarlar. Topacı dönmeyen oyuncu ebe olur ve topacını yere bırakır. Diğer oyuncular topaçlarını ellerine alıp yerdeki topacı vurmaya çalışırlar. Yerdeki topacı vuramaz ve topacı yerde dönmeye devam ederse, topacını döner vaziyette eline alır ve yerde yatan topaca vurmaya çalışır. Yerde yatan Topaca vurursa yanmaktan kurtulur. Yerdeki topacı vuramazsa, onun yerine kendi topacını bırakır (Kaya, 2011).

Daire Oyunu: Oyun başlamadan önce düz bir alana 1,5 metre çapında bir daire çizilir ve ebe olacak oyuncu belirlenir. Ebe olan oyuncu topacını dairenin ortasına bırakır ve kendisi de daire içerisine girer. Diğer oyuncular ipleri sarılı topaçlarını ellerine alır ve dairenin içerisindeki topacı vurmaya çalışır. Daire içerisindeki ebe, atılan topaçları yakalamaya çalışır. Yakaladığı topacı daire içerisine atar. Topacı daire dışına çıkan oyuncu yeniden atış yapmaya hak kazanır (Kaya, 2011).

Topaç Oyunu: Oyun başlamadan önce yere küçük bir çukur kazılır. Ebe olacak oyuncu belirlenir. Ebe topacını kazılan çukura bırakır. Sıradaki oyuncu çukurdaki topacı çıkarmak için atış yapar. Çukurdaki topacı çıkarırsa oyunu kazanır. Eğer çıkaramazsa kendisi ebe olur ve topacını çukura bırakır. Oyun bu şekilde devam eder (Çolak, 2015)

Lilliş (Topaç) Oyunu: 4-5 kişiyle oynanan bir oyundur. Lillişlere ip sarılır ve bir oyuncunun başla komutuyla yere bırakılır. Topacı ilk duran veya dönmeyen oyuncunun topacı yerde kalır. Diğer oyuncular yerdeki topaca atış yaparlar. Atış yapan oyuncu yerdeki topacı vurur ve topacı dönmezse ebe olur. Atış yapıp yerdeki topacı vuramaz ve topacı dönmeye devam ederse, yerdeki topacını döner vaziyette eline alıp, yerde yatan topaca değıdirmeye çalışır. Değıdiremezse kendisi ebe olur. Diğer oyuncular aynı şekilde atış yaparlar. Oyunda amaç kazanmak değil topacı yaralamaktır (Savur, 2010).

Deleme (Topaç) Çevirme Oyunu: En az iki kişiyle oynanan bir oyundur. Düz bir alana tebeşirle daire çizilir. Delemeye ip sarılır ve daire içerisini fırlatılır. Deleme yerde dönerken tekrar ip fırlatılıp deleme ele alınır ve dönmeye devam eder. Sonra tekrar yere fırlatılır. Bu işlemi üç defa yapan oyuncu oyunu kazanır. Kaybeden oyuncu delemesini çizilen dairenin ortasına bırakır. Kazanan oyuncu yerdeki delemeye vurmaya çalışır. Yerdeki delemeyi kırana kadar bu şekilde atışa devam eder (Karğın, 2018).

TARTIŞMA VE SONUÇ

Yapılan araştırmayla Türkiye'nin değışik bölgelerinde farklı isimler adı altında on sekiz çeşit topaç oyuna rastlanılmış olup bu oyunların kuralları bölgelere göre farklılık göstermektedir.

Türkiye'de topaç oyunu; Atmar, atmir, ayı, azgan, bozanak, cekceki, cırla, çıttır, cızdıran, coz, çevirgeç, deerme, değıirme, deneme, develeme, deveme, doma, döndürgeç, faka, feşel, fiça, fiçı, fiçça, firça, firfir, firfira, firfirih, firfirik, firfiry, firik, firılak, firıldak, fırıncak, fırındak, fıriştak, fırlaka, fırla, fırlak, fırtleş, fırna, ficce, fiççe, fitçe, firman, gatır, gaak, gernek, gırlengiç, gabak, hadak, hol, hortlu, istiban, iştıfan, katır, kazak, kırgış, kırıştak, kirildek, kirildik, kirman, kobak, köçek, koynuk, köçek, köşek, küsse, matak, maymun,

maymuncuk, mılı, mırak, moma, mozik, mozuk, mucuk, muşkuldak, pımpır, pırla, pırlangıç, pırkaaşahur, şamalak, şamalık, şamama, şebek, tintini, titrek, toka, tossak, tostot, tat, vızırdak, vızırdayarak, vızırdayık, vızvırık, almalı değirme, deerme çalma, dondaz, fırça-kazak, heligülü, hoynuk, mih, mozuk, teleme, topaç kırma, tuka, tos, (Özhan, M., 1997), cızdırak, çevirgen, dana, deleme, delemen, delese, dozillik, dölenbek, döndirek, döndürek, döndürük, dönek, ficci, fırla, olk, muçu, pırlak, pırlangaç, sohur, sözünek, şabak, tırıldak, tendürek, tırlak, tintini (And, 2012), fıçı çevirme, (Akgül, 1987), fııldak (Can, 1945), hurp, kıt, şebek, mici, ficce (N. Özdemir, 2006), düz tok, çivili toka (Şarman, 2015), mazak, gabarcılı, (F. Çolak, 2009) gibi atlar adı altında oynanmıştır.

İsim olarak farklı (gatır, topaç, develeme, deleme, döndürgeç vb.) olup, oyun kuralı yönünden aynı olan oyunlarda vardır. Topacın en fazla yerde dönme süresi ile oynan oyunun Türkiye'nin birçok bölgesinde oynandığı görülmüştür. Bazı oyunlar içerisinde birden fazla aşamayı barındırmaktadır. Kahramanmaraş'ta oynanan topaç oyununda ebe belirlemesi için birinci aşama; İkinci aşama ise atış yaparak topacı vurmak, üçüncü aşama ise topacı kırmaktır. Birinci aşama; ebe olan oyuncuyu belirlemek için oynanan bir oyundur. Bu oyun tek bir oyun olarak oynandığı gibi, birçok oyunun içerisinde de bulunmaktadır.

Topaç oyununda Türkiye'nin birçok bölgesinde kazanan oyuncu kaybeden oyuncunun topacını alır. Şanlıurfa'da ise yerdeki topacı kıran oyuncu, kırılan topacın sadece demirini alır (N. Özdemir, 2006). Geleneksel çocuk oyunlarında dini inançlarında etkisi görülmektedir. Bu etki dolayısıyla Anadolu'da bazı oyunların (Topaç, futbol vb.) oynanmasına sıcak bakılmamıştır. Bunun nedeni ise İmam Hüseyin'in Kerbela'da Yezid tarafından öldürülmesi ve sonrasında da kellesinin kesilerek top gibi oynanmasından dolayı futbol oyununa ve topaç gibi çevrilmesinden dolayı da topaç oyununa ön yargılı bakılmıştır (And, 2012).

Topaç oyun materyali olarak antik uygarlıklar tarafından da kullanılmıştır. El ve kayışla çevrilen olmak üzere iki çeşidine rastlanılmıştır. Topaç oyuna Roma döneminde de oynanmıştır. Romalılar iç içe geçmiş 10 çember çizilir. Çemberler dıştan başlanarak numaralandırılır. Oyuncular sırasıyla atış yapar ve hangi çember üzerinde dönerse o sayı kadar puan alır. En fazla puan alan oyuncu yarışmayı kazanır. Bu oyuna Anadolu'da rastlayamadık. Sadece çemberin içerisinde döndürme ve çemberden dışardan çıkarma şeklinde oynanmıştır.

Azerbaycan'da topaca "fıfırı, Topaç" denilmektedir. Ülkemizde de kimi yerlerde topaca fıfırı denilmektedir. Kayseri İncesu da fıfırı sözcüğünün kullanıldığı tespit edilmiştir (Bayar Çelebi, 2007). Sanayileşme teknolojik (dijital) gelişmelere paralel olarak oyun ve oyuncuklarda da önemli değişiklikler olmuştur. Bayblade oyunu bunun en bariz örneğidir.

Bayblade oyunu çukur bir alanda oynanır. Oyunda asıl amaç rakibi oyun alanından dışına atmak veya oyun anında oyun sahasında dönüşü ilk duran yenik sayılır. Türkiyede oynan topaç oyunlarında da buna benzer kurallar uygulanır. Bir daire çizilir ve dairenin içerisine iki oyuncu aynı anda atış yapar. Hangi oyuncunun topacı diğer oyuncunun topacını daire dışına çıkarırsa o oyuncu kazanır. Araştırma sonucunda topaç oyununa ilişkin olarak; teknoloji ve değişen yaşam koşullarının etkisiyle insanların bu oyunu oynamaktan uzak kaldığı, oyun kültürünün ve alışkanlıkların farklılaşma süreci yaşadığı kanısına varılmıştır. Oyunun günümüzde nadiren de olsa oynandığı, fakat kurallarıyla oynanmasından ziyade sadece döndürme amacıyla oynandığı tespit edilmiştir.



KAYNAKLAR

- Akgül, H. (1987). Manisa Folkloru. Manisa Turuzim Derneği Yayını.
- And, M. (2012). Oyun ve Būgü Türk Kūltüründe Oyun Kavramı. Yapı Kredi Yayınları-1891 Sanat-106.
- Arslan Erdem, N. (2019). Artvin’de Çocuk Oyunları (Derleme, İnceleme, Tasnif) [Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Artvin Çoruh Üniversitesi.
- Baran, M. (1999). Çocuk Oyunları. Kūltür Bakanlığı Yayınları Çocuk Kitaplığı Dizisi 131.
- Bayar Çelebi, D. (2007). Türkiye ve Ezerbaycan’daki Çocuk Oyunları ve Oyuncaklarının Karşılaştırmalı İncelenmesi [Yüksek Lisans Tezi]. Muğla Üniversitesi.
- Bayraktar, M. (1994). Kūltürel Yönleri İle Anam Babam Erzincan. Aydoğdu Ofset.
- Boyras, Z. (1997). Kahramanmaraş ve Gaziantep İllerinin Mahalli Kūltürününün Spor Pratiğine Yansıması [Yüksek Lisans Tezi]. İnönü Üniversitesi.
- Can, s. (1945). Ordu İlinde Çocuk ve İlgili İnanmalar. Görses Matbaası.
- Çolak, F. (2009). Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelenmesi. Kömen Yayınları 33.
- Çolak, M. (2015). Adana Geleneksel Çocuk Oyunları [Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Niğde.
- Demir, S. (2016). Akçadağ Tarihi ve Kūltürü. Yayın Matbaacılık Basımevi.
- Doğan, A. (2013). Malatya Çocuk Oyunları. Malatya Valiliği Malatya Kitaplığı Yayınları, Kūltür-Sanat Dizisi/3.
- Eker, G. (1990). Karaören Köyü Folkloru [Sosyan Bilimler Enstitüsü]. Hacettepe Üniversitesi.
- Eroğlu, G. (2009). Geçmişte Çocukluk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Nitel Araştırma. Hikmet Yurdu Düşünce-Yorum Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi, 2(3), 287–315.
- Hazar, Z., Demir, G., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 11(3), 320–332.
- Karğın, D. (2018). Şanlı Urfa İli ve Çevresi Çocuk Oyunları [Yüksek Lisan Tezi]. Ardıhan Üniversitesi.
- Kaya, D. (2011). Çöm Çöm Çömelek Sivas Çocuk Oyunları. Sivas Kitaplığı 7.
- Kayar, P. (2008). Van’ın Geleneksel Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Eğitsel Yönden İncelenmesi [Yüksek Lisan]. Yüzüncü Yıl Üniversitesi.
- Kısacık, R. (2011). Malatya’nın Yöresel Kūltürü. 2 M Matbaacılık ve Gazetecilik.
- Oğuz, M. Ö., & Ersoy, P. (2007). Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Çocuk Oyunları. Gazi Üniversitesi Türk Halk Bilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi (THBMER) Yayınları:4.

- Onur, B. (2002). Oyuncaklı dünya. Dost Kitabevi.
- Özdemir, M. (1984). Hacılar (Kayseri). Emek Matbaası.
- Özdemir, N. (2006). Türk Çocuk Oyunları. Akçay Yayınları 783.
- Özhan, M. (1997). Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü. Feryal Matbaası.
- Özturan, H. A. (2010). Kahramanmaraş’ta Çocuk Oyunları. Ukde Kitaplığı: 80 Maraş Kültürü ve Edebiyatı Serisi15.
- Parlatır, İ. (2011). Osmanlı Türkçesi Sözlük. Yargı Yayınevi.
- Sarı, Z. (1995). Şenköy ve Çevresinde Oynanan Çocuk Oyunları. Güneyde Kültür, 81, 19–22.
- Şarman, A. S. (2015). Seferi Hisar Geleneksel Çocuk Oyunları ve oyuncakları Üzerine bir inceleme [Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Ege Üniversitesi.
- Savur, S. (2010). Adana İli Tufanbeyli İlçesi Halk Kültürü Araştırması [Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Çukurova Üniversitesi.
- Seçilmiş, G., & Atılgan, M. (n.d.). Anadolu Kültürünün Nazar Boncuğu Kırşehir’in Gelenek ve Göreneklere. Kırşehir Valiliği Yayınları: 13.
- TDK. (2021). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. <https://sozluk.gov.tr/>
- Tokuz, G. (2011). Gaziantep Çocuk Oyunları Üzerine Halk Bilimsel Bir İnceleme [Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Gaziantep Üniversitesi.
- Turgut, M. E. (2005). Elazığ Çocuk Oyunlarını Halkbilimi Açısından İncelenmesi [Yüksek Lisans Tezi]. Fırat Üniversitesi.
- Uğur, F. (1946). Konya Çocuk Oyunları. Folklor Postası, 18, 8–9.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (6th ed.). Seçkin Yayıncılık.