



## **KAYBOLAN KÜLTÜR, KAYBOLAN OYUN: KİBRİT OYUNU\***

*Kelime ERDAL\*\**

*Gültekin ERDAL\*\*\**

### **ÖZET**

Kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak, kimine göre, benzetme içgüdüsünü doyurmak, kimine göre ise boşalma gereksinimini karşılamaktır. Huizinga'ya göre bütün bu görüşlerde bir tek ortak nokta vardır: Oyunun, oyun olmayan bir amaca varmaya yaradığı varsayımından hareket edilmesidir. Hollandalı tarihçi Johan Huizinga, "homo Ludens" (oyuncu insan) isimli incelemesinde, oyunun kültürden önce var olduğunu kanıtlamıştır. Kültürleri şekillendirenin, farklı anlayışlarla oynanan oyunlar olduğunu ileri sürülmektedir.

Makaleye konu olan oyun, bir zamanlar çok yaygın bir şekilde oynanan, ancak günümüzde adı dahi bilinmeyen kibrit oyunudur. Kibrit oyunu, aile ve arkadaş ortamlarında rahatlıkla oynanan çocuk ve yetişkin oyunudur.

Halkbilimin en yaygın ve çeşitli olduğu dönemler, kuşkusuz kitle iletişim araçlarının günümüzdeki kadar yaygın olmadığı dönemlerdir. Zira bu dönemlerde aile bireylerinin hoşça vakit geçirmek için oynadığı küçük oyunlar, bir yandan kitle iletişim araçlarının yerini doldururken, diğer yandan kültürümüzün bir yansıması olarak görülebilir. Oyun, her ne kadar çocuğa özel bir olgu gibi görülse, oyun denilince çocuk akla gelse de sadece çocuğu tanımlamaz. Oyun, her insanın sağlıklı ruhsal gelişiminde etkili olabilir. İletişim araçlarının, özellikle televizyonun yaygın olmadığı dönemlerde, evlerde ailece oynanan oyunlar insanlar için hem birlikte olma hem de eğlenceli vakit geçirme aracı olarak görülmekteydi. Nesilden nesile sözlü olarak aktarılan bu oyunlar kültürümüzün önemli taşlarıdır. Yetişkinlerin ve çocukların birlikte oynayabileceği bir oyun olan kibrit oyunu da bu oyunlardan biridir. Kibrit oyunu, bölgesel de olsa, halkın ideallerini, cezalarını ve uygulamada anında aldığı heyecan ve zevki yansıtan bir ayna niteliğindedir. Halkın bölgesel otoriteye olan ilgi ve güvenini hatta güvensizliği yansıtan kibrit oyunu, eğlenceli ve öğretici bir oyundur. Bu oyunda otoritesinin aynı cezaya uyguladığı keyfi kararları görmek de mümkündür. Araştırmada bu oyunun kuralları, oynanma şekli, halk kültüründe taşıdığı anlam

\*Bu makale Crosscheck sistemi tarafından taranmış ve bu sistem sonuçlarına göre orijinal bir makale olduğu tespit edilmiştir.

\*\* Doç.Dr., Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Türkçe Eğitimi Bölümü, El-mek: kelime@uludag.edu.tr

\*\*\* Öğr Gör., Uludağ Üniversitesi, Teknik Bilimler MYO Grafik Tasarım Programı, El-mek: gultekinerdal@uludag.edu.tr



irdelenerek, kaybolmaya yüz tutan kültürümüze ait bir oyunun kayıt altına alınması ve gelecek nesillere aktarılması hedeflenmiştir.

Oyunun tespiti için yeniden canlandırma yöntemi kullanılmıştır. Oyunu hatırlayan, bilen ve önceden oynamış 45-50 yaş arası denekler, kibrit oyununu yeniden oynayarak video kayıt yapılmıştır.

Bu araştırma kibrit oyununu araştıran bir monografidir. Bu çalışma, kibrit oyununu derinlemesine araştırarak, kaybolma tehlikesine karşı, somut olmayan kültürel miras sözleşmesi uyarınca yaşatmaya çalışır. Bu nedenle araştırmada bilindik yöntemlerin yanında, kendine has özel yöntemler de kullanılarak tespit yapılmaya çalışılmıştır.

Nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algılandığı ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik bir sürecin izlendiği araştırma türüdür. Kibrit oyununu oynamış kişilerle yapılan sözlü görüşme ve oyunun video kayda alınması önemlidir.

Araştırma, nitel araştırma yönteminde belki Husserl'de olduğu kadar derinlemesine bir felsefi detaylandırma olmasa da fenomenoloji yöntemi ile olaylar, durumlar ve kavramlar üzerine betimleme yaparak, mirasın ayrıntılarını araştırmış, gönüllü teori ile kibrit oyununun, toplumun yararına olduğu, gerekli olduğu ve kültürün varlığını sürdürülebilmesi için nesillere aktarılması gerektiği kuramına varılmaya çalışılmıştır.

Oyunlar, kişilerin aktif ve atak olmalarını tetikleyebilmektedir. Oyun oynayan yetişkinler, oyun oynayan çocuklar gibi mutlu olmakta, dikkatlerini toplayarak yoğunlaşabilmekte, hatalarını görerek kendince önlemler geliştirebilmekte ve uygulayabilmektedirler. Belki de oyuncular, yapılan hatalarda önce kendini sorgulayabilmektedir. Bu davranış kişiyi düşünmeye ve hatasını tekrarlamamak için önlem almaya itmektir. Kibrit oyununda da tüm oyuncular, mutlu olmaktadır. Oyunun kurallarına uyarak, kural dışı davranışların cezalarına katlanmaktadır. Oyun içinde kendi stratejilerini belirlemekte ve yaratıcılıklarını kullanabilmektedirler.

**Anahtar Kelimeler:** Kibrit oyunu, halk kültürü, kaybolan oyunlar, halkbilim, çocuk-yetişkin oyunu.

## LOST CULTURE, LOST GAME: GAME OF MATCH

### STRUCTURED ABSTRACT

According to some, game is to consume the excess energy; According to some, is to feed the analogy instinct, according to some is to meet requirements of freshening. According to Huizinga, there is only one sharing point: The assumption is considered that is target of the game is not useful only for a game. Dutch historian Johan Huizinga, in his research of called "homo Ludens", has shown that the game has been before culture. He has offered that the cultures have been shaped from the playing games with the different understandings.

### Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/4 Winter 2015



The game which was come up for the article is a match one that had been played once upon a time however at the present day even its name is hard to know. It is a child and adult game which is comfortably played among family member and friend surrounding.

The periods when ethnology is common and various are obviously the periods when communication tools are not common and various as today. However, the games that families play together in these periods for having good time can on one hand have the place of communication tools; on the other hand they can be seen as a reflection of our culture.

Although game is seen as a fact particular to child and when the word game is uttered child comes to our mind, it does not define only child. Game can be effective in the mental development of every human being. In the periods when communication tools, especially television, were not prevalent; the games played with family at home were seen as a tool of both getting together and having a good time. These games, which are transformed orally from generation to generation, are essential stones of the culture. Game of match that adults and children can play together is one of these games. Game of match, despite being regional, have the characteristics of a mirror that reflects public's ideals, punishments and the excitement and pleasure that they get when applying. Game of match, which reflects public's interest and trust, even unreliability, to the regional authority, is a funny and pragmatic game. In this game, it is possible to see the arbitrary decisions of authority applied for the same punishment. In the study, by addressing the rules of this game, how it is played, the meaning that it has in popular culture; it is aimed to record a game that belongs to the culture falled into oblivion and to transfer to next generations.

In order to identify this game reanimating method was used.40-45 aged subjects who remember know or played before made a video record by playing match game again.

The investigator who looks into this game is a monograph. This study tries to make the match game alive against becoming extinct by deeply carrying out in accordance with the treaty of cultural heritage. Accordingly in this study apart from the known methods there were some special techniques to be used in order to determine it. For instance the most common-known method qualitative research was used.

Qualitative research is kinds of study in which observation interview and document analyze are used interpreted besides situations are pointed out in a natural area with reality and holistic view. It is important to record the conversation with which the subjects took part and the game itself.

Study may not be a philosophy detail as deep as in Husserl but with the techniques of phenomenological method; the occurrences states and notions by making depiction studying the details of heritage and tries to reach a theory about which it should be passed on the next generation due to the society favor.

Games are able to trigger persons to be active and alert. Like the children who play games, the adults who do the same are also happy, concentrated by focusing finding solutions after realizing their mistakes and apply them. Perhaps the players are able to investigate themselves in advance their errors. This behavior pushes them to think and take

---

### **Turkish Studies**

*International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/4 Winter 2015*



precautions in order not to repeat these mistakes again. In match game all the players are also happy. They obey the rules of the game and face the music when done something out of law. They decide their strategies and use the imagination they have in the game

**Key Words:** Game of match, popular culture, lost games, ethnology, child-adult game.

## Giriş

Kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak; kimine göre, benzetmece içgüdüsünü doyumak, kimine göre ise boşalma gereksinimini karşılamaktır. Huizinga'ya göre bütün bu görüşlerde bir tek ortak nokta vardır: Oyunun, oyun olmayan bir amaca varmaya yaradığı varsayımından hareket edilmesidir (And,2007:27-28). Hollandalı tarihçi Johan Huizinga, "homo Ludens" (oyuncu insan) isimli incelemesinde oyunun, kültürden önce var olduğunu kanıtlamıştır. Kùltürleri şekillendirenin, farklı anlayışlarla oynanan oyunlar olduğunu ileri sürmektedir.

"Halkbilim, bir ÷lke ya da belirli bir bölge halkına ilişkin maddi ve manevi alandaki kültürel ürünleri konu edinen, bunları kendine özgü yöntemleriyle derleyen, sınıflandıran, çözümleyen, yorumlayan... bilimdir" (Örnek, 1995:15). Halk bilimin (folklor) en yaygın ve çeşitlendiğı dönemler, kuşkusuz kitle iletişim araçlarının yaygın ve çeşitli olmadığı dönemlerdir. Zira bu dönemlerde aile bireylerinin hoşça vakit geçirmek için oynadığı küçük oyunlar, kitle iletişim araçlarının yerini doldururken, kültürümüzün bir yansıması olduğu kadar, benliğimizi de ortaya koymaktadır. Belki de bu nedenle UNESCO somut olmayan kültürel miras listesinde 11 Türk kültür ve geleneğı listelenmiştir. Çünkü "bir toplumun kültürünün araştırılması o ÷lke insanını tanımanın temel unsurudur (Taş, 2012: 1023). Öfkemiz, sevincimiz, neye gülüp neye gülmediğimiz, şefkat ve hoşgörülerimiz hep bu kültürel oyunlara yansımıştır. Ülkemizde aynı oyun, farklı yörelerde değişik isimlerle oynanmaktadır. Özde aynı olan bu kültürel oyunların, günlük yaşantımızdan birer kesit sundukları çok açıktır. Başka bir deyişle "oyun, kültürü yaratır" (Huizinga, 1995:21). Oyunun malzemeleri, oyun terimleri, oynanma şekli günlük yaşantımızda karşılaştığımız, bildiğimiz ve tanıdığımız eşyalardan başka bir şey değildir. Onları özel kılan ise, günlük yaşantımızdaki asıl görevleri değil, oyun içindeki yeri ve önemidir.

Özbakır, bir makalesinde Nedim Bakırcı'dan alıntı yaparak kültürel yaşantımızdaki oyunları üç ana kategoride toplamıştır:

1. Yetişkinlerin oynadıkları oyunlar,
2. Çocukların oynadıkları oyunlar,
3. Hem yetişkin hem de çocukların oynadıkları oyunlar (Özbakır, 2009:482).

Çocukların hayal dünyaları ve yaratıcılıkları çok zengindir. Bu durum, onların kendi kendilerine veya birbirleriyle oynadıkları oyunlara yansır. Evcilik, misafircilik, doktorculuk, öğretmencilik, kovboyculuk... gibi oyunlarda çocuklar bir yandan yaratıcı zekalarını kullanırken, bir yandan da aslında bir çeşit tiyatro oyunu sergilemektedirler. Çocuklar, bu oyunlarda kendilerine model olarak aldıkları yetişkinlerle rol değiştirir, onları örnek alırlar (Sınar, 2007:191).

Oyun, çocuğun öğrenmesinde olduğu kadar, toplumsal gelişimde de etkili bir yöntemdir. Çünkü oyun, toplumsal terapi sağlayabilir, yoğun heyecan ve hareketle çağımızın büyüyen tehlikesi obeziteye dahi çözüm olabilir. "Ne yazık ki bugün çoğu yetişkin vaktinin büyük bir kısmını evde veya iş yerinde oturarak veya hareket gerektirmeyen aktivitelerde bulunarak geçiriyor. Hareketsiz bir

## Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/4 Winter 2015



hayat tarzında egzersiz ve günlük faaliyetle yaktığımızdan daha fazla kalori almak çok kolaydır.”(hemensağlık.com, 08.05.2012).

Fröbel: “Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür ve oluşur. İnsanın en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir” diyor (Sel 1974:5). Elbette ki oyunlar “...çocuğun iç dünyasını olduğu gibi yansıtmakta, ruhsal gelişimini sağlıklı bir biçimde yönlendirebilmektedir. Sanat ve sanat eğitimi olduğu gibi, oyunlarında da çocuk, kendini görmekte, kendi dünyasını kurmakta ve o dünyanın kurallarını koyarak geleceğe hazırlanmaktadır” (Erdal, 2003:36). Oyun bir çocuğun gelişimini tamamladığı kadar bir toplumun kültürünü de tamamlamaktadır. Halkla bütünleştiği, halkın içinden çıktığı ve yine halk tarafından yaşatıldığı için halkın ismini almıştır. Kültürle yoğrulmuş, nesilden nesile aktarılmıştır. Çünkü yediden yetmişe birlikte oynanan oyunlardır bunlar. Bu oyunların en iyi örneklerden biri “kibrit oyunu” dur.

Oyun denince akla gelen ilk olgu çocuklardır. Oysaki “tarihin ilk dönemlerinden bu güne kadar bütün insanlar benzer şekillerde oyun oynamışlar ve oynamaktadırlar. Oyun oynamak, toplumun (çocuk-geç-yaşlı, kadın-erkek, idareci-tüccar, öğrenci-işsiz, zengin-fakir, köylü-kentli vb.) bütün kesimleri veya üyeleri tarafından zevk almak amacıyla gerçekleştirilen gönüllü bir etkinliktir” (Özdemir, 2006:21). Hatta Hollandalı tarihçi Johan Huizinga, insana dair her şeyin oyunla başladığını ve önce oyunun olduğunu anlattığı kitabının adını, “Homo Ludens”, “Oyun Oynayan İnsan” olarak belirlemiştir.

Araştırmaya konu olan kibrit oyunu, yetişkinlerin oynayabileceği bir oyun olduğu gibi, hem yetişkin hem de çocukların oynayabildikleri ve hatta her iki grubun da birlikte oynayabildikleri bir oyundur. Anadolu kültüründe ilginç olan da budur aslında. Baba, çocuğunu kendi babasının yanında sevmeyi saygısızlık sayabilirken, çocukla aynı ortamda aynı oyunu kendi babasıyla oynayabilmektedir. Bu tezadı, içgüdüsel koruma eğilimiyle açıklamak mümkün olabilir. Anadolu’da ailece oynanan bu tür kültürel oyunların kuşaktan kuşağa aktarılmış olması başka nasıl açıklanabilir ki?

Kibrit oyunu, bölgesel de olsa, halkın ideallerini, cezalarını ve uygulamada anında aldığı heyecan ve zevki yansıtan bir ayna niteliğindedir. Halkın bölgesel otoriteye olan ilgi ve güvenini, kimi zaman da güvensizliğini yansıtan kibrit oyunu, eğlenceli ve öğreticidir. Bu oyunda tema, otoritesinin, aynı cezaya uyguladığı keyfi kararlardır.

## İNCELEME VE YÖNTEM

İncelemeye konu olan oyun, Amasya’nın Taşova ilçe merkezi ve ilçeye bağlı tüm köylerinde yaşayan çocuklar ve hatta yetişkinler tarafından oynanmaktadır. Oyunun adı “Kibrit”tir. Kibrit oyunu, yöre halkının severek oynadıkları ve yediden yetmişe herkesin bildiği, oynadığı bir oyundur. Oyuncu sayısında herhangi bir sınırlama yoktur. Ancak kalabalık oyuncu sayısı, oyunun daha heyecanlı ve zevkli olmasına sağlamaktadır. Bu oyunda oyuncular heyecanlanır, eğlenir, belki biraz korkar, intikam alır, cezalandırır, ceza alır, emir alır ve emir verir. Bütün oyuncularının aktif olduğu kibrit oyunu, oyunu bilen ve hatırlayan altı kişilik bir oyuncu grubu ile tekrar oynanarak izlenmiş, video kamerası ile kaydedilerek belgelenmiş ve ayrıca oyunun her aşamasından fotoğraflar çekilerek arşiv yapılmıştır.

## GENEL BİLGİLER

### 1. Oyunun Amacı ve Yaş Grubu:

Kibrit oyunu sadece eğlenmek ve hoşça vakit geçirmek için oynansa da otoritesinin, aynı cezaya uyguladığı keyfi kararları kendince eleştirmektedir.

## Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/4 Winter 2015



Oyun esnasında her oyuncu, kibrit kutusunun pozisyonuna göre ceza alabilir, ceza verebilir, emir alabilir, emir verebilir veya hiçbir ceza almadan oyunu bitirebilir. Oyun, cezaya dayanabilen her yaş grubundan oyuncularla oynanabilmektedir.

## 2. Oyuncuların Cinsiyeti:

Kibrit oyunu herhangi bir cinsiyete özgü gibi görünmese de, genellikle erkekler tarafından oynanmaktadır. Ancak oyun her cinsiyetten oyuncu ile oynanabilmektedir. Bu oyun için önemli olan cinsiyet değil, dayanıklılıktır.

## 3. Hazırlık Aşaması:

Oyunun başlayabilmesi için öncelikle oyun materyallerinin temin edilmesi gerekmektedir. Materyaller hazırlandıktan sonra tüm oyuncular daire oluşturacak şekilde yere oturur ve kibrit kutusunu yuvarlayarak en üst düzey olan “vali” veya “jandarma” konumunu yakalamaya çalışırlar. Yuvarlama aşaması tamamlandıktan sonra en yüksek konumundaki kişi “oyuncu başı” seçilerek oyunu başlatır.

## 4. Oyunun Malzemeleri:

İçi kibrit çöpü ile dolu kibrit kutusu ve bir ucu düğümlenerek topuz haline getirilmiş havlu (peşkir).

## 5. Oyunda Kullanılan Terimler:

**Vali:** Oyunda en üst konumdur. Kibrit kutusunun dik gelmesi durumunda oyuncu vali unvanını alarak, hem dokunulmazlığa hem de ceza verme yetkisine sahip olur (Fotoğraf 1). Bir oyuncu hem vali hem de jandarma konumlarına sahip olabilir. Bu durumda emir veren, ceza uygulayan oyuncu olur. (Bazı bölgelerde vali yerine, hâkim veya bey gibi terimler de kullanılmaktadır.)

**Jandarma:** Validen sonra gelen üst konumdur. Kibrit kutusunun yakan yerlerinden birinin sırt kısmının ayakta kalması durumunda alınan unvandır (Fotoğraf 2). Jandarma, ceza uygulama yetkisine sahip olup, havluyu elinde tutan oyuncudur. Jandarma, valinin verdiği cezaları uygular. Bir oyuncu hem jandarma hem de vali konumlarına sahip olabilir. Bu durumda emir veren, ceza uygulayan oyuncu olur. (Bazı bölgelerde jandarma yerine, çavuş veya tura gibi terimler de kullanılmaktadır.)

**Hırsız:** Kibrit kutusunun yazılı (ters yüzü) kısmı üste gelecek şekilde konumlanması durumudur (Fotoğraf 3). Hırsız, ceza alan kişidir.

**Ekmek:** Kibrit kutusunun resimli (düz yüzü) kısmı üste gelecek şekilde konumlanması durumudur (Fotoğraf 4). Ekmek, ceza almaz, emir veremez ve ceza uygulayamaz.

**Havlu (Peşkir):** Her evde kullanılan yüz havlusudur. Havlunun uzun olması, düğümün kalın ve sert olmasını sağlar. Bu durumda oyun daha heyecanlı hale gelir (Fotoğraf 5).

**Kibrit Kutusu:** Kibrit kutusunun içinin kibrit çöpü ile dolu ve herhangi bir deformasyonu olmaması gerekir. Hatta yeni bir kibrit kutusu, rahat kavranır, yuvarlanma daha sağlam olur.

**Ceza:** Hırsız konumundaki oyuncunun eline, topuz şekline getirilmiş havlu ile vurulmasıdır. Cezayı, vali veya hem vali hem de jandarma konumundaki oyuncu(lar) verebilir ve jandarma uygular.

**Yağlı:** Havlunun, hırsızın eline çok sert vurulacağı anlamına gelir.

**Yağsız:** Havlunun, hırsızın eline yumuşak vurulacağı anlamına gelir.

## Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/4 Winter 2015



**Kaç kere:** Havlunun, hırsızın eline kaç kere vurulacağını belirtir.

**Sağ-Sol:** Havlunun, hırsızın hangi eline vurulacağını belirtir.

#### **6. Oyun Alanı:**

Oyun için özel bir alanın hazırlanması gerekmemektedir. Alanın geniş ve düz olması yeterlidir. Genel olarak oyun iç mekân oyunu olmasına karşın, dış mekânlarda da oynanabilir. Ancak hava şartları önemlidir. Özellikle de rüzgâr, kibrit kutusunun doğal hareketlerini olumsuz etkileyebilir.

#### **7. Oyuncu Sayısı:**

Oyunun kuralları dâhilinde belli bir oyuncu sayısı yoktur. Ancak oyundan zevk alınabilmesi için en az dört kişiyle oynaması uygundur. Özellikle de kalabalık oyuncularla oynanan kibrit oyunu daha heyecanlı, daha sabırsızlandırıcı, zevkli bir oyun olabilir.

#### **8. Oyun Düzeni:**

Oyun, tüm oyuncuların daire oluşturacak bir şekilde yere oturmasıyla başlar. Oyun masada da oynanabilir. Ancak masanın yüksekliği, kibrit kutusu atışına engel olabilir. Masanın dirsek hizasının biraz altında olması gereklidir. Bu tür ince ayarlamalar sıkıcı ve caydırıcı olabileceği için, oyunu yerde oynamak daha uygundur.

#### **9. Oyunun Süresi:**

Oyunun belirli bir süresi yoktur. Oyunun süresi, oyuncuların performanslarına ve oyundan sıkılıp sıkılmamalarına bağlıdır.

#### **10. Oyunun Kuralları:**

Oyunda can sıkıcı kurallar bulunmamaktadır. Kural olarak tanımlanabilecek ama aslında biraz dikkat gerektirecek olan, kibrit kutusunun atılma şeklidir. Kibrit kutusunun, başparmak ve işaret parmakları ile tutulup, oyun alanında birkaç kez takla atacak şekilde yuvarlanması gerekir. Kibrit kutusunun düzgün bir şekilde takla atarak yuvarlanabilmesi için, kutunun deforme olmaması ve içinin dolu olması gerekir. İçinde kibrit çöpü olmayan veya yarım dolu kutularda dengesizlik olabileceği için oyunun heyecanı kaçabilir.

Oyunda her oyuncu, hem vali hem jandarma konumundaki oyuncunun dediklerini yapmak zorundadır. Oyunda her oyuncu, kibrit kutusunun atış sonrası konumuyla vali veya jandarma olabileceği için, verilen cezalar uygulanmalıdır. Cezanın şiddeti, ceza veren oyuncunun kararına bağlıdır. Cezayı uygulayan oyuncunun (jandarma) öncelik hakkı yoktur.

#### **11. Oyunun Oynanması:**

Oyun, tüm oyuncuların daire oluşturacak şekilde yere oturmaları ve oyuncu başının kibrit kutusunu yuvarlamasıyla başlar. Kibrit kutusu, başparmak ve işaret parmağıyla tutulup ortaya atılır. Her oyuncu (saat yönünde) sırayla kibrit kutusunu atarak sırasını savar. Oyunculardan biri, kibrit kutusunu dik konuma getirebilirse, o oyuncu vali olur. Vali olan oyuncu, emir veren kişidir ve bir başkası vali olana kadar rahat bir oyun oynayabilir. Çünkü vali, hiç ceza almaz, bilakis ceza alacak olan oyuncunun kaç tane ve hangi şiddette cezalandırılacağına karar verir. Cezayı uygulayan oyuncu, jandarmadır. Ceza aracı olan ve ucu düğümlenerek topuz hale getirilen havlu, jandarmanın elindedir. Elbette ki vali, aynı zamanda jandarma da olabilir. Bunun için yapması gereken tek şey kibrit kutusunu, yakma yüzü dik gelecek şekilde konumlandırmaktır. Artık hem vali hem de jandarmadır. Cezalı oyuncuya istediği kadar, istediği şiddette havluyu vurabilir ve intikam alabilir.

### **Turkish Studies**

*International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/4 Winter 2015



Vali veya jandarma, her oyuncuya dayak atamaz. Sadece kibritin yazılı tarafı üste gelecek şekilde atarak “hırsız” olan oyuncuya dayak atabilir. Hırsız, bu konumdan iki şekilde kurtulabilir. Birincisi kibrit atma sırası kendine geldiğinde, kibrit kutusunu hırsız konumunun dışında diğer konumlara getirmektir. İkincisi ise başka bir oyuncunun hırsız konumunda kibrit kutusunu atmasıdır. Böylece yeni hırsız belirlenmiş olurken, eskisi de kurtulmuş olacaktır. Cezadan bir başka kurtulma yolu ise af veya valinin “yağsız, bir kere” emriyle cezayı en hafif şekliyle uygulamasıdır. Aksi halde hırsız, oyun boyunca dayak yemeye mahkûmdur. Hele bir de valinin intikam duyguları kabarmış, dayağı atacak jandarmaya; “on tane sağ, on tane sol, yağlı olsun” emri vermişse, işte o zaman oyunun en şiddetli noktasına gelinmiş demektir. Emri alan jandarma, topuz haline getirilmiş havluyu sıkıca kavrar, var gücüyle hırsızın eline vurmaya başlar. Refleks de olsa hırsız elini çeker, havlu boşsa giderse ceza iki katına çıkabilir. Zira hırsız cezadan kaçamaz, kaçarsa bedel öder.

Oyunda emir veremeyen, dayak atamayan veya dayak yemeyen oyuncular da vardır. Bu oyuncu veya oyuncular kibrit kutusunun resimli tarafını üste gelecek şekilde atabilenlerdir. Bir nevi oyunun dokunulmazlarıdır. Kimseye kin beslemezler veya kimsenin kinini almazlar. Zira bu oyuncular oyunun en masum ve en etkisiz elemanlarıdır. Aslında oyundan en az zararla çıkan oyuncu olmasına karşın, bir anlamda oyunun en pasifi ve en az zevk alan oyuncusudur.

Kibrit oyunu, her oyuncunun sırayla kibrit kutusunu oyun alanına yuvarlamasıyla devam eder. Kibrit kutusunun yuvarlanma sonrasındaki duruşu, oyuncunun yeni statüsünü belirler. Buna göre daha önce vali olan bir oyuncu, yeni konumla jandarma ve hatta hırsız olabilir. Veya kibritin resimli tarafını atarak “ekmek” konumuyla oyunda etkisiz ve cezasız konuma gelebilir. Aynı şekilde oyuncu tam tersi konumlara da sahip olabilir. Bu hızlı ve ani değişimler, oyunun hareketlenmesine, heyecanın artmasına vesile olur. Oyunun bu inişli çıkışlı performansı, oyun süresince heyecanlı bir bekleyişi, korku dolu ceza uygulamasını veya intikam duygularını tetikleyerek hoşça vakit geçirilmesini sağlar.

## SONUÇ

“Atatürk, Türkiye Cumhuriyeti’nin en büyük vazifelerinden birinin, Türk milli kültürünün korunması olduğunu kabul etmektedir” (Toksoy, 2007:130). Korunması gereken önemli bir milli kültür aracı da oyundur. Çünkü oyun, çocukların hoşça vakit geçirebileceği, arkadaş çevresiyle kaynaşabileceği, eğlenirken öğrenebileceği evrensel bir eğitim faaliyetidir. Üstelik oyun dili, dünyanın her yerinde aynıdır. Eğlenmek, gülmek, hoşça vakit geçirmek anlaşılması zor olmayan bir dildir. Bu dil, kültürel kaynaşmayı sağlamada önemli bir etkidir. Ancak garip bir şekilde bu dil, sadece çocuklara mal edilmektedir. Oysa yetişkinlerin de eğlenmeye ve kaynaşmaya ihtiyaçları vardır. Onlar da en az çocuklar kadar eğlenmeyi hak etmekte ve oyun oynamayı sevmektedirler.

Oyunlar, kişilerin aktif ve atak olmalarını tetikleyebilmektedir. Oyun oynayan yetişkinler, oyun oynayan çocuklar gibi mutlu olmakta, dikkatlerini toplayarak yoğunlaşabilmekte, hatalarını görerek kendince önlemler geliştirebilmekte ve uygulayabilmektedirler. Oyuncular, yapılan hatalarda önce kendini sorgulayabilmektedir. Bu davranış, kişiyi düşünmeye ve hatasını tekrarlamamak için önlem almaya itmektedir. Kibrit oyununda da tüm oyuncular, mutlu olmaktadır. Oyunun kurallarına uyararak, kural dışı davranışların cezalarına katlanmaktadır. Oyun içinde kendi stratejilerini belirlemekte ve yaratıcılıklarını kullanabilmektedirler.

Oyundaki hiyerarşik yetki düzeninin toplum gerçekleriyle örtüşüyor olması, kültürel halk oyunlarımızın kaynağını ortaya koymaktadır. Toplumsal yozlaşmalar, güçler ve bu gücü ele geçirme aşamalarının yolları ve zorlukları da oyunlara yansıtılabilmektedir. Kibrit oyununda en üst konumdaki vali ve vali olma durumu, kibrit kutusunun dik gelebilme ihtimaline bağlıdır. Bu ihtimalin gerçekleşme olasılığı azdır. Kibrit kutusunun anatomik yapısı, yuvarlanma eyleminde dik gelme ihtimalini zorlaştırmaktadır. Kibrit kutusunun en geniş yüzeyleri olan yazılı veya resimli yüzleri,

## Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic  
Volume 10/4 Winter 2015





oyun esnasında en fazla konumlanan yüzeylerdir. Bu yüzeyler de oyunda “ekmek” ya da “hırsız” olarak isimlendirilmektedir. Ekmek olarak nitelendirilen oyuncu, oyunun en yetkisiz ve zararsızdır. Kendi halinde, kimseyle problemi olmayan insanlarımız gibi. Kibrit kutusunun yazılı yüzeyi ise hırsız olarak isimlendirir ki, bu oyuncu sürekli cezalandırılır. Toplumumuzda bu tip insanlar sevilmeler ancak bazı durumlarda acıma duygusunu kamçılayabilmektedirler. Neden hırsızlık yaptığı veya yasalara neden uymadığı o kişiyi mazlum haline getirebilmektedir. Halkımız mazlum konumundaki kişilere karşı inanılmaz bir zafiyet gösterebilmektedir. Bunun örneklerini günlük yaşantımızda, iş hayatımızda ve hatta siyasette dahi görebilmekteyiz. Bu durumda cezayı veren veya uygulayan kişi ya da kişiler hedef haline gelebilmektedir. Bir şekilde güç ve yetki mazlumlara geçtiğinde, intikam kaçınılmaz olabilmektedir. Ama yine de gücü ve yetkiyi elinde tutan otorite, her zaman en gözde olunan ve daima yandaş bulabilen bir konum olmaya devam etmektedir. İşte kibrit oyunu, toplumumuzun gerçek yaşantısını özetleyen nadide ve maalesef unutulmuş bir oyundur. Bu oyunu canlandırmak, milli kültürüne önem veren bireylerin temel görevlerindedir.

### KAYNAKÇA

- AND, Metin (2003). *Oyun ve Bügü*, 2. Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- ERDAL Kelime, ERDAL Gültekin (2003). “Çocuk Oyunlarında Yaratıcılık” *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: XVII, Sayı: 1.
- GARDNER, Howard, çeviren: Meral Tüzel (1999). *Çoklu Zeka*, İstanbul: Enka Okulları Yayınları.
- HUIZİNGA, Johan (1995). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- MONTESSORİ, Maria (1982). *Çocuk Eğitimi, Montessori Metodu*, İstanbul: Sander Yayınları.
- ÖRNEK, Sedat Veyis (1995), *Türk Halk Bilimi, Kültür Bakanlığı Yayınları*, s.15, Ankara.
- ÖZBAKIR, İbrahim, “Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu ‘Ebe’”, *The Journal of International Social Research (Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi)*, Volume 2/6, Winter 2009, s. 481-492, Atıf s. 482, 490.
- ÖZDEMİR, Nebi (2006), *Türk Çocuk Oyunları, Akçağ Yayınları*, I.Cilt, s.,21, İstanbul.
- SEL, Ruhi (1974). *Eğitsel Oyun*, Ankara: Ayyıldız Matbaası.
- SINAR ÇILGIN, Alev, (2007). *Çocuk Edebiyatı*, İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- TAŞ, Hülya, “Mustafa Kemalpaşa’da Kaybolmaya Başlamış Mesleklerin Son Temsilcileri” *Turkish Studies, International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* Volume, 7/2 Spring 2012, s. 1023-1043.
- TOKSOY, Nurcan. “Türk İnkılabında Milli Kültürün Yeri ve Halkevi Çalışmaları”, *Turkish Studies, International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume: 2/1, Winter 2007, s.124–161.
- <http://www.hemensaglik.com> (08.05.12)

## Fotoğraf Listesi



**Fotoğraf 1. Oyunda kibrit kutusunun dik gelmesi durumundaki “vali” konumu.**



**Fotoğraf 2. Oyunda kibrit kutusunun yanan yüzeyinin dik gelmesi durumundaki “jandarma” konumu.**



**Fotoğraf 3. Oyunda kibrit kutusunun resimsiz yüzeyinin gelmesi durumundaki “hırsız” konumu.**



**Fotoğraf 4. Oyunda kibrit kutusunun resimli yüzeyinin gelmesi durumundaki “ekmek” konumu.**



**Fotoğraf 5. Ucu düğümlenerek topuz haline getirilmiş ve oyunun ceza aracı olan havlu.**

## Citation Information/Kaynakça Bilgisi

ERDAL, K., ERDAL, G., Kaybolan Kültür, Kaybolan Oyun: Kibrit Oyunu, *Turkish Studies - International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* Volume 10/4 Winter 2015, p. 507-516, ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.7686>, ANKARA-TURKEY

## Turkish Studies

*International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*  
Volume 10/4 Winter 2015

