



Kıbrıs Türk Çocuk Oyunlarındaki Söz Varlığı Üzerine Bir Değerlendirme ¹

Fatih BALCI²

Özet

Bu çalışmada, Kıbrıs Türk çocuk oyunları, halkbilimi ve toplum dilbilimi açısından değerlendirilmiştir. Bu bağlamda ilk önce oyun kavramı çok yönlü incelenmiş ve tanımlanmıştır. İnsanın oyun oynama isteğine işlevsel açıdan bakılmış, ayrıca oyun ve boş zaman ilişkisi, oyun ve mekân ilişkisi, oyun araçları, oyun, oyuncu, seyirci bağlamında çözümlenmiştir. Kıbrıs Türk toplumunun tarihî temelleri göz önünde bulundurularak, yakın geçmişe kadar Kıbrıs Türk çocukları tarafından bilinen ve en çok oynanan oyunlar, başlıklar hâlinde incelenmiştir. Oyunlar hem taşıdıkları isimler bakımından hem de oyun esnasında oynayanlar tarafından kullanılan kelimeler (oyuna başlama manileri, tekerlemeleri, oyun içerisinde kullanılan kalıplaşmış ifadeler vb.) açısından incelenmiştir. Aynı zamanda sahada üç kuşaktan toplanan derleme verileri ışığında oynanan oyunlarda, oyunların oynanma şekillerinde ve oyunlarla ilgili kelime haznesinde meydana gelen değişiklikler tespit edilmeye çalışılmıştır. İki toplumlu yaşamın ve 1974 öncesi-sonrası olmak üzere dil kültür etkileşimi ve değişimi hakkında yorumlarda bulunulmuştur. Kıbrıs Türk çocuk oyunlarının değişen koşul ve teknoloji karşısında günümüz durumu hakkında da bilgiler sunulmuştur. Kıbrıs Türk çocuk oyunlarının gerek halkbilimi gerekse içerisinde barındırdığı söz varlığı açısından kayıt altına alınması ve gelecek kuşaklara aktarılması da amaçlar dâhilindedir.

Anahtar Kelimeler: Kıbrıs, çocuk oyunları, halkbilimi, söz varlığı.

An Evaluation On The Vocabulary Of Turkish Cypriot Children's Games

Abstract

In this study, the Turkish Cypriot children's games, folklore and linguistics were evaluated in terms of society. Firstly the concept of game has been examined in this context and it is defined. From a functional request to play in terms of human relations also play and leisure, games and space relations, game tools, games players, spectators has been resolved in this context. Considering the historical foundation of the Turkish community in Cyprus, the Turkish Cypriot children recently were known and most played games the title has been examined in the case. During the games the words used by those who play both in terms of names they carry both games (mania begin to play, rhymes, formulaic phrases used in the game etc.) is examined in terms of. At the same time on the field in games played in the light of compiling data collected from three generations, in the form of games played and games in the vocabulary related to the changes has been studied to determine. Two communal living and interaction have been made to review and exchange of language and culture, including pre-post-1974. Cyprus is presented information about the current situation in the face of changing conditions and technology of Turkish children's games. Turkish Cypriot children should be recorded folklore of the game in terms of vocabulary in both the host and passed on to future generations purposes are also included.

Key words: Cyprus, kids games, folklore, vocabulary.

¹ IX. Uluslararası Dünya Dili Türkçe Sempozyumu'nda sunulan bildirinin genişletilmiş ve gözden geçirilmiş şeklidir.

² Doktor, e-mail: fatih.balci_38@hotmail.com.

Giriş

Hollandalı oyun bilimci J. Huizinga, kültürün oyundan ortaya çıktığını söylemektedir (Huizinga 2006, s. 16). Bu görüşe göre oyununun kültürden daha eski olduğunu söylemek mümkündür. İlk tapınma ayinleri, yeni doğan çocukların çeşitli vücut hareketleri vb. oyunsal ifade biçimleri olarak değerlendirilebilir. Oyunun ne olduğuna yönelik tanımlar çeşitli alanlarda çalışanlar veya ilgilenenler tarafından açıklanmaya çalışılmış ancak ortak bir tanım ortaya konulamamıştır (Cengiz, 97, s. 55).

Nebi Özdemir Türk Çocuk Oyunları adlı iki ciltlik eserinde oyun ve çocuk oyunu kavramı ile ilgili elliden fazla tanımı toplamıştır. Yine bu eserde Oğuz Kağan Destanı, Manas Destanı, Divanü Lûgat-it Türk, Kutadgu Bilig, Dede Korkut Kitabı, Evliya Çelebi Seyâhatnâmesi gibi temel eserlerde geçen oyun ve oyun araçları ile ilgili bilgiler verilmektedir. Türk kültür tarihinin ilk yazılı kaynaklarından biri olan Orhun Abidelerinde ise çocuk oyunları ile ilgili herhangi bir bilgi bulunmadığını söylemektedir (Özdemir, 2006, s. 59-85). Yine bu eser dünyadaki çocuk oyunu araştırmaları, Türkiye'deki çocuk oyunu araştırmalarını derli toplu şekilde verilen bir temel kaynak niteliğindedir.

Huizinga oyunu: “Özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak, belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir” şeklinde tanımlamaktadır (2006, s. 50).

Aynı zamanda Türkçede oyun sözcüğü çok boyutlu olarak da kullanılmaktadır. Halk dansları ve halk oyunları çoğu zaman aynı anlam çerçevesinde değerlendirilmektedir. Güncel Büyük Türkçe Sözlük'te bu ifade şu şekildedir:

“1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence: Tenis, tavlâ. 2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi. 3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü: Zeybek oyunu. 4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes. 5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma: Olimpiyat oyunları. Akdeniz oyunları. 6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner: Hokkabazın oyunu. Cambazın oyunu. 7. Kumar. 8. sp. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket. 9. sp. Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç. 10. mec. Hile, düzen, desise, entrika (www.tdk.gov.tr). ”

Oyun belleği içerisinde önemli bir boyutu da çocuk oyunları oluşturmaktadır. Bu bağlamda, makalede Kıbrıs Türk çocuk oyunlarının yapısal ve işlevsel tahlili, halkbilimi veri çözümleme yöntemleri kullanılarak yapılmıştır. Yapı, folklor ürünlerinde olduğu kadar oyunlarda ve oyunların oluşumunda da önemli bir yere sahiptir. Oyunu meydana getiren özellikler yapıyı oluşturur. Masal, destan, hikâye, fıkra gibi halk edebiyatı türlerinin yanı sıra Kıbrıs Türk çocuk oyunları da yapısal açıdan birçok unsurun birleşiminden meydana gelmektedir. Bu özelliklerin çözümlenmesi oyunun kültürel bağlamının ortaya konulması açısından elzemdir. Çünkü çocuklar için oyun, uyku ve beslenme kadar önemli fizyolojik bir ihtiyaçtır. Bu bağlamda makalede çocuk oyunlarının incelenmesi açısından Türk kültür belleğinin teşekkül ettiği önemli ortamlardan birisi olan Kıbrıs örnekleme seçilmiştir.

Kıbrıs, coğrafi ve stratejik konumu itibariyle, tarih boyunca birçok devletin sahip olmak istediği bir kara parçasıdır. Bu nedenle varoluşundan günümüze kadarki süreçte bu adaya sahip olmak isteyen uygarlıklar kendi aralarında savaşmışlardır. Zaman zaman farklı topluluklar bu adada birlikte yaşamışlar, zaman zaman ise ayrı ayrı bölgelerde hayatlarını idame ettirmişlerdir. 1571 yılından itibaren Osmanlı devletinin de adaya sahip olmasından sonra, adanın çok kültürlü ortamına Türkler de dâhil olmuşlar ve bu çok kültürlü ortam içerisinde adada yaşayan diğer halklarla kültürel etkileşim içerisine girmişlerdir. Bu kültür etkileşiminde, Türk kültürü kimi zaman verici kültür olurken kimi zaman da alıcı kültür olmuştur (Balcı, 2013, s. 10-34). Bu bağlamda Kıbrıs Türk çocuk oyunları ilgi çekici bir örnek mahiyetindedir.

Kıbrıs Türk Çocuk Oyunlarının Çözümlemesi

Oyun ve mekân konusunda Huizinga, “Oyunun mekânsal sınırlılığı zamansal sınırlılığından da çarpıcıdır. Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanlarının sınırları içinde cereyan eder” demektedir ve her oyunun kendine özgü zamanı olduğunu da belirtmektedir (2006, s. 27). Nebi Özdemir Türk Eğlence Kültürü adlı eserinde ise mekânı eğlencenin düzenlendiği, açık ya da kapalı her türlü fiziki ortam olarak tanımlamaktadır (2005, s. 36).

Bu çalışmada, Kıbrıs Türk çocuk oyunları ile ilgili ele alınan veriler, mülakat tekniği ile kaynak kişilerden derlenmiştir. Yapılan bu mülakatlar önce sesli ve görüntülü olarak kayda alınmış daha sonra ise aslına uygun olarak yazılı metin haline getirilmiştir. Gerçekleştirilen tüm derlemeler ayrıntı şekilde ekler kısmında bulunmaktadır. Bu bağlamda derlenen oyunların isimleri şunlardır: “Lingiri, saklambaç, andrez, pirilli, âşık, tutmaca, milo, uçrgan, döndürek, beş taş.” Çalışmanın bu bölümünde oyunlar, mekân, zaman, oyun araçları, oyun-

oyuncu-seyirci ilişkisi bağlamında incelenmesi tercih edilmiştir. Bu bağlamda oyunlar şu şekilde ele alınabilir:

Lingiri: En az iki kişi ile genelde erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Bir küçük ve bir büyük değnek ile açık mekânlarda genel olarak yaz, ilk ve sonbahar mevsimlerinde ve gündüzleri oynanmaktadır. Sayışma, yaş mı kuru mu veya yazı, tura yöntemleri kullanılarak oyuna başlanır. Oyun sonunda “balluga” ödülü vardır. İzleyiciler bulunabilir. Bu oyun Türkiye’de “çelik çomak” olarak bilinen oyundur (Özdemir, 2006, s. 82).

Saklambaş: En az iki kişi ile genelde erkek ve kız çocuklarının birlikte oynadığı bir oyundur. Bir ebe ve oyuncular ile açık mekânlarda genel olarak yaz, ilk ve sonbahar mevsimlerinde ve gündüz saatlerinde de oynanmasına rağmen genel olarak gece saatleri oyun için tercih edilmektedir. Sayışma, yaş mı kuru mu- yazı, tura yöntemleri kullanılarak oyuna başlanır. “Tu turavulluz” dendiğinde ödül olarak ebe olacak arkadaşlar kurtarılabilir. Oyun esnasında ebe olma cezası vardır. İzleyiciler bulunabilir. Toplu saklambaş aynı şekilde oynanırken oyun içersine top ve dizilmek üzere taşlar eklenmektedir. İsminden de anlaşılacağı üzere bu Türkiye’de “saklambaş” olarak bilinen oyundur (Özdemir, 2006, s. 289).

Andrez: İki kişi ile erkek ve kız çocuklarının oynadığı bir oyundur. Üçtaş ve çizilen bir kare ile kapalı mekânlarda her mevsim ve her saat diliminde oynanmaktadır. İzleyiciler bulunabilir. Bu oyun Türkiye’de “üç taş” olarak bilinen oyundur (Özdemir, 2006, s. 69).

Pirilli: En az iki kişi ile genelde erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Küçük ve büyük bilyeler ile açık mekânlarda genel olarak yaz, ilk ve sonbahar mevsimlerinde ve gündüzleri oynanmaktadır. Atma-vurma, yuvarlama, yarışma hareketleri bulunmaktadır. Ödül diğer bilyeleri kazanmak ceza ise kaybetmektir. İzleyiciler bulunabilir. Gazoz Kapağı oyununun oynanma şekli pirilli ile aynı olmasına rağmen kullanılan araç ve kış mevsiminde oynanması bağlamında farklılık göstermektedir. Mahalli ağızda “pirilli” misket veya bilye demektir.

Aşık: Biri kral ve biri vezir olan en az üç kişi ile genelde erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Tahta veya kemikten yapılan aşık ile açık ve kapalı mekânlarda genel olarak yaz, ilk ve sonbahar mevsimlerinde ve gündüzleri oynanmaktadır. Atma-vurma, yuvarlama, çevirme-döndürme hareketleri bulunmaktadır. Oyun sonunda vurma cezası vardır. İzleyiciler bulunabilir. Türleri Türkiye’de de bulunan aşık kemiği ile oynanan oyunlardan biridir (Özdemir, 2006, s. 25).

Dutmaca: En az iki kişi ile genelde erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Açık mekânlarda genel olarak yaz, ilk ve sonbahar mevsimlerinde ve gündüzleri oynanmaktadır. Sayışma yöntemi kullanılarak oyuna başlanır. Oyun sırasında ebe olma cezası vardır. İzleyiciler bulunabilir. Türkiye’de “koyalamaca” olarak bilinen oyundur (Özdemir, 2006, s. 212).

Milo: En az üç kişi ile erkek ve kız çocukların oynadığı bir oyundur. Top ile açık mekânlarda genel olarak yaz, ilk ve sonbahar mevsimlerinde ve gündüzleri oynanmaktadır. Sayışma yöntemi kullanılarak oyuna başlanır. Atma-vurma hareketi bulunmaktadır. Oyun sonunda topu tutan tarafta kalmayı tekrarlama ödülü, topu atan tarafta kalmayı tekrarlama cezası vardır. İzleyiciler bulunabilir. Türkiye’de “yakan top” veya “yakar top” olarak bilinen oyundur (Özdemir, 2006, s. 416).

Uçurğan: Tek kişilik genelde erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Kâğıt, ip, yapıştırıcı ile yapılan “uçurğan”larla açık mekânlarda genel olarak ilk ve sonbahar mevsimlerinde ve gündüzleri oynanmaktadır. İzleyiciler bulunabilir. Türkiye’de “uçurtma” olarak bilinen oyundur (Özdemir, 2006, s. 403).

Döndürek: En az iki kişi ile erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Açık mekânlarda genel olarak yaz, ilk ve sonbahar mevsimlerinde ve gündüzleri oynanmaktadır. Sayışma yöntemi kullanılarak oyuna başlanır. Çekme-atma, atma-vurma, döndürme hareketi bulunmaktadır. Oyun sonunda nannağı kazanma ödülü, nannağı kaybetme cezası vardır. İzleyiciler bulunabilir. Türkiye’de “topaç çevirme” olarak bilinen oyundur (Özdemir, 2006, s. 395).

Beş Taş: En az iki kişi ile erkek ve kız çocukların oynadığı bir oyundur. Beş adet taş ile açık ve kapalı mekânlarda, her mevsimde ve her saat diliminde oynanmaktadır. Sayışma yöntemi kullanılarak oyuna başlanır. Atma-tutma hareketi bulunmaktadır. İzleyiciler bulunabilir. Bu oyun aynı isimle Türkiye’de de oynanmaktadır (Özdemir, 2006, s. 41).

Bu oyunlar dışında kaynak kişilerden derlenen diğer önemli bilgiler şu şekildedir: Eskiden çocuk bahçeleri vardı. İçlerinde salıncaklar ve “cıncıracıklar” ya da *dangalabişta* “tahtarevalli” vardı. Salıncakta, “kopça vur da sallansın” deyip kendi kendimizi ayağımızı vurarak sallardık bir de ayağa kalkıp “haylardık” kendimizi. “Arkadaşım ben yoruldu sen al” deyip top sektirme oynardık. Birbirimizi kaldırma oyunu oynardık. Hoppacık derdik. “Yerde ne var yer boncuk gökte ne var gök boncuk hade kaldır beni hoppacık deyip tersden sırtımıza alırdık.” “Tek ayak” oynardık. Bir kişi ebe olurdu duvara “ena tuna davul zurna 1 2 3” deyip dönüp

arkasına bakardı, gördüğü kişi hareketsiz kalırdı. Evde isim şehir eşya oyunu oynardık. Basmaca oynardık. Bir de otururken tekerlemeli oyunlar oynardık. Örneğin: “Kalk öküze yem ver, anam babama küstü, şişe elimi kesti, akşam gelen kimdi, amcamın oğlu Musa idi, Musacık eli kolu kısacık, amcam yoğurt getirdi, kedi yedi bitirdi, kediyi minareye astılar...” “Hu komşu oğlun geldi mi, geldi, ne getirdi, inci boncuk, kime kime, sana bana, başka kime kara kediyeye, kara kedi nerde, ağaca çıktı, ağaç nerde, balta kesti, balta nerde, suya düştü, su nerde, inek içti, inek nerde, dağa kaçtı, dağ nerde yandı bitti kül oldu (KK. 1, KK. 2, KK. 4, KK. 6).”

“Oyun başlamadan kim yumacak diye: innik minnik Tatar İnnik, istavroza Urum gızı, incesinden daha güzeli kimdir? veya “ya sende ya onda helvacının kızında”yı tekerleme olarak kullanırdık. İnnik minniği daha çok kullanırdık (KK. 3, KK. 4, KK. 7, KK. 9).

Oyunlar incelendiği zaman genelde erkek çocukların tercihen lingiri, pirilli, aşık, dutmaca, döndürek, uçurgan oynarken kız ve erkek çocuklar karışık olarak saklanbaş, andrez, milo, beş taş oynayabilmektedir. Yine lingiri, saklanbaş, pirilli, dutmaca, döndürek, uçurgan, milo ilkbahar, yaz, sonbahar mevsimlerinde ve açık mekanlarda oynanırken andrez, aşık, beş taş gibi oyunlar her mevsimde ve kapalı mekanlarda da oynanabilmektedir. Söz konusu oyunları ve oyuncuları izleyebilen seyirciler de bulunabilmektedir. Oyunlar kendine has kurallarına ilaveten başında çeşitli oyuna başlama ritüellerini de içinde barındırmaktadır. Yine oyunların sonunda bulunan ödül ve ceza kavramları oyunların seyrini etkileyen önemli faktörler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kıbrıs Türk Çocuk Oyunlarındaki Söz Varlığı:

1-Lingiri:(< Rum. lingrin ‘çelik çomak oyunu’)³: Ocak, matsaz, götsaz, andirigitsaz, balluga.

2-Saklanbaş: Tu turavulluz.

3-Andrez: (< Rum. andres < Fr. entrée + traits): Koz.

4-Pirilli: (< Rum. birillin < T. pürülü < pürü (<bürü) ‘çam ağacının taze yaprakları veya kozalakları’): Dikmece, mina, atmaca, guççi ‘küçük pirilli’(< Rum. kuçin ‘bakla, küçük miktar), gofti, enek, guççum ‘küçük’ (< Rum. guçoumbolis), çitmek, lukko ‘çukur, delik (< Rum. lukkos ‘oyuk, derin olmayan delik’), lotto ‘iri pirilli, şişman kimse’ (< Rum. lota (Lat. lutum) ‘dişi domuz), laskiye ‘Lazkiye’den gelen renkli bir pirilli türü’).

³ Tüm sözcüklerin etimolojileri için Orhan Kabataş’ın, “Kıbrıs Türkçesinin Etimolojik Sözlüğü” kullanılmıştır.

5-Aşık: Atom, yıldırım.

6-Tutmaca: Kovalanbaç, i sende.

7- Cillemek

8-Milo:(< Rum. milos)

9-Uçurgan, markutti: (< Rum. markuci ~ Yun. markuçi < Tur. markıç) , tayyare.

10- Döndürek: Nannak, peynar, dangalabişta, cıncırak, haylamak, hoppacık, ena tuna davul zurna, innik minik.. tatani, istavroza ,barra ‘futbol sahasındaki kale direği’ (~ Rum. barra ~ Far. bÀre ‘kale, burç’ ~ Fr. barre ‘çubuk, sıek; çizgi, hat’)

Sonuç ve Tartışma

Nebi Özdemir’in Türk Çocuk Oyunları (2006) adlı eserinin ikinci cildinde Türk çocuk oyunları kataloğu bulunmaktadır. Bu katalogdaki oyunlar ile Kıbrıs’ta oynanan çocuk oyunlarının yapısı, oynanma şekilleri vb. açısından benzerlik göstermesi Kıbrıs’ta hâkim kültürün Türk kültürü olduğunu göstermektedir. Ancak iki toplumlu beraber yaşam, oyun oynama neticesinde Rum çocukların da kendi dillerinden oyunlara kelimeler vermiştir.

Günümüz çocuk oyunları için internet ve medya önemli bir ortamdır. Gerek çizgi film karakterlerinin izlenmesi, taklit edilmesiyle, reklamcılık sektöründe, gerek yazılı, görsel ve video araçlarıyla veya internet imkânı sunan bilgisayar, tablet, telefon gibi araçlarla oyun ihtiyacı giderilmektedir. Söz konusu günümüz oyun şekilleri kültürel ekonomik içeriklerdir. Bunlar oyun belleğinin sürdürülebilirliği açısından dikkate alınmalıdır. Oyuna ait kültürel belleğin mekân olarak sokak aralarından medya ve internet ortamına taşınması günün ihtiyaç ve gereğidir. Bu ayrıca somut olmayan kültürel miras unsuru olarak çocuk oyunlarının yaşatılması ve aktarılması açısından da önemlidir.

Çocuk oyunları ve içinde barındırdığı unsurlar yerel kültürün ulusala, ulusal kültürün evrensel boyuta taşınması sürecinde de etkili olmaktadır. Ayrıca bu çalışmada Kıbrıs Türk çocuk oyunlarının incelenmesi neticesinde halkbilimi ve toplum dilbilimi veri belleğine önemli katkılar sağlayacak, iki toplumlu yaşamın anlaşılmasına da faydası olacaktır.

Kaynakça

Balcı, F. (2013). *Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyetinde Geçiş Dönemleri ve Bunlara Bağlı Halk İnanışları*. Yüksek Lisans Tezi, Girne Amerikan Üniversitesi, Girne.

Balcı, F.

Cengiz, S. (1997). Alan, Zaman, Kurallar ve Amaç Çerçevesinde Oyunun Niteliği Üzerine. *Folklor/Edebiyat Dergisi*. 11, 53-64.

Kabataş, Orhan (2009). *Kıbrıs Türkçesinin Etimolojik Sözlüğü*. Lefkoşa.

Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Mehmet Ali Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Özdemir, N. (2005). *Türk Eğlence Kültürü*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları I-II*. Ankara: Akçağ Yayınları.

İnternet Kaynakları

www.tdk.gov.tr

Sözlü Kaynaklar

KK. 1. Erol Abdurrazak, 84, Altıncık-Baf, emekli.

KK. 2. Mevhibe Salih, 74, Lefkoşa, ev hanımı.

KK. 3. Hasan Abdurrazak, 68, Lefkoşa, emekli.

KK. 4. Gülseren Abdurrazak, 63, Ortaköy, ev hanımı.

KK. 5. Mustafa Hoca, 68, Lefkoşa, emekli.

KK. 6. Çimen Gültaş, 50, Ortaköy, ev hanımı.

KK. 7. Yeşim Demirağ, 49, Ortaköy, ev hanımı.

KK. 8. Gökçe Yükselen Peler, 43, Aşağı Dikmen, akademisyen.

KK. 9. Serhan Peler, 44, Aşağı Dikmen, inşaat mühendisi.

KK. 10. Gamze Şahoğlu, 36, Lefkoşa, öğretmen.

KK. 11. Harper Şahoğlu, 36, Lefkoşa, avukat.

Ekler

1-Lingiri:

Küçük değneği koyduğumuz iki taşın arasına ocak deniyordu. Küçük değneğe vuruluyordu, geri atıldığında bir sopa boyu geride kalması gerekiyordu. Kaldığı zaman üç hareket vardı. Birincisi “Matsaz”. Matsaz deyip küçük değneği büyük değneğin üzerinde oynatmaya başlıyorsun. Oynatırken birer ikişer üçer ... sayıyorsun. Yere düştüğünde kaç kere oynuyorsan o kadar sayıyorsun ondan sonra “götsaz” diyorsun. Yine küçük değneği kaldırıp

kaldığın yerden devam ediyordun sayıyorsun. En son “andirigitsaz”a geldiğinde yere düşmeden vuruyorsun. Bunları yapıp ne kadar uzağa götürürsen kaçta kalırsan o kadar odunu geri sayım yapılıyordu, her bir sayıda bir “balluga” kazanma hakkın vardı, onu da ocağın arkasına kordun. Büyük değneği elinden kaçırsan ceza yani balluga yerdin. Oyunun düzeni bu. “Balluga” dediğimiz aslında bir taş, sıralanıp gidiyordu. Tehlikeli bir oyundur (KK. 1, KK. 7, KK. 9, KK. 11).

2-Saklanbaç:

En az üç kişi ile oynanırdı. Yakalanan kenarda duruyordu. Yakalanmazsa ebenin olduğu yere gelip tükürürse ve “tu turavulluz” derse diğer arkadaşlarda kurtulurdu. Oyun tekrarlanırdı. Ebe seçerken: “Portakalı soydum, baş ucuma koydum, ben bir yalan uydurdum, duma duma dum, kırmızı mum, “Karasakal” sen yum veya duma duma dum, kırmızı don...Ekseri yazıtura da atardık. Kim kaybederse o yummaya başlardı. Ondan sonra sıraya göre kim yakalanırsa değişiyordu ebe. Akşamları oynanırdı genelde. Bir de toplu saklanbaç vardı. Taş dizilir topla devrilir, ebe dizene kadar tekrar saklanılırdı (KK. 2, KK. 4, KK. 6, KK. 9).

3-Endrez:

Bir kare şekli çiziyorduk. Karşılıklı “koz-çizgi” koyuyorduk. Üç taşı aynı hizaya getirirsek “andrez” oluyordu. Evde oynardık (KK. 2, KK. 4).

4-Pirilli:

Pirilli’de oynadığımız “dikmece” oyunu vardı. Başka “mina” dediğimiz ve “atmaca” oyunu vardı. “Kuççi” vardı “gofti” aynı idi sanırım. Sadece atış şekli fark vardı. Atmaca’ da iki iki aralı korduk, gucci’de sıralı korduk havadan vurmak gerekirdi. Atış şekilleri arasında nesillerde fark vardı... Pirillinin çeşitlerinde “enek” vardı ve çok büyükleri kabul edilmezdi. Normalden biraz iri ve bakkalda daha pahalı idi. “Kuççum” dediğimiz beş beş pirilli koyup oyuna başladığında dikmece içersinde senin üç pirillin var ve seni isabet ettirirse elindeki bilyeleri alırdı ve seni “çitmiş” olurdu. Atmacada da aynı şey olurdu. Altı yedi sıraya sırayla atıyor ve sıra sana geldiğinde diğer kişilerin elindekini de alabilirdin. Senin üzerine oynanacağı zaman enek pirillilerini ufak olanı yani kuççum ile değiştirebilirdin. Birde “lukko” dediğimiz oyun vardı. Üç delik açardın ve deliklere çift girmeye çalışırdın. Çift girerse bir tane “ocakçı başı” vardı çift girerse üterdi seni tek girerse alırdın. Enekten büyük pirilliyeye “bilye” ya da “lotto” derdik. Hiç rengi olmayanlara “gazoz” derdik ve atmaca oyununda kullanırdık. Oynayan değilde enek hünerli sanardık. Bir de “sütlü” pirilli üç renkli olana “laskiye” derdik (KK. 1, KK. 3, KK. 5, KK. 10).

5-Aşık:

Aşık'da bir kişi kral bir kişi vezir olur. Aşık atardın dik gelir veya çukur gelirse gibi kuralları ve dayak vardı. Kral emreder vezir vururdu. Birbirinin aşıkını almazdın. Bir cetvel bir kalem olurdu. Kalem kralda cetvel vezirde olurdu. Kral emrederdi “atom” “yıldırım” “domates” veya “acı domates” derecelerinde vururdu (KK. 5, KK. 11).

6-Tutmaca:

Kovalanbaç... “İsende” deyip koşturup yakalamaya çalışırdık. Dokunur ya da yakalardık (KK. 1, KK. 4, KK. 6, KK. 10).

7- Gazoz Kapağı:

Enek olur ve içine ağırlaşsın diye içine çamur koyardık. Aynı pirilli gibi oynanırdı. Ama zamanı vardı. Pirilli ile gazoz kapağının oyununun zamanı olurdu. Pirilli yazın, kışın gazoz kapağı oynanırdı (KK. 4, KK. 8, KK. 9, KK. 11).

8-Milo:

Türkiye’de oynanan Yakar top oyununun aynısıdır (KK. 2, KK. 4, KK. 6, KK. 9).

9-Döndürek:

“Nannak” vardı. Bir yuvarlak çizilir içine döndürek konulur, diğer döndürekle onu dışarı çıkarmaya çalışırdık. Hep onun üstüne oynardık, kırmaya çalışırdık, çıkaramazsan yüz defa nannak cezası vardı. Yüz defa o döndüreğin üzerine vurarak kırılırdı. Bir “çekmece” çekerek atardık bir de “atmaca” havadan atarak iki şekilde oynardık. Yada dışardan içeriye sokmaya çalışırdık. Özal “peynar” dediğimiz döndüreklere vardı, onlardan almaya çalışırdık çünkü onlar kolay kırılmazdı (KK. 1, KK. 4, KK. 8, KK. 10).

10- Evde “uçurğan” ve top yapardık:

Kağıttan “markoti” dediğimiz uçurğan yapıyorduk. Kuş lastiği , bebek yapıyorduk. Beş taş oynuyorduk. “Yal satarım bal satarım” oyunlarını da oynardık. Kızlar bir ayak oynardı. “tayyare” ve kare şeklinde olurdu. 1-2-3-4-5 atlamalı oynanırdı. Bisiklet tekerini lastiksiz demirini sopa ile sürerdik. “Cillerdik. (KK. 1, KK. 3, KK. 4, KK. 9).”

Extended Abstract

A significant dimension of the game memory also constitutes children's games. In this context, the structural and functional analysis of the Turkish Cypriot children's games was carried out using data analysis methods of folklore. The structure has an important place in the formation of games and games as well as folklore products. The properties that make up the game form the structure. In addition to the folk literature genres such as fairy tales, legends, stories and jokes, the Turkish Cypriot children's games are also composed of a combination of many elements from a structural point of view. Analyzing these features is essential in terms of revealing the cultural context of the game. Because children play, sleep and nutrition is as important as physiological need. In this context, the Cyprus sample, which is one of the important environments in which Turkish cultural memory is formed, has been selected in the article in terms of examining children's plays. In terms of its geographical and strategic position, Cyprus is a land part that many states have wanted to possess throughout history. For this reason, civilizations who wanted to have this island in the process of existence have fought among themselves. From time to time, different communities lived together on this island, and from time to time, they maintained their lives in separate regions. Since 1571, after the Ottoman Empire had the island, the Turks were involved in the multi-cultural environment of the island, and in this multicultural environment they were involved in cultural interaction with other peoples living on the island. In this cultural interaction, Turkish culture has been a time-consuming culture, while Turkish culture has been a time-consuming culture. In this context, Turkish Cypriot children's games are an interesting example. In this study, the data on the Turkish Cypriot children's games were collected from the participants with the interview technique. These interviews were recorded as audio and video first and then they were converted into written text in accordance with the original. All assemblies that are performed are included in the inserts section in detail. In this context, the names of the games compiled are: "Lingiri, saklambaç, Andrez, pirli, lover, Hawk, milo, kantvan, Heller, five stones." Apart from these games, other important information compiled from source people is as follows: There used to be children's Gardens and they had swings "cinciraklar" or "tahtarevalli" On the swing, we'd say, "hit the ball and let it swing," and we'd swing ourselves by hitting our feet, and we'd stand up and say, "we'd scream." My friend, said I'm tired now you took" and we used to play the ball. We used to play a game of raising each other. We used to call it a hoax. "Come on celestial bead place bead place in what's what's in the sky, on our backs saying We'd hoax me up backwards." We used to play" one

foot". One person would be midwife, "ENA tuna drum clarion 1 2 3" to the wall and looked back, the person he saw would remain still. We used to play Name City stuff at home. We used to play chess. We used to play rhymes while we were sitting down.

In this study, in addition to the presence of games, space, time, Game Tools, game-player-audience relationship was investigated. In terms of game and space, Huizinga , "the spatial limitation of the game is also striking from its temporal limitation. Each game takes place within the boundaries of its own predetermined spatial areas, whether material or fictitious, or arbitrarily determined or compulsory," and states that each game has its own specific time

When the games are examined, the boys can play beş taş, preferably the lingiri, pirli, aşk, dutmaça,uçurgan , and the girls and boys, Saklanbaç, Andrez, Milo, Beş taş as well as the girls and boys. Again, while the lingiri, saklanbaş, pirilli,dutmaca, döndürek , uçurgan and Milo is playing in spring, summer, fall seasons and open spaces, Andrez, aşık and beş taş games can be played in all seasons and indoor venues. There are also spectators who can watch these games and players. In addition to its unique rules, the Games also include a variety of start-up rituals. Again, the awards and criminal concepts at the end of the games are the important factors that affect the course of the games.

The second volume of Nebi Özdemir's Turkish children's games (2006) contains the Turkish children's games catalogue. The games in this catalogue, the structure of the children's games played in Cyprus, the ways of playing, etc. the similarity of the dominant culture in Cyprus shows that it is the Turkish culture. However, as a result of bi-communal living, playing games, Greek children also gave words to the games in their own languages. Internet and media are an important medium for today's children's games. In the advertising sector, the need for games is met with both written, visual and video tools or computer, tablet and phone tools that offer internet access, both by monitoring and imitating cartoon characters. Today's forms of play in question are cultural economic content .These must be taken into account in terms of the sustainability of the game memory. The transfer of the cultural memory belonging to the game from the street to the media and the internet is the necessity and necessity of the day. This is also important for the survival and transfer of children's play as a component of Intangible Cultural Heritage. Children's games and their elements are also effective in the process of transporting local culture to the nation and national culture to the universal dimension. In addition, in this study, folklore and social linguistics will contribute to data memory as a result of the study of the Turkish Cypriot children's games and will be useful for understanding bi-communal life.