

## İŞLEVSELLİK VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK BAĞLAMINDA KUZHEY KIBRIS ÇOCUK OYUNLARI<sup>1</sup>

**Gönül REYHANOĞLU**

Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi,  
Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü  
gonulgokdemir@gmail.com  
**Orcid ID:** 0000-0003-3473-3344

**Makale Geliş Tarihi:** 23.11.2019 **Makale Kabul Tarihi:** 10.04.2020

**Makale Türü:** Araştırma Makalesi

**Atıf:** Reyhanoğlu, G. (2020). İşlevsellik ve sürdürülebilirlik bağlamında Kuzey Kıbrıs çocuk oyunları. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 17(45), 1-25

### Öz

*Kuzey Kıbrıs'ta hızlı şehirleşme, apartman hayatına geçiş, güvenlik sorunu gibi çeşitli sebeplerle çocukların oyun alanı sınırlanmıştır. Çocukların sokaktan çekilmesiyle geleneksel çocuk oyunlarının oynanma sıklığı giderek azalmaya başlamıştır. Bu çalışmanın amacı geleneksel Kıbrıs Türk çocuk oyunlarının çocuğun ruhsal ve fiziksel gelişimindeki işlevlerine dikkat çekerek oyunların korunması ve aktarılmasına yönelik çözüm önerileri getirmektir. Bulgular gözlem ve görüşme yöntemi kullanılarak ve yazılı materyaller taranarak elde edilmiştir. Çalışmada, Kıbrıs Türk kültüründeki geleneksel çocuk oyunlarının günümüzdeki durumu değerlendirilmiş, oyunlar; oyuncaklı ve oyuncaksız olmalarına, tekerlemeli olup olmamalarına göre tasnif edilmiş, işlevleri açısından değerlendirilerek bağlamlarıyla birlikte tanıtılmıştır. Oyunlar çocukların eğlenme, kendini gerçekleştirme, rahatlama, vakit geçirme, hayal gücünü geliştirme, bedensel hareket gibi birçok ihtiyacını gideren işlevlere sahiptir. Oyunlar ayrıca çocukların gündelik yaşamı deneyimlemesinde bir toplumsallaşma aracı olup, anne,*

---

<sup>1</sup> Bu çalışma, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi tarafından 14-17 Mayıs 2015 tarihleri arasında düzenlenen I. Türk Dünyası Oyun ve Oyuncak Kurultayında bildiri olarak sunulmuş ve Tam Metin Bildiri Kitabında yayınlanmış metnin yeniden düzenlenmiş halidir.

Gönül REYHANOĞLU

*baba, doktor, öğretmen, komşu, yönetici gibi çeşitli rollerle yetişkin yaşamını taklit ettikleri, psikolojik içeriğiyle bir ifade kanalıdır. Çalışmanın sonuç kısmında çocukların birçok ihtiyacını karşılayan bu geleneksel halk kültürü ürünlerinin günümüzde de işlevlerinin sürdürülebilirliği noktasında bazı çözüm önerileri ortaya konulmuştur.*

**Anahtar Kelimeler:** Kıbrıs Türk Kültürü, işlev, çocuk, oyun sürdürülebilirlik

## **NORTHERN CYPRUS KIDS GAMES IN THE CONTEXT OF FUNCTIONALITY AND SUSTAINABILITY**

### **Abstract**

*Northern Cyprus has limited children's playgrounds due to various reasons such as rapid urbanization, transition to apartment life, and security problems. With the withdrawal of children from the street, the frequency of playing traditional children's games has gradually decreased. The aim of this study is to draw attention to the functions of traditional Turkish Cypriot children's games in the spiritual and physical development of the child and to propose solutions for the protection and transfer of the games. Findings were obtained by observing and interviewing methods and by scanning written materials. In this study, the current state of traditional children's games in the Turkish Cypriot culture was evaluated, and the games were classified according to whether they were with or without toys, whether they were rhymes or not, and were evaluated in terms of their functions and introduced with their context.. Plays has functions that fulfil many needs of children such as having fun, self-realization, relaxation, spending time, developing imagination, physical movement. Indeed, plays are a means of socialization for children to experience daily life and are a channel of expression with psychological content in which they imitate adult life with various roles such as mother, father, doctor, teacher, neighbor, and administrator. In the conclusion part of the study, some solution recommendations for the sustainability of the functions of these traditional folk culture products that meet many needs of children are presented.*

**Keywords:** Turkish Cyprus culture, function, child, plays, sustainability.

### **Giriş**

Sicilya ve Sardunya Adalarından sonra Akdeniz'in üçüncü büyük adası olan Kıbrıs'ı, 1571'de, değişik sebeplerle fetheden Osmanlı Devleti, Anadolu'nun çeşitli yerlerinden, özellikle belli meslek kollarına mensup aileleri getirterek buraya yerleştirmiştir (Hakeri, 1993: 236-238). Bu yerleşmeler 18. yy. sonuna kadar devam etmiş ve buradaki kültür daha sonraları da sürekli Türkiye'den beslenmiştir.

Anadolu'nun çeşitli şehirlerinden gelen halk, kendi sözlü kültürünü beraberinde getirirken; adada yaşayanlarla kültürel etkileşimle, yeni tecrübelerle, dil ve coğrafyanın etkisiyle birlikte kuşaklar boyunca aktarıla gelen adaya özgü bir kültürel yapı şekillenmiştir. Bu özgün kültürel yapı içinde, çocuk folklorunun büyük bir kısmını

### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

oluşturan çocukların hareket, eğlence, yaratıcılık, dil gelişimi, müzik zevki gelişimi ve eğitim ihtiyaçlarını karşılayan oyun, oyuncak ve tekerlemelerin önemi dikkate değerdir. Kıbrıs'ta günümüzde hızlı şehirleşme apartman hayatına geçiş, sokaklardaki güvenlik sorunu, televizyon ve internetin gündelik hayattaki yoğunluğu gibi çeşitli değişimler çocukların oyun alanlarını sınırlandırmış ayrıca sokağa daha az çıkmalarına neden olmuştur. Çocukların sokağa daha az çıkmaları çocukların sağlıklı gelişimi ve büyümesi açısından birçok işleve sahip geleneksel çocuk oyunlarının oynanma sıklığını olumsuz yönde etkilemiştir. Bununla birlikte teknolojinin gelişmesiyle, hazır oyun ve oyuncakların üretilmesi de geleneksel oyunların daha az oynanmasına neden olmuş, çocukların gelişimine de olumsuz bir durum olarak yansımaya başlamıştır. Kültürün içinde bulunduğu bu şartlar, geleneksel çocuk oyunları üzerine çalışma yapmayı, bu konuya dikkat çekmeyi ve problemlere uygulanması mümkün çözümler önerileri getirmeyi gerekli kılmıştır.

Kıbrıs çocuk folklorundaki oyunlar incelendiğinde Türk kültüründe kuşaklar boyunca aktarılan oyunlar yanında, Kıbrıs'taki çocukların, tarihi akış içerisinde pek çok oyun yarattığı, bunları oynadığı ve bu ürünlerin bugünlere geldiği görülür (Yorgancıoğlu, 1997). Oyunların büyük bir kısmının benzerlerine –kökler ve düzenli devam eden göçler nedeniyle- Türkiye'de rastlanmakla birlikte (Cengiz, 1996; Özdemir, 2006; Arı, 2018; Türkan, 2018), bazı oyunların adları ve kuralları benzerliğine karşın; birçok oyunun ve oyuncağın Kıbrıs'a özgü oyunlar olduğu, oyunların ve oyuncakların adlarının, oyunun veya tekerlemelerinin, oyunlarda kullanılan sözcüklerin Kıbrıs ağzına özgü olduğu görülür. Türkiye Türkçesi ağızlarından olan Kıbrıs ağzı diğer ağızlardan tarihi nedenler ve denizin sınır olması nedeniyle birçok noktada ayrılan oldukça güçlü bir ağızdır. Bu da halk kültürü ürünlerini adaya özgü yapmaktadır. Akdeniz'in ılıman yapısı, geçim kaynaklarının tarım, hayvancılık ve çiftçiliğe dayalı olması, yerleşimin ağırlıklı olarak köy tarzı olması çocukların sokakta, tarlada, bahçede uzun saatler oynayabilmesine ve doğadan oyuncak temin edebilmesine olanak tanımaktadır. Dolayısıyla coğrafya, iklim ve yaşam tarzı çocuk folkloruna ait oyun, tekerleme ve oyuncak gibi kültürel ürünlerin, üretimi ve icrasını uygun hale getirmektedir. Yorgancıoğlu (1997) "Kıbrıs Türk Çocuk Oyunları" adlı kitabında, 1997 yılında oynanan 200 aşkın oyun tespit etmiş, toplam 150 bin nüfuslu olan bu toplumda bu sayının çokluğunu övünülecek bir durum olarak nitelendirmiştir.

Bu çalışmanın amacı; geleneksel Kıbrıs çocuk oyunlarını tasnif ederek gelenek çevresiyle birlikte tanıtmak, oyunun çocuğun ruhsal ve fiziksel gelişimindeki işlevlerine, toplumsal işlevlerine ve günümüzdeki durumuna dikkat çekerek oyunların korunması ve aktarılmasına dolayısıyla sürdürülebilirliğine yönelik çözümler önerileri getirebilmektir.

#### **Kıbrıs'ta Çocuk Oyunlarının Gelenek Çevresi**

Kıbrıs'ta 1930'lardan 1990'lara kadar; köyler ve kasabalarda insanların bir birini tanıması, evlerin tek kat olması, arabaların günümüzdeki kadar fazla olmaması nedenleriyle, bir tehlike oluşmadığından sokaklar, bahçeler, yollar çocukların oyun

## Gönül REYHANOĞLU

alanıydı. Kadınlar bu yıllarda genellikle ev işleri, tarla, bahçe veya hayvanlarla uğraşırdı. Okul sonrası ödevler bitirildikten ya da ev işlerine yardım edildikten sonra annelerden izin alınarak sokağa çıkılırdı.

Kıbrıs'ta çocuklar için oyun bebeklikte başlar. Büyüklerin bebeğin avucunu açıp onunla oynadığı "gavrın gavrın gavrıncık/ ortasında pınarcık"; ayaklarına ve ellerine sıra ile değerek oynadığı, "tahta tahta ben var/ uzun uzun çan var"; bebeğin başını avuçları arasına alıp sağa sola yaslayarak onunla oynanan "pıttık pıttık un eler/delicigden bakarız"; kulaklarını tutarak oynanan "eşşeği suvading mı?/ soğuk muydu sıcak mıydı?" oyunları bebeklikte başlayan oyunlara örnek olarak verilebilir. Annelerin ifadesiyle oyun, "koca kız"/"koca delikanlı" olunan zamanlara kadar devam eder. Gençler lise çağlarında dahi yaz aylarında sokakta kız-erkek karma "yakan top", "tutmaca", "saklambaç", "plaka", "beş taş", "üçtaş", "istop" vb. çocuk oyunları oynarlar.

Sokaktaki/bahçedeki her türlü materyal bir oyun aracı olan oyuncuğa dönüştürülerek, hem bireysel hem de grup halinde oyunlar oynanabilir. Papatyalar, arpa/buğday sapları, saat otları, ok şeklindeki yaban otları, böcekler, bademler, taş, toprak, kola kapağı, bisiklet lastiği, tenekeler, duvarlar, eski evlerin dökülen alçıları, kömürler, kiremitler, kamışlar, ağaçlar vb. doğadaki her türlü materyal oyuncuğa dönüştürülebilir. Ebeveynler ve yaşı büyük çocuklar küçüklere oyuncak yapmayı ve oyunların kurallarını öğreterek bu kültürel değeri aktarırlar. Oyun materyali olan oyuncakların temini için büyük bir emek harcanır. Bu çabalar çocuğun el becerisi, zekâ gelişimi, kişilik gelişimi ve yaratıcılığı açısından önemli bir işlev yüklenir. Oyuncak bebek yapmak için en güzel kamışı seçmek; ok ve yay yapmak için nar "çirpisi"ni (çubuğunu) iyi bir şekilde ayıklamak; savaş oyunu için en iyi tahtayı/dalı bulmak, bisiklet lastiğini en ince kesmek, en iyi tutan mandalı ayarlamak; beştaş oyunu için en yuvarlak taşları bulmak; plaka oyunu için düz ve iyi kayan bir kiremit parçası bulmak; yılan oyunu için iyi kayan bir kola kapağı bulmak, tebeşirle güzel bir yılan resmi çizmek; pirili oyunu için çukur kazmak oyunun kurulması aşamasında önemli bir uğraştır. Bunlar oyunu hem eğlenceli oynayabilmek hem de oyunu kazanabilmek için önemli ayrıntılardır. Çocuklar arasında oyunun materyallerini uygun şekilde temin eden veya üreten ayrıca oyunu iyi oynayanlara özenilir, saygı duyulur, oyunlarda onların yanında, grubunda olunmak istenir.

Oyunlar oyuncu sayısına, cinsiyetine, geniş veya dar mekân gereksinimine, oynanan materyallerin niteliğine göre; evde, bahçede, tarlada, yolda, sokakta, okulda oynanabilmektedir. "Kapıcı başı aç kapıyı", "uzun eşek", "çifte lında", "kumpanyo", "kule", "körtavuk", "kim osurdu it osurdu", "hobbacıg", "eşim dağda ben bağda", "ender turna davul zurna", "alaydan malaydan mektup saraydan", "kutu kutu pense" "arabistan buğdayları" ve "yılan oyunları" gibi oyunlar hem geniş mekân gerektirdiğinden hem oyuncu sayısı bakımından sokakta veya bahçede oynanan oyunlardır. Bununla birlikte, "çatlak patlak yusuvarlak", "adam asmaca", "kim-kiminle-nerede-ne yapıyor", "tahta tahta ben var" ve "isim-eşya" gibi oyunları oyuncu sayısı az olduğundan ve geniş mekân gerektirmediklerinden evde de oynanan oyunlardır.

### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

Özellikle 1958-1963 yılları arası ve sonrasında 1974'lü yıllara gelinceye kadar ara ara Kıbrıs'ta çatışmaların arttığı dönemlerde sorunlu olan bölgelerde, sığınma kamplarında çocuklar savaş ve düşman korkusuyla kısa süreliğine sokaklardan çekilse de; acı veya tehlike geçtiğinde, yine sokaklarda oynamışlardır. Özellikle 1974 yılından sonra Rum-Türk çatışmaları çocukların oyunlarına konu olmuş, tahta, mandal ve bisiklet lastiği kullanılarak yapılan silahlarla, sadece erkekler değil, kızlar da "silahçılık" oyunu oynamış, kurgusal düşmanlarıyla savaşmıştır. Bu da savaş sonrası toplumsal kimliğin yeniden kurgulanmasında ayrı bir işlev yüklenmiştir.

Bazı oyunlarda, oyuna başlamadan, "portakalı soydum/baş ucuma koydum/ben bir yalan uydurdum/duma duma dum/kırmızı mum/nerden geldin sen çık" veya "dolapta betmez/yala yala bitmez/...sen bu oyuncak çık" şeklinde tek tek oyuncular parmakla tekerlemenin her hecesinde gösterilerek ya da "attım, attım, attım" denilerek oyun kurucular karşılıklı birbirine doğru adım atarak (atışarak) oyunun ebesini, oyuna başlayacak ilk kişiyi ve/veya grubun oyuncularını seçerler. Bazı oyunlarda ise, ilk oyuncu veya ebe oyuncağını hazırlanan çukura en yakın atanlardan seçilir. Çocukların oyun gruplarında her grup, oyunu kazanabilmek için en iyi oynayanı takımına almaya çalışır.

Oyun esnasında sorun çıktığında çoğu zaman çocuklar tartışarak birbirine küsebilmektedir. Ancak sonrasında bireysel girişim, karşılıklı girişim veya grubun müdahalesi ile küsler barışır/barıştırılır. Böylece çocuklar gelenek içerisinde kavga etmeyi, mücadeleyi ve uzlaşmayı öğrenmektedir. Büyüklerden öğrenilen oyunun kuralları çok önemlidir ve mümkün olduğunca bu kurallara uyulmaya dikkat edilir. Kültürde oyun esnasında oyunu bozana/hile yapana/kurallara uymayana "cırlak", denmektedir. Hatta bu kişi "cırlak! cırlak!" şeklinde alaylı şekilde çağrılabilir. Bazen devam eden bir oyun bozulup yeniden başlatılabilir ya da oyuncu yakalanmak üzereyken kendini korumaya alabilir. Bu davranışı gösterenlerle oynamak istenmez ya da oyuna alınmazlar. Bu da oyunların, çocukların toplumsal kurallara uyumaları yönünde bir işlev yüklediğini uymayanların ceza alabileceğini oyun bozulunca yeniden başlatılabileceğini göstermektedir. Örneğin, Alda oyununda oyuncunun "tu tumaya" veya "saçımı duttum/gılıcıma duttum/bana degen çatır çutur çatlasın" demesiyle oyun bozulur ve yeniden başlar. Oyunculardan bir bu sözleri söylediğinde ebe onu yakalayamaz. Saklambaç oyununda da ebeyi kandırmak için yine oyuncular birbirinin kıyafetini giyer, şapkasını takar ebe yanılır ve yanlış kişinin adını duvara söyleyip tükürür/sobelerse "çömler patladı" denir. Bu durumda oyun yeniden başlar, aynı kişi yine ebe olur.

Oyunlar sadece çocukların evde oldukları zamanda oynanmaz. Okulların geniş bahçeli olması çocukların okulda oldukları zamanlarda teneffüs esnasında "evcilik", "yakan top", "don-ateş", "saat kaçır kurt baba", "uzun eşek", "tutmaca", "beş taş", "üçtaş", "ip atlama", "Arabistan buğdayları/sevenler sevdiğine", "kapıcı başı aç kapıyı", "yağ satarım/bal satarım", "istop", "avcı-köpek" vb. oyunlar oynamasına imkân verir. Bu oyunlarda atışmalarla gruplar belirlenir, gruplar bir biri ile hem oynar hem yarışır,

## Gönül REYHANOĞLU

oyunda çok iyi oynayanlar hep sona kalır, diğerleri de heyecanla onları izler. Bu oyunlar çocukların fiziksel olarak hareket, eğlence ve mücadele ihtiyaçlarını karşılar.

Kıbrıs'ta 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nda öğretmenlerin organize etmesi ile yarışmaya dayalı geleneksel oyunlar oynanır. İp çekişmece, iki ayağı birbirine bağlı çocukların uyum içinde yürüme yarışması, torba ile koşma yarışması, kaşıkla ağızda yumurta taşıma yarışması, engelden atlama, takla atma oyunları gelenekselleşmiş yarışmalı oyunlardır. Aileler de çocukların sergiledikleri bu yarışma ve oyunları 23 Nisan münasebeti ile izlemeye gelmektedir. Dolayısıyla bu oyunların iyi oynanması büyüklerin takdirinin alınabilmesine neden olabilmektedir. Bu oyunlar çocukların büyüklerine kendilerini göstermesi, ailelerinin de çocuklar üzerinden diğer ailelere karşı durumu bir gururlanma vesilesi yapmasına araç teşkil eder. Bu oyunlara günümüzde ipe bağlı elmayı elleri bağlı olarak yemeye çalışma ve sandalyeye konan balonu üzerine oturarak patlatma gibi yarışmalı oyunlar da eklenmiştir. Kıbrıs Türk kültüründe okullardaki 23 Nisan gibi önemli günler yanında her çocuğun kendi özel günü olan doğum günlerine de önem verilmektedir. Bu günler de çocuk oyunlarının düzenlendiği, oynandığı bağlamlardandır. Çocukların doğum günü partisinde çoğu zaman ailedeki büyüklerin teşviki ve yönlendirmesi veya yaşı büyük olan çocukların yönlendirmesi ile geleneksel oyunlardan, "kapıcı başı aç kapıyı", "sandalye oyunu", "kutu kutu pense", "müzikli don ateş" vb. oyunlar oynanabilmektedir. Bu oyunlar da kültürde çocukların eğlenme ihtiyacını karşılamakta, doğum gününün eğlenceli geçmesi ile çocuğun arkadaşlarına karşı prestij edinmesini sağlamaktadır.

Oyun bağlamları sadece oyun oynanan değil, birçok kültürel öğenin ve dilin aktarıldığı bağlamlardır. Gelenekteki oyun bağlamları incelendiğinde, oyun aralarında çocukların birbirlerine sokaktaki, eski yıkık terk edilmiş binalarla ilgili korkutucu hikâyeler ("goncolozlar", "galiganzarolar", "şehidalar", ölümler), efsaneler; bunun yanında masallar ve fıkralar anlattıkları birbirlerine bilmeceler sordukları görülür. Kıbrıs'ta oyun geleneğinde, "akşam ezanının okunması", "havanın kararmaya başlaması", "annelerin çağırması", "babanın işten eve gelmesi" bahçede, sokakta, avluda kısacası dışarıda oyun oynamanın bitirilme ölçüsüdür. Çocuklar, "evli evine köylü köyüne, evi olmayan sıçan deliğine" şeklinde bir tekerleme ile evlerine dönerek sokaktaki oyun saatini sonlandırırlar. Sokaktaki oyun saati evde, akşam yemeği, banyo, ödev yapma ve günün sonunda masal dinleme ve uyuma ile sonlanabilmektedir.

### **Oyunun Çocuk ve Kültür Açısından İşlevleri**

Oyun simgesel anlamı, toplumsallaşma veya iletişim yönüyle antropolojinin ilgisini çekmiştir (Emiroğlu ve Aydın, 2009: 654). Sadece antropolojinin değil halkbilimi başta olmak üzere akademik yazında, sosyoloji, psikoloji, eğitim gibi birçok bilim dalının da araştırma konusu olmuştur. Türk Dil Kurumu [TDK] (2019) oyunu, "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence"; oyuncu ise, "oyun aracı" olarak tanımlar. Çocuk folklorunun önemli bir unsuru olan "geleneksel oyun" için; kuşaktan kuşağa aktarılan, kültürel bellekte yer etmiş, gelenek kurumu içinde değişerek dönüşerek en az üç kuşaktır aktarılan, birçok bölgede küçük farklılıklarla bilinen, çocukların yaptığı oyuncak aracılığıyla veya tekerleme aracılığıyla

### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

grup halinde oynanan oyunlardır, şeklinde bir tanımlama yapılabilir. Geleneksel oyunları ve oyun araçlarının, çocukların ve toplumun birçok ihtiyacına cevap veren birden çok işlevi vardır.

Yapılan etkinliklerde teknolojik, hukuksal ya da ayinsel davranışın parçası olarak bir şey kullanılıyorsa ve bu şey insanın herhangi bir ihtiyacını karşılanması, probleminin çözülmesi için ona yardımcı oluyor ise bu işlevdir (Malinowski 1992: 25). Kıbrıs'ta anne ve babaların genel olarak 0-4 yaş aralığındaki çocuklarıyla oynadığı "gavrın gavrın gavrıncık/ ortasında pıncık", "tahta tahta ben var/ uzun uzun çan var", "pıttık pıttık un eler/delicigden bakarız", "eşşeği suvading mı?/ soğuk muydu sıcak mıydı?" adlı oyunlar çocuğun dokunulma/sevilme, göz göze gelme, hareket, dil gelişimi vb. fiziksel ve duygusal ihtiyaçlarını karşılayama işlevi taşıyan oyunlardır. Çocuğun ilköğretim döneminde oynadığı "yılan oyunu", "plaka oyunu", "saklambaç", "Saat kaçtır kurt baba", "tutmaca" vb. oyunlar, yoğun hareket gerektiren sekme, sıçrama, koşma gibi fiziksel eylemlerin geliştirildiği oyunlardır. Yine "tek mi çift mi", "sayı oyunu", "ne lazımdır?", "iki sekiz bir on dokuz" oyunları matematiksel zekayı geliştiren oyunlardır.

Geleneği bir kurum olarak nitelendiren Dellaloğlu (2011: 44-45), geleneğin değişerek dönüşerek uyum sağlayarak kendini devam ettirdiğini kaydeder. Geleneksel oyunlar da bu değişim ve dönüşümden nasibini alan, çocukların doğadan topladıkları doğal ve insan yapımı materyallerle ürettikleri oyuncaklarla veya bir oyuncak kullanmadan ya da sadece tekerleme söyleyerek icra ettikleri kültürel ürünlerdir. Adada çocukların doğal yaşamla iç içe olduğu dikkate alındığında, oyunun bir aracı olarak kullanılan oyuncakların birçoğunun doğadan, diğerlerinin de günlük yaşamda kullanılan nesnelere oyun için uygun hale getirilerek temin edildiği görülür: Taş, ağaç dalı, ağaç kabuğu, meyve çekirdeği, kamyş, değişik otlar (saat otu, eşek hıyarı, yaş arpa sapı, papatya, "zangalak" vb.), badem, "harnıp [harnup]" çekirdeği; kömür, kiremit, alçı, kola kapağı, mandal, bisiklet tekeri, ip, kâğıt-kalem, tahta, mendil, plastik boru. Oyunlarda kullanılan araçların çeşitliliği adada çocukların doğadan kolayca yararlanabilme eldeki materyalleri dönüştürebilme becerilerinin bir göstergesidir. Bu oyun araçlarının temini, yapımı ve oyun içinde kullanılması çocukların hayal güçlerini ve el becerilerini geliştirici işlev görür. Bununla birlikte oyuna ait bu çabalar ilerde toplumsal hayattaki üretim faaliyetleri için de çocuğu hazırlamaktadır.

İnsanın temel ihtiyaçlarına verdiği tepkiler kültürü oluşturur. İnsanın hareket temel ihtiyacına verdiği tepki faaliyettir. Yine insanın büyüme ihtiyacını karşılayan diğer kültürel öge de eğitimidir (Malinowski 1992: 105). Kıbrıs'ta çocukların kalabalık şekilde okul bahçesinde veya sokakta oynadığı "tutmaca" oyununda atışma yoluyla iki grup oluşturulur. Bir grubun üyeleri diğer grubun üyelerini yakalamaya çalışır. Uzun mücadele ve epeyce bir alanın koşulmasını gerektiren bu oyun hızlı koşabilme, çevik olabilme, çevresindeki diğer gruptan olan çocukları dikkatli gözlemleyebilme yeteneğini gerektirmektedir. "Arabistan buğdayları", "yağ satarım bal sayarım", "saat kaçtır kurt baba?" gibi oyunlar da çocukların; koşma, el çırpma, çökme, sekme gibi birçok hareketi bir arada yapmasıyla onların hareket ve büyüme ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Bunun yanında oyunların kuralları da çocukları toplumsal kurallara

## Gönül REYHANOĞLU

hazırlama ve eğitim ihtiyacını karşılama işlevini gören kültürel öğelerdir. Malinowski (1992: 21) işlevselciliğin genel aksiyomlarını sıralarken insanın çevresinde ve ihtiyaçlarının giderilmesi sürecinde karşılaştığı özel, somut problemleri kültür sayesinde daha iyi çözüme durumunda olduğunu söyler. Kültürün bir parçası olan oyun ve oyuncak hareket, topluma uyum, eğlenme, rahatlama, öğrenme, uzlaşma, hayal gücünü geliştirme, toplumsal rollere alışma, el becerilerini geliştirme gibi çocukların kendileri ile ilgili birçok problemine çözüm aracı olmaktadır. Oyuncaklar ve tekerlemeler de oyunun aracı olup, bu araçlar çocuğun sağlıklı büyüme, hayal kurma, iletişim ve el becerilerini geliştirme ve gelişme sürecinde çeşitli işlevlere sahiptir. “Tavuşan hendekte yatıyor”, “ender turna davul zurna”, “saat kaçtır kurt baba”, “komşu komşu-hu hu-oğlun geldi mi?”, “alaydan malaydan mektup saraydan” vb. oyunların tasnifine bakıldığında tekerlemeli türlerin fazlalığı dikkati çeker. Bu tekerlemeleri söylerken çocukların dil becerileri, dolayısıyla anadili olan Türk dilini doğru kullanabilme becerileri gelişir.

Kıbrıslı Türklerde kültürün dikkate değer bir parçası olan oyun ve oyuncağın çocuğun gelişiminde ve topluma uyum sürecinde işlevlerinin yüklendiği anlam, konuyla ilgili akademik yazındaki tanımlarla da örtüşmektedir. Kıbrıslı Türklerde oyun bağlamında çocukların gruba oyuncu seçerken aralarından en iyi oynayanların tercih edilmesi, oyunda grup lideri ve takım kurucuların olması, oyunda herkesin eşit haklara sahip olması, oyunbozanlara “cırlak” denmesi oyuna alınmamak şeklinde ceza verilmesi, oyunların kurallarına uyulması gerekliliği vb. büyüdüklerinde toplumsal hayatta da buna benzer rolleri üstlenmeleri, toplum kurallara uyum ve yaşam mücadelesi için bir hazırlık işlevi görür. Yine çocuğun oyun esnasında tuttuğu ağacı boş bırakmama, müzik bitince boş bir sandalyeye oturma, koşanları yakalama, saklananları bulma, ayağının ipe değmemesi, yere taş düşürmeme, taşı çizgiye deydirmeme, tüm oyuncuları saklandıkları yerleri bulma, yüze kadar beş beş sayma, mendilin saklandığı yeri bulma, kapı şeklinde yapılan kollar arasından yakalanmadan geçme vb. kurallara uyması gelecekte toplumsal kurallara uyum ve eğitim işlevi için de bir hazırlık aşamasıdır.

Poyraz (1999: 37), çocuğun oyun yoluyla kültürünü, çevresini ve toplumu öğrendiğini kaydeder. Başka türlü ifade edilemeyen anlam, eylem ve ilişkilerle ifade edebilen, sıradan eylem ve nesnelere yaratıcı, gerçek dışılığın konusu yapan işlevleriyle oyun; oyuncuya kendisi ve kültürünü tanıma ve ifade etme olanağı sağlamaktadır (Emiroğlu ve Aydın, 2009: 655). Taklit oyunları sayesinde sosyal yaşamın birçok unsuru çocuklar tarafından oyun içinde taklit edilerek gelecekteki rollere hazırlanılır, çocuk bu rolleri çeşitli bağlamlar içerisinde deneyimler. Kıbrıs’taki oyunlarda gündelik yaşamın yansımaları ve taklidi olan oyunların çok fazla olduğu görülür. Komşuluk ilişkilerinin, yüz yüze ilişkilerin, günlük hayattaki sorunların veya konuşmaların dolayısıyla insan odaklı ilişkilerin kuvvetli olduğu bir kültüre sahip olan Kıbrıs insanının yaşamının oyunlara yansımaları da oyunlara özgünlük katmaktadır. Örneğin çevreden toplanan artık materyallerle (taşlardan koltuk, dallardan evin duvarları, çeşitli materyallerden bardak, tabak, otlardan yemeklik vb.) zenginleştirilen



### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

“evcilik”/“komşuculuk”, “komşu komşu hu hu” oyunlarında anne, baba, teyze, amca, çocuk ve komşu rolleriyle günlük yaşamdaki aile ve komşu rollerini deneyimler; “doktorculuk” oyununda bir mesleği icra etmeyi; “kızım seni Ali’ye vereyim mi?” oyununda baba-kız rollerini bir geçiş dönemi içinde deneyimler ayrıca çeşitli oyunlarda da liderlik, koordinatörlük gibi rolleri deneyimler. “Kız sana nişan geliyor” oyununda dünürçülük ve komşuluk kültürü ile ilgili deneyimlere sahip olur, söylenen türkü ile müzik zevki gelişir.

Oyun çocuk için gerçek bir ihtiyaçtır, onun fiziksel, hareket, dil, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişim alanlarını destekleyici rolü vardır (Cihangir, 2013: 179). Çocuk, “Oyun esnasında mücadele etmeyi, beklemeyi, sorun çözmeyi, kurallara uymayı vb. birçok şey öğrenir” (Gültekin, 2015). Bununla birlikte, oyun çocuğun eğlenme yoluyla dinlenmesini sağlayan bir eylemlerdir. Çocuğun yemek yemesi ve ders saatleri dışında hemen hemen bütün yaşamını kapsar (Akün, 1987: 28-29). Çocuk oyunlarının birçoğunun tekerleme veya çocuk şarkıları eşliğinde olması çocukların hep birlikte tekerlemeyi söylerken dans etmesi “müzik ve dans” ile birleşen oyunlarda el ele dönme, birlikte tekerlemeyi/şarkıyı söyleme, birlikte el çırpma, grup halinde yarışma; birlikte eğlenme, müzik ve danstan keyif alma noktasında da işlevler yüklenmektedir. Özellikle kız çocuklarının oynadığı oyunların el çırpmalı, dönmeli danslı ve tekerlemeli/şarkılı olması; erkek çocuklarının oyunlarının savaş, mücadele, beden gücü içermesi toplumsal cinsiyet rollerinin oyunlar yolu ile öğrenilmesi noktasındaki oyunun işlevleri açısından dikkate değerdir. Bu da oyunun çocuğu rahatlatan sakinleştiren, iletişim becerisini geliştiren ve hareket ihtiyacını karşılayan kısacası ihtiyaçlarına karşılayarak problemlerine çözüm getiren yönüdür. Dolayısıyla oyun Malinowski’nin işlev tanımında olduğu gibi, kültürün bir parçası olarak birçok ihtiyacının giderilmesine birçok problemin çözülmesine katkı sağlamaktadır. Çocuk oyun yoluyla kültürel değerleri deneyimleyerek öğrenir. “Arabistan buğdayları”, “alaydan malaydan/kaptan saraydan”, “kapıcı başı”, “kutu kutu pense”, “çatlak patlak yusuvarlak”, “saklambaç”, “pittik pittik un eler”, “tavuşan hendekte yatıyor”, “ender turna davul zurna”, “saat kaçtır kurt baba”, “komşu komşu-hu hu-oğlun geldi mi?” vb. tekerlemeli oyunlar incelendiğinde Cihangir’in (2013: 182) ifadesiyle oyunların çocuklar için yeni sözcükler öğrenme, aralarında geçen doğal konuşmalarda zaman ifadelerini, soru sorma- yanıt verme etkinliklerini ve diğer dil bilimsel yapıları kazanmalarına olanak sağlama işlevi yüklediği görülebilir.

Kıbrıs çocuk oyunları üzerine araştırmaları ve yayınları bulunan Yorgancıoğlu (1997), çocukluk çağında oyun oynama fırsatı bulan çocukların ruhen ve bedenen sağlıklı olup, anlayışlı, işbirlikçi ve paylaşımcı, pratik çözümler üretebilme davranış kalıbı sergilediklerine dikkat çeker. Bununla birlikte yeterince oyun oynayamamış çocukların da aksine davranış şekilleriyle bencil, paylaşımı az olan çocuklar olduklarını kaydeder (1997: 2). Dolayısıyla oyun sağlıklı bireylerin yetişebilmesi ve sağlıklı bir toplumun kurgusu için çoklu işlev yüklenmektedir. Assman (2001: 21), her kültürün bağlayıcı bir yapı oluşturduğunu hem sosyal boyutta hem de zaman boyutunda birleştirici ve bağlayıcı olan bu yapının ortak deneyim, beklenti ve eylem

## Gönül REYHANOĞLU

mekânlarından bir sembolik anlam dünyası yaratarak insanları birbirine bağladığını kaydeder. İşte oyunlar da, bu kültürel birikimin bir yansıması olan sembolik anlamlar dünyasıdır. Her oyunun içinde çocuklar için gizlenen çeşitli anlamlar yüklenen birçok işlev vardır. Çocuk, oyunun tekerlemeli dili ve oyunun kurgu dünyası içinde gizlenen kültürel kodları bu sayede öğrenir. Çocuk oyunlarının bir kısmı yaşamdaki değerlerin taklididir. “Hâlâ günlük yaşamın birçok alanında davranışlar, taklit etme geleneğine bağlı alışkanlık ve kurallara dayanmaktadır (Assman, 2001: 25).” “Evcilik”, “Askerlik”, “Avcı-Köpek”, “Yağ Satarım Bal Satarım”, “Arabistan Buğdayları”, “Mevlit”, “Süt Bişdi mi?” vb. oyunları incelendiğinde, gündelik yaşamdaki ve gelenekteki unsurların çeşitli şekillerdeki ve rollerdeki taklidi olduğu görülebilir. Taklit oyunlarına örnek olarak “Biber Oyunu” incelendiğinde Kıbrıs’ta 1940’lardan günümüze kadar kızlar arasında oynanan bu oyunda daire şeklinde yan yana oturan oyuncular sırasıyla birbirlerine, “Gız gomşu duydun noldu? Bizim biber bu gadar oldu.” der. Bunu her söyleyen oyuncu her söyleyişte biberin büyüklük ölçüsünü “parmak kadar”, “kol kadar”, “bel kadar” şeklinde biraz daha değiştirerek söyler (Akün, 1987: 28-29). “Kulaktan Kulağa Oyunu”nun da bir varyantı olan bu oyun, günlük yaşamdaki sözlü kültürde söylenenlerin ağızdan ağıza dolaşırken nasıl değişip dönüşebileceğinin taklidi bir kurgusudur. “Bateson (bkz. Oyun kuramı) oyunu “öğrenmeyi öğrenmek” olarak açıklarken, oyunun toplumsal kuralların öğrenilmesine yönelik özel bir tecrübe yöntemi olduğunu vurgulayan destekleyici açıklamalar ortaya konmuştur (Emiroğlu ve Aydın, 2009: 655)”. Dolayısıyla oyunlar aracılığıyla çocuk, gündelik hayattaki olayları deneyimlemekte ve eğlenmektedir. Ayrıca oyunlarda açık göz olmayı, akıllıca davranmayı, strateji belirlemeyi de öğrenmektedir. “Saklambaç” oyununda saklanacağı yeri doğru belirleyemeyen oyuncu ebe tarafından hemen görülecektir. Ancak yerini iyi belirlir, iyi saklanır veya ebeden hızlı hareket ederek ebenin yumup sayı saydığı duvara ondan önce koşarak gelebilirse oyunu kazanır. Oyun sırasında hızlıca ebeden önce ebenin sayı saydığı yere gelip dikilen orada önceden konmuş tenekeye vurabilirse ya da kendini başka biri gibi gösterip ebeyi yanıltabilirse “çömlekler patlar” ve oyun yeniden başlar. Usta çırak rollerinin deneyimlendiği “Yağ satarım bal satarım/ ustam öldü ben satarım/ ustamdan da ala dayak basarım” oyununda ise oyuncular ebe olmamak için iyi bir gözlemci olmak ya da çevik olmak durumundadırlar. Çırağın usta rolüne girdiği oyunda mendilin arkasına gizlendiğini fark edemeyen ve sonrasında çevik olamayan çocuk ebe olacaktır.

Çocukların oynadığı oyunlar, sadece gelenekte aktarılan gelen, kuralları, oynanış şekilleri hazır oyunlar değildir. Çocukların gündelik yaşamda kurgulayarak yeni geliştirdikleri oyunlar da mevcuttur. 1930 doğumlu (görüşme yapılan dönemde mevlitçilik yapan ve hacı olan) Başkurt’un (2014) aktardığı mevlit oyunu buna örnek verilebilir.

*“Biz o zaman çocuğuken [1940’lı yıllar] bile oyunumuz... şu giderdik nenelerin yanına, ‘Alahasang Siddihanım gel bize, sen gelmezsang biz gelirig’ [‘Allah adın zikredelim evvela’ yerine, anladıkları şekilde mevlitteki sözleri taklit ederek] amin, derdik ve hamam böceğini*

### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

*öldürüp, 'iki sakallı papaz', diye gömerdik. Telefon yoğudu, televizyon yoğudu. Bizde guglalar bile çapıttan yapılırdı. Mevlit oyunu oynardık, çocuklar..."*

Gündelik yaşamın ve inancın önemli bir parçası olan ölüm ve bir geçiş töreni olan ölüye mevlit okutmanın oyuna dönüşmesi, oyunda mevlidi okunup gömülenin de adada birlikte yaşanan diğer toplumun (Rumların) dini lideri olan "papazın" olması, öldürülüp gömülenin yani oyuncağın yazın etrafta çok sık rastlanan doğadan bir böcek olan "hamam böceği" olması da, oyunu sosyal yaşamı yansıtmaya yönünden iyi bir örnek yapmaktadır.

Çocuk oyunlarının bir toplumsallaşma aracı olması, yetişkin yaşamını taklit eden niteliği yanında psikolojik içeriği ve ifade kanalı oluşturması çocukluk araştırmalarında dile getirilmekle birlikte oyunların toplumsallaşma ve eğitim işlevi üstüne duran yaklaşımlar onun yaratıcı yönünü ne yazık ki ihmal etmektedirler (Emiroğlu ve Aydın, 2009: 655). Yukarıda örneğini verdiğimiz mevlit oyunu, çocukların gündelik yaşamı gözlemleyerek yetişkinleri taklit ederek yaratıcılıklarını kullanıp ortaya koydukları bir oyundur. Bununla birlikte kaynak kişinin bahsettiği yıllarda adada bir arada yaşayan etnik ve dini anlamda farklı iki toplumun yani sosyal yaşamın oyunlara yansımaları söz konusudur. Toplumsal yaşamın oyunlara yansımalarının bir diğer yönü de "savaş oyunu"dur. Çocuklar tahta, mandal ve bisiklet lastiğinden yaptıkları silahlarla iki grup oluşturarak savaşırlar. 1974-1990 aralığında çok yaygın olarak oynanan bu oyun Kıbrıslı Türklerin savaş döneminde yaşadıklarının çocuk oyunlarına bir yansımasıdır. Erkeklerin asker olma, savaşta mücadele etme ve psikolojik olarak olumsuz geçirilmiş tarihi bir dönemi hafızada bertaraf etme işlevleri görmüştür. Oyunlar için üretilen materyallerin çeşitliliği de oyunların yaratıcılık yönünün örneklerdir.

Gündelik yaşamın oyun tekerlemesine yani dile yansıtıldığı bir diğer oyun anne veya babanın çocuğun dizlerine vurarak onu oynattığı ya da bir dizi çocuğun sıralanarak oynadığı "Tahta tahta ben var/Uzun uzun çan var/Galk öküze yem ver/Ben veremem sen ver/ Abam abama küsdü/Abamın elini şişe kesdi/ Amcam yoğurt getirdi/ Kedi burnunu batırdı..." diye devam eden oyundur. Oyunun tekerlemesi günlük hayattaki olayları, sorunları çocukların kurgusal dünyasının gündemine getirmektedir. "Arabistan buğdayları/Sevenler sevdiğine/kız seni almaya geldik/halini sormaya geldik/üç kızın olmuş maşallah" adlı kız çocuklarının oynadığı oyun da gelenekler, inançlar ve gündelik yaşamın toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında oyunlara yansıyan kısmına örnektir. Oyunlarda daha çok tekerlemeler söylenerek oynanması, oynanış şekillerinde, oyuncuların daire şeklinde olup daire içinde ve dışında ebeğin bulunduğu oyunlar ve karşılıklı konuşma şeklinde oynanan "Çitöz Oyunu", "Süt Bişdi mi? Gadıncık İşdi mi? Oyunu", "Biber Oyunu" oyunlar (Akün, 1987: 28-29) bunlara örnek olarak verilebilir.

Oyunların bazılarını büyükler çocuklara öğretir, bir kısım oyunları ise büyük çocuklar kendilerinden küçüklerle oynar ve kültürel belleğe ait bu kültürel miras, bir kuşaktan diğerine kültürel bellek yoluyla devredilir. "Kültürel bellek biyolojik olarak devredilemediği için, kuşaklar boyunca kültürel olarak canlı tutulması gerekir. ...Bu

tür kültürel bellek tekniğinin işlevi, sürekliliğin ve kimliğin devamının sağlanmasıdır (Assman 2001: 91).” Kuşaklar boyu devredilen kültürel sembolleri taşıyan oyunlar, sürekliliğin ve kimliğin devamının sağlanması, toplumsal cinsiyet rollerinin öğrenilmesi noktalarında çocuklar ve kültür için önemli bir işlev yüklenir.

#### **Kıbrıs Türk Kültüründeki Oyunların Tasnifi**

Çocuk oyunlarını birçok araştırmacı farklı şekillerde sınıflamıştır. Gross (1899), Russell (1935; 1959), El’konin ve Ch.Bühler (1928), oyunları bireysel oyunlar ve sosyal oyunlar ana başlığı altında ve her biri farklı alt başlıklarla sınıflandırır (aktaran Özdoğan, 1999: 103-104). Piaget (aktaran Özdoğan, 1999: 108) ise üç çeşit oyun türünden bahseder: Alıştırma oyunları, sembolik oyunlar ve kurallı oyunlar. Çocuğun gelişim süreci içerisinde bu oyunlar birbirlerini sıra ile takip ederler ve çocuğun zihinsel gelişimi ile bir paralellik gösterirler.

Türkiye’deki çocuk oyunlarını Oğuz ve Ersoy (2007: 7- 11), oyuncaklara yani oyun sırasında kullanılan materyallere göre 33 madde olarak tasnif eder. Yorgancıoğlu (1986: 310) ise Kıbrıs’taki oyunları sekiz madde şeklinde tasnif eder:

1. Çizilen şekillere bağlı oyunlar (“ayaktaşı”, “andrez”, “dibino”)
2. Hareketlere dayalı oyunlar (“alda”, “bir ayak”, “tavşancık”, “trencik”)
3. Oyuncakla oynanan oyunlar (“döndürek”, “topaç”, “gazoz tabbası”)
4. Taklidi oyunlar (“askercilik”, “döveye biner ming?”, “evcilik oyunu”, “sağır dilsiz oyunu”)
5. Bölgeden veya çevreden temin edilen araçlarla oynanan oyunlar (“vezir paşa”, “kule”, “fırıldak”, “badem oyunu”, “harup çekirdeği”)
6. Bir geleneği yaşatan oyunlar (“alaydan malaydan”, “çakı oyunu”, “gelin güvey”, “kapucu başı/bezirgan başı”, “tahta tahta ben var”, “tezgahçı kız”, “süt bişdi mi?”)
7. Çocukların el becerilerine bağlı yaptıkları oyuncak ve oyunlar (“uçurgan-uçurtma”, “kızak”, “tahtaravalli”, “çelik çomak”)
8. Zekâ oyunları (“tek mi çift mi”, “sayı oyunu”, “ne lazımdır?”, “iki sekiz bir on dokuz”)

Bu çalışmada Yorgancıoğlu’nun (1997) “Kıbrıs Çocuk Oyunları” adlı sahada yaptığı derlemelerden oluşan çalışmasını temel alarak, ayrıca sahadan derlemiş olduğumuz ve diğer kaynaklardan eklediğimiz oyun örnekleri üzerinden geleneksel oyunları aşağıdaki şekilde Kıbrıs Türk kültüründeki çocuk oyunları üzerine bir tasnif denemesi yapılmıştır. Ancak bazı oyunlar içerikleri nedeniyle birkaç alt başlığa girebilmektedirler.

1. Oyuncak/materyal ile oynanan oyunlar (tekerlemeli/tekerlemesiz)

##### a) Doğadan elde edilen materyalle oynanan oyunlar

“Hasıldan düdük yapma”, “yüne batan yaban otlarını fırlatarak elbiselere yapıştırma”, “papatya ile sever sevmez oynama”, “milo oyunu”, “kamışın içine zangalak tomurcuğu koyup üfleyerek savaş yapma”, “papatyadan taç yapma”, “kemikle vezir paşa oyunu”, “eşek hıyarlarını patlatma”, “plaka oyunu”, “beş taş”,

### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

“üçtaş-andrez”, “dokuztaş”, “ağaç kapmaca”, “badem oyunu”, “taşlarla kule oyunu”, “dallarla çelik çomak oyunu” vb.

b) İnsan yapımı herhangi bir materyal/nesne kullanılarak oynanan oyunlar

Mandal ve eski tekerlek lastiğinden silah yapıp “silahçılık/savaş oyunu” oynama, “çatallı kuş lastiği ile kuş avlama”, “kamuş ve naylon ve iplerle uçurtma yapma”, “mendille yağ satarım bal satarım oynama”, “kâğıt-kalemle isim eşya oynama”, “kâğıt-kalemle adam asmaca oynama”, “kâğıt ve zarlarla yılan oyunu oynama”, “kola kapağı ve tebeşirle çizerek yılan oyunu veya plaka oynama” vb.

c) El yapımı veya fabrika üretimi oyuncaklarla oynanan oyunlar

Topla, “yakan top”, “istop”, “don ateş”; ipin her türlü ile “ip atlama”, “engelli ip”, “elde ip oyunu”, “salıncakta sallanıp atlamaca oyunu”, “topaç oyunu” vb.

2. Oyuncak/materyal olmadan oynanan oyunlar

a) Tekerlemeli oyunlar

“Arabistan buğdayları”, “alaydan malaydan/kaptan saraydan”, “kapıcı başı, “kutu kutu pense”, “çatlak patlak yusuvarlak”, “saklambaç”, “pittik pittik un eler”, “tavuşan hendekte yatıyor”, “ender turna davul zurna”, “saat kaçtır kurt baba”, “komşu komşu-hu hu-oğlun geldi mi?” vb.

b) Tekerlemesiz oyunlar

“Tutmaca”, “saklambaç”, “ağaç kapmaca”, “körebe”, “alda oyunu” vb.

3. Cinsiyete göre ayrılan oyunlar

a) Kız çocuklarının oynadığı oyunlar

“Biber oyunu”, “evcilik oyunu”, “Arabistan buğdayları”, “kız sana nişan geliyor” vb.

b) Erkek çocuklarının oynadığı oyunlar

“Yerde ne var?/ yer boncuk/ gökte ne var?/ gök boncuk”, “pirili” (bilye), “topaç”, “tekerlek cirilemek”, “kuş lastiği ile kuş avlama”, “zangalak” ve “kamuşla düşman vurma” vb.

c) Karma oynanan oyunlar

“Kutu kutu pense”, “alaydan malaydan mektup saraydan”, “yakan top”, “tutmaca”, “don-ateş”, “istop”, “savaşçılık” vb.

4. Günlük yaşamı taklide dayalı oyunlar

“Evcilik oyunu”, “mevlit oyunu”, “süt bişdi mi oyunu”, “Eşşeği suvardın mı oyunu”, “tavuşan hendekte yatıyor oyunu”, “gavrın gavrın gavrıncık oyunu” vb.

5. Büyüklerin çocuklarla oynadığı/büyüklerin çocukları oynattığı oyunlar

“Eşşeği suvardın mı?”, “gavrın gavrın gavrıncıg”, “pıtdıg pıtdıg un eler”, “İcaaa!”, “Fış fış kayıkçı”, “agucuk” vb.

#### **Oyunların Genel Yapısı Bağlamında İncelenmesi**

Oyunların genel yapısı; oyunun kuralları, kuralları bozma/oyunu bozup yeniden başlatma, oyun kurma, oyunda oyuna ilk başlayacak olanı, ebeyi ve grup üyelerini seçme, oyunda söylenen tekerlemeler, oyun materyalleri olan oyuncaklar,

## Gönül REYHANOĞLU

oyun mekânları, oyunlarda kaybeden tarafın ceza alması, oyun bitiş saati, şeklinde başlıklandırılabilir.

### 1. Oyunun kuralları

Oyun çocukların gündelik hayatının önemli bir kısmını kaplamaktadır. Özbakır'a (2009: 483) göre, "Çocukların kendi dünyalarında belki de 'ciddi'ye aldıkları eylemlerin en başında, oyun yer almaktadır. Oyun, her ne kadar çok basit kuralları olan bir eylemiş gibi görünse de, çocukların dünyasından bakıldığında karmakarışık kuralları olan, kendi içinde hiyerarşisi ve sistematığı olan, ciddiye alınması gereken bir eylemdir." Oyunların oynanabilmesi için o oyunun oynanışını, kaç kişi veya kaç grup olunması gerektiğini, kimin ilk başlayacağını, ebenin nasıl seçileceğini, oyun materyallerini kısacası oyunun kurallarını bilmek gerekmektedir. Büyüklerden öğrenilen bu kurallar ve oyunların adları bölgeden bölgeye değişebileceği gibi, bazen oyunda ufak kural değişiklikleri güçlü oyuncular tarafından da yapılabilir. "Piaget üç çeşit oyun türünden bahseder: Alıştırma oyunları, sembolik oyunlar ve kurallı oyunlar. Çocuğun gelişim süreci içerisinde bu oyunlar birbirlerini sıra ile takip ederler ve çocuğun zihinsel gelişimi ile bir paralellik gösterirler." (aktaran Özdoğan, 1999: 108). Bununla birlikte, Piaget'e göre "kurallı oyunlardaki kuralların çoğu yıllardan beri süregelen kurallardır, çok azı yeni bulunmuştur" (aktaran Özdoğan, 1999: 110 ). Tuttuğu ağacı boş bırakmama, müzik bitince boş bir sandalyeye oturma, koşanları yakalama, saklananları bulma, ayağının ipe değmemesi, yere taş düşürmeme, taşı çizgiye deydirmeme, tüm oyuncuları saklandıkları yerleri bulma, yüze kadar beş beş sayma, mendilin saklandığı yeri bulma, kapı şeklinde yapılan kollar arasından yakalanmadan geçme gibi her oyunun oynanışını belirleyen kuralları vardır. Ancak bu kurallar tamamen değişmez değildir. Kimi zaman çocuklar oyunun başında bu kurallardan bazılarını çocukların yaşları, ellerindeki materyallerin niteliği veya beceri durumlarına göre değiştirebilmektedir.

#### a) Kuralları bozma/oyunu bozup yeniden başlatma

Oyun içinde oyunun akışını düzenleyen kurallara oyuncular itirazsız uymak zorundadır. Buna uymayanlar veya itiraz edenler oyun dışı kalır. Oyuncular oyundan dışlanmamak için bu kurallara uyarlar (Yorgancıoğlu, 1997: 14, 15). Oyun kurallarına uymayana halk dilinde "cırlak" (oyunbozan) denir, bu davranıştakiler oyunlara alınmak istenmez. Bu kurallar çocukların kuralara uyması disiplin ve düzen içinde davranmasına yardımcı olur, oyunun ruhunu korur. Alda oyununda oyunu yeniden bozup başlatma ya da yakalanmak üzere olan oyuncunun kendini koruması "tu tumaya" veya "saçımı duttum, gılcımı duttum bana degen çatır çutur çatlasın" demesiyle olur. Bu sözleri söyleyince ebe onu yakalayamaz. Saklambaç oyununda da ebe oyuncuları karıştır ve yanlış kişinin ismini söylerse oyun bozular. Oyuncular ebeyi kandırmak ve oyunu bozup yeniden başlatmak için bazen oyuncular birbirinin kıyafetini giyerek ya da şapkasını takarak ebeyi yanıltır. Ebe yanlış kişinin ismini söyleyip duvara tükürür/sobelerse "çömllekler patladı!" diye bağırılır. Bu da oyunda ebe yeniden ebe olacak ve oyun bozuldu anlamına gelmektedir. Yakalamaca gibi bazı oyunlarda da ebe kimseyi yakalayamazsa yine kendisi ebe olur ve oyun yenilenir.

### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

- b) Oyun kurma: Oyunda oyuna ilk başlayacak olanı, ebeyi ve grup üyelerini seçme

Oyuna başlarken ebeyi yani oyunu yönetecek olanı seçmek, oyuncularını ve grupları ve oyuna ilk başlayanı tespit etmek için farklı yöntemler kullanılır (Özbakır, 2009: 483). Çocukların yorumlama ve geliştirmeye değil de taklit etmeye eğilimli oluşları sayısmaca ve tekerlemelerin yaşamasında önemli bir role sahiptir. Oyunlarda her çocuk oyuna girdikten sonra bir rol üstlenir (Yorgancıoğlu'na 1997: 25). Oyunların birçoğunda ebe vardır ve ebe olan oyunlarda oyunun devamını üstlenir.

Oyunda grupları veya iki grubun oyuncularını tespit etmek için iki kişi belli bir mesafeden birbirini ardına adım atarak birbirine doğru yürür. En son kimin ayakbasi kimin ayağının üstüne gelirse oyundaki grup üyelerini seçmeye başlar. Filanı aldım, filanı aldım sıra ile bir biri, bir diğeri alır. Ekibe en güçlü, en iyi oynayan ve en çevik çocuklar seçilerek güçlü bir ekip kurulmaya çalışılır. Bu nokta çocukların toplumsal hayatta grup ruhunu, mücadeleyi, koordineyi, seçmeyi öğrendikleri kısımdır.

Oyunlarda ebe, oyunu başlatan, oyunu yönlendiren, ceza veren, ceza çeken, ödüllendiren, bir grup oyuncuya karşı tek başına mücadele eden, oyunun sonucunu direk ya da dolaylı olarak belirleyen, genellikle oyunun merkezinde bulunan, çok fonksiyonlu bir oyuncudur. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunlarının hazırlık aşamasında "ebe" seçimi ciddi bir iştir (Özbakır, 2009: 483, 491). Oyunu başlatacak olanı yani ebeyi tespit tekerlemeler yoluyla yapılabilir. Bu tekerlemeler bölgelere göre bazı farklılıklar göstermekle beraber, genelde aynıdır. Tekerleme söylenirken her hecede bir kişi gösterilerek; "İn-nig min-nig /Ta-tar-in-nig/Türk gı-zı/İn-ci di-şi/ İn-ce-sin-den da-ha gü-zel-dir" (Yorgancıoğlu, 1997: 14/15) derken "-dir" hecesi; diğeri bir varyantında ise "İn-nig min-nig/ ta-tar-in-nig/ U-rum gı-zı/ İn-ce-lig-den da-ha gü-zel-dir/ Ga-ra sa-kal sen çık!" derken "çık!" kelimesi ya da "Por-ta-ka-lı soy-dum/Başu-cu-ma goy-dum/ Ben bir ya-lan uy-dur-dum/Duma duma dum/Kır-mı-zı mum!" derken son söylenen "mum" kelimesi kime denk gelirse ebe o olur. Bu tekerlemelerdeki Türk kızı, Urum kızı, garasakal, portakal, isdavroz, şarap, dolapta betmez, Ayşecik-Fatmacık vb. sözlerde kültürel yaşamın yansımalarıyla Kıbrıs'a özgü unsurların izleri görülmektedir.

Oyuna ilk kimin başlayacağını tespit etmek için de ebeyi ve oyuncuları tespit ettiği gibi çeşitli yöntemler uygulanabilmektedir. Bu yöntemlerden birinde "Ayakdaşı" ve "Dibino" oyunları örneğindeki gibi, kale veya ocak adı verilen bir çukur kazılır veya büyük bir taş belirlenir, oyuncular o andaki oyun araçlarından biri olan ellerindeki badem, taş, top, kola kapağı, kamış, "pirili" (bilye) veya tahtayı çukura ya da büyük taşa doğru atar. Belirlenen hedefin en yakınına attığı nesne düşen çocuk oyuna ilk başlama hakkını elde eder. Diğerleri çocukların attığı nesnelere eneklerinin yakınlık derecesine göre de oyundaki sıralamaları belirlenir. Bir başka yöntem ise "çelik çomak" oyunundaki şekliyle çeliğini en uzağa düşürenin birinci oynama hakkına sahip olmasıdır (Yorgancıoğlu, 1997: 13). Oyununa ilk kimin başlayacağı bazen tekerleme ile belirlenirken bazen de oyunu kuran kişi, oyuna önce kimin başlayacağına kendisi karar verebilmektedir.

## Gönül REYHANOĞLU

### c) Oyunda söylenen tekerlemeler

Kıbrıs'taki oyunların geneline bakıldığında özellikle sokakta ve bahçede oynanan ayrıca küçük çocuklarla oynanan oyunların büyük oranda tekerlemeli oyunlar olduğunu görülür. Tekerlemeler kimi oyunlarda oyunun ismini de belirlemektedir. "Kapucu başı aç kapıyı bezirgan girsin bezirgan çıksın, en arkaya kalan yadigar kalsın...", "Pıtdık pıtdık un eler, delicigden bakarız", "Miki miki mikiler", "Kim osurdu it osurdu, yuvarlandı yola düştü..." oyunları bunlara örnek olarak verilebilir. Tekerlemeler kafiye, redif, ahenk dolayısıyla ezgisel bir yapı içerdiğinde akılda kalmayı da kolaylaştırmaktadır. Tekerlemeyi öğrenen oyunun büyük bir kısmını da öğrenmiş olmaktadır.

### d) Oyun materyalleri olan oyuncaklar

Her oyun bir oyuncakı gerektirmez. Ancak bir oyuncakla oynanan oyunlar da mevcuttur. Doğadaki bitki (ağaç dalı, buğday/arpa hasılı, papatya, bitki tohumu, harup çekirdeği vb.), taş, tahta, badem, kemik, toprak, kamış, böcekler, artık materyaller; top, bilye, salıncak, ip gibi sanayide üretilmiş hazır oyuncaklar; el yapımı oyuncaklar çocuk oyunlarının oyun materyallerini oluşturmaktadır. Kesilmiş kamışlardan "uçurgan"/(uçurtma), kesilmiş kamıştan düdük/kaval, ipten salıncak, ip atlama, elle ip oyunu, ağaç dallarından at, büyük mertekten "gıcırdak", kesilmiş tahtalardan silah, bisiklet lastiğinden tüfek, kurşun, taşlardan beştaş, kâğıttan gemi, uçak, fal, isim-eşya oyunlarının malzemesi vb. üretilir. Taşla beştaş, kola kapakları ile yılan oyunu, mendille körebe veya yağ satarım oyunları oynanır.

Geleneksel oyuncaklar sayesinde sağlıklı maddelerle oynayan çocuklar, artık maddeleri değerlendirmeyi, yeni oyuncaklar üreterek zekâsını ve hayal gücünü kullanmayı öğrenir. Çocuklar kendi ürettikleri, oyun oynadıkları bu materyallere değer verirler, onları özenle seçerler saklarlar. Serap Kanay'ın oyun konusunda derleme yaptığı bir kaynak kişinin, çocukluğunda oynadığı "pirili"lerini (bilye) 40 yıldır bir kutuda saklamış olması (Dağaşan, 2013) buna örnek olarak gösterilebilir.

### e) Oyun mekânları: Ev, okul bahçesi, sokak

Akdeniz'in ılıman yapısı, geçim kaynaklarının tarım, hayvancılık ve çiftçiliğe dayalı olması, yerleşimin ağırlıklı olarak köy tarzı olması çocukların sokakta, tarlada, bahçede uzun saatler oynayabilmesine olanak tanımaktadır. İki kişilik oyunlardan olan "üçtaş", "dokuztaş", "çatlak patlak yusuvarlak", "tahta tahta ben var", "gavrın gavrın gavrıncıg", "eşşeği suvardıg mı?" veya kâğıtla oynanan "isim eşya", "adam asmaca", "kim-kiminle-nerede-nasil?", "yılan oyunu" vb. oyunlar evde oynanabilir. Ancak yere çizilerek oynanan "plaka oyunu", "yılan/kapak oyunu", kol kola girilerek iki sıra şeklinde oynanan "alaydan malaydan mektup saraydan" ya da halka olarak oynanan "yağ satarım bal satarım oyunu", "tavşan-avcı oyunu", "ip çekişmece", "saat kaçtır kurt baba", "dobi dobi dosti oyunu", "çifte linda" oyunu sokakta oynanır. "Köşe kapmaca", "ağaç dönmece", "saklambaç", "tüfekçilik oyunu" için ise en uygun mekân ağaç ve duvar köşelerinin olduğu yer, bahçededir.

### f) Oyunlarda kaybeden tarafın ceza alması



### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

Yarışmalı oyunlarda kaybeden tarafın ne şekilde ceza alacağını gruplar belirlemektedir. Oyunda birisi kaybettiğinde genelde yeniden ebe o olmaktadır. Bununla birlikte, eşek gibi anırmak, avucuna sopa ile vurulması, tek ayak üstünde durmak vb. cezalar da alınabilmektedir. Örneğin: Vezir paşa oyununda kaybedenin eline cetvelle vurulmaktadır.

#### g) Oyunun bitiş saati

Çocuklar oyunları tekrar tekrar oynayabilmektedir. Gelenekte oyun oynamanın bitme ölçütü “Hava kararınca”, “Akşam ezanı okununca”, “anneler pencereden eve çağırınca”, “Artık yeter bu gadar eve gelin” deyince, “baba işten eve gelince”, “çocuklar oyundan yorulunca/usanınca”, “öğlen sıcaklığı basdırınca”, “tenefüs zili çalınca” şeklindedir. Çocuklar oyundan ayrılırken eğer akşam hava kararmamışsa “anne biraz daha oynayayım lütfen!” şeklinde yalvararak oyun saatini uzatmaya çalışır. Eğer akşam olmuşsa da “evli evine köylü köyüne evi olmayan sıçan deliğine” diye tekerleme söyleyerek ayrılır. Oyunun bitiriliş şekli icranın bir parçasıdır.

#### **Kıbrıs'ta Çocuk Oyunlarının Günümüzdeki Durumu**

Geleneksel çocuk oyunlarının yaygın şekilde oynandığı günümüzden bundan 50 yıl önce yaşamımızdaki nesnelere ve teknoloji günümüzde olduğu gibi hızlı değişmemekteydi. Çocuklar oyuncaklarını doğadan topladıkları materyaller ve çevredeki artık materyallerden kendileri üretmekte, yaparken de, tekrar tekrar oynarken de, o oyuncaklarla uzun zaman geçirmekteydiler. Bununla beraber dedelerinden-nenelerinden, anne ve babalarından kendilerine devredilen oyunları uzun yıllar ve birçok gün tekrar tekrar oynamaktaydılar. Yaşadığımız modern çağda yaşamımızdaki nesnelere hızla değişmektedir. Birçok materyali ya sadece bir defalık veya kısa süreliğine kullandığımızdan artık nesnelere bağımlı azalmıştır. “Nesneler süreklilik ya da süreksizlikle ilgili duygularımızı etkilemekte, durumların yapısı üzerinde etken olmaktadır. Bunlar ilişkilerimizin süresini kısalttığına yaşam hızımız artmaktadır (Toffler 1996: 51).” Günümüzde çocuklar kendi oyuncaklarını kendileri üretmemektedirler. Her gün değişen, kırıldıkça yenilenen, sayısını bilmedikleri kadar oyuncuğa sahiptirler. Büyüklerinden artık geleneksel oyunları öğrenen çocukların sayısı oldukça azalmıştır. Öğrenseler bile bu defa da, tekrar tekrar oynama imkânları kısıtlıdır. Bu da onların nesnelere ilişki sürelerini kısaltırken, yaşam hızlarını arttırmakta, ilişkileri daha kısa süreli ve değişken olmakta, dolayısıyla sürekli her şey için acele ettirilen bir çocukluk yaşamaktadırlar. Bu durumda nesnelere aramızdaki bağı uzatmak, çocukların kendi ürettikleri oyuncaklarla ya da kolay tüketilmeyen tekrar tekrar oynanan oyunlarla, yani “geleneksel çocuk oyun ve oyuncaklarıyla” oynamaları, yaşam hızımızı da yavaşlatacak, oyunların sürdürülebilirliğini sağlayacaktır.

İslamoğlu (1979) “Kıbrıs Çocuk Oyunları” adlı kitabının önsözünde “Modern yaşama giren televizyon, radyo, sinema ve çeşitli oyuncaklar eski oyunların çoğunu unutturmuş, zamanla ortadan kalkmalarına neden olmuştur. ...Oyunların çoğunun unutulmasında futbol oyununun da büyük rolü olmuştur.” der. İslamoğlu'nun 1979 yılında bu oyunların çoğunun unutulduğunu söylemesi, o yıllarda insanların

## Gönül REYHANOĞLU

hayatına yeni yeni giren televizyonun kültürden neleri eksilttiğinin de bir göstergesidir. Ancak bugün topla oynanan oyunların geleneksel oyunlar grubunda yer alması geleneğin değişip dönüşmesine de örnektir. “Çocukluğunu al da gel: Sokağa çıkıyoruz” etkinliğinin düzenleyicisi olan Serap Kanay da, Kıbrıs Gazetesi’ne verdiği bir röportajda (Dağaşan, 2013), eskiyle günümüzü karşılaştırarak şu şekilde değerlendirme yapar:

*“Günümüzde ise durum çok farklıdır. Oyun denilince son yirmi yılın çocuklarının kafasında biz yetişkinlerden çok daha farklı imgeler oluşur. Günümüzde teknolojinin gelişmesi ve hayatın, Kıbrıs Adası gibi küçük toplumlarda bile, kapitalist tüketime yönelik düzene paralel olarak gelişmiş, bireyler olarak birbirimizle iletişimimiz, sosyal medya, Facebook ve Twitter gibi telefon mesajları ve bütçemizin yeterlilik bağlamında telefon konuşmalarına indirgenmiştir. Bu şu an Kıbrıs’ta yaşayan üç nesil için de söylenebilir. ...Bu durum hem tüketim toplumunun gereksinimlerini, yerine getirmek için çalışma yoğunluğundan, çocuklarımıza ve birbirimize ayıracak zamanın yok denecek kadar azalmasından hem de gençlerin yeni teknoloji bağımlılığı kazanmış olması ondandır.”*

“Rüzgar Gülü-Kıbrıs Çocuk Oyunları” belgeselinin<sup>2</sup> proje yazarlığını ve yönetmenliğini yapan Ferhat Atik (2015), artık sokak oyunlarının kalmadığını, çünkü sokağın kalmadığını vurgulayarak “Bugünkü kuşaklar dijital dünya ile büyüyor. Sokakta büyüyen bizlerin hayal dünyaları ve sınırları çok ilerdedi.” diyerek bugünkü kuşağın durumunu açıklamaktadır.

Geleneksel çocuk oyunlarının fotoğraf çekimlerini yapan Doğu Akdeniz Üniversitesi, öğretim görevlisi Leyla Çınar Algül’ün (2015), kendisinin de çocukken oynadığı plaka oyunu için “az kalsın çizemiyelim [plakayı], unuttuk”, “Neyse biz çizdik de anlatınca çocuklar da öğrendi, oynadı.” şeklinde yorum yapması günümüz çocuk oyunlarının durumunu özetleyen bir ifadesidir sanırız.

Görüşme yaptığımız ilkokul öğretmenleri (Artun, 2015; Erdem, 2015; Taşkan, 2015) ilkokullarda teneffüslerde çocukların geleneksel oyunları çok az oynadıklarını, oynamayı bilmediklerini söylemişlerdir. Bu problemin çözümünün ise okullarda mecburi bir ders olarak çocuk oyunlarının okutulması olduğunu kaydetmişlerdir. Dolayısıyla oyunlar okullarda mecburi bir ders olarak okutulur, yarışmalar yapılır ve bir okul kitabı hazırlanırsa sağlıklı çocuk gelişimine doğrudan bir katkı sağlayacaktır.

Kıbrıs’ta televizyonun yaygınlaşması, kadınların çalışma hayatında aktif şekilde yer alması, kreşlerin açılması, arabaların çoğalması, sokakların artık güvenli olmaması, apartman hayatı, şehirlerin büyümesi, kalabalıklaşması ve birçok kişinin artık şehirlerde

---

<sup>2</sup> Arabahmet Kültür Sanat evi ve Girne Amerika Üniversitesinin ortak hazırladığı ilgili belgesel “Sen Gözünü Açtığında (Rüzgar Gülü- Kıbrıs Çocuk Oyunları Belgeseli)” başlığı ile <https://www.youtube.com/watch?v=9NkBConqaiw> adresinden erişilebilir. (Erişim tarihi: 19.11.2019)

### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

yaşamayı, çocuk sayısının azalması, alım gücünün çoğalması gibi birçok durum çocuk oyunlarını olumsuz yönde etkilemiştir. Bununla birlikte, her çocuğun sayısını bilemediği kadar oyuncuğunun olması buna karşın oyuncaklarla ilişkilerinin kısa süreli olması, dershanelerle birlikte eğitimde rekabetin başlaması, özel derslerin çoğalmasıyla çocukların oyun için vaktinin kalmaması da yine olumsuz etkenlerdendir. Özellikle bilgisayar ve akıllı telefonlarla olan bağımlılıkla oyunların dijital ortamda sanal âlemde oynanması ile çocuklar sokaklara çıkmamaya, dolayısıyla da geleneksel oyunları oynamamaya başlamışlardır. Tüm bunların etkisiyle oyunlar yavaş yavaş unutulmaya yüz tutmuştur. Sürekli hareket ihtiyacını karşılayamadığı için kilo alan çocuklar, kanserojen maddelere maruz kaldığı için sağlığı tehlikede olan çocuklar ve tek başlarına paylaşım olmadan saatlerce ekran karşısında oynadıkları için sosyalleşemeyen, iletişimi zayıf, paylaşmayı bilmeyen, sosyal hayatın rollerini deneyimlememiş çocuklarla birlikte, sorunlu bir toplum da yetişmektedir.

Kuzey Kıbrıs'ta geleneksel çocuk oyunlarını yeniden hayata katmak için çeşitli yeterli olmasa da bazı çalışmalar yapılmıştır. Çocuk oyunları ile ilgili olarak Yorgancıoğlu'nun (1997), İslamoğlu'nun (1979) ve Halkbilimi dergisinin çalışmaları kıymetli çalışmalar olmakla birlikte akademik anlamda yeterli değildir. Son zamanlarda akademik anlamda olmasa da geleneksel çocuk oyunlarını hayata katmak, kültürdeki yerini devam ettirmek adına duyarlılık artmaktadır.

Bu konuyla ilgili yapılmış birkaç çalışmadan söz edilebilir. Proje yazarlığını ve yönetmenliğini Ferhat Atik'in (2015) yaptığı, "Sen Gözünü Açtığında/ Rüzgar Güllü-Kıbrıs Çocuk Oyunları" adlı bir belgeseldir. Atik, çalışmalarının amacının; toplumsal kültürün çok öne çıkmayan önemli konularını bugünkü toplumla buluşturmak, olduğundan bahsederek. Atik, geçmiş kuşakların oynadığı çocuk oyunlarından seçtiği 20 oyunu, 60 dakikalık belgeselle görsel olarak kayıt altına alarak bugüne ve gelecek kuşaklara bırakmayı hedeflediklerini söyler. Diğer bir çalışma ise Direnç Özkan'ın (2015) Facebook üzerinden herkese açık olarak açtığı sayfada, "Çocuklar Oyunlarla Büyüsün-Kıbrıs Çocuk Oyunları Atölye Çalışması"dır. Lefkoşa Gençlik Merkezi Etkinliği (Gençlik Merkezi -Kızılbaş Kilisesi) duyurusu da, bu konu ile ilgili çalışmalardan sayılabilir. 1 Haziran Çocuk Günü etkinleri çerçevesinde yapılacak olan bu etkinlikte çocuklara "pirili", "lingiri", "ip atlama", "kapıcı başı", "alaydan malaydan" ve "üçtaş" gibi oyunlar hakkında bilgi ve eğitim verileceği, ayrıca ödüllü torba ve ip çekme yarışmaları yapılacağı duyurulmuştur. Ancak bu tür etkinliklerin sürdürülebilirliği noktasında sorunları vardır. Serap Kanay'ın, "Çocukluğunu al da gel: Sokağa çıkıyoruz" adlı etkinliği ise, geleneksel çocuk oyunlarının yeniden hatırlanması, öğretilmesi ve yaşatılması için yapılan değişik bölgelerde belli aralıklarla tekrarlanan sosyal medyada duyuruları yapılan, haberleri çıkan, ilgi gören, devam eden bir etkinliktir (Dağışan, 2014). Sosyal medyada, internette Kıbrıs Türk kültürünü tanıtmak, kültürle ilgili bilgilendirmek, yaşatmak amacıyla kurulmuş olan siteler, gruplar (Gıbrıs Kültürümüz, Orijinal Kıbrıs Konuşmaları vb.), sayfalar da vardır. Bunlar da çocuk oyunlarına yer vermektedir. Bununla beraber eski günlere özlemi de içine alan çocuk oyunlarını tanıtan ara ara çıkan haberler de yer almaktadır (Karlıtaş,

## Gönül REYHANOĞLU

2014). Son dönemlerde köylerin eko günlerinde, festivallerde çocuk oyunları yarışmaları düzenlenmekte, köy kadın dernekleri (Ör. Akova Kadınlar Derneği çocuk etkinliği) çocuklara özel eğlenceler ayrıca uçurtma şenlikleri de düzenlenmektedir (Reyhanoğlu (Gökdemir), 2015).

Yukarıda bahsedilen şekliyle bu tarz projelerin, aktivitelerin haberlerde, televizyonda, sosyal medyada duyurulması, kulaktan kulağa duyurulması halk arasında heyecan yaratmakta, haberden sonraki sohbetlerde de kendi çocukluklarından bahsedilmesi, hangi oyunları oynadıklarının konuşulması dahi bir tür toplumsal ve kültürel bellekte geriye itilen oyunların yeniden hatırlanarak yeniden çağrılarak, belleğin yeniden inşasıdır.

### Sonuç ve Öneriler

Kıbrıs Türk kültüründe oyunlar çocukların eğlenme, kendini gerçekleştirme, dikkatini ve el becerisini geliştirme, rahatlama, vakit geçirme, hayal gücünü geliştirme, bedensel hareket gibi birçok ihtiyacını gideren ve problemlerine çözüm getiren işlevlere sahiptir. Oyunlar ayrıca çocukların gündelik yaşamı deneyimlemesinde, iletişim kurmasında, tarihini öğrenmesinde bir toplumsallaşma aracı olup, anne, baba, doktor, öğretmen, komşu, yönetici gibi çeşitli rollerle yetişkin yaşamını taklit ettikleri, psikolojik içeriğiyle bir ifade kanalıdır. Çocuk oyunlarının devamı, sürdürülebilirliği açısından yukarıda örneklediğimiz pek çok çalışma yapılmıştır. Ancak geleneksel çocuk oyunlarının günümüzdeki durumu dikkate alındığında sürdürülebilirliği için daha fazla çalışmaya ve çabaya ihtiyaç duyulmaktadır. Toplumsal bellekte yüzyıllardır aktarılan geleneksel oyunların varlığı ve sürdürülebilirliği için, hem ruhen hem bedenen sağlıklı çocuklar yetiştirebilmek için, çözüm önerileri getirmek gerekmektedir. Yukarıda yaptığımız tasnif, oyunların bağlam özellikleri, işlevleri ve günümüzde yapılan çalışmalardan yola çıkarak bazı çözüm önerileri ortaya koyduk, bunlar:

1. Üniversitelerde ilköğretim öğretmenliği okuyan öğrencileri için “Geleneksel Kıbrıs Çocuk Oyun ve Oyuncakları”nın ders olarak okutulması, hizmet içi eğitimle de mevcut ilkokul öğretmenlerini bu konuda eğitilip bilinçlendirilmesi gerekmektedir.
2. Özellikle ilkokullarda ders için görselliği fazla olan kitaplar hazırlanarak, uygulamaları olarak geleneksel çocuk oyunlarının ders olarak okutulması, ortaokul döneminde de iş teknik/iş bilgisi tasarım vb. derslerinde de oyuncakların hazırlanması ile ilgili yaratıcılık çalışmaları yapılabilir, okullar arası yarışmalar düzenlenebilir.
3. Sadece 23 Nisan’da değil diğer zamanlarda da, okul içi veya okullar arası, kule oyunu, çelik-çomak oyunu, aşık oyunu, yakan top oyunu, beştaş oyunu, torbayla koşma, kaşıkla yumurta taşıma vb. oyunları için yarışmaları düzenlenebilir. Gelenekte ebeveynler ve yaşı büyük çocuklar küçüklere oyuncak yapmayı ve oyunların kurallarını öğreterek bu kültürel değeri aktarırlar.

### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

Bu yarışmaların bir kısmı büyüklerle küçüklerin bir arada olduğu yarışmalar şeklinde olabilir.

4. Devlet ve sivil toplum örgütlerinin ortak çalışmaları ile “oyunun çocuğun temel ihtiyacı olduğu ilerde ruhsal ve bedensel anlamda sağlıklı bir toplum için oyun oynamanın gerekliliği” konusunda halkı bilinçlendirme çalışmaları yapılmalıdır. Kıbrıs'ta aktif çalışmaları ile güçlü bir konumda olan kadın dernekleri bu konuda çalışmaları üstenebilecek konumdadır.
5. Belediyeler; okulları, köylerin açık alanlarını ve mahallelerdeki çocuk parklarını geleneksel çocuk oyunlarının oynanabileceği şekilde yeniden düzenlemelidir (Oğuz ve Ersoy, 2007). İpli engeller, saklanmak için bloklar, “gıcırdağ”, yerde çizilmiş yılan oyunu, plaka oyunu, çelik-çomak oyunu mekânları vb. oluşturulmalıdır.
6. Kültür turizmi açısından konuya bakıldığında ise, Kıbrıs'ın turist alan bir ada olduğu dikkate alınmalıdır. Özellikle otellerde geleneksel çocuk oyunlarının çocuk kulüpleri tarafından organize edilmesi, çocuklar için düzenlenen alanlarda geleneksel oyunlar için unsurların olması, bu anlamda yatırımları sadece çocuk oyunları için değil ülke ekonomisi için de faydalı hale getirilebilir (Oğuz ve Ersoy, 2007).
7. Oyun ve oyuncakların sürdürülebilirliği için bilinçli büyüklerin yönetiminde panayırda (festival), köylerin eko günlerinde veya sadece özel olarak onlara benzer şekilde düzenlenmiş günlerde, geleneksel oyuncakları üretme ve oynama yarışmaları ödüllü olarak düzenlenebilir, düzenlenenler zenginleştirilerek katılım arttırılabilir.
8. Ülke genelinde akademik anlamda sistemli şekilde bir oyun ve oyuncak derleme ve analiz çalışması yapılmalıdır. Derleme çalışmalarının arttırılması kişilerle mülakat sırasında bilgilerinin yeniden hatırlanmasını sağlayacak, eskiye özlemlerle merak uyandıracak ve mutlulukla hatırladıkları bu değerli hatıralarını çocuklarına ve torunlarına aktarmak, öğretmek isteği uyandıracaktır. Böylece toplumsal bellek yeniden inşa edilmek üzere tazelenacaktır.
9. Kıbrıs'a özel analizlerin, çözümlerinin ve kültürler arası karşılaştırmaların yapılabilmesi için Kıbrıs çocuk oyunları konulu çalıştay, panel, sempozyum, kongre vb. düzenlenmelidir.
10. Kıbrıs'ta hali hazırda oyuncak müzesi bulunmamaktadır. Halkbilimcilerin danışmanlığında özellikle coğrafyaya özgü üretilen oyuncakların sergilendiği ve özgün oyunların oynandığı somut olmayan kültürel miras müzeleri kurulabilir.

Görüldüğü üzere oyunlar; kültürel değerlerin, dilin ve kimliğin aktarılması, toplumsal cinsiyet rollerinin öğrenilmesi, çocukların fiziksel ve duygusal gelişimi, noktalarında çocuklar ve kültür için birçok farklı işlev yüklenir. Bu işlevler, sağlıklı çocuklar ve sağlıklı bir toplum için gereklidir. Günümüzde çocuk oyunları ile ilgili Kıbrıs'ta yapılan çalışmalara bakıldığında; özellikle televizyon ve sosyal medyanın duyuru, toplanma, halkı harekete geçirme ve dikkat çekmek için kullanıldığı görülmektedir. Bu durumda sosyal medya üzerinden kurulacak bağlantılarla,

## Gönül REYHANOĞLU

günümüz teknolojisini de aktif şekilde kullanarak yürütülecek çalışmalar daha etkili olacaktır. Yukarıda bahsedilen öneriler gündeme taşınabilir ve bunlarla ilgili devlet ve sivil toplum örgütleri dikkate değer çalışmalar gerçekleştirilebilirse, çocuk oyunlarının çocuk ve toplum için işlevselliği korunabilecek ve sürdürülebilir olabilecektir.

### Kaynakça

- Akün, E. (1987). Çocuk oyunları. *Halkbilimi*, 87(3), 28-30.
- Algül, L.Ç. (2015). 1975 Gazi Magosa, KKTC doğumlu, Doğu Akdeniz Üniversitesinde öğretim görevlisi olan kaynak kişiyle Akova'da 2015'te Gönül Reyhanoğlu'nun yaptığı görüşme notlarıdır.
- Arı, B. (2019). *Hatay'da çocuk oyunları*. Antakya, Hatay: HMKÜ Yayınları.
- Artun, S. (2015). 1973 Lefkoşa, KKTC doğumlu, ilkökul öğretmeni olan kaynak kişiyle Lefkoşa'da 2015'te Gönül Reyhanoğlu'nun yaptığı görüşme notlarıdır.
- Assman, J. (2001). *Kültürel bellek. Eski yüksek kültürde yazı, hatırlama ve politik kimlik*. İstanbul: Ayrıntı.
- Atık, F. (2015). Kıbrıs çocuk oyunları rüzgar gülü'nde. <http://www.kibrisgazetesi.com/?p=615936> (Erişim tarihi: 18.04.2018)
- Başkurt, N. (2014). 1930 Tuzla (Kıbrıs) doğumlu, hacı ve mevlitçi olan kaynak kişiyle Lefkoşa'da Ocak 2014'te Gönül Reyhanoğlu'nun yaptığı görüşme notlarıdır.
- Cengiz, S. (1996). Çocuk oyunlarının sınıflandırılması. *Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 38(1-2), 287-300.
- Cihangir, Y. (2013). Tekerlemeli ve sözlü oyunların KKTC'deki okul öncesi çocukların Türkçe dil becerilerine kazanımları. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 1 (Kıbrıs Özel Sayısı-I), 175-183.
- Dağışan, T. (2014). Çocukluğunu alıp da Gel'mek (Röportaj). *Kıbrıs'ın Haftalık Dergisi*, 3(156).
- Dellaloğlu, B.F. (2011). Gelenek Meselesi. *Sosyoloji Dergisi*, 3 (22), 43-46.
- Emiroğlu, K. ve Aydın, S. (2009). *Antropoloji sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Erdem, Ş.T. (2015). Doğum yeri: Mağusa, Doğum tarihi: 1985, ilkökul öğretmeni. KKTC.
- Gültekin, F. (2015). Çocuk eğitiminde oyun ve oyuncak. <http://www.aileakademisi.org/node/421/14.57/> (Erişim tarihi: 19.11.2019).
- Hakeri, B. H. (1993). *Başlangıcından 1878'e dek Kıbrıs tarihi*. Ankara: KKTC Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı Yayınları: 28. TC Adalet Bakanlığı. Keçiören Açıkcezaevi Matbaası.
- İslamoğlu, M. (1979), *Kıbrıs çocuk oyunları*. (1. Baskı), Lefkoşa: Yarın Ofset.

### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

Dağaşan, T. (2013). Çocukluğunu ve oyununu da alıp gelmek. Serap Kanay ile bir röportaj. <http://www.yeniduzen.com/cocuklugunu-da-alip-gelmek-81387h.htm> (Erişim tarihi: 19.11.2019)

Karlıtaş, H. (2014). Kıbrıs çocuk oyunları. Nerede o eski Kıbrıs çocuk oyunları? <http://www.northcyprusuk.com/egitim-kultur-sanat-tarih/kibris-cocuk-oyunlari-h1403.html>

Malinowski, B. (1992). *Bilimsel bir kültür teorisi* (Çev.: S. Özkal). İstanbul: Kabalıcı.

Oğuz M.Ö. ve Ersoy, P. (2007). *Türkiye’de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları*. Ankara: Gazi Üniversitesi, Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında fonksiyonel oyuncu: ebe. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(6), 481-492.

Özdemir, N. 2006. Türk çocuk oyunları. Ankara: Akçağ Yayınları.

Özdoğan; B. (2009). *Çocuk ve oyun (çocuğa oyunla yardım)*. Ankara: Anı.

Özkan, D. (2015). Facebook üzerinden herkes açık olarak açtığı sayfada, “Çocuklar Oyunlarla Büyüsün - Kıbrıs Çocuk Oyunları Atölye Çalışması”. Lefkoşa Gençlik Merkezi Etkinliği. <https://www.facebook.com/events/155347937866063/> (Erişim tarihi: 19.11.2019)

Poyraz, H. (1999). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı.

Reyhanoğlu (Gökdemir), G. (2015). KKTC’nin Mağusa ilçesine bağlı kendi yaşadığı köy olan Akova köyünde geleneksel çocuk oyun ve oyuncakları konusunda gözlem ve uygulama (1980-2007 tarihleri arası).

Taşkan, İ.M. (2015). 1979 Gazi Magosa doğumlu, KKTC’de ilkököl öğretmeni, Gazi Magosa’da Ocak 2014’te Gönül Reyhanoğlu’nun yaptığı görüşme notlarıdır.

Türk Dil Kurumu (2019). “Oyun” ve “oyuncak” maddeleri. <http://www.tdk.gov.tr> (Erişim tarihi: 19.11.2019)

Toffler, A. (1996). *Şok gelecek korkusu*. (Çev.: S. Sargut). İstanbul: Altın Kitaplar.

Türkan, H. K. (2018). İşlevsel teori bağlamında İskenderun çocuk oyunları. *International Journal of Social Science, Spring(65)*, 225-240. doi: 10.9761/JASSS7459

Yorgancıoğlu, O. (1986). *Oyun. I. II. III ve IV. Halkbilimi Sempozyumlarında Sunulan Bildiriler* (ss. 312-71), İstanbul: Halk Sanatları Derneği Has-Der ve KKTC Turizm ve Kültür Bakanlığı.

Yorgancıoğlu, O. (1997). *Kıbrıs Türk çocuk oyunları*. Lefkoşa: Adam.

### **Extended Abstract**

#### **Introduction**

The subject of this study is traditional plays in children's folklore of Northern Cyprus. Traditional plays have many positive effects on children's mentally and physically healthy development and learning culture. The rapid urbanization in Cyprus, apartment life, the increasing cars in numbers and the presence of security problems have limited the children's playground. The fact that children spend time with fabricated plays, as well as television and the Internet, has reduced the use of traditional plays. With the withdrawal of children from the street, the frequency of playing traditional children's plays started to decrease. All of these reflect to children's the physical and mental development negatively. These conditions in the culture make it necessary to study on traditional children's plays, to draw attention to this issue and to make solutions to the problems. The aim of this study is to analyze the functions of and to classify traditional Cyprus children's plays, and to draw attention to the importance of them to the child's mental and physical development. Another the aim of the study is to provide solutions for the protection and transfer of plays. It is thought that this study will be useful in understanding the function of plays, producing new games, teaching children plays and bringing new solutions.

#### **Method**

The population of the study is the Turkish Republic of Northern Cyprus. The findings of the study were obtained from the field by using observation and interview method and by scanning written materials. In addition, the compiled material in the literature was applied. In this study, the tradition of children's plays in the Turkish Cypriot culture is introduced and the functions of the plays are presented in terms of culture and children. Children's games have many functions that meet the needs of physical movement and imagination development, e.g. fun, self-realization, relaxation, spending time. Children's plays are a means of socialization for children to experience daily life and are a channel of expression in which they imitate adult life with various roles such as mother, father, doctor, teacher, neighbor, and administrator. In this study, traditional children's plays in the Turkish Cypriot culture are classified according to their rules, being toys or not, and being nursery rhymes or not.

#### **Result and Discussion**

When we look at the plays in the Cypriot children's folklore, it is seen that Turkish Cypriot children created many plays in the historical flow, and these products came to these days (Yorgancıoğlu, 1997). Although the vast majority of plays like to come across in Turkey; many names of plays, and rules of the plays seem to be unique to Cyprus. Play for children in Cyprus starts in infancy. Any material in the street/garden can be transformed into a toy, which can be played both individually and in groups. Children, who play the play very well, is respected and emulated, it is wanted to be next to them in the games or to be in their group. The games can be played depending on the number of players, the need for large or narrow spaces, and the



### *İşlevsellik ve Sürdürülebilirlik Bağlamında Kuzey Kıbrıs Çocuk Oyunları*

quality of the materials at home, in the garden, in the field, on the road, on the street, or at school.

After 1974, the Greek-Turkish conflicts were the subject of children's plays, and not only boys but also girls played guns made with wooden, pegs and bicycle tires. On April 23rd National Sovereignty and Children's Day, traditional games are played in competitions organized by teachers. The contexts are not only the plays, but also the contexts in which many cultural elements and languages are transmitted. Play and toys, which are a part of culture, act as a solution to many problems related to children such as motor activity, adaptation to society, recreation, relaxation, learning, reconciliation, developing imagination, learning social roles and developing hand skills. It is seen that the plays in Cyprus are very much a reflection and imitation of daily life.

This study is based on Yorgancıoğlu's (1997) "Cyprus Children's Plays", which consists of reviews on the field. An attempt was made to classify the traditional children's plays in Turkish Cypriot culture through the material collected from the field and examples of plays added from other sources in this study. In addition, plays are examined in the context of its general structure as rules of the game, breaking the rules or restarting the game, setting up the game, choosing the first one to start the game, choosing the "it" ("ebe" translated from Turkish as leader in games, or fined player against other children or group) and the group members, the rhymes sung in the play, toys with game materials, game places, punishment of the losing party in the games, game end time.

In Northern Cyprus, efforts are being made to raise awareness about children's plays, especially through the media, by making documentaries, organizing various activities, opening workshops, and introducing various projects, news and social media announcements to bring traditional children's games back to life.

In order to preserve the functionality of traditional children's plays and toys in Cyprus, "Traditional Cyprus Children's Plays and Toys" should be taught as a lesson and primary school teachers should be educated and informed on this issue. Municipalities should reorganize the playgrounds in schools and district, open areas of the village so that traditional children's plays can be played (Oğuz & Ersoy, 2007). An academic review and analysis of plays should be conducted throughout the country. Workshops, panels, symposiums or congresses should be organized on about Cyprus children's plays. Play and toy museums that emphasize intangible cultural heritage in the country should be established and children should be provided with information in these museums, exhibit their creativity and have fun by playing games practically (Oğuz & Ersoy, 2007). For the sustainability of plays, award-winning producing traditional play competitions can be organized at the fairgrounds or on specially arranged days.