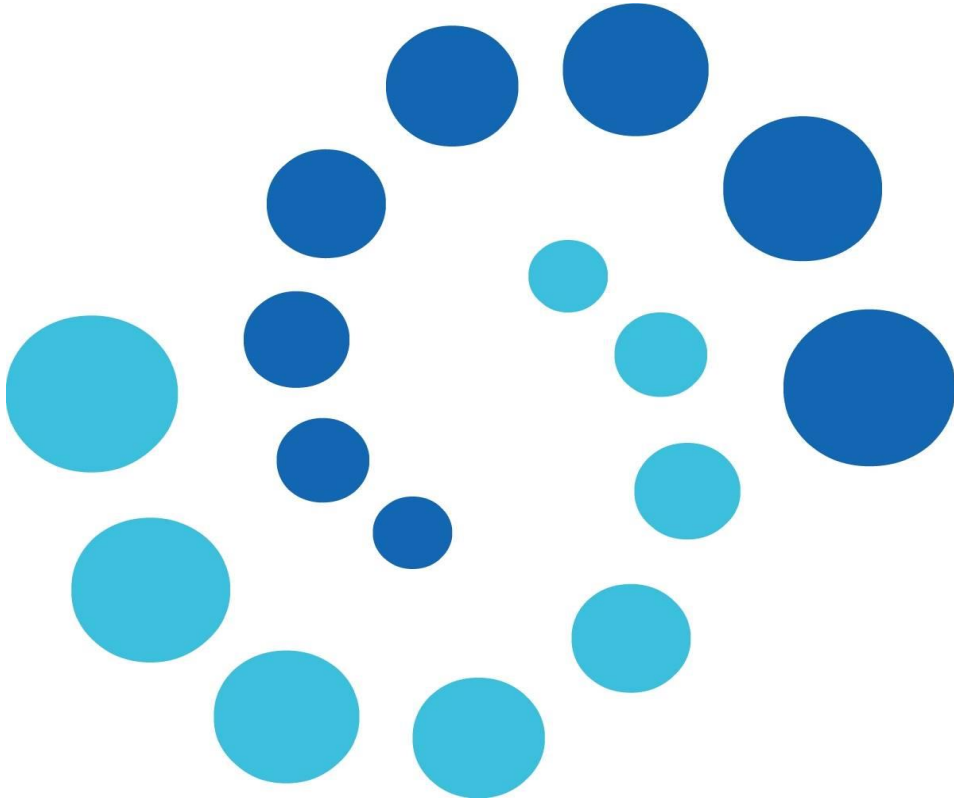




Sınrsız Eđitim ve Arařtırma Dergisi



The Journal of Limitless Education and Research

Temmuz 2019
Cilt 4, Sayı 2

July 2019
Volume 4, Issue 2



Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi

Temmuz 2019, Cilt 4, Sayı 2

The Journal of Limitless Education and Research

July 2019, Volume 4, Issue 2

Sahibi

Prof. Dr. Firdevs GÜNEŞ

Owner

Prof. Dr. Firdevs GÜNEŞ

Editör

Doç. Dr. Ayşe Derya IŞIK

Editor in Chief

Assoc. Prof. Dr. Ayşe Derya IŞIK

Editör Kurulu

Prof. Dr. Fatma SUSAR KIRMIZI
Doç. Dr. Ayşe ELİÜŞÜK BÜLBÜL
Doç. Dr. Ayşegül TURAL
Doç. Dr. Bilge BAĞCI AYRANCI
Doç. Dr. Burçin GÖKKURT
Doç. Dr. Gülden TÜM
Doç. Dr. Gülsün ŞAHAN
Doç. Dr. Özlem BAŞ
Doç. Dr. Tanju DEVECİ
Dr. Aysun Nüket ELÇİ
Dr. Burcu ÇABUK
Dr. Çağın KAMIŞÇIOĞLU
Dr. Menekşe ESKİCİ
Dr. Oğuzhan KURU
Dr. Serpil ÖZDEMİR
Dr. Süleyman Erkam SULAK
Dr. Yasemin BÜYÜKŞAHİN

Editorial Board

Prof. Dr. Fatma SUSAR KIRMIZI
Assoc. Prof. Dr. Ayşe ELİÜŞÜK BÜLBÜL
Assoc. Prof. Dr. Ayşegül TURAL
Assoc. Prof. Dr. Bilge BAĞCI AYRANCI
Assoc. Prof. Dr. Burçin GÖKKURT
Assoc. Prof. Dr. Gülden TÜM
Assoc. Prof. Dr. Gülsün ŞAHAN
Assoc. Prof. Dr. Özlem BAŞ
Assoc. Prof. Dr. Tanju DEVECİ
Dr. Aysun Nüket ELÇİ
Dr. Burcu ÇABUK
Dr. Çağın KAMIŞÇIOĞLU
Dr. Menekşe ESKİCİ
Dr. Oğuzhan KURU
Dr. Serpil ÖZDEMİR
Dr. Süleyman Erkam SULAK
Dr. Yasemin BÜYÜKŞAHİN

Dil Uzmanı

Doç. Dr. Bilge BAĞCI AYRANCI
Dr. Arzu ÇEVİK
Dr. İbrahim Halil YURDAKAL
Dr. Serpil ÖZDEMİR

Philologist

Assoc. Prof. Dr. Bilge BAĞCI AYRANCI
Dr. Arzu ÇEVİK
Dr. İbrahim Halil YURDAKAL
Dr. Serpil ÖZDEMİR

Yabancı Dil Sorumlusu

Doç. Dr. Gülden TÜM
Doç. Dr. Tanju DEVECİ
Dr. İhsan Çağatay ULUS
Dr. Çağın KAMIŞÇIOĞLU

Foreign Language Specialist

Assoc. Prof. Dr. Gülden TÜM
Assoc. Prof. Dr. Tanju DEVECİ
Dr. İhsan Çağatay ULUS
Dr. Çağın KAMIŞÇIOĞLU

İletişim

Sınırsız Eğitim ve Araştırma Derneği
06590ANKARA - TÜRKİYE
e-posta: editor@sead.com.tr
sead@sead.com.tr

Contact

Limitless Education and Research Association
06590 ANKARA - TURKEY
e-mail: editor@sead.com.tr
sead@sead.com.tr

Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi (SEAD), yılda üç kez yayımlanan uluslararası hakemli bir dergidir. Yazıların sorumluluğu, yazarlarına aittir.

Journal of Limitless Education and Research (J-LERA) is an international refereed journal published three times a year. The responsibility lies with the authors of papers.

İNDEKSLER



Kapak: Doç. Dr. Ayşe Derya IŞIK



Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi, Cilt 4, Sayı 2

The Journal of Limitless Education and Research, Volume 4, Issue 2

Yayın Danışma Kurulu (Editorial Advisory Board)

- Prof. Dr. Ahmet ATAÇ, Celal Bayar Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Ahmet GÜNŞEN, Trakya Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Ahmet KIRKILIÇ, Ağrı Çeçen Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Ali MEYDAN, Nevşehir Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Ali Murat GÜLER, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Ali Ulvi YILMAZER, Ankara Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Asuman Seda SARACALOĞLU, Adnan Menderes Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Ayfer KOCABAŞ, Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Efe AKBULUT, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Emine KOLAÇ, Anadolu Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Erika H. GILSON, Princeton University, USA
Prof. Dr. Erkut KONTER, Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Ersin KIVRAK, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Esra BUKOVA GÜZEL, Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Fatma SUSAR KIRMIZI, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Firdevs GÜNEŞ, Ankara Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Fredricka L. STOLLER, Northern Arizona University, USA
Prof. Dr. Hüseyin KIRAN, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Jack C. RICHARDS, University of Sidney, Avustralia
Prof. Dr. Liudmila LESCHEVA, Minsk State Linguistics University, Belarus
Prof. Dr. Mehmet Ali AKINCI, Rouen Normandy University, France
Prof. Dr. Mustafa Murat İNCEOĞLU, Ege Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Mustafa Sami TOPÇU, Yıldız Teknik Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Nurettin ŞAHİN, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Perihan YALÇIN, Gazi Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Selma YEL, Gazi Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Serap BUYURGAN, Başkent Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Songül ALTINIŞIK, TODAİE, Türkiye
Prof. Dr. Todd Alan PRICE, University National-Louis, USA
Prof. Dr. Thomas R. GILLPATRICK, Portland State University, USA
Prof. Dr. William GRABE, Northern Arizona University, USA

Prof. Dr. Turan PAKER, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye
Assoc. Prof. Dr. Carol GRIFFITHS, University of Leeds, UK
Assoc. Prof. Dr. Elza SEMEDOVA, Khazar University, Azerbaijan
Assoc. Prof. Dr. Galina MİSKİNIENE, Vilnius University, Lithuania
Assoc. Prof. Dr. Jodene GOLDENRING FINE, Michigan State University, USA
Assoc. Prof. Dr. Könül HACIYEVA, Azerbaijan National Academy of Sciences, Azerbaijan
Assoc. Prof. Dr. Salah TROUDİ, University of Exeter, UK
Assoc. Prof. Dr. Sevinc QASİMOVA, Bakü State University, Azerbaijan
Assoc. Prof. Dr. Spartak KARDİU, Tiran University, Albania
Assoc. Prof. Dr. Suzan CANHASİ, University of Prishtina, Kosovo
Assoc. Prof. Dr. Şaziye YAMAN, American University of the Middle East (AUM), Kuwait
Assoc. Prof. Dr. Tanju DEVECİ, Khalifa University of Science and Technology, UAE
Assoc. Prof. Dr. Xhemile ABDİU, Tiran University, Albania
Doç. Dr. Abdullah ŞAHİN, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Ayşe Derya IŞIK, Bartın Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Berna Cantürk GÜNHAN, Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Bilge BAĞCI AYRANCI, Adnan Menderes Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Burçin GÖKKURT ÖZDEMİR, Bartın Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Demet GİRGİN, Balıkesir Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Duygu UÇGUN, Ömer Halis Demir Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Emre ÜNAL, Ömer Halis Demir Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Esin Yağmur ŞAHİN, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Feryal BEYKAL ORHUN, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Fulya ÜNAL TOPÇUOĞLU, Dumlupınar Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Gizem SAYGILI, Karaman Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Gülden TÜM, Çukurova Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Güliz AYDIN, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Hakan UŞAKLI, Sinop Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Hüseyin ANILAN, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. İbrahim COŞKUN, Trakya Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Kamil İŞERİ, Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Melek ŞAHAN, Ege Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Meltem DEMİRCİ KATRANCI, Gazi Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Nazan KARAPINAR, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Nevin AKKAYA, Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Nil DUBAN, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Orhan KUMRAL, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Özlem BAŞ, Hacettepe Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Pınar GİRMEN, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Ruhan KARADAĞ, Adıyaman Üniversitesi, Türkiye

Doç. Dr. Sabri SİDEKLİ, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Türkiye

Doç. Dr. Sevgi ÖZGÜNGÖR, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye

Doç. Dr. Sibel KAYA, Kocaeli Üniversitesi, Türkiye

Doç. Dr. Ufuk YAĞCI, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye

Doç. Dr. Vesile ALKAN, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye

Doç. Dr. Yalçın BAY, Anadolu Üniversitesi, Türkiye

Doç. Dr. Zafer TANGÜLÜ, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Türkiye

Dr. Feride HATİBOĞLU, University of Pennsylvania, USA

Dr. Nader AYİŞH, Khalifa University of Science and Technology, UAE

Dr. Nurcan KÖSE, American University of the Middle East (AUM), Kuwait



Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi, Cilt 4, Sayı 2

The Journal of Limitless Education and Research, Volume 4, Issue 2

Hakem Kurulu (Review Board)

Prof. Dr. Deniz Beste ÇEVİK KILIÇ, Balıkesir Üniversitesi

Prof. Dr. Firdevs GÜNEŞ, Ankara Üniversitesi

Doç. Dr. Ayşe Derya IŞIK, Bartın Üniversitesi

Doç. Dr. Ayşe ELİÜŞÜK BÜLBÜL, Konya Necmettin Erbakan Üniversitesi

Doç. Dr. Ayşegül TURAL, Bartın Üniversitesi

Doç. Dr. Gülden TÜM, Çukurova Üniversitesi

Doç. Dr. Gülsün ŞAHAN, Bartın Üniversitesi

Doç. Dr. Nevin AKKAYA, Dokuz Eylül Üniversitesi

Doç. Dr. Tanju DEVECİ, Khalifa University

Dr. Ceren SAYGI GERÇEKER, Adnan Menderes Üniversitesi

Dr. Menekşe ESKİCİ, Kırklareli Üniversitesi

Dr. Süleyman Erkam SULAK, Ordu Üniversitesi

Değerli Okuyucular,

Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisinin Temmuz 2019 sayısını sunmaktan mutluluk duyuyoruz. Sınırsız Eğitim ve Araştırma Derneği (SEAD) olarak 2016 yılından bu yana kesintisiz olarak yayınladığımız Dergimizin amacı, eğitim ve araştırma alanına bilimsel katkı sağlamaktır. Bu amaçla kuramsal ve uygulamalı çalışmalarını yayınlama, bilimsel bilgileri ulusal ve uluslararası düzeyde paylaşma, yeni bilgiler üretilmesine ortam hazırlama işlemine öncelik verilmektedir.

Dergimizin Bilim Kurulu yurt içi ve yurt dışında görevli akademisyenlerin katkılarıyla giderek güçlenmektedir. Akademik kalitesinden ödün vermeden yayın hayatına devam eden Dergimizin hazırlanmasına emeği geçen bütün editör, yazar ve hakemlere teşekkür ediyoruz.

Yılda üç sayı olarak yayınlanan Dergimiz çeşitli ulusal ve uluslararası düzeydeki indekslerde taranmaktadır. Bu sayıda eğitimle ilgili 5 bilimsel araştırmaya yer verilmiştir. Dergimiz, eğitim ve araştırma alanına yönelik makalelerin yanı sıra disiplinler arası akademik çalışmaların yer aldığı seçkin bir yayın olarak okuyucularla buluşmaya devam edecektir.

Dergimizin eğitim ve araştırma alanına katkıları getirmesini diliyoruz. Saygılarımızla.

SINIRSIZ EĞİTİM VE ARAŞTIRMA DERNEĞİ



Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi, Cilt 4, Sayı 2

The Journal of Limitless Education and Research, Volume 4, Issue 2

İÇİNDEKİLER

Makale Türü: Araştırma

Firdevs GÜNEŞ

İlk yazma Öğretimi

Teaching of Primary Writing

121-142

Derya GİRĞİN, Çavuş ŞAHİN

Öğretmen Adaylarının Üstün Yetenekli Öğrencilere İlişkin Özyeterlilik Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi

Investigation of Pre-service Teachers' Self-Efficacy Levels of Gifted Students in Terms of Some Variables

143-166

Berna YALKIN, Ayşe Derya IŞIK

Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programındaki Kazanımların Yaşam Boyu Öğrenme Yetkinlikleri Açısından İncelenmesi

An Examination of the Science Curriculum Acquisitions in Terms of Lifelong Learning Competences

167-188

Başak SAYLAM, Demet GİRĞİN

Müzik Performans Kaygısı: Belirtileri, Nedenleri, Baş Etme Stratejileri

Music Performance Anxiety: Symptoms, Causes, Coping Strategies

189-199

Döndü Neslihan BAY, Yalçın BAY

Balkanlardaki Çocuk Oyunları

Children Games in The Balkans

200-223



Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi
Cilt 4, Sayı 2, 200 - 223
The Journal of Limitless Education and Research
Volume 4, Issue 2, 200 - 223

DOI: 10.29250/sead.587289

Gönderilme Tarihi: 05.07.2019

Makale Türü: Araştırma

Kabul Tarihi: 08.07.2019

Balkanlardaki Çocuk Oyunları*

Dr. Öğr. Üyesi Döndü Neslihan BAY, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, bayneslihan@gmail.com

Doç. Dr. Yalçın BAY, Anadolu Üniversitesi, yalcinbay73@gmail.com

Özet: Araştırmanın amacı, balkanlarda bilinen ve oynanan ortak kültürel çocuk oyunlarının belirlenmesi ve ortak kültürel çocuk oyunlarına yönelik mirasın ortaya çıkarılmasıdır. Araştırmada gözlem ve görüşme yöntemleri kullanılarak betimsel bir çalışma yapılmıştır. Araştırmanın örneklemi, kolay ulaşılabilir örneklem yöntemine göre balkanlarda yer alan 10 ülke (Romanya, Moldova-Gagauz, Bulgaristan, Yunanistan, Arnavutluk, Makedonya, Kosova, Karadağ, Sırbistan-Yenişehir, Bosna Hersek) olarak belirlenmiştir. Bu ülkelerde çocukların kültürel oyunları oynayarak göstermeleri istenmiş ve veriler kamera kaydı ile toplanmıştır. Oyunların her biri, video çekimleri izlenerek kodlama tablosunda döküm haline getirilmiştir. 10 ülkede 18 il ve 22 köy ziyareti yapılarak gerçekleştirilen alan araştırmasında; aynı oyunun tekrarını kapsayan 330 oyunun video çekimleri yapılmıştır. Bölgede oynanan 59 oyun, ortak kültürel oyunlar olarak belirlenmiştir. Bir başka ifadeyle balkanlardaki çocuk oyunlarının kendi içinde %91 civarında benzerlik gösterdiği belirlenmiştir. Bu oyunların dışında kayda alınan 6 oyunun ise balkanlardaki ülkelerde tekrarlamasına rağmen Anadolu'da bilinen kültürel oyunlar arasında yer aldığı görülmüştür. Bu oyunların ortak oyunların dışında kalmış olmasının saha araştırmasının sınırlılıklarından da kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir.

Anahtar Sözcükler: Balkanlar, çocuk, oyun, kültürel aktarım, kültürel oyun,

Children Games in The Balkans

Abstract: The purpose of the study is to identify common cultural children's games known and played in Balkans and to reveal the heritage of common cultural children's games. A descriptive study was conducted by using observation and interview methods. The sample of the study was determined according to easily accessible sampling method, as the following 10 countries located in the Balkans (Romania, Moldavia-Gagauz, Bulgaria, Greece, Albania, Macedonia, Kosovo, Montenegro, Serbia-Yenişehir, Bosnia and Herzegovina). Each game was recorded into the coding table by watching the video footage. In the field study conducted in 10 countries, by visiting 18 provinces and 22 villages, 330 videos consisting of the repetition of the same games were recorded. 59 games played in the region were designated as common cultural games. In other words, it was found that 91% of the children's games in Balkans have similarities. However, the remaining 6 games recorded besides these games were not repeated in the Balkans countries. It was seen that they are among the cultural games known in Anatolia. It is thought that the exclusion of these games from common games may be due to the limitations of field research.

Keywords: Balkans, Child, Game, Cultural transmission, Cultural play.

*Bu araştırma 3.Uluslararası Sınırsız Eğitim ve Araştırma Sempozyumu (USEAS 2019)'nda bildiri olarak sunulmuştur.

Künyesi: Bay, D. N. ve Bay, Y. (2019). Balkanlardaki Çocuk Oyunları. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 4 (2), 200-223. DOI: 10.29250/sead.587289

Bu makale İntihal.net sistemi tarafından taranmış ve orijinal bir makale olduğu tespit edilmiştir.

Birinci Yazar Orcid No: 0000-0002-2656-0458

İkinci Yazar Orcid No: 0000-0002-8449-9931

1. Giriş

Kültür, insanın düşünsel, inançsal, duygusal değerlerinin sonucunda ortaya çıkan değerler ve nesilden nesile aktarılan davranışlar bütünüdür (Gümüştekin, 2011). Daha geniş tanımla kültür; toplumların atalarından miras aldıkları bilgiyi, sanatı, ahlâkı, örf ve âdetleri, insanın içinde yaşadığı toplumdan kazandığı bütün kabiliyet ve alışkanlıkları içine alan, maddi-manevi değerlerin toplamıdır (Mahiroğulları, 2005). Bu bağlamda kültür, bir toplumun ortak tüm değerlerini içerirken aynı zamanda onu diğer toplumlardan ayırmaktadır (Coşgun, 2012). Her toplumun bir kültürü vardır ve kültür, bu toplumların ruhunu oluşturur. Kültür, dinamik bir kavram olmakla birlikte, toplumlarda yer alan bireyler tarafından yaşatılmadığında varlığını yitirir. Çünkü kültür toplumun ruhu, hayatıdır. Ruhsuz bir vücudun yaşayamadığı gibi, kültürsüz bir toplumun da yaşaması olanaksızdır (Arslanoğlu, 2000).

Cengiz'e (1997) göre oyunlar, içinde yaşanan kültürün yapısının ve özelliklerinin yorumlanabilmesini sağlayan bir penceredir ve kültür araştırmalarının en önemli örneklerindedir. Oyun dünyanın her bölgesinde oynanmaktadır ve her kültürün kendine ait oyunları bulunmaktadır. Bu oyunlar, nesilden nesille kültür aktarım yoluyla varlığını koruyabilmektedir (Esen, 2008). Dolayısıyla çocuklar ve onların oynadıkları oyunlar, yaşadıkları toplumun izlerini oyunlarının içinde taşımaktadır. Bir diğer ifade ile oyunlar, toplumlarda bir kültürün aktarımını sağlayan geçmişle gelecek arasında bir köprü niteliği taşımaktadır (Erdal, 2019). Bu nedenle kültürel oyunlar, 2003 yılında UNESCO tarafından "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi" nde yer almıştır. (Girmen, 2012).

Oyunun çocuklar üzerindeki önemi değerlendirildiğinde, çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimini destekleyen, sosyal duygusal anlamda geliştiren, kendine has kuralları olan bir aktivite olduğu görülmektedir. Çocuklar, gönüllü olarak katıldıkları bu etkinliklerde bir yandan eğlenirken diğer yandan kişiliğini şekillendirir, dürüstlük, yardımlaşma, kazanma-kaybetme gibi olguları öğrenir (Keskin, 2009; Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Ayrıca oyunun çocuğun dış dünyayı tanıyıp, uyum sağlamasında en önemli iletişim yollarından biri olduğu görülmektedir (Toksoy, 2010). Oyun anında çocuk çevresiyle, akranlarıyla iletişim kurarak kendini ifade etme becerisi gelişir, sosyalleşir, iletişim becerisi gelişir, işbirliği, yardımlaşma sırasında beklemeyi, haklı haksız, doğru yanlış gibi değerleri kazanır, problem çözme becerisi gelişir (Esen, 2008). Kültürel oyunlar ise çocuğun dışa dönük olmasını sağlarken, bir yandan da kullanılan tekerlemelerle onun dil gelişimini desteklemekte ve düzgün konuşma alışkanlığı kazandırmaktadır. Kültürel oyunlar

çocukta toplum bilincinin oluşmasını ve değerlerin nesilden nesle aktarılmasını sağlamaktadır (Özden Gürbüz, 2016; Sümbüllü ve Altınışik, 2016).

Toplumumuzda yüzyıllardır süregelen oyunlar, günümüzde şehirleşmenin artması ve teknolojik gelişmelerin hızlanıp yaygınlaşmasıyla neredeyse unutulmaya başlamıştır. Çocuklar, artık sokakta akranlarıyla beraber oyun oynamak yerine televizyon, telefon, tablet gibi teknolojik aletlerin “güvenli” dünyasında oyunlar oynamakta ve yalnızlaşmaktadır (Toksoy, 2010). Oysaki oyunlar, bir toplumun ve o toplumun kültürünün yorumlanabilmesi için en önemli bakış açılarından birini oluşturmaktadır (Karadeniz, 2017).

Kültür üzerinde asıl etkili olan unsurun genetik değil, sosyal çevre faktörü olduğundan (Hofstede, Hofstede ve Minkov, 1991), toplumun milli ve manevi değerlerini içinde barındıran kültürel oyunlar da coğrafi ve kültürel bölgelere göre farklılık göstermektedir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Özdemir (2006), yaptığı araştırmasında kültürel oyunların isimleri değişse de bu oyunların farklı bölgelerde oynanışının aynı olduğunu ve yetişkin oyunları ile çocuk oyunlarının birbirine çok benzediğini ortaya koymuştur (Akt: Begiç, 2017). Bu durum, kültürün hem birleştirici gücünü hem de nesiller arasında sağladığı köprü görevini net bir şekilde açıklamaktadır. Bu bağlamda Osmanlı devletinin 500 yıl hüküm sürdüğü Balkanlarda çocuklar tarafından bilinen ve oynanan kültürel oyunlar ve bu oyunların ne kadar benzerlik gösterdiği araştırmanın konusunu oluşturmaktadır. Kültürel oyunları çocukların aktif bir şekilde oynaması, kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmasını sağlamaktadır (Girmen, 2012). Bu oyunlar yeni nesile aktarılırken bazıları değişmiş bazıları ise maalesef unutulmuştur (Esen, 2008). Tuğrul, Ertürk, Özen Altinkaynak ve Güneş (2014) kuşaklar arası oyunlardaki değişimi inceledikleri çalışmada çocukların daha çok iç mekanlarda ve hazır oyuncaklar kullanarak oyun oynamayı tercih ettiklerini belirlemiştir. Onur, Çelen ve Artar'ın (2001) araştırmasında çocukların oynadığı oyunların sayısının, oyun türlerinin ve grup oyunlarının gitgide azaldığı; oyunda kullanılan doğal araç gereçlerin yerini hazır araç gereçlere bıraktığı görülmüştür. Bu durum, çocukların oynadığı oyunların giderek bireysel oyunları tercih etmeye başladığını ve geleneksel oyunların unutulmaya başlandığını göstermektedir (Akt: Başal, 2007).

Yapılan araştırma Balkanlarda hangi kültürel çocuk oyunlarının yer aldığını ve aktif olarak oynandığını ortaya koyması açısından önemlidir. Alan yazın incelendiğinde Balkan coğrafyası üzerinde kültürel çocuk oyunlarını ele alan kapsamlı bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu bağlamda araştırmanın ilgili alana katkı sağlayacağı ve kültürel oyunlara yönelik farkındalık oluşturacağı düşünülmektedir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı Balkanlarda çocuklar tarafından bilinen ve oynanan kültürel çocuk oyunlarının ortaya konulmasıdır. Bu amaç doğrultusunda belirlenen oyunların ne kadarının bölge/ülkelere göre benzerlik gösterdiği ve kültürel oyunların cinsiyet, mekan, materyal ve desteklediği gelişim alanına göre nasıl özelliklere sahip olduğunun belirlenmesi alt amaçları oluşturmaktadır.

2. Yöntem

Balkanlarda oynanan çocuk oyunlarını betimlemeyi amaçlayan bu araştırma nitel bir araştırmadır. Nitel araştırmalarda veriler; görüşmeler, gözlemler ya da doküman analizi teknikleri kullanılarak toplanır (Merriam, 2013). Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden yapılandırılmış gözlem yöntemi uygulanmıştır. Yapılandırılmış gözlem, gözlenecek durumun daha iyi planlanması ve sistematik olarak yapılması durumlarında kullanılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırma kapsamında “*Kültürel Oyun Gözlem Formu*” oluşturulmuş ve form uygulanarak araştırmacılar tarafından kodlama yapılmıştır.

2.1. Çalışma Grubu

Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Projesinin III. bölge saha araştırması kapsamında Balkanlarda bulunan Romanya, Moldova-Gagavuz, Bulgaristan, Yunanistan, Arnavutluk, Makedonya, Kosova, Karadağ, Sırbistan-Yeni pazar, Bosna Hersek olmak üzere 10 ülke/bölge belirlenmiştir. Bu bölge/ülkelerde veri toplanmak için ziyaret edilecek yerler belirlenirken Türk ve akraba topluluklarının ağırlıklı olarak yaşadığı bölgeler belirlenmiştir.

Bu ülkeler içerisinde Gagavuz, Moldova devletinin yönetimi altında özerk cumhuriyettir. Diğer ülkeler ise bağımsız ülkelerdir. Aşağıdaki tabloda araştırma yapılan ülkelerde verilerin toplandığı şehir ve köy sayıları verilmiştir.

Tablo 1*Saha Araştırması Yapıldığı Şehir ve Köy Sayıları*

Ülkeler	Şehir	Köy
Romanya	3	1
Gagavuz	1	4
Bulgaristan	2	4
Yunanistan	2	3
Arnavutluk	3	0
Makedonya	2	4
Kosova	2	1
Karadağ	1	2
Sırbistan-Yeni pazar	1	2
Bosna Hersek	1	1
Toplam	18	22

Tablo 1’de görüldüğü üzere saha araştırmasının yapıldığı 10 ülkede toplam 18 şehir ve 22 köy ziyareti yapılmış ve veriler toplanmıştır.

2.2. Verilerin Toplanması ve Analizi

Saha araştırmasına çıkılmadan önce kültürel oyun ve oyuncaklarla ilgili akademik çalışmaları olan ve “1. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı’na katılan araştırmacılarla iletişime geçilmiştir. Saha araştırmaları için gidilecek ülke/bölgeler ve ziyaret tarihleri araştırmacılara önceden bildirilmiştir. Romanya ve Moldova- Gagavuz bölgelerinin saha araştırması Romanya’da Ovidius Üniversitesinde gerçekleştirilen *III. Uluslararası Çokseslilik Türk Dili, Kültürü ve Medeniyeti Kongresine* katılım sebebiyle diğer bölge/ülkelerden ayrı olarak daha önce yapılmıştır. Geriye kalan Balkanlardaki 8 bölge/ülke saha araştırması ise aralıksız iki ay süren bir zaman dilimi içinde ziyaretler yapılarak gerçekleştirilmiştir.

Araştırma sürecinde gidilen bölge/ülkelerde veriler toplanmaya başlanmadan önce 3 üniversite (*Prizren Üniversitesi, Comrat Üniversitesi, Ovidius Üniversitesi*), 7 dernek (*Romanya Demokrat Türk Birliği, Batı Trakya Türk Öğretmenler Birliği, Batı Trakya Azınlığı Yüksek Tahsilliler Derneği, Gümülcine Türk Gençler Birliği, Makedonya Türk Sivil Teşkilatlar Birliği, Kosova Bilim Kültür ve Eğitim Derneği*), 2 TİKA merkezi (*Arnavutluk TİKA Merkezi, Makedonya TİKA Merkezi*), 2 Yunus Emre Enstitüsü (*Kosova Yunus Emre Enstitüsü, Bosna Hersek Yunus Emre Enstitüsü*) ile proje kapsamında yapılacak olan araştırmanın bilgilendirme görüşmeleri gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmeler sonucunda bölgede iletişim ağı oluşturulmuş, gerekli olan bazı bölgelerde tercüman desteği sağlanmış ve saha araştırmasının güzergahları belirlenmiştir. Ülkelerin birbirine yakınlığı araştırma sürecini kolaylaştırırken, yolların yetersizliği ve dağlık alanların fazlalığı zorlaştırmıştır. Gidilen bölgelerde proje ekibi Osmanlı’nın torunları olarak karşılanmış ve

Osmanlı Devletinin yönetimi süresince gösterdiği hoşgörü ve değerlerin memnuniyeti dile getirilmiştir. Bu sevgi ve ilginin artmasının sebebi ise sadece Osmanlı dönemi ile ilgili değil son zamanlarda Türkiye'nin de TİKA ve Yunus Emre Enstitüleri ile bölgede vermiş olduğu hizmet ve yatırımlar olarak da değerlendirilebilir.

Araştırmada verilerin toplanması sürecinde çocukların oynadıkları oyunlar gözlenmiş ve oyunlar video kaydına alınmıştır. Araştırmacılar tarafından oynanan oyunların nasıl, hangi materyallerle, kaç çocuk arasında, hangi zaman dilimlerinde oynandığı ve oyunun cinsiyete göre tercih durumunun belirtildiği veri kayıt çizelgesi, video kayıtları izlendikten sonra araştırmacılar arasında fikir birliği sağlanarak doldurulmuş ve oyunlar betimlenmiştir.

3. Bulgular

Evlad-ı Fatihan olarak da adlandırılan Balkan Coğrafyasının 1335-1912 yılları arasında Osmanlı Devletinin yönetimi altında olması sebebiyle halklar arasında iç içe geçmiş yakın ilişkilerin, bu bölgelerdeki kültürel oyunlarda benzer bir yapı oluşmasına sebep olduğu gözlenmiştir. Gözlenen oyunların birbiriyle örtüştüğü ve diğer bölgelerde de görülen benzer oyunlar olduğu belirlenmiştir. Aşağıdaki tabloda saha araştırmasında hangi bölge/ülkede ne kadar sayıda oyun kaydı alındığı verilmiştir.

Tablo 2

Saha Araştırması Yapılan Ülke/Bölgelerdeki Oyunlar

Ülkeler	Kaydedilen Oyun sayısı
Romanya	12
Gagavuz	39
Bulgaristan	44
Yunanistan	19
Arnavutluk	14
Makedonya	30
Kosova	43
Karadağ	40
Sırbistan	47
Bosna Hersek	43
Toplam	330

Tablo 2'de görüldüğü gibi, 10 ülkede gerçekleştirilen saha araştırmasında 330 oyun çekimi gerçekleştirilmiştir. Toplamda 78 farklı oyun kaydı alınmış, bu oyunların farklı bölgelerde tekrarladığı görülmüştür. Balkanlardaki çocuk oyunları kendi içinde değerlendirildiğinde oyunlardan 59 (%76) oyunun ortak olduğu belirlenmiştir. 19 (%24) oyu ise başka bölge/ülkede tekrarlamadığından, oyun kayda alınan bölgeye ait milli bir oyun olarak değerlendirilmiştir. Dolayısıyla aynı oyunun farklı bölgelerde birden fazla kaydının alınması sonucunda Balkanlardaki

çocuk oyunlarının kendi içinde %76 oranında benzerlik gösterdiği görülmüştür. Aşağıdaki tabloda bölge/ülkelerde görülen ortak oyunlar verilmiştir.

Tablo 3

Bölge/ülkelerin Oyunlarının Dağılımları

Bölge/Ülkeler	Ortak Oyun		Milli Oyun		Toplam	
	n	%	n	%	n	%
Arnavutluk	26	96	1	4	27	100
Bulgaristan	42	93	3	7	45	100
Bosna Hersek	24	96	1	4	25	100
Gagavuz	27	75	9	25	36	100
Karadağ	28	100	-	-	28	100
Kosova	31	94	2	6	33	100
Makedonya	57	100	-	-	57	100
Romanya	11	100	-	-	11	100
Sırbistan	32	94	2	6	34	100
Yunanistan	18	95	1	5	19	100

Bölge/ülkelerde oynanan kültürel oyunların Balkan coğrafyası içinde ne kadar benzerlik gösterdiği yönünde bir sınıflandırma yapıldığında Tablo 3'te görüldüğü gibi kültürel oyunların Karadağ, Makedonya ve Romanya'da tamamının, diğer bölge/ülkelerde de neredeyse tamamına yakın oranlarda benzer oldukları görülmektedir. Bir diğer ifade ile, Balkan coğrafyasında kültürel oyunlar yüksek oranda aynıdır ve balkanların ortak kültürel oyunları olarak görülmektedir. Sadece o bölgede kaydı alınan ve diğer bölgelerde karşılaşılmayan bölgelerin milli oyunlarına bakıldığında ise Arnavutluk da 1, Bulgaristan'da 3, Yunanistan'da 1, Kosova'da 2, Gagavuz'da 9, Bosna Hersek'te 1, Sırbistan-Yenişehir'da 2 oyun milli oyun olarak belirlenmiştir. Oyunlardaki farklılık oranlarına bakıldığında Gagavuz özerk bölgesinde %25 oranı ile en fazla farklılığın olduğu görülmektedir. Ancak bu bölgedeki ortak oyun oranı da (%75) benzerlik açısından yüksek bir oran olarak değerlendirilmektedir.

Aşağıda ortak olduğu belirlenen kültürel oyunların bölge/ülkelere göre dağılımı ve bu oyunların bölge/ülkelerde görülen isim farklılıkları, ülkelerin kısaltılmış adı altında verilmiştir.

Tablo 4

Balkanlarda Görülen Ortak Kültürel Oyunlar

Kültürel Oyunlar	Arn	Bul	Bos	Gag	Kar	Kos	Mak	Rom	Sir	Yun
3 Taş		3 Taş	Mice			3 Taş	3 Taş		3 Taş	3 Taş
5 Taş	5 Taş	5 Taş	5 Taş	Aşık	5 Taş	5 Taş	5 Taş	5 Taş	5 Taş	5 Taş
9 Kiremit		9Taş 9kiremit	9 Kiremit (Kule)		Kuçare	Camicez	9 Kiremit	9 Kiremit	9 Kiremit	
9 Taş		9 Taş		Kaç Kov	Mitsa	Bam	9 Taş	9 Taş	9 Taş (Mintra)	9 Taş
Aşık Atma	Ceviz	Aşık Atma	Ceviz Oyunu (Kliker)	Aşık Atma	Likeri	Koynak	Aşık Atma		Ceviz	Aşık
Yakan Top (Ateş-Su)	Milaki	Naranna Top	İki Ateş Arası	Avcılar Ördekler	Yakan Top	Cance	Yakan Top Çıkarmacık	Yakan Top	Ateş Ve Su	Yakar Top
Bezirgânbaşı		Bezirganbaşı			Laste Praste	Bezirganbaşı			Bezirganbaşı	Bezirganbaşı
Bıçak Oyunu		Bıçakçık					Bıçak Oyunu		Kliksa	
Bız	Bız	Asker (Bizz)	Zutsa (Bız)	Arı (Bız)	Bız	Zum	Bız		Zutsa	
Bilek Güreşi		Bilek Güreşi			Bilek Güreşi	Bilek Güreşi				Bilek Güreşi
Birdirbir		Birdirbir	Birdirbir	Eşek	Trihle Kabile	Birdirbir	Eşekçik		Birdirbir	
Boya		Kurt Oyunu	Boya	Boya	Boya	Boyacız			Boya	
Çelik Çomak	Çelik Çomak	Çelik Çomak	Çelik Çomak (Klis)	Çelik	Striyala	Çelikçe	Çelik Çomak	Dokuzcuk	Kilis	Çelik
Çömlekçik		Çömlekçik					Çömlekçik			
Çukurda Misket			Çukurda Misket		Likeri				Çukurda Misket	
Çuval Yarışı	Çuval Yarışı	Çuval Yarışı			Çuval Yarışı	Çuval Yarışı	Çuval Yarışı			Çuval Yarışı
Domuzcuk		Domuzcuk								Domuzcuk
Don			Zaledive						Buzlu Baba	
El Kızartma			El Kızartmaca		El Kızartma					
El-Ayak Çekme (Parmak)					Hokuş Pokuş				Parmak Saklama	
Evcilik		Evcilik		Evcecik (Dadacık)				Evcilik		Evcilik
Evsiz Tavşan	Tavşan Oyunu			Evsiz Tavşancık				Kuş Yuvanı Değiştir		

Fırıldak (Düğme)	Fırıldak	Fırıldak	Fırıldak		Fırıldak	Fırıldak		Fırıldak	Fırıldak (Düğme)
Gıdıklama (Cimcikçi)		Cimcime (Çu Çu Çuala)				Cimcik Cimcik			
Halat Çekme	Halat Çekme	Halat Çekme	Halat Çekme		Halat Çekme	Halat Çekme	Halat Çekme	Halat Çekme	Halat Çekme
Halka Sürme		Halka Sürme					Tekerlek Sürme		
İp Atlama	İp Atlama	İp Atlama	İp Atlama		İp Atlama		İp	İp Alama	İp Atlama
Deve-Cüce	Deve-Cüce							Tatlıcak	Deve Cüce
İp Oyunu (Elde)	İp Oyunu	İp Oyunu	Elde İp Oyunu (İp Atlama)	İplik	İp Oyunu	İp Oyunu	İp Oyunu	İp Oyunu	İp Oyunu
İstop		İstop				İstop			İstop
Kedi-Fare	Fare Ve Kedi		Kedi Fare		Mıçka İmiş	Midilli	Kedi Sıçan		Kedi Fare
Kim Gerek		Alaydan Malaydan	Abeleçke	Davulla Zurnayla	Kim Gerek		Kim Gerek	Ülke Ülke Asker İstiyoruz	Kim Gerek
Koltaş					Basane Kamale		Koltaş		Koltaş
Kovalamaca (Ebeleme)		Kovalamaca			Ebeleme/Elim Sende	Kilacıys	Koşturmaca	Kovalamaca	
Köprü		Köprü	Köprü					Taş Köprü	
Körebe	Körebe	Körçepeç	Körebe	Körebe	Tutumiş	Kör Sıçan	Körtıkı	Körebe	Tutamiş
Köşe Kapmaca		Köşe Kap.			Köşe Kapmaca		Şeytan Camisi		Köşe Kap.
Kulaktan Kulağa	K. Kulağa	K. Kulağa	K. Kulağa		K. Kulağa	Bozuk Telefon	Bozuk Telefon	K. Kulağa	
Lastik Atlama		Lastik Atlama	Lastik Oyunu	Lastikli Oyun	Lastik Atlama	Lastik Atlama	Lastik Atlama		Lastik Atlama
Mendil Kapmaca	Mendil Kap.	Mendil Kap.	Mendil Kap.			Mendil Kap.		Mendil Kap.	Mendil Kap.
Yağ Satarım (Mendil Saklama)	Mendil Sak.	Mendil Sak.	Mendil Sak.	Basmacık	Mendil Sak.	Yağ Satarım	Mendil Sak.	Yağ Satarım	Mendil Sak.
Misket (Çukurda)			Çukurda Misket		Likeri		Aşığı Çukura Atma		Çukurda Misket
Ok-Yay		Ok- Yay				Ok-Yay	Ok-Yay		
Saklambaç	Saklambaç	Saklambaç	Saklambaç	Saklambaç	Yumulka	Uyaca	Yummacık	Saklambaç	Yumukla
Salıncak		Salıncak				Salıncak	Salıncak		Salıncak

Sandalye Kapmaca	Sandalye Kapmaca					Sandalye Kapmaca			
Sapan	Sapan	Sapan	Sapan		Praçka	Sapan	Sapan	Sapan	Sapan
Sek Sek	Sek Sek	Ayakçık	Sek Sek	Mak Mak	Fora	Sek Sek	Sek Sek	Sek Sek	Sek Sek
Şans		Şans					Aşık		
Taş Sürüme	Taş Sürme		Taş Sürme		Taş Sürüme	Kayaca	Anakız Camisi	Taş Sürme	
Topaç	Topaç	Topaç	Topaç		Topaç	Zumzara	Topaç	Topaç	Topaç
Uçtu Uçtu	Uçtu Uçtu		Uçtu Uçtu		Uçtu Uçtu	Uçtu Uçtu		Uçtu Uçtu	Uçtu Uçtu
Uçurtma		Uçurtma				Uçurtma	Uçurtma		Uçurtma
Uzun Eşek	Uzun Eşek	Uzun Eşek		Eşekçik		Eşekçik	Uzun Eşek	Uzun Eşek	
Yerde Ne Var?						Gökte Ne Var Yerde Ne Var		Yerde Ne Var Yer Boncuk	
Yılan (Kuyrukyakalama)	Tren			Yılan				Tren	
Yumurta Taşıma						Yum. Taşıma		Yum. Taşıma	Yum. Taşıma
Yüzük Saklama		Yüzük Saklama	Yüzük Saklama	Kopçacık	Yüzük Saklama/ Potkap	Yüzük Saklama	Yüzük Saklama	Yüzük Saklama	Fincana Yüzük Saklama
Lastik			Lastik Atlama						Lastik

Tablo 4 incelendiğinde, kültürel oyunların çoğunluğunda isim benzerliği olmakla birlikte ülkelere göre dil farklılığından kaynaklanan isim değişikliklerinin de olduğu görülmektedir. 5 taş, yakan top, çelik çomak, körebe, yağ satarım, saklambaç ve sek sek oyunlarının 10 bölge/ülkenin tamamında görülen kültürel oyunlar olduğu belirlenmiştir. Ortak kültürel oyunlar arasında 9 bölge/ülke arasında benzerlik gösteren 9 taş, aşık atma, ip oyunu ve yüzük saklama oyunları ikinci sırada yer almaktadır. Çömlekçik, domuzcuk, don, el kızartma, el-ayak çekme, halka sürme, sandalye kapmaca ve yerde ne var oyunları ise sadece iki bölge/ülke arasında benzerlik gösteren oyunlar olarak gözlenmiştir. Araştırmanın ulaşılabilen saha ile sınırlı olduğu düşünüldüğünde daha fazla saha araştırması yapıldığında benzerlik oranının da artacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın bir diğer alt sorusu olan kültürel oyunların cinsiyet, mekan, materyal ve desteklediği gelişim alanına göre nasıl özelliklere sahip olduğuna yönelik araştırma sonucu Tablo 5’de verilmiştir.

Tablo 5

Balkanlarda Oynanan Oyunları Özellikleri

	Cinsiyet		Materyal		Mekan		Gelişim Alanı				
	n	%	n	%	n	%	n	%			
Kız	10	17	Var	36	61	İç	12	22	Zihinsel	31	52.5
Erkek	13	22	Yok	23	39	Dış	46	78	El-göz koordinasyonu	27	46
Birlikte	36	61							Kaba motor	39	66
									Dil	14	24
									Sosyal-duygusal	20	34

Çocukların cinsiyetine göre oyunları tercih etme durumlarına bakıldığında mendil kapmaca, körebe gibi grup halinde oynanan oyunların büyük bir kısmının kız ve erkek çocuklar tarafından oyunların birlikte oynandığı (%61) görülmüştür. Çoğunlukla erkek çocukların oynamayı tercih ettiği oyunların (sapan, bıçak oyunu, koltaş...) oranı ise %22 olarak belirlenmiştir. Kız çocukların oynamayı tercih ettiği oyunların (sek sek, lastik atlama, ip oyunu...) oranı ise %17 olarak gözlenmiştir.



Resim 1. Misket Oyunu (Çukurköy Köyü, Shumen/Bulgaristan)

Oyunların bir diğer özelliği de materyal kullanıp kullanılmamasıdır. Resim 1’de de görüldüğü gibi misket oyunu misket olmadan oynanması mümkün olmayan materyalli bir oyundur. Bazı oyunların oynanabilmesi için oyunun oyuncuğu olarak da değerlendirilen materyalin oyunun oynanması için gerekli olduğu görülmektedir. Kaydı alınan oyunlar materyal kullanımına göre değerlendirildiğinde 36 (61) oyunun (topaç, sapan, beş taş, yakan top, yüzük saklama vb.) materyal kullanılarak oynandığı görülmüştür. Geriye kalan 23 (%39) oyunun (mendil kapmaca, birdirbir, kuyruk yakalama vb.) oynanmasında ise herhangi bir materyali/oyuncuğu olmadan oynanmaktadır.

Oyunlar çocuklar tarafından oynanmasının genellikle tercih edildiği mekâna göre değerlendirildiğinde, 59 oyun içerisinde 13 (22) oyunun (ip oyunu, el ayak çekme, yüzük saklama vb.) ev, okul gibi iç mekanda oynandığı, 46 (78) oyunun (çelik çomak, uzun eşek, aşık atma vb.) ise bahçe, avlu gibi dış mekanlarda oynandığı belirlenmiştir.



Resim 2. Üç Taş Oyunu (Semizovats Köyü, Saray Bosna/Bosna Hersek)

Oyunlar çocukların doğrudan hangi gelişim alanlarını desteklediği yönünde değerlendirildiğinde oyunlardan 31 (%52.5) oyunun Resim 2’de görülen 3 taş oyununda olduğu gibi zihinsel gelişimi, 27 (%46) oyunun (beş taş, aşık atma, sapan, topaç vb.) psikomotor gelişimin içinde yer el-göz koordinasyon gelişimini, yine psikomotor gelişim açısından 39 (%66) oyunun (koltaş, bilek güreşi, halat çekme) kaba motor gelişimini, 14 (%24) oyunun (bezirganbaşı, kulaktan kulağa, yağ satarım vb.) dil gelişimini, 20 (%34) oyunun (yakan top, yüzük saklama, kedi-fare vb.) ise sosyal-duygusal gelişimi daha fazla geliştirdiği belirlenmiştir. Gelişim alanları içinde genel olarak değerlendirildiğinde hareketli oyunları çoğunlukta olması nedeniyle kaba motor gelişiminin en fazla desteklenen gelişim alanı olarak ortaya çıktığı görülmektedir.



Resim 3. Bezirganbaşı Oyunu (Mamuşa Köyü, Prizren/Kosova)

Resim 3’de gözlenen bezirganbaşı oyunu kaba motor gelişimini desteklemenin yanı sıra şarkı söylenmesi ve kavram kullanımı ile dil, sayma ve oyunun sonunda birbirlerini çekmede güç dengesi oluşturulması ile de zihinsel gelişimi desteklemektedir.



Resim 4. Halat Çekme Oyunu (İşkodra/Arnavutluk)

Resim 4’de görülen halat çekme oyunu, bezirganbaşı oyununda olduğu gibi halatın iki tarafındaki güç dengesini yönünden bir strateji kurmayı gerektiren zihinsel gelişimi desteklemektedir. Çocuklar bu oyunda seçme, karar verme ve değerlendirme becerilerini de kullanmaktadır. Ayrıca kaba motor becerileri kullanımının ön plana çıktığı bu oyun, grup dinamiğinin oluşması ve liderlik özelliklerinin kullanılması ile de sosyal duygusal gelişimi de desteklemektedir.



Resim 5. Kedi Fare Oyunu (Bayevitsa Köyü, Yenipazar/Sırbistan)

Resim 5’de görülen kültürel oyunda daireyi oluşturan çocuklar kedi ve fareyi dikkatle gözlemleyip fareyi yakalatmamak adına dikkatlerini odaklamakta ve zihinsel strateji kullanarak kollarını kaldırmaktadırlar. Ayrıca çocuklar arasında birlikte hareket etmeyi gerektirdiğinden işbirliği ve yardımlaşmanın olduğu bir oyun olması sebebiyle çocukları sosyal duygusal yönden de desteklemektedir. Hareketli bir oyun olan bu oyun, kaba motor ve el-göz koordinasyonunu da geliştirmektedir.



Resim 6. Kuyruk Yakalama Oyunu (Beşalma Köyü, Komrat/Gagavuz)

Resim 6’da görülen kuyruk yakalama oyunu anne kurdun bazen de kartalın yavrularını korumaya çalıştığı bir başka hayvandan korumaya çalışması kurgusuna dayanan bu oyunda öndeki çocuk kollarını açarak arkasında birbirini sıkıca tutan yavrularını kaptırmamaya çalışır. Yılan oyunu olarak da adlandırılabilen bu oyunda arkada dizilen çocuklar yakalanmamak için sürekli kıvrılmaktadır. Kaba motor becerinin kullanılmasının yanı sıra her bir yakalanan çocuğun oyundan çıkmasıyla sayma becerisinin kullanıldığı; en güçlü olan çocukların öndeki çocuğa en yakın olarak dizilmesini gerektiren stratejinin kullanıldığı; yavruları kapmaya çalışan çocuğu dikkatli takibi gerektiren zihin becerisinin ve birlikte işbirliği ile hareket etmeyi gerektiren sosyal becerilerinin kullanıldığı ve güven, korku, neşe gibi duyguların yer aldığı bir oyun olarak gözlenmektedir.



Resim 7. Lastik Oyunu (Semizovats Köyü, Saray Bosna/Bosna Hersek)



Resim 8. Sapan Oyunu (Çukurköy Köyü, Shumen/Bulgaristan)

Sapan oyunu mesafenin ayarlanarak el-göz koordinasyon kullanımının ön plana çıktığı bir oyun olarak gözlenmiştir.



Resim 10. Sek Sek Oyunu (Kozlu Kepir Köyü, Gümölcine/Yunanistan)



Resim 11. Yüzük Saklama Oyunu (Beşalma Köyü, Komrat/Gagavuz)

Yüzük saklama oyunu ele yüzüğün saklanması şeklinde oynanmasının yanı sıra mendil ya da fincan altına saklanması şeklinde de oynanabilmektedir. Şaşırtmacanın yapıldığı oyunda, dikkati yoğunlaştırma ve göz teması kurma becerileri ile seçme ve karar verme davranışları gösterilmektedir.



Resim 12. Birdirbir Oyunu (Luçitse Köyü, Rojaye/Karadağ)

Bazı oyunlar kalabalık gruplar halinde oynanırken bazı oyunlar ise iki ya da üç çocukluk küçük gruplar arasında oynanmaktadır. Küçük gruplar halinde oynanan 12 oyun (%41) (beş taş, güreş, topaç, yerden alma, tevek, mangala, at yarışı, aşık vurdurma, aşık toplama, tahmin etme, sapan, aşık çıkarma) belirlenmiştir. Birdirbir oyununda olduğu gibi diğer bazı oyunlar kalabalık gruplar olarak oynanmaktadır.



Resim 13. Çömlekçik Oyunu (Kocaali ve Koçali Köyü, Üsküp/Makedonya)

Çömlekçik oyunu çocukların birbirlerine ne pişirdiklerini sorması ile kelime bilgilerini kullandıkları, kendine yakın olan çocuğu seçerek problem çözme stratejisinin yer aldığı ve birbirinin yerine hızlı koşarak geçmelerinin gerektiği iki grup halinde oynanan bir oyundur.

Oyunda dil gelişimi, kaba motor gelişimi, el-göz koordinasyonu, zihin gelişimi ve sosyal duygusal gelişim desteklenmektedir.

4. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Balkanlardaki çocuk oyunlarının ortaya konulması amacıyla yapılan araştırmada 10 ülkede 18 şehir ve 22 köy ziyareti yapılmış ve 330 oyun, kayıt altına alınmıştır. Kaydı alınan oyunlar analiz edildiğinde toplamda 78 farklı oyun çeşidi gözlenmiştir. Bu oyunlardan 59 oyunun farklı bölgelerde aynı oynanış şekliyle tekrarladığı görülmüş ve 59 oyun bölge içinde ortak oyun olarak belirlenmiştir. Yazıcı Ersoy (2010) Başkurt çocuk oyunlarını araştırmış ve ülkemizdeki kültürel oyunlarla yüksek oranda benzerlik gösterdiği sonucuna ulaşmıştır. Toplumun milli ve manevi değerlerini içinde barındıran kültürel oyunlar coğrafi bölgelere göre farklılık göstermektedir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Kültürler göç, ticaret ve hızlı bilgi paylaşımı gibi değişkenle farklılaşabilmektedir. Bu farklılaşma ve değişim o toplumdaki bireylerin paylaşımlarını ve yaşantılarını da etkilemektedir (Davydov ve Radzikhovskii, 1989). Yapılan araştırmada farklı ülke/bölgeler olmasına rağmen kültürel oyunların %76 oranında benzerlik gösterdiği görülmüştür. Oyunların bu kadar benzerlik göstermesi bir zamanlar Osmanlı Devleti yönetimi altında birlikte olan bu coğrafyada, oyunlarda kültürel aktarım olduğunu göstermektedir. Habibov ve Sözen (2005) Azerbaycan ve Anadolu'daki kültürel oyunların karşılaştırmasını yaptıkları araştırmalarında oyunların ve oyunlarda kullanılan şarkı ve tekerlemelerin ortak özellik gösterdiğini belirtmiştir. Bay, Turan ve Bay (2015) Türk dünyasında çocuk oyunlarını ortaya koydukları saha araştırmasında çok geniş bir coğrafya olmasına rağmen Türk ve akraba topluluklarının yaşadığı 10 ülke/bölgede yüksek oranda aynı kültürel oyunların oynandığı sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde araştırmada yer alan bölge/ülkeler farklı olmalarına rağmen tarihteki ortak birliktelikleri, coğrafi olarak yakın olmaları ve Türk ve akraba topluluklarının yer aldığı bu bölgelerde oyunlardaki bu benzerliğin sebebi olarak değerlendirilmektedir.

Oyunlar kendi içersin de sınıflandırıldığında oyunların çoğunlukla hem kızlar hem de erkekler tarafından (%61) oynandığı, yine çoğunluğunun materyal kullanarak (%61) oynandığı; ağırlıklı olarak dış mekanda (%78) oynanan oyunlar oldukları gözlenmiştir. Lindberg (2012) kuşaklar arasında çocuk oyunlarının değişimini incelediği araştırmada oyunlarda mekan olarak dede/ninelerin köy meydanı gibi boş alanlar kullanırken çocukların okul bahçesini kullandığını ve çocukların geçmişte kullanılan el yapımı kültürel oyuncaklara az sayıda sahip olduğunu belirlemiştir. Clements (2004) kuşaklar arası oyun farklılıklarını incelediği

araştırmasında günümüzde çocukların daha az dış mekanda oyun oynadıkları ortaya konmuştur. Yapılan araştırmada çocukların çoğunlukla dış mekan kültürel oyunlarını oynuyor olması ve oyunlarda el yapımı doğal oyuncakları hala kullanılıyor olmaları, balkanlarda kültürel mirasın oyunlarda henüz canlı olduğunu göstermektedir.

Oyun, çocuğun bilişsel, sosyal-duygusal, fiziksel yönlerden gelişimini sağlayan en önemli unsurlardan biridir (Sevinç, 2004, Cirhinlioğlu, 2001). Çocuk, yaşamı için gereken bilgi, beceri, tutum ve davranışları oyunlar sayesinde deneyimleyebilmektedir. Çocukta duyu, dikkatli olmayı, doğru ve hızlı kararlar verebilmeyi, mutlu olmayı sağlayan oyun, çocuğun çok yönlü gelişimine destek vermektedir (Erdal ve Erdal, 2003). Yapılan araştırmada kültürel oyunların zihinsel (%52.5), el-göz koordinasyonu (%47), kaba motor becerileri (%66), dil (%24) ve sosyal duygusal (%34) gelişimlerini destekledikleri görülmüştür. Girmen (2012) Eskişehir ilindeki geleneksel çocuk oyunları üzerine yaptığı araştırmasında geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla ilkökul programlarında çocuklara kazandırılması hedeflenen; öz yönetim, dil, problem çözme, eğlenme, karar verme, liderlik, işbirliği yapma ve takım olma becerilerinin geliştirilebileceğini sonucuna ulaşmıştır. Esen (2008) Ahıska Türklerinin oyunları üzerine yaptığı araştırmasında kültürel oyunların çocuklarda fiziki gelişimin yanı sıra sosyal gelişimi de desteklediğini belirlemiştir. Yapılan araştırmalar kültürel oyunların çocukların farklı gelişim alanlarını desteklemesi yönüyle araştırmanın sonucunu desteklemektedir.

Çocukları oyunlarda koşma, atlama, yakalama, sıçrama, gibi hareketleri tekrar etmeleri, çocuğun kaba motor becerileri olan kol ve bacak kaslarının gelişimini arttırmakta ve hareket gelişimini desteklemektedir (Özhan, 1997). Araştırmada çocukların gelişimini destekleme durumuna göre kültürel oyunlar sınıflandırıldığında en fazla % 66 oranında kaba motor gelişiminin desteklendiği görülmektedir. Oyun çocuğun özgürce içinde yer aldığı bir ortam olduğu için kendini ifade edebilme becerisiyle birlikte zihin gelişimini de doğrudan etkilemektedir (Yardımcı ve Tuncer, 2002). Araştırmada zihinsel gelişimi doğrudan destekleyen kültürel oyunların %52.5 oranında yer aldığı belirlenmiştir.

Çocuklar oyun oynayarak yaşadıkları toplumun kültürünü kazanmaktadır (Yıldızbaş ve Apaydın, 2002). Kültürün zengin bir mirası olan kültürel oyunları çocukların gelişiminde araç olarak kullanmak gerekmektedir (Başal, 2007). Kültürün kuşaktan kuşağa aktarılacak canlı tutulmasında en önemli araçlardan biri okul ve eğitimidir (Ültanır, 2003). Bay (2018) okul öncesi eğitimde kültürel oyunların eğitim yoluyla aktarımı üzerine yaptığı araştırmasında çocukların kültürel oyunları etkinlikler içerisinde öğrendiğini ve oyunlara yönelik algılarının okuldaki eğitim

sürecinde geliştiğini ortaya koymuştur. Bay'ın araştırması kültürel oyunların aktarımında eğitimin önemini ortaya koymaktadır. Yapılan araştırmanın sonucunda Balkanlarda Türk ve akraba topluluklarının yaşadığı bölgelerde birçok kültürel oyununun günümüzde çocuklar tarafından oynandığı görülmüştür. Bölgede büyük çoğunluğu ortak olan bu oyunların henüz unutulmamış olması sevindiricidir. Ancak kaydı alınamayan pek çok kültürel oyunun da unutulma riski altında olduğu görülmektedir. Çocukların tüm gelişim alanlarını destekleyen bu oyunların kültürel mirasa sahip çıkılması açısından korunmasının ve gelecek nesillere eğitim yolu ile aktarımının sağlanmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda teknolojinin gelişmesi ile risk altına giren kültürel oyunların eğitim ortamlarında öğretilmesi ve oyunla öğretim modelinin geliştirilmesi önerilmektedir.

Kültürel oyunlar çocuğun hem kendi kültüründen hem de gelecekteki karakterlerinden ipuçları vermektedir. Dolayısıyla kültürel oyunların bilinmesi çocukları daha iyi tanımayı ve tarihsel süreçler hakkında bilgi edinmeyi sağlamaktadır (Erçelik, Dođanođlu, Koç, Köklüsoy, Çetin, Sayın ve Çağlar, 2011). Araştırmanın sınırlılığı, araştırmanın sadece belirli bölgelerde yapılmış olmasıdır. Araştırmacıların farklı bölgelerde de kültürel oyunlar üzerine farkındalık yaratacak araştırmalar yapması önerilmektedir. Bu sayede kültürel oyunların belirlenmesi ile geçmiş ve geleceğin yapı taşları ortaya konulacaktır.

KAYNAKLAR

- Arslanođlu, İ. (2000). Kültür ve Medeniyet Kavramları. *Gazi Üniversitesi Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 15, 243- 255.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Bay, N. (2018). Okul Öncesi Eğitimde Bir Kültür Aktarımı: Milli Oyunlar. *Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 82-104.
- Bay, D.N., Turan, S. ve Bay, Y. (2015). *Türk dünyasında çocuk oyunları: Bir saha çalışması*. 1.Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı, Eskişehir.
- Beğiç, N. (2017). Nebi Özdemir, Türk Çocuk Oyunları. *Türkiyat Mecmuası*, 27(2), 359-364.
- Cengiz, S. A. (1997). Karadeniz Ereğli örneğinde çocuk oyunlarının halk bilim açısından değerlendirilmesi. *Çocuk Kültürü, 1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 441-476.
- Cirhinliođlu, F. G. (2001). *Çocuk ruh sağlığı ve gelişimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Clements, R. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80.
- Çoşgun, M. (2012). Popüler kültür ve tüketim toplumu. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1(1), 837-850.

- Davydov, V.V. ve Radzikhovski, L.A. (1989). Vygotsky's theory and the activity-oriented approach in psychology. In J.Wertsch (Ed.) *Culture communication and cognition: Vygotskian perspectives*, New York: Cambridge University Press.
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 357-367.
- Erçelik, M., Dođanođlu, N., Koç, L., Köklüsoy, N. H., Çetin, İ., Sayın, H. ve Çađlar, A. (2011). Türkiye'de oynanan geleneksel çocuk oyunları. http://gure.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/28/01/752379/dosyalar/2015_05/09050714_gelenekselocuk_oyunlari.pdf (Erişim Tarihi, 12, 03,2015).
- Erdal, K. (2019). Kaybolmaya yüz tutan bir halk geleneđi: Çelüm çelüm çemçecük veya çemçegelin. *Uludağ Üniversitesi Folklor/Edebiyat*, 25(97), 29-40.
- Erdal, K., & Erdal, G. (2003). Çocuk oyunlarında yaratıcılık. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 37-46.
- Girmen, P. (2012). Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü. *Millî Folklor*, 24(95), 263-273.
- Gümüştekin, N. (2007). Kültür kavramı ve Osmanlı'dan günümüze kültürel yapının incelenmesi. 38. ICANAS Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi Bildiriler Kitabı, 117-127.
- Karadeniz, M. H. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının matematiđe uyarlanması ve uygulanması sürecindeki kazanım ve problemlere genel bir bakış. *Kastamonu Education Journal*, 25(6), 2245-2262.
- Hofstede, G., Hofstede, G. J. ve Minkov, M. (1991). *Culture and organizations: Intercultural cooperation and its importance for survival*. New York: McGrawHill.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye'de çocuk oyunları kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Keskin, A. (2009). Oyunların çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Lindberg, E. N. (2012). Çocuk Oyunlarında İki Kuşakta Görülen Deđişim. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 395-410.
- Mahirođulları, A. (2005). Küreselleşmenin kültürel değerler üzerine etkisi. *Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi*, (50), 1275-1288.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber* (Çev. Turan, S.). Ankara: Nobel Yayıncılık
- Özden Gürbüz, D. (2016). Geleneksel çocuk oyunları ve eğitimsel işlevleri: Emirdağ örneđi. *Electronic Turkish Studies*, 11(14), 529-564.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Sümbüllü, Y. Z. ve Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Toksoy, A. C. (2010). Yarışma niteliđi taşıyan geleneksel çocuk oyunları. *Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, 2(1), 205-220.
- Tuđrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki deđişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.

- Ültanır, G. (2003). Eğitim ve kültür ilişkisi eğitimde kültürün hangi boyutlarının genç kuşaklara aktarılacağı kaygısı. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(3), 291-309.
- Yardımcı, M. ve Tuncer, H. (2002). *Çocuk edebiyatı*. Ankara: Ürün Yayınları.
- Yıldızbaş, F. ve Apaydın, Ş. (2002). Kültür ve çocuk oyunları ilişkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 96-104.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.

Children Games in The Balkans

EXTENDED SUMMARY

The Ottoman Empire ruled in the Balkans for about 500 years, created a cultural influence in this region and left a mark. Our cultural plays, which are one of the most influential factors in shaping the future of the societies through the transfer of the culture to future generations, are a part of this heritage. While playing games, children acquire cultural values, history, and habits. They also shape their own role in the community according to the rules accepted by society. The transfer of cultural games is gaining importance for the acquisition of identity and personality in accordance with the society. The formation of individuals, who are in harmony with the society as a result of this transfer occurring for generations, is one of the basic factors that ensure the unity and continuity of society. The point of origin of this research are the games played today and the assumptions about the similarities between the games and the region. These games affect the cultural development of the child and thus the future of the societies

The purpose of the study is to reveal cultural child games known and played by children in the Balkans. Determining the similarities of the games with respect to region/country and determining the characteristics of cultural games according to gender, space, material and development area supported by them are the sub-objectives of the study. Structured observation method, a qualitative research method, was used in the study. Structured observation is used for better planning and systematic performance of the event to be observed. Within the scope of the research, "Cultural Game Observation Form" was developed, the form was applied, and the answers were coded by the researchers.

Within the scope of the III. Region's fieldwork of Turkish World Children's Games and Toys Project, 10 countries/regions were identified in the Balkans: Romania, Moldova-Gagauz, Bulgaria, Greece, Albania, Macedonia, Kosovo, Montenegro, Serbia-Novi Pazar and Bosnia and Herzegovina. While determining the locations to be visited in these regions/countries for data collection, the regions where the Turkish and related communities live predominantly were selected. The fieldworks of Romania and Moldova-Gagauz regions were held earlier and separately from other regions/countries due to the participation in the III. International Polyphony Turkish Language, Culture and Civilization Congress, conducted at the Ovidius University in Romania. Fieldworks of the remaining 8 regions/countries in Balkans were conducted in the field through visits within two months. In the field study conducted in 10 countries, by visiting 18 provinces and 22 villages, 330 videos consisting of the repetition of the

same games were recorded. During the data collection process of the study, the games played by children were observed and video-recorded. Data record chart showing how the games were played, with which materials, by how many children, in which time periods and the preference status of the game according to gender was filled after watching the video recordings, with consensus among the researchers and the games were described.

Fifty-nine games played in the region were designated as common cultural games. This indicates that 91% of the children's games in Balkans have similarities. However, the remaining 6 games recorded besides these games were not repeated in the Balkans countries, it was seen that they are among the cultural games known in Anatolia. It is thought that the exclusion of these games from common games may be due to the limitations of field research. 5 stones, dodgeball, tipcat, blindmans buff, duck duck goose, hide-and-seeK and hopscotch games, observed in all 10 regions/countries, were found to be the most common cultural games. Regarding the other games, 9 stones, knucklebones, rope games and ring hiding games, observed in 9 regions / countries, were the second most common cultural games. Upon the classification of the cultural games in themselves, it was seen that: games are mostly played by both girls and boys (61%); the majority were played using some materials (61%); they are mainly played outdoors (78%); they support children's mental (52.5%), hand-eye coordination (47%), rough motor skills (66%), language (24%) and social emotional (34%) development. It was revealed that female and male children often play cultural games together. These are mostly outdoor games, and they use natural materials for the game. These games support all the developmental areas of children.

Overall, results of this study show cultural games are still known and widely played in Balkans. This indicates the existence of the cultural transfer in these lands which used to be under the Ottoman rule in the past. This reveals the presences of a cultural unity through playing common cultural games, even though Balkans is formed by the states that are bound to separate borders.