Çocuklarımız Oyunlarımız

BAŞLIK: Çocuklarımız Oyunlarımız
ISBN: 978-9963-8991-6-6

Yazarlar:
Güven Uludağ
Hara Makriyianni

İlüstrasyon: Mehmet İlkerli
© Tasarım: GRA.DES www.gra-des.com
Basım: Freebirds Ltd, Kıbrıs

Bilgi almak için: Tarihsel Diyalog ve Araştırma Derneği
E-posta adresi: ahdr.mide@ahdr.info
Web-sitesi: http://www.ahdr.info

© Bütün telif hakları UNDP-ACT'a aittir, 2011

AHDR toplumlararası bir kurum olup, her yetenek düzeyinden, etnik, dini, kültürel ve sosyal kökeni ne olursa olsun tüm bireylere çeşitlilik ve fikir diyaloğuna saygı temelinde öğrenme fırsatları sunarak, halk arasında, özellikle de çocuklar, öğrenciler ve öğretmenler arasında, tarihsel anlayışın gelişmesine katkı koymayı kendine misyon edinmiştir. AHDR bunu yaparken, Uluslararası İnsan Hakları Bildirgesi'nin, Avrupa İnsan Hakları ve Temel Özgürlükler Sözleşmesi'nin, UNESCO eğitim hedeflerinin ve Avrupa Konseyi'nin tarih eğitimi konusundaki önerilerinin değerini göz önünde bulundurur. AHDR'ın aktiviteleri arasında araştırma ve araştırma bulgularının yayınlanması; politika önerileri geliştirme; kütüphane ve arşivlerin zenginleştirilmesi; öğretmenler için eğitim seminerleri, tartışma programları, konferanslar düzenleme; eğitim materyalleri yayınlama; çevre gezileri ve yürüyüşleri düzenleme; sosyal destek araçları geliştirme; bireyler ve kurumlar arasında yerel, Avrupa ve uluslararası seviyede sinerji oluşturma yer alır.

Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı (UNDP) ile İşbirliği ve Güven için Hareket (ACT) tarafından sağlanan fonlarla gerçekleşmesi mümkün olan bu yayın, Tarihsel Diyalog ve Araştırma Derneği (TDAD) tarafından yürütülen Eğitimde Çoklubakışaçısı ve Kültürlerarası Diyalog (MIDE) projesi kapsamında hazırlanan eğitim materyalleri serisinin bir parçasını oluşturmaktadır.

Feragatname: Bu yayında belirtilen görüşler yazarlara ait olup, Birleşmiş Milletler'in veya üye ülkelerinin, UNDP'nin, USAID'in, veya AHDR'ın görüşlerini temsil etmez.

Çocuklarımız Oyunlarımız

İçindekiler

Merhaba! Sizinle tanıştığımız için mutluyuz!	**s. 7**
Bu oyunlar hakkında neden, nereden ve nasıl bilgi topladık?	**s. 15**
Oyunlarımız	
Dokuz Kiremit	s. 17
Pinpon	s. 29
Top Oyunu	s. 43
Pirilli	s. 49
Tek Ayak / Sek Sek	s. 55
Skatoulika / Gugu / Guca / Kule Oyunu	s. 61
Değnek Oyunu	s. 67
Buz Ateş Oyunu	s. 73
Kemik Oyunu	s. 79

Sevgili çocuklar,

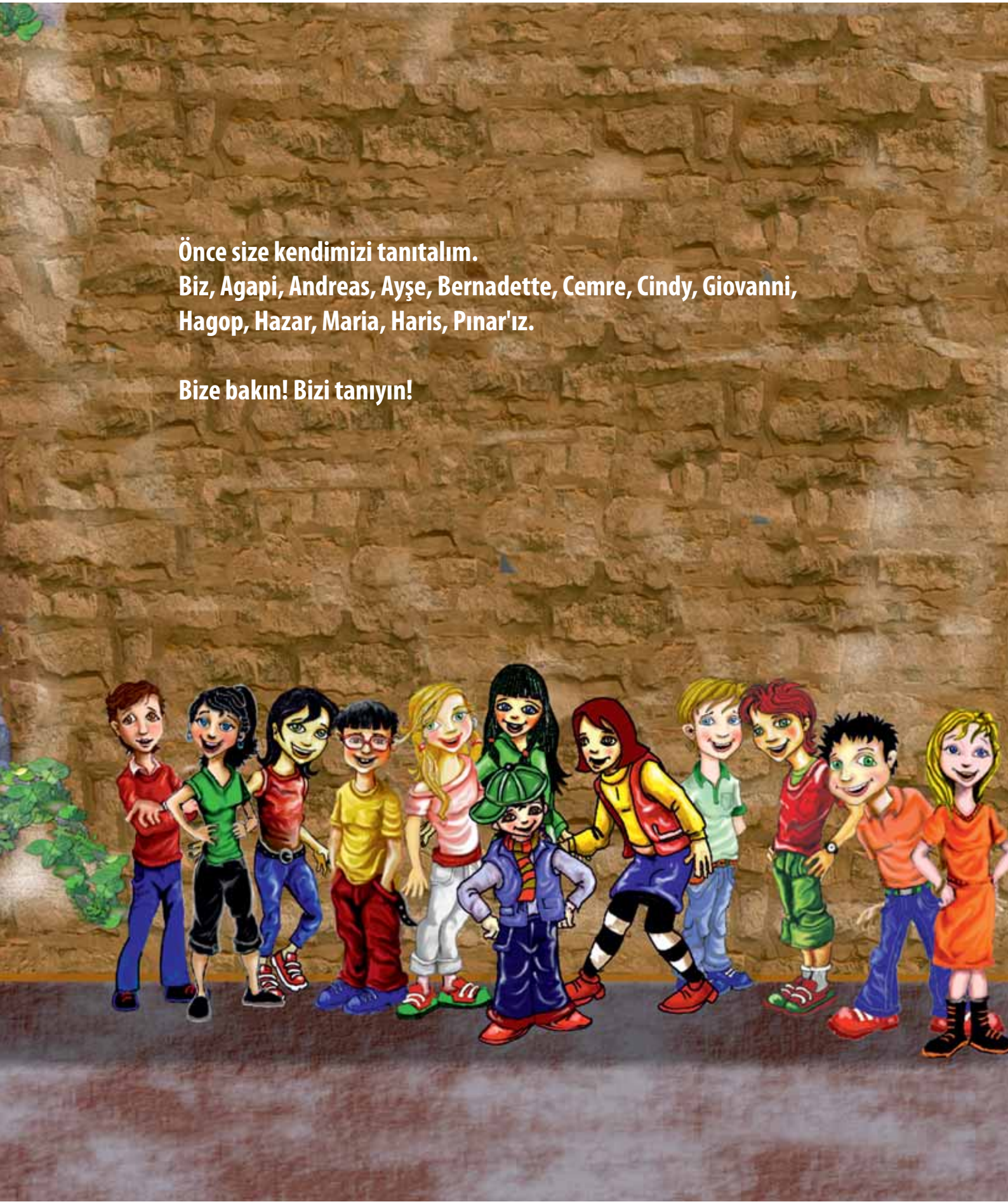
Uzun süreli bir işbirliğinin sonucunun alındığı yorgun bir günün ardından koltuklarımızda oturup dinlenirken, sokaktan gelen çocuk seslerinin tanıdıklığı bu çalışmaya ilham olmuştu. Pencereden çocukları seyrettik bir süre. Bilgisayarların sağladığı sanal dünyanın erişilmezliğine inat, oyun oynuyorlardı. Tıpkı eskiden olduğu gibi. Kıbrıs'ın çocuklarının oynadığı oyunları kapsayan araştırmalar daha önce yapılmıştı. Hem oyun oynayan çocukları seyrettik, hem de sizi, Kıbrıs'ın çocuklarını da, bu oyunların parçası yapacak yeni bir çalışma yapmaya karar verdik. Birimiz Kıbrıslı Rum, birimiz de Kıbrıslı Türk ve diğer bütün Kıbrıslı çocukların oyunları hakkında araştırma yapacak, bulduğumuz oyunları sonra birleştirecektik. Ortak oyunlar bulma gibi bir amacımız yoktu. Farklılık, zenginliğimizdi. Ancak, kitapta yer almasının kararını verdiğimiz oyunları karşılaştırdığımızda bizi bir sürpriz bekliyordu. Bulduğumuz oyunlar biribirinin aynısıydı. Üzerinde çalışmaya başladığımız oyunların, yaptığımız daha ayrıntılı araştırmalarda dünyanın başka yerlerinde de benzer veya biraz daha farklı oynandığını öğrendik. Dünyanın bütün çocukları aynı dili konuşuyormuş.

Sevgili vatanımız üzerine bugüne kadar yazılan kitapların birçoğunun ortak özelliği, acının dili ile yazılmış olmalarıdır. Ancak bu kitap, acının değil, sizin ve dünyadaki bütün çocukların ortak dili olan sevgi, hoşgörü ve işbirliğinin dili ile yazıldı.

Elinizdeki "Çocuklarımız Oyunlarımız" kitabında sizin sevgi dünyanızla örülü ortak dil, büyüklerin dünyasının değişimine de katkı sağlarsa, adamız da dünyamız da daha yaşanılır bir yer olacak.

Güven & Hara

Merhaba!
Sizinle tanıştığımız için mutluyuz!



Önce size kendimizi tanıtalım.
Biz, Agapi, Andreas, Ayşe, Bernadette, Cemre, Cindy, Giovanni, Hagop, Hazar, Maria, Haris, Pınar'ız.

Bize bakın! Bizi tanıyın!

Selam. Benim adım Cemre.
12 yaşındayım. Kısa ve dik saçlarım, açık kahverengi gözlerim var. Futbol oynamayı çok seviyorum. TV'de komedi programlarını seyretmeyi, play station oynamayı ve internette surf yapmayı da severim. Okulda en sevdiğim dersler, matematik, fen, tarih ve beden eğitimidir. Arkadaşlarım çok konuşmadığımı, başkalarının problemlerini dinleyip çözüm bulmalarında onlara yardımcı olan çok iyi bir dinleyici olduğumu söylerler. Psikolog ya da mikrobiyolog olmak istiyorum.

Benim adım Cindy.
12 yaşındayım ama çok ufak tefeğim. Uzun siyah saçlarım, siyah gözlerim ve üst dudağımın üstünde bir benim var. Melbourne, Avustralya'da doğdum ama Kıbrıs'ta büyüdüm. En sevdiğim dersler yabancı dil, tarih, matematik ve beden eğitimidir. Kitap okumayı, arkadaşlarımla chat yapmayı, dansı ve müzik dinlemeyi severim. Pazartesi, Çarşamba ve Cuma günleri bale dersine gidiyorum. Baleyi seviyorum ve ünlü bir balerin olmak istiyorum. Sık sık arkadaşlarım için kareografisini benim yaptığım dans gösterileri düzenlerim.

Ben Ayşe'yim.

Vejetaryenim, ama balık yerim. Uzun sarı saçlarım, mavi gözlerim var. Kitap okumayı, arkadaşlarımla chat yapmayı ve televizyonda hayvanları konu alan belgeselleri seyretmeyi çok seviyorum. Üç tane kedim, bir köpeğim, iki papağanım ve bir de altın kaplumbağam var. Arkadaşlarımla bir arada olmak da, hayvanlarımla ilgilenmek de benim için çok önemlidir. Büyüdüğüm zaman, dünyayı gezmek ve hayvanları yok olmaktan kurtarmak için çaba harcayan ünlü bir veteriner olmak istiyorum.

Ben Hazar'ım.

11 yaşındayım. Çok kısa kahverengi saçlarım, ela gözlerim var. Kırmızı çerçeveli gözlük takıyorum, çünkü miyobum. Arkadaşlarımız içinde en kısa boylu ve en hızlı olan çocuk benim. Gruplara ayrılıp basketbol ya da başka takım oyunları oynayacağımızda, hızım sayesinde çok popüler bir oyuncu olurum. Kitap okumayı, akadaşlarımla chat yapmayı, anneme, babama ve büyük annemle büyük babama yardım etmeyi de severim. Diğer hobilerim ise gitar veya flüt çalmak ve farklı ülkelerden müzik CD'leri toplamaktır.

Merhaba, ben Andreas.
11 yaşındayım. Kitap okumayı ve internette sörf yapmayı seviyorum. Kısa, koyu kahverengi saçlarım, kahverengi gözlerim var. Etle yapılan tüm yemekleri severim. Ispanağı sevmem ama yeni tattığım molehiyaya bayılırım. Arkadaşlarım bazen dışarda oynamak için beni bilgisayarımdan ayırmakta çok zorlanırlar.
Bilgisayarımdan ayrılmak için zorlanmama rağmen, onları asla hayal kırıklığına uğratmam.

Merhaba ben Pınar.
11 yaşındayım. Omuz hizasında siyah saçlarım ve yeşil gözlerim var. Kardeşimle birlikte baktığımız iki köpeğimiz var. Yüzmeyi, kitap okumayı ve arkadaşlarımla chat yapmayı seviyorum. Kek ve tatlı yemeğe bayılırım ama sonra dişlerimi fırçalamayı kesinlikle unutmam. Çok iyi piyano çalarım. En sevdiğim dersler tarih, matematik, fen ve müziktir.

Şimdi benim sıram. Benim adım Bernadette ve 13 yaşındayım. Yüzmeyi çok seviyorum. En çok sevdiğim yemek, kebap ve salata, en sevdiğim ders ise tarihtir. Deniz altında batmış bir gemiyi araştırmak için dibe dalan bir arkeoloğu anlatan bir kitap okumuştum. Kitabı bitirdiğim zaman, büyüdüğümde ne olmak istediğime de karar verdim. Deniz arkeoloğu olacağım. Çünkü bu meslek en sevdiğim iki şeyi birbirine bağlıyor: Denizi ve geçmişi. Bana şans dileyin!

Herkese merhaba. Benim adım Haris. Koyu kahverengi saçlı, kahverengi gözlüyüm. İçine kapanık ve utangaçım. Bana sorulmadıkça fikirlerimi çok nadiren açıklarım. Utangaçlığımı yenebildiğim tek zaman, arkadaşlarıma şarkı söylediğim andır. İyi bir sesim olduğunu söylerler ve bu doğrudur. Bütün popüler şarkıları ezbere bilirim. En sevdiğim dersler müzik, matematik ve bilgi teknolojisidir. Bir de çok iyi tamir yaparım.

Benim adım Agapi.
11 yaşındayım. Tenis oynamayı çok seviyorum. Sarı saçlarım, yeşil gözlerim var. Vejetaryenim ve domatesli roka salatasını çok severim. Doğum günü hediyesi olarak bana ne alacağınıza karar verememişseniz, iyi bir kitabın çok yerinde bir tercih olacağını söyleyebilirim. Uyarıyorum: Çok soru sorarak anneme, babama ve öğretmenlerime meydan okumayı severim. Basit bir cevap beni tatmin etmez. Hep daha çok öğrenmek isterim.

İsmim Hagop.
13 yaşındayım. Siyah saçlı ve kahverengi gözlüyüm. Müziği ve dünyadaki insanlarla ilgili bilgi sahibi olmayı seviyorum. En çok ilgilendiğim konular tarih ve coğrafyadır. En çok sevdiğim yemek anneannemin pilavıdır. Okulumun tartışma kulübünün aktif üyesiyim. Burada, görüşlerimi savunmak için olumlu düşünceler ortaya koymayı, dinlemeyi ve diğer bakış açılarını da kabul etmeyi öğrendim. Büyüdüğüm zaman politikacı veya Birleşmiş Milletlerde Kıbrıs Büyükelçisi olmak istiyorum.

Selam, ben Maria.
13 yaşındayım. Uzun sayılacak kahverengi saçlarım ve kahverengi gözlerim var. Arkadaşlarım her zaman neşeli olduğumu söylerler. İnsanları güldürme yeteneğim var. Fıkra anlatarak ya da olayların komik tarafını göstererek arkadaşlarımı neşelendiririm. İnsanların seslerini çok iyi taklit ederim. Ayrıca bir bakışta insan yüzünün resmini çizebilir, komik karikatürünü yapabilirim. En sevdiğim ders resim, drama, fen ve tarihtir. Hangi mesleği seçeceğime henüz karar vermedim. Ancak kesinlikle resim veya tiyatro ile ilgili bir şey olacağını söyleyebilirim.

Saçlarım uzun ve sarı, gözlerim mavi ve ayaklarım büyüktür. 12 yaşında, uzun, güçlü ve spora meraklı biriyim. Üyesi olduğum bisiklet kulübünde her gün bir saatten fazla bisiklet sürerim. Sağlıklı aklın, sağlıklı bir vücuda ihtiyacı olduğunu düşündüğüm için sağlıklı bir diyet uyguluyorum. Matematik, fizik, resim ve tarihi seviyorum. Arkadaşlarım en büyük zenginliklerimdir; onlar ve tabii ki ailem olmasaydı bugün ben de olmazdım. **Ve ismim Giovanni.**

Kısa veya uzun, sarı, kahverengi veya kızıl saçlı; kahverengi, yeşil ya da mavi gözlü; vejetaryen ya da değil; hepimiz ilköğretim çağında çocuklarız.

Hepimiz Kıbrıs'ta yaşıyor ve Kıbrıs'ı çok seviyoruz.

Bazılarımız İngilizce konuşabilirken, diğerlerimiz sadece kendi ana dillerini, yani Türkçe veya Yunancayı konuşabiliyor. Bizim gibi ailelerimiz de birbirleri ile dostlar. Birbirimizi ziyaret ediyor, birlikte vakit geçirip oyunlar oynuyoruz. Buluşamadığımız zamanlarda ise, bazen telefonla bazen de e-mail yoluyla birbirimizle iletişim kuruyoruz. Son zamanlarda, Kıbrıs'ta geçmişte veya bugün oynanan çocuk oyunlarını araştırmak ve oynamak için bilgimizi, işbirliğimizi ve güçlerimizi birleştirdik.

Bu araştırmada siz de bize katılın. Bu şekilde birçok şey öğrenmekle kalmayıp, çok da eğleneceğimizden eminiz...

Bu oyunlar hakkında neden, nereden ve nasıl bilgi topladık?

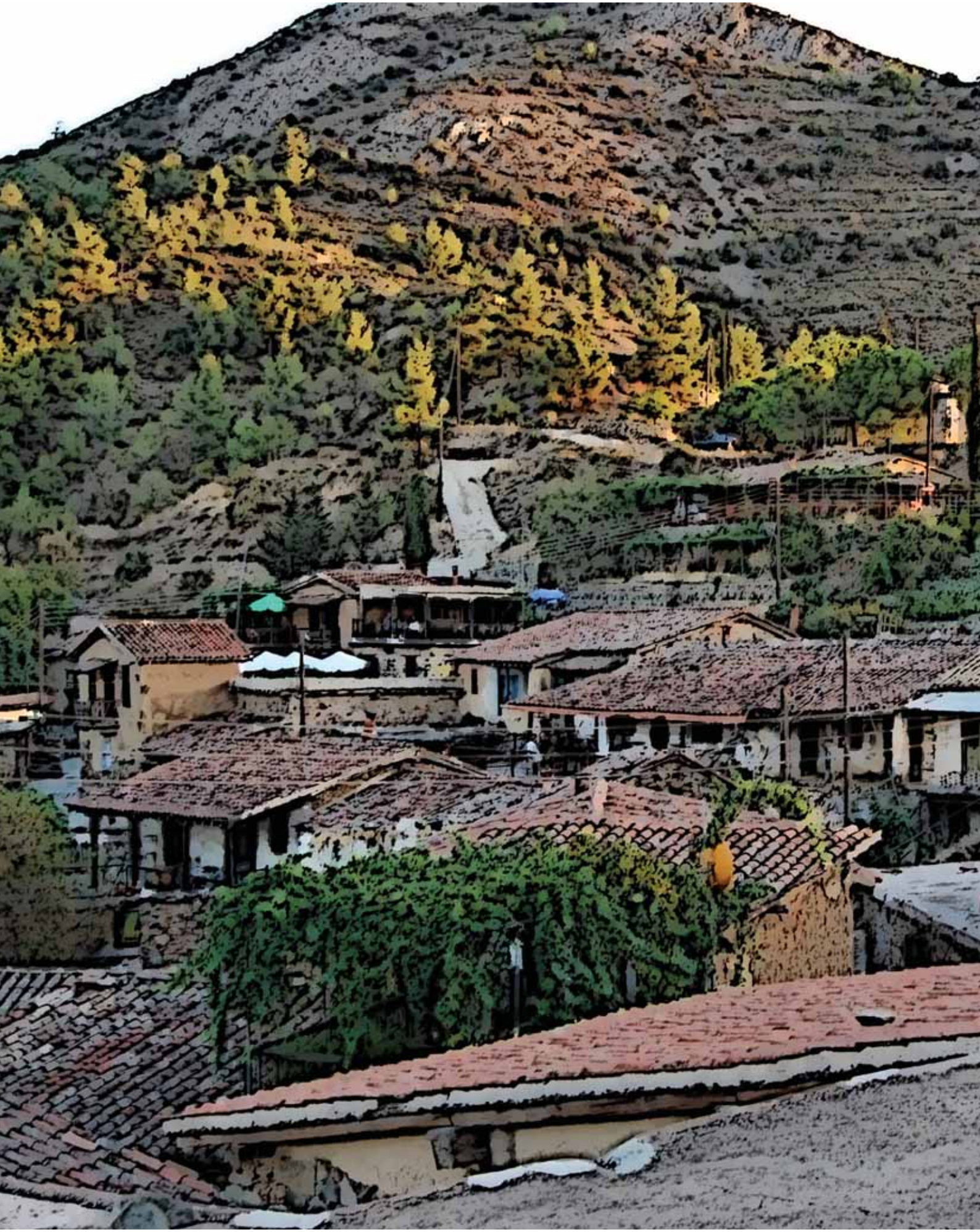
Kıbrıs'ta eskiden oynanan oyunları araştırıp bulma kararını, grubumuzdaki arkadaşlardan birinin öğretmeni, bu konuyu sınıfa ev ödevi olarak verdiğinde aldık. Böylece yardım etme niyetiyle faaliyetlere başladık. Hangi yollarla bilgi toplayacağımız konusunu tartıştık, internet ve kitap araştırması yapmaya karar verdik. Ve tabii ki her birimiz anne babalarımıza, dedelerimize ve ninelerimize soracaktık. Üç gün sonra grup, toplamış olduğumuz bilgilerle yeniden bir araya geldi. Karşı karşıya olduğumuz en büyük güçlük, metinlerin çevirisiydi. Dede ve ninelerimizin çoğu İngilizce bilmiyordu. Bu noktada bazı anne babaların yardımını aldık. Onlar bazı oyunları İngilizce'ye çevirip bizlere anlattılar. Notlarımızı paylaştık ve arkadaşımızın çok çok iyi ve bilgi bakımından son derece zengin bir ödev hazırlamasına yardımcı olduk. Ve tabii ki bu işten hepimiz kazançlı çıktık; çünkü bütün oyunları tek tek oynama olanağımız oldu.

Öğrendiğimiz çeşitli oyunlarla birlikte bir grubun üyelerini seçmenin ve hangi grubun ilk oyunu oynayacağına karar vermenin yollarını öğrendik:
Nasıl mı? Çeşitli kelime oyunları sayesinde - ki bunların çoğunun sözleri gariptir - oyuna hangi grubun başlayacağına karar verebiliriz. Mesela:

A na ma na
por to ka la
di na mi na
pen de de ka puf
ya lan puf

Son hecenin işaret ettiği çocuk, "çıkmış" kabul edilir yani seçilir.

Kitabın sayfaları içinde ilerledikçe anne, baba, nene ve dedelerinizin sizin yaşınızda oynadıkları dokuz oyunun tanımlanmasını okuyacaksınız. Bu oyunlar ailenizin ve Kıbrıs'ın geçmişi ile yakınlaşmanıza önemli bir katkı sağlayacak.



Dokuz
Kiremit

Oyun için hangi malzemelere ihtiyacımız var?
Kırık kiremit* parçaları, bir teneke parçası; örneğin tenekeden yapılmış bir yağ bidonu ve bir tenis topu.

Bu malzemeleri kullanarak nasıl bir oyun oynanabilir ki?
Önce işbirliği yaparak oyunu oynayacak ekiplerimizi oluşturmalıyız.

Ekiplerimizi oluşturmak için nasıl bir yol izleyebiliriz?
Öncelikle her grubun liderliğini yapacak birer ekip başı seçerek başlamamız gerekiyor.

Öyleyse başlayalım.

**Evin görüntüsünü güzelleştiren ve hava koşullarına karşı evi koruyan kiremitlere bugün de evlerin çatılarında rastlıyoruz. Çok eski zamanlarda kiremitler çamurdan yapılıyordu. Daha sonra kil ve sudan yapılmaya başlandılar. Günümüzde ise yapay malzemelerden yapılan çesitli kiremit türleri de mevcuttur.*

Geçmişte oyunlara başlamak için söylenen onlarca tekerleme vardı. Bunlardan birini söyleyerek ekip başlarını seçebiliriz. Bundan sonraki oyunlarda da dedelerimiz, nenelerimiz, diğer yaşlı büyüklerimiz ve kitaplardan yaptığımız araştırmalardan öğrendiğimiz bu tekerlemeleri söylemeye devam edeceğiz.

Bom bom bo-da-bi,
Da-bi da-bi kru-zi.
Bom bom bo-da-bi,
Dabi dabi kruz...

Ekip başları Maria ve Cindi oldu. Onlar da oyunu birlikte oynayacakları arkadaşlarını seçecekler. Maria ve Sindi sizi ekipleri için seçerken önce biri bir kişi, sonra da diğeri bir kişi seçecek. Seçim, tümünüz bir ekibe katılıncaya kadar devam edecek.

Arkadaş seçimine ilk kimin başlayacağını nasıl belirleyeceğiz ?

Dedemin çocukluğunda arkadaşları ile oyun oynarken yaptığı ve bana anlattığı yöntemi uygulayalım!

Kiremitlerden birinin bir tarafını tükürükle ıslatalım. Cindi ve Maria, kiremitin ıslak ve kuru tarafı için tercih yapsın. Sonra kiremiti havaya fırlatalım. Yere düşen kiremitte kimin tercihi üst tarafta kalmışsa oyuna o başlasın. Anlaştık mı? Anlaştııııık..
Nasıl oynanır bu oyun? Kolaydır, yoksa zor?

Önce kiremitleri üst üste dizelim... Şimdi artık üst üste dizilmiş dokuz kiremitimiz var. Tıpkı legodan yapılmış bir kule gibi. Teneke yağ bidonumuzla da, onu taşlarla destekleyerek bir ocak yapmamız gerekiyor. Bu ocağın "Dokuz Kiremit"ten oluşan küçük kulemizin yaklaşık 3-4 metre uzağında olması gerekiyor. Ocak, hangi noktadan dokuz kiremitli kulemize atış yapacağımızı gösterecek bize.

Artık ekipler karşı karşıya... Artık işbirliği zamanı. Ve artık bilgisayarın bilemediği oyunları oynama zamanı!

Şimdi her ekipten seçilmiş bir kişi kiremitlere atış yapacak. Atışı yapacak arkadaşımızdan hangisi daha çok kiremit yıkabilirse, onun takımı, dokuz kiremitten oluşan hedefi yıkıp, yeniden onaracak olanlar olarak oyuna başlayacak. Diğer ekip ise onları engellemeye çalışacak.

Nasıl yapacaklar bunu?

Kiremitler yıkıldıktan sonra oyun alanına dağılacak grup üyelerini, topla vurmaya çalışacak. Sadece bu kadar.

Zor değil bu oyun.

Giovanni beş kiremit devirebildi. Haris ise altı. Haris biraz daha başarılı. Oyuna onun ekibi başlıyor.

Oyun başladı... Adım adım devam ediyoruz..

Oyuna başlama hakkını elde eden Haris veya arkadaşlarından biri, topla istediği şekilde atış yaparak üst üste dizilmiş dokuz kiremiti yıkmaya çalışacak. Atış yapılırken ekibin diğer elemanları, atış yapanın yani ocağın yanında yan yana dizilecekler.

Diyelim ki, Haris oyun başladıktan sonra topu kiremitlere isabet ettiremedi, o zaman ne olacak?

O zaman oyuna başlama hakkı artık Giovanni ve arkadaşlarının olacak.

UYARI!
Haris ve arkadaşları kiremitleri topla devirdikten sonra Giovanni ve arkadaşları tarafından topla vurulamazsa, oyuna hep onlar başlayacak.
Oyun için temel koşul **dıkkat ve işbirliği.**

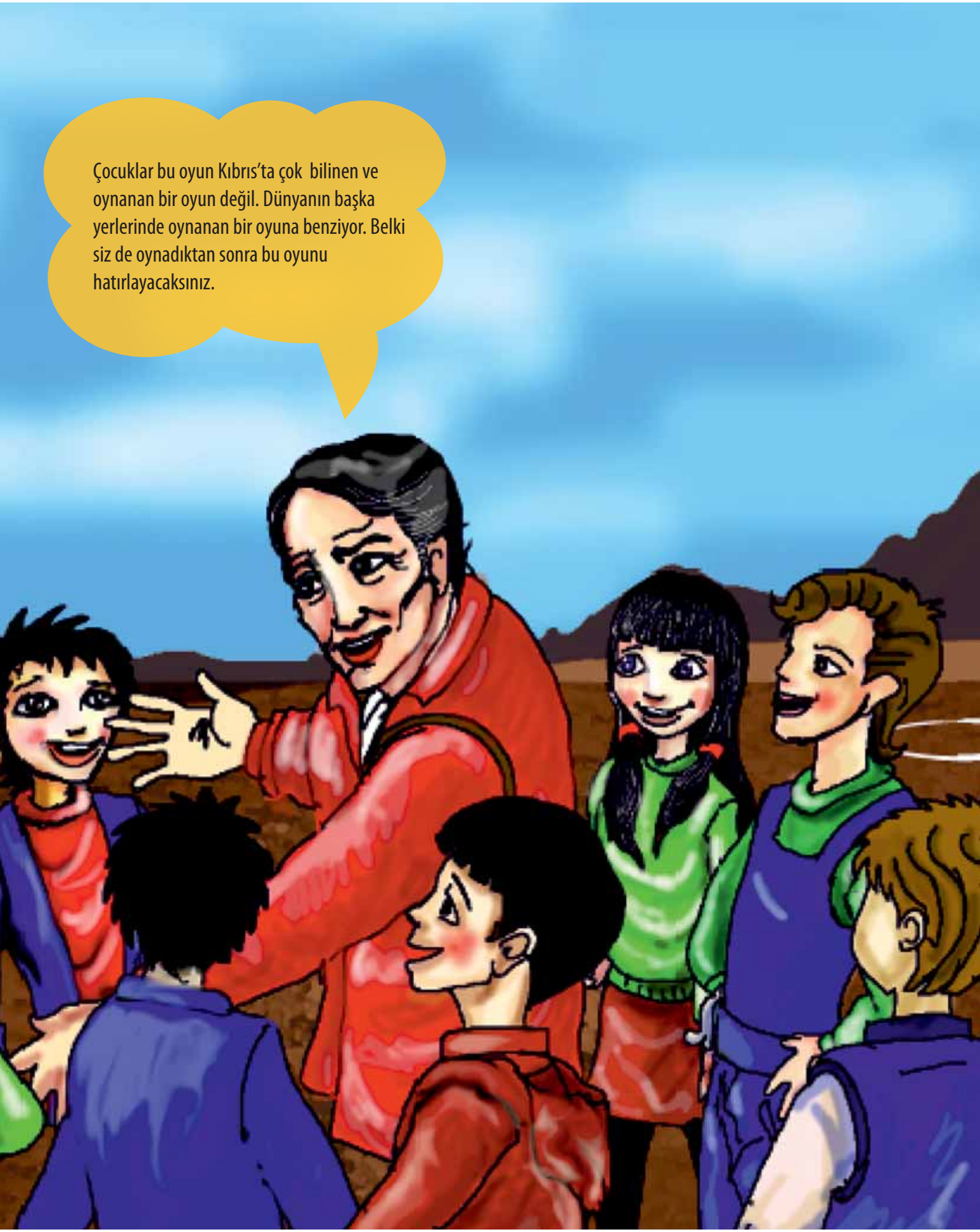
Kiremitler devrildikten sonra Haris ve arkadaşları oyun alanına dağılacak ve Giovanni ve arkadaşları tarafından fırlatılan toplara hedef olmadan yıkılan kiremitleri yeniden üst üste dizmeye çalışacaklar.
Bunu yaparken rakip takım oyuncuları tarafından fırlatılan toplarla vurulurlarsa o zaman ne olacak?

UYARI!

- Vurulan oyuncu oyun dışı kalıyor.
- Eğer tümünüz de Giovanni ve arkadaşlarının fırlattığı toplarla vurulup oyun dışında kalmadan kiremitleri üst üste dizmeyi başardıysanız kazandınız.
- Oyuna yeniden siz başlayabilirsiniz.

Pinpon

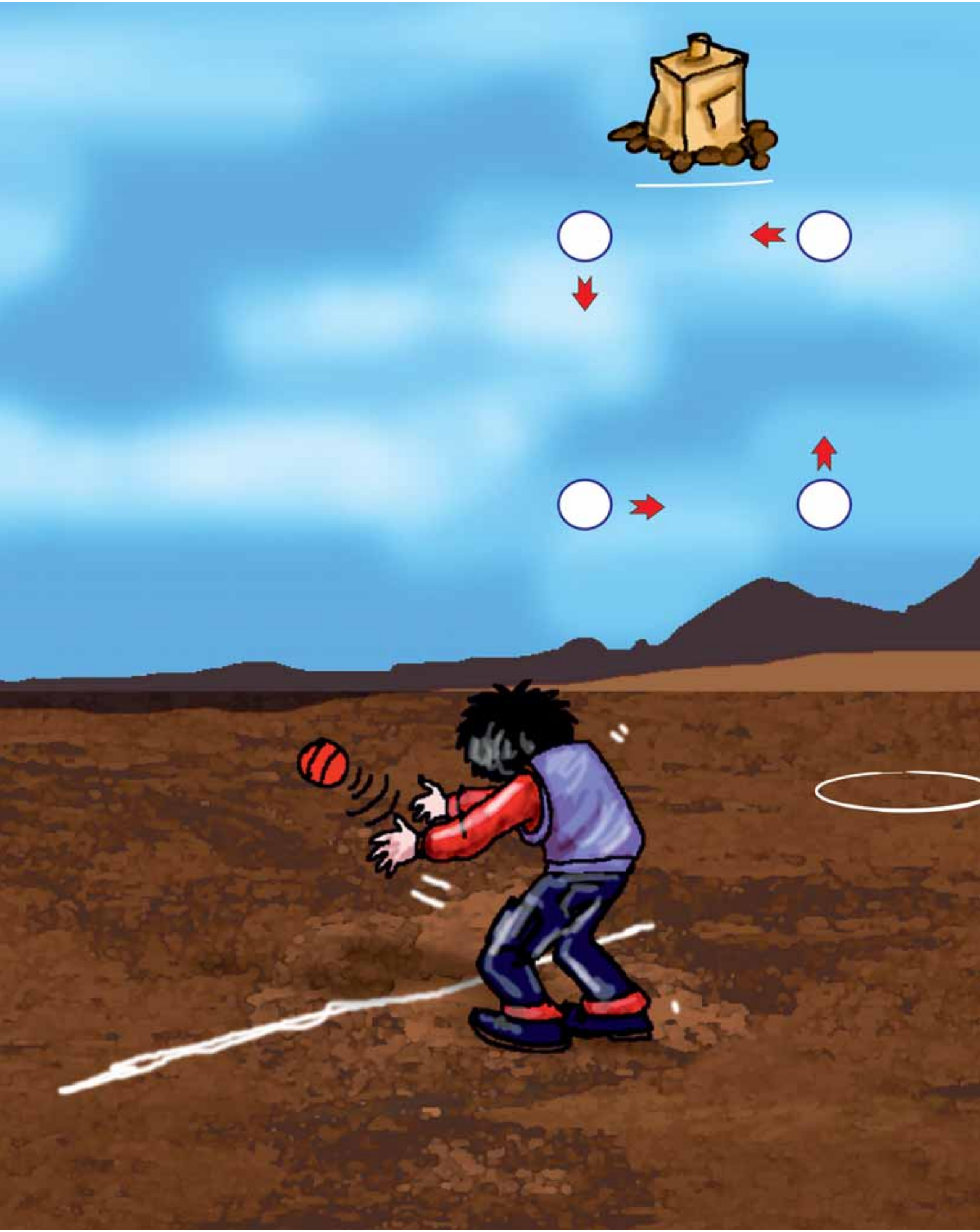
Biraraya gelip yeni bir oyun için hazırlanmaya başladığımızda oldukça keyifliydik. Oynadığımız oyundan çok mutlu olmuş ve eğlenmiştik. Geçmişe gitmiş, anne baba, nene ve dedelerimizin oynadığı bir oyunu oynamıştık. Bugün oynayacağımız oyun pinpon adıyla biliniyor ve oynanıyordu. Bazı bölgelerde bu oyuna başka isimler de veriliyormuş. 1960'lı yıllarda oynanmaya başlanmış. Oyunu Ayşe'nin babasından öğrenip oynayacaktık.


Çocuklar bu oyun Kıbrıs'ta çok bilinen ve oynanan bir oyun değil. Dünyanın başka yerlerinde oynanan bir oyuna benziyor. Belki siz de oynadıktan sonra bu oyunu hatırlayacaksınız.

(*) 'Mavi Kasklılar' Birleşmiş Milletler Barış Gücü askerlerini anlatan bir terim olup, mavi asker kaskı giyen askerlere denir. UNFICYP adıyla da bilinen bu askerler, Birleşmiş Milletler'in barışı koruma misyonu ile görevlendirilmiş en uzun süreli askeri gücüdür. 1964 yılında, Kıbrıslı Rumlar ile Kıbrıslı Türkler arasındaki çatışmaları engellemek ve ada sakinlerinin olağan ritimlerine yeniden kavuşması amacıyla oluşturulmuştur. Barış Gücü'nün sorumlulukları, 1974 yılında darbenin ve Türkiye'nin askeri müdahalesi ile Türk ordusunun adanın kuzey kısmını kontrolü altına almasının bir sonucu olarak genişledi. 1974'te yapılan 'de fakto' ateşkes anlaşmasından bu yana UNFICYP ateşkes hattını kontrolü altında tutuyor, insani yardım sunuyor ve kuzeydeki Türk askeri gücü ve Kıbrıs Türk askeri gücü ile güneydeki Kıbrıs Rum askeri gücü arasında bir tarafsız bölge muhafaza ediyor. (Bu bilgiler UNFICYP'in resmi web sayfasından alınmış ve tercüme edilmiştir.
http://www. unric.org/el/united-nations-in-cyprus)

Por-ta-ka-lı / soy-dum.
Baş- ucu-ma / koy-dum.
Ben/ bir/ ya-lan-cı-lık/
uy-dur-dum.
Du-ma-duma dum.
Kır-mı-zı /mum.
Bu oyunda ekiplerinin başında olacak kişiler Ağapi ve Pınar olarak seçildi. Onlar da ekiplerini seçtiler. Ekipler hazır.

Oyun için tenis topundan daha büyük, hentbol topundan da küçük yumuşak lastikten bir topa ihtiyacımız var. Şimdi de hep birlikte oyun oynayacağımız alanı oyun için hazırlamamız gerekiyor. Önce oyun alanının dört köşesine, içine dört-beş kişi sığabilecek büyüklükte yuvarlaklar çizmemiz gerekiyor. Sonra da yine teneke kutulardan oluşacak bir ocak yapacak ve ocağın üç metre ilerisine de düz bir çizgi çizeceğiz.



Şimdi oyuna kimin başlayacağını belirlememiz gerekiyor. Bunun için de küçük bir yarışma yapacağız. Bu yarışma aynı zamanda oyunun nasıl oynanacağı konusunda bize ip uçları da verecek. Geriye sadece kuralar kalacak.
Her takım seçeceği bir elemanını ocağın yanına göndersin. Tamam, Pınar ve Ağabi yarışacak.
Önce Pınar, Ağabi'ye topu atacak. Bunun için de Ağabi düz çizgiye, Pınar de ocağın yanına gidecek. Pınar vuracağı elini yumruk yapıp geriye atacak ve hazır bekleyecek.

Ağabi, topu yumrukla vurulabilecek bir seviyede ve hızda Pınar'a atacak, Pınar da geride hazır tuttuğu eli ile topa vurmaya çalışacak. Sonra da Pınar'ın fırlattığı topa bu kez Ağabi vurmaya çalışacak. Topu daha uzağa göndermeyi başaran, takımına oyuna başlama hakkını kazandıracak.

Uyarı!

- Topa vuramayanın tekrar hakkı yok. Vuramayan kaybediyor.
- Rakip takım oyuncusunun vurduğu topu, diğer takımdan biri yere düşmeden havada yakalayabilirse vuran takım yine kaybediyor. Örneğin Ağabi'nin vurduğu topu Pınar'ın takımından biri yere düşmeden havada yakalayabilirse, Ağabi'nin takımı oyuna başlama hakkını kaybedecek.

Nası bir oyundur bu? Bizim ne yapmamız gerekir? Ağabi topu daha uzağa attığı için takımına oyuna başlama hakkı kazandırdı. Onlar sırayla ocağın yanına gidecek ve Pınar'ın takımından birinin attığı topa vurmaya çalışacaklar.

Topa vuran ne yapacak peki?
Topa vuran sağ yönden başlayarak çizilen yuvarlakların içinden geçecek şekilde alanın etrafından koşmaya başlayacak. Hedef oyun alanının etrafında bir tur atmak. Oyuncu hem kendi vuruşunda, hem de takım arkadaşının vuruşunda turunu tamamlamak için koşusuna devam edebilir. Ancak bunu yaparken oyun alanının içinden koşmak yasak.

Peki ya Pınar'ın takımı ne yapacak?
Onlar öncelikle oyun alanının içine dağılıp, vurulan topu yere düşmeden havada yakalamaya çalışacak. Yakalayabilirlerse topa vuran oyuncu oyun dışında kalacak. Eğer yakalayamazlarsa top yere düştükten sonra, hızlı bir şekilde topu taşıyıp ocağa vuracaklar. Bunun için de yardımlaşmaları gerekiyor.

Ağabi'nin takımından topa vuran oyuncu, sadece vurduğu top havada yakalanırsa mı oyun dışında kalacak?
Hayır. Topa vurmayı başaramazsa da oyun dışında kalıyor. Oyun alanında koşarken rakip takım, topu ocağa vurduğu zaman o, bir dairenin içinde değilse de oyun dışında kalıyor.

Yani yuvarlağın içinde durmak koruma sağlar?
Evet. Haklısın. Koruma sağlıyor. Bu yüzden oyun oynarken aklımızı kullanıp doğru strateji geliştirmemiz gerekiyor. Rakip takım topu ocağa yaklaştırmışsa, koşmaktan vaz geçip bir dairenin içinde durmamız gerekiyor.

Ya sonra?
Ağabi'nin takımındaki bir başka oyuncu topa vurduğunda hem o, hem de dairenin içerisinde bekleyen diğer oyuncu koşmaya devam edecek.

Uyarı!
Top havada yakalanır veya ocağa vurduğunda ikisi de dairelerin dışındaysa ikisi de oyun dışında kalacak.

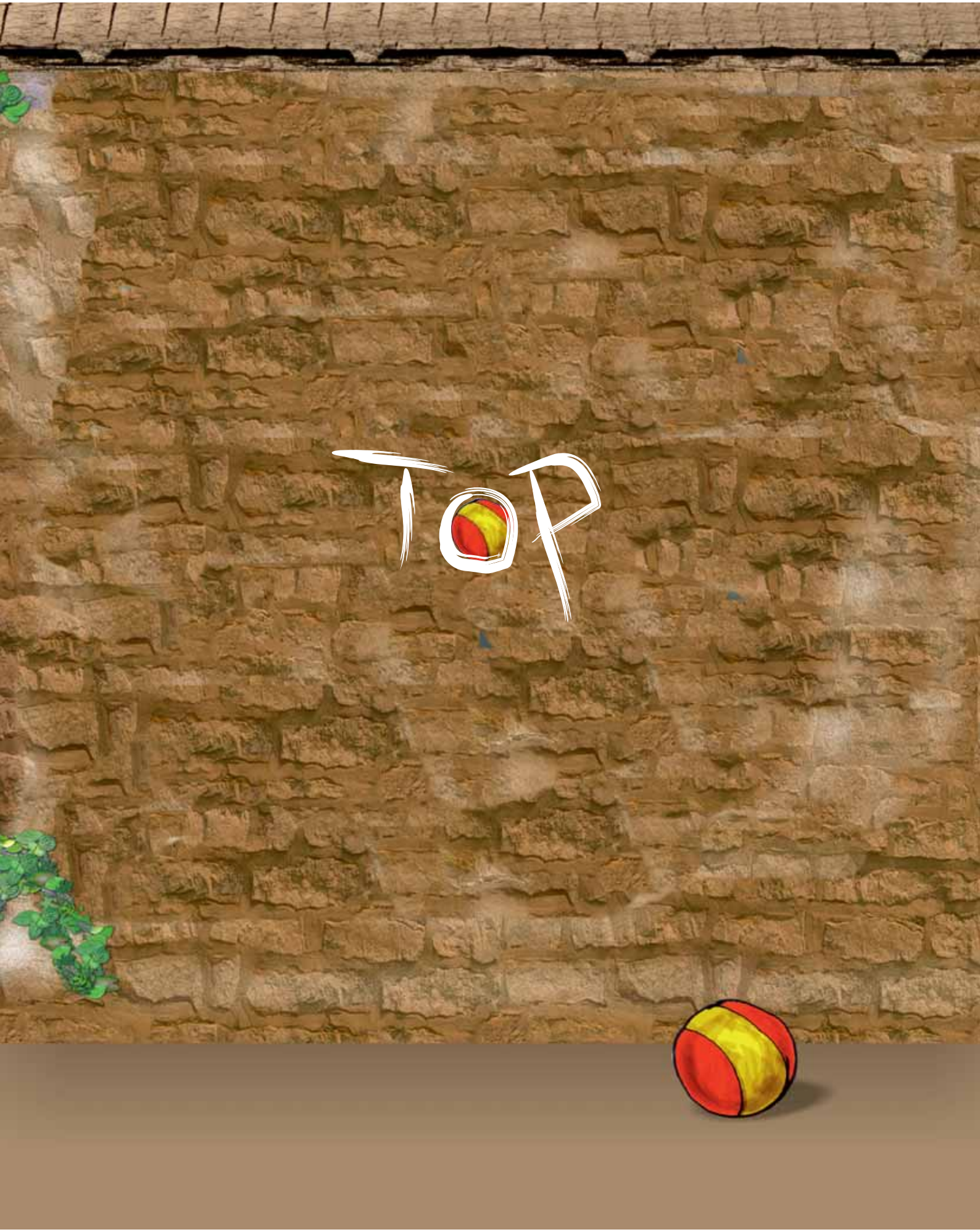
Oyun hep böyle mi devam edecek? Ağabi'nin takımı hep aynı şeyleri mi yapacak?
Hayır. Eğer Ağabi'nin takımındakilerin hepsi oyun dışında kalırsa, bu kez roller değişecek ve Pınar'ın takımı topa vuran takım olacak.

UNUTMAYIN! Bir oyuncunun oyun dışında kalması için,

1. Vurduğu topun rakip takım oyuncusu tarafından yere düşmeden yakalanması;
2. Oyuncu koşarken, bir dairenin içerisine girip koruma sağlamadan topun ocağa vurulması gerekiyor.

Uyarı! Fazladan atılan tur kesintisiz olmalıdır. Bu turu atarken dairelerde duramazsınız. Aksi durumda oyun dışında kalırsınız.
Bir planlama örneği. Turunuzu tamamlamak üzeresiniz. Dışarda topa vuracak bir arkadaşınız var. Son dairenin içinde beklemek doğru bir planlama olabilir mi? Son dairede beklerken, topa vuran arkadaşınız topu uzağa atabilirse, kesintisiz bir tur daha atabilirsiniz değil mi ?

Hade Başlıyoruz

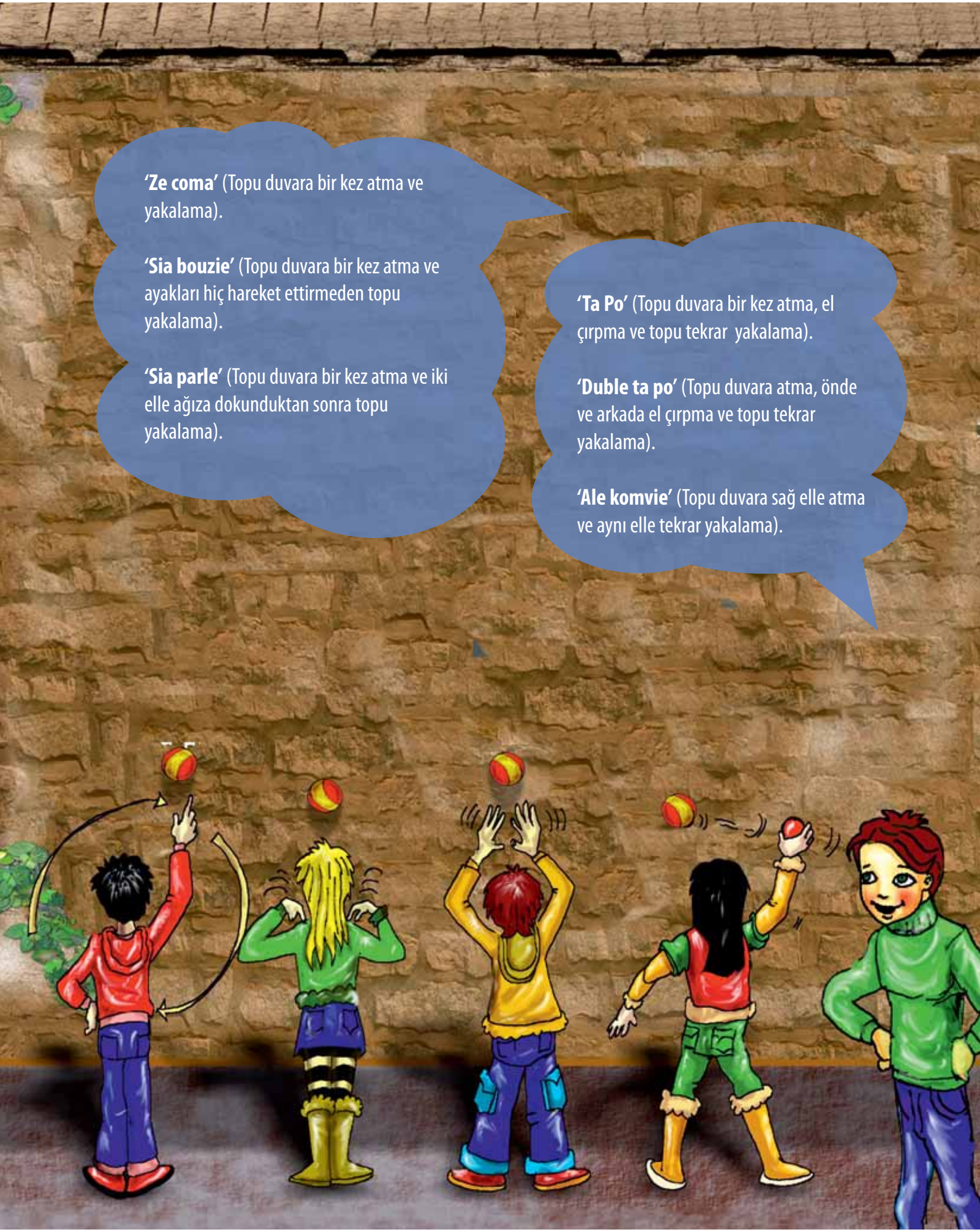

TOP

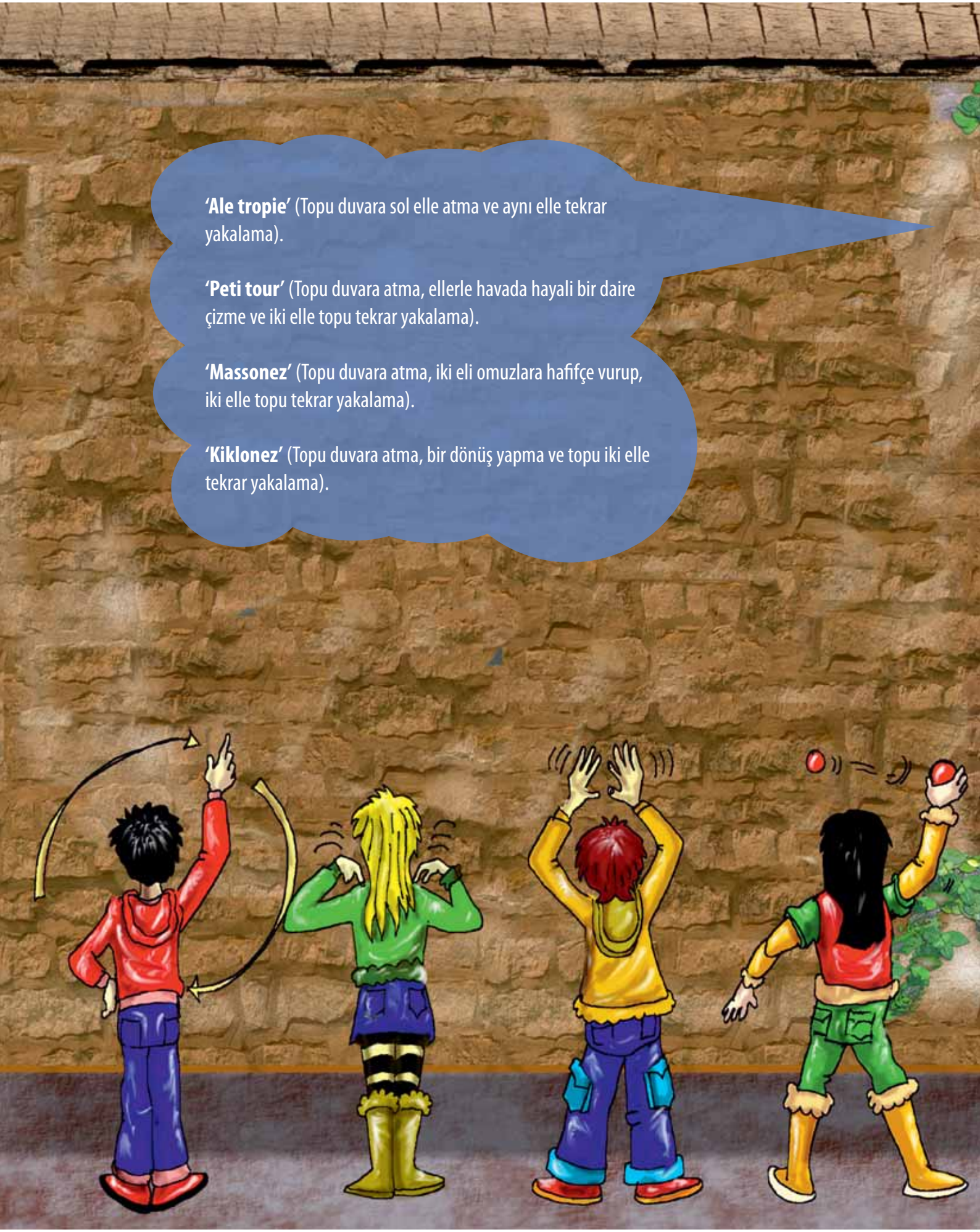
Yakın zamanda öğrendiğimiz bir başka oyunun ismi 'Top'. Bu oyun, sadece kızların oynadığı bir oyundu. Ancak bu oyunu birlikte oynamayı da deneyebiliriz. Tamam, haydi hepimiz deneyelim. Bu oyunu oynayabilmek için bilmemiz gerekenler nedir?

Evet, doğru. Bu oyunda, oyuncular topu duvara atarak, komutu verilen bazı hareketleri yapmak ve bazı sözleri söylemek zorundadırlar.

İlk olarak, oyuncu sayısı kadar topumuzun olması gerekiyor. Bir de büyük duvara ihtiyacımız var. Oyuncular duvardan biraz uzakta, yan ve tek sıra halinde duracak ve komut bekleyecekler.

Hade o halde oynamak için hazırlanalım. Topları elinize alın ve komutları açıklamaları ile birlikte söyleyecek olan Hagop'u dinleyin.


'Ze coma' (Topu duvara bir kez atma ve yakalama).
'Sia bouzie' (Topu duvara bir kez atma ve ayakları hiç hareket ettirmeden topu yakalama).
'Sia parle' (Topu duvara bir kez atma ve iki elle ağıza dokunduktan sonra topu yakalama).
'Ta Po' (Topu duvara bir kez atma, el çırpma ve topu tekrar yakalama).
'Duble ta po' (Topu duvara atma, önde ve arkada el çırpma ve topu tekrar yakalama).
'Ale komvie' (Topu duvara sağ elle atma ve aynı elle tekrar yakalama).

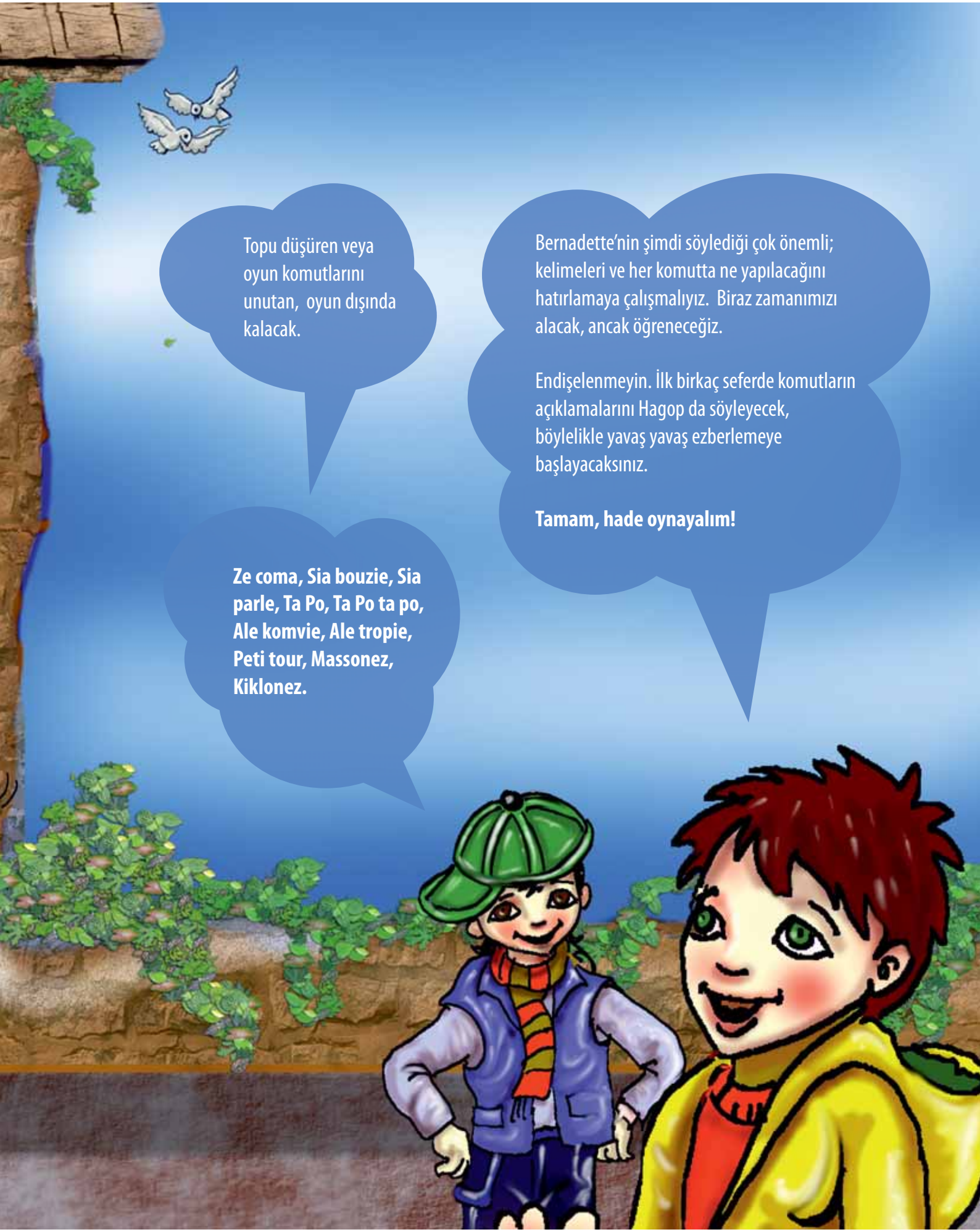


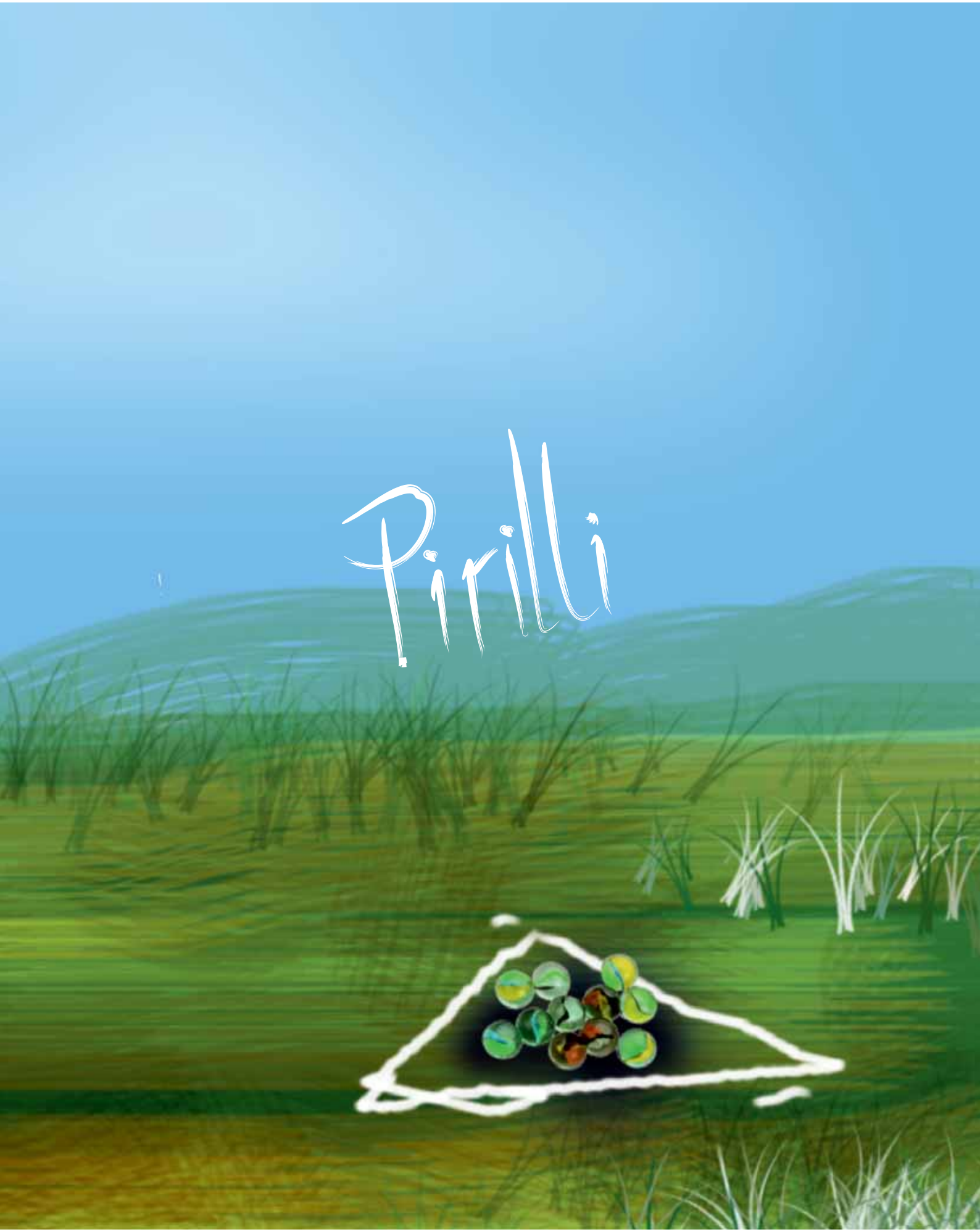
'Ale tropie' (Topu duvara sol elle atma ve aynı elle tekrar yakalama).

'Peti tour' (Topu duvara atma, ellerle havada hayali bir daire çizme ve iki elle topu tekrar yakalama).

'Massonez' (Topu duvara atma, iki eli omuzlara hafifçe vurup, iki elle topu tekrar yakalama).

'Kiklonez' (Topu duvara atma, bir dönüş yapma ve topu iki elle tekrar yakalama).


Topu düşüren veya oyun komutlarını unutan, oyun dışında kalacak.
Bernadette'nin şimdi söylediği çok önemli; kelimeleri ve her komutta ne yapılacağını hatırlamaya çalışmalıyız. Biraz zamanımızı alacak, ancak öğreneceğiz.
Endişelenmeyin. İlk birkaç seferde komutların açıklamalarını Hagop da söyleyecek, böylelikle yavaş yavaş ezberlemeye başlayacaksınız.
Tamam, hade oynayalım!
Ze coma, Sia bouzie, Sia parle, Ta Po, Ta Po ta po, Ale komvie, Ale tropie, Peti tour, Massonez, Kiklonez.


Pirilli

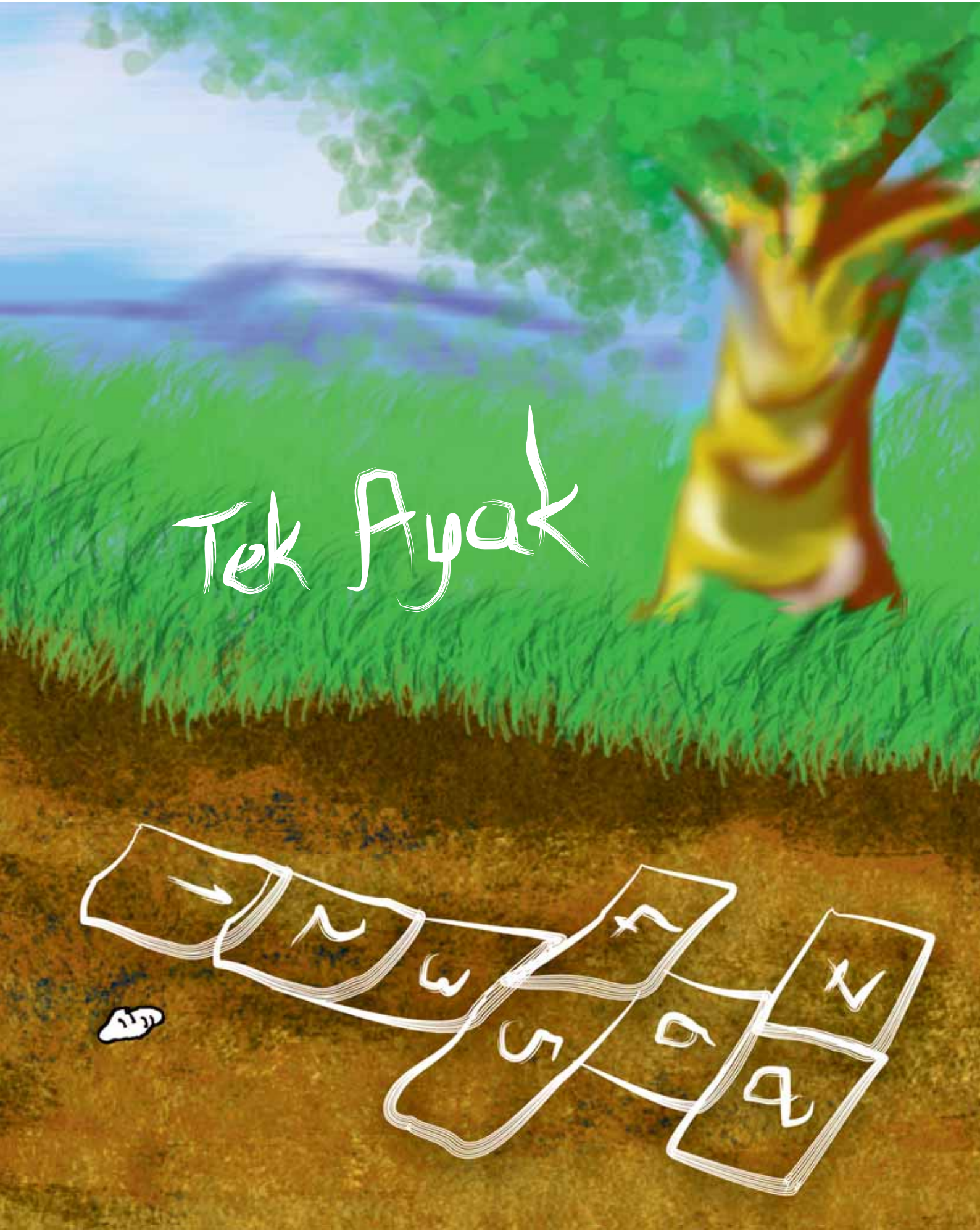
Bu oyun iki veya daha çok oyuncu ile oynanabilir. Biz 12 kişiyiz. Bu rakam iyi. Oyun için 6'şar pirilliye ihtiyacımız olacak. Avlunun ortasına da küçük bir üçgen çizeceğiz.
Tamam! Pirillileri üçgenin ortasına 1-2 santimetre ara ile yerleştireceğiz.

Sonra üçgenin yaklaşık olarak 4-5 metre uzağına (uzaklığın ne kadar olacağını tartışabilir ve karar verebiliriz) bir çizgi çizeceğiz.
İlk olarak, üçgene geri gitmeli ve her birimiz üçgenden bir pirilli almalıyız. Bu pirilli bizim eneğimiz olacak.
Sonra da sırayla, çizginin atabildiğimiz kadar yakınına bu pirilliyi atmaya çalışmalıyız. Pirillisi, çizginin en yakınında duran oyuncu, oyuna ilk başlama hakkını kazanacak.

Kısaca; hepimiz atmayı bitirdiğimiz zaman, pirillisi çizginin en yakınında olan ilk oynar.

Bundan sonra oyuna başlayacağız. Oyundaki amaç, eneği atmak ve diğer pirillilere vurarak onların üçgenin dışına çıkmasını sağlamaktır. Dışarı çıkan her pirilli çıkaranın olacak. Bu arada eneğimizin de, üçgenin içinde kalmaması gerekiyor. Bu gerçekleşirse oyun dışı kalırsınız. Oyun birinin diğerlerinin tüm pirillilerini yütmesine kadar devam eder.

Bu oyun pirilli ile oynanan birçok oyunun sadece bir tanesi. Bunun dışında oynan diğer pirilli oyunlarını da daha sonra oynamak için biraraya geleceğiz.
Hazırsak oyun başlıyoooor...


Tek Ayak

Eminim bu oyunu hepiniz duymuşsunuzdur. Bu oyun, dünyanın hemen hemen tüm ülkelerinde oynanır. Kıbrıs'ta bu oyunu, genellikle okul bahçelerinde, köy sokaklarında ve kaldırımlarda oynarız. Bu oyunun bizdeki ismi **"Tek Ayak / Bir Ayak"** tır.

Bu oyunu oynamak için, oyun aracı olarak kullanılmak üzere düz taşlara (Pilaka), bir parça tebeşir ve üzerinde oynanabilecek bir kaldırım veya okul bahçesine ihtiyacımız var. Oynamak isteyenler, sıraları için sabırla bekleyebildikleri sürece, bu oyunun iki veya daha çok oyuncu ile oynanmasında hiçbir sakınca yoktur.

Haydi şimdi ilk kimin oynayacağına karar verme zamanı! Oynama sıramızı belirlemek için "bo-bo, bo-tapi" tekerlemesini kullanacağız. Hazır mısınız? Agabi?

Bo-bo bo-tapi,
Tapi-tapi rusi.
Bo-bo bo tapi,
Tapi tapi, click.

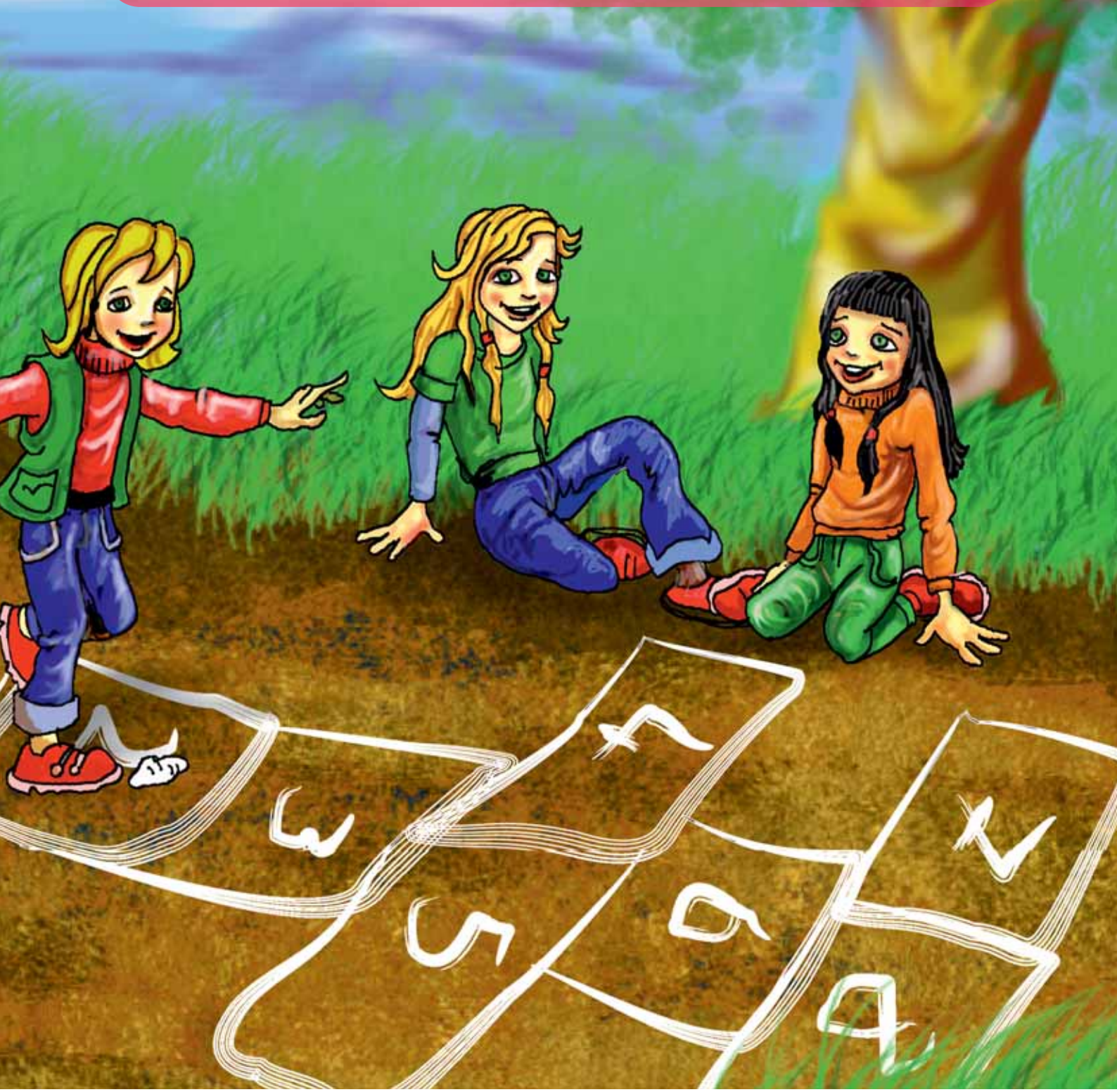
Ayşe kaldı ve ilk oynama hakkını Ayşe kazandı.

Tamam. O zaman başlayalım. Oyunda ilk yapmam gereken şey düz taşı (Pilaka), bir numaralı karenin içine atmak. Oyuna devam edebilmem için atılan taşın karenin içinde durması gerekmektedir. Eğer taş yanlış karede durursa, yanarak sıramı kaybederim ve bir sonraki oyuncu şansını dener.

Eğer taş kare içinde durursa, o zaman Ayşe, tek ayak üzerinde sekmek suretiyle, bir numaralı kareden başlayarak çizilen oyun sınırları içinde ilerler.

Uyarı!

- Yan yana olan 4-5 ve 7-8 numaralı kareler içinde, sol karede sol ayakla, sağ karede ise sağ ayakla durulmalıdır.
- 1, 2, 3 ve 6 yazılı tek karelerde de tek ayakla sekilerek ilerlenir.
- 7 ve 8 numaralı karelere ulaşıldığı zaman bu kez başlangıç karesine doğru ilerlemek üzere sekerek geriye dönülür.
- Bir numaralı kareye ulaşıldığında taşınızı bu kez 2 yazan kareye atmanız gerektiğini unutmayınız.



Galiba bundan sonra ne yapacağımızı bilirim. Önce iki numaralı kareye gitmesi için taşa vuracam ve sonra da yukarıda anlattığın şeyleri yapacam.

Ayrıca aklında tutmalısın ki;
Eğer oyun esnasında bir çizgiye basarsan, bir kareyi atlarsan, dengeni yitirir ve düşersen, yanarsın ve oynama sırası senden sonraki oyuncuya geçer. Sıran tekrar geldiği zaman daha önce oyun dışı kaldığın ve işaret olarak taşını/pilakanı bıraktığın kareden başlamalısın.

Oyunu kazanan, bir numaralı kareden, sekiz numaralı kareye kadar giden ve tekrar bir numaraya dönen böylelikle tek ayak/bir ayak oyununu ilk tamamlayan oyuncu olacaktır.

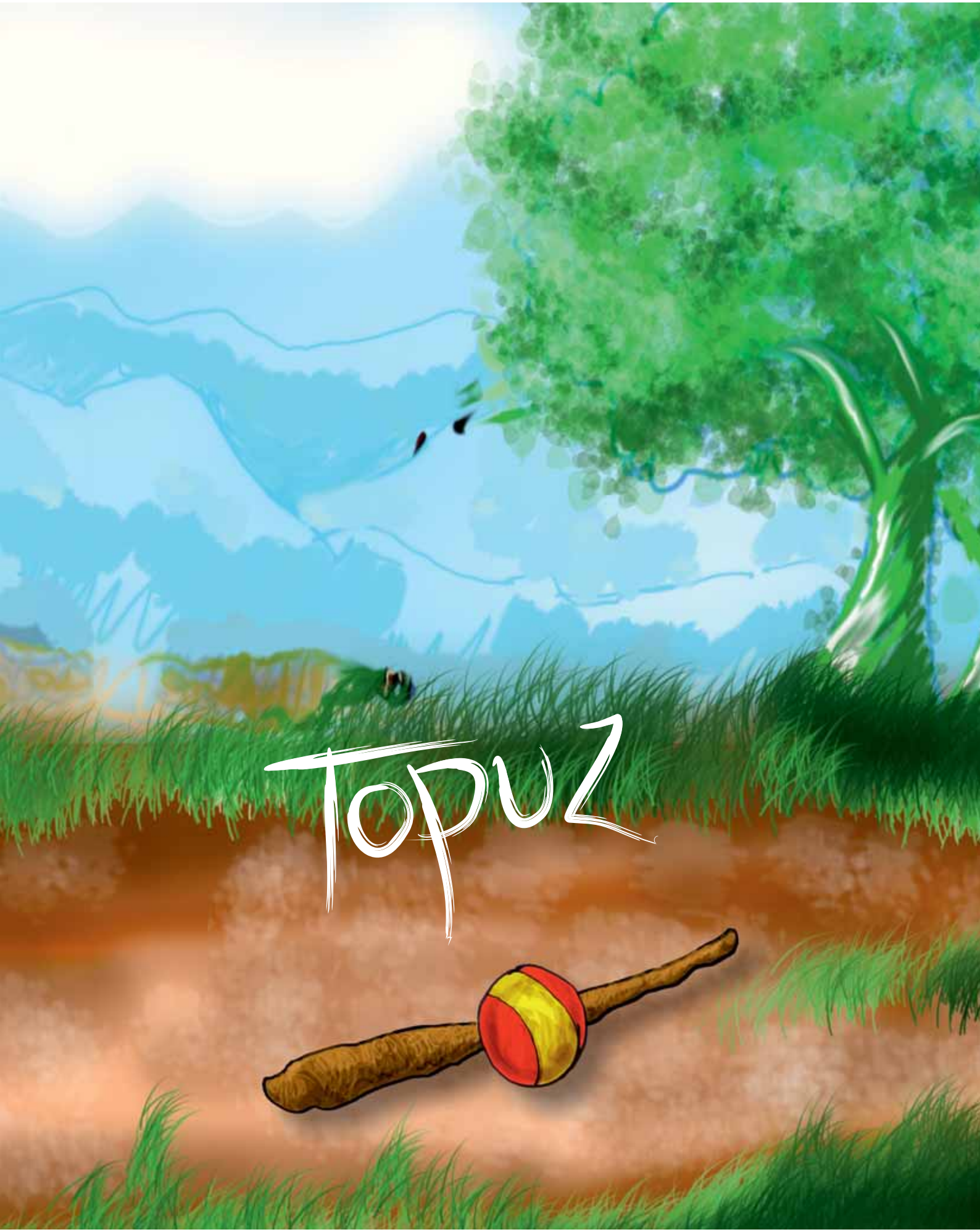
Kule

Oynayabileceğimiz bir başka oyun da **"Skatoulika"/ Gugo/ Guca /Kule.**
Skatoulika mı ? Bu oyunun adını daha önce duymuştum... Ancak, nasıl oynandığını tam olarak bilmiyorum. Başka kimler bu oyunu biliyor ?

Ben bilirim bu oyunu
Hade öyleyse. Oyunu bilmeyen arkadaşlarımıza da anlatalım.
İlk önce beş taneden az olmayacak teneke kutuyu; örneğin beş boş konserve kutusunu üst üste dizmemiz gerekiyor. Sonra içimizden biri bu teneke kutulardan sorumlu "skatuleris" olacak. Skatuleris, dizili kutuların tam arkasına çizilen bir çizginin üzerinde duracak.
Doğru! Biz de skatulerisin tam karşısına ve biraz uzağına çizilen bir başka çizginin üstünde duracağız. Herkes eline bir taş alıp sırayla teneke kutulara fırlatacak. Kutuları tutturamayan arkadaşımız attığı taşın düştüğü yere gidecek ve orada duracak.

İçimizden biri teneke kutuları devirmeyi başarır başarmaz, diğerleri taşlarını alıp çizginin diğer tarafına koşarlar. Skatulerisin teneke kutuları üst üste dizip, çizgiyi geçmeden birimizi yakalaması gerekiyor. Eğer başarırsa, yakalanan skatuleris olur ve kutuların sorumluluğu ona geçer. Bir önceki skatuleris çizginin diğer tarafındakilere katılır. Ama birini yakalayamazsa skatuleris aynı kalır.
Evet doğru. Oyun skatuleris değişinceye kadar böyle devam eder.

Sanırım kuralları anladım. Deneyelim mi? Unutursam arada kuralları hatırlatırsınız.
Hade gidelim.. Oyun başlasın!

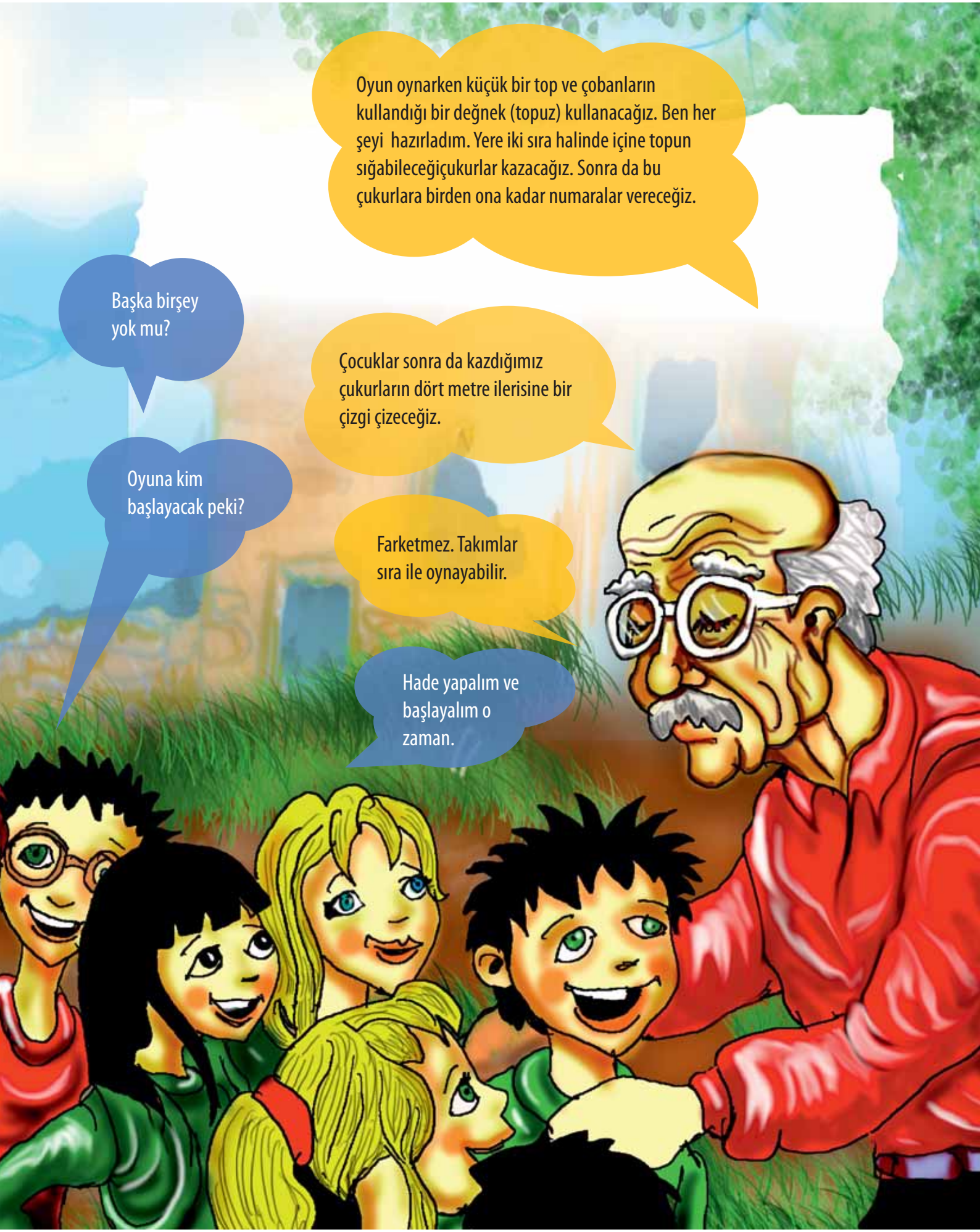

Topuz

Bahar gelmişti. Doğa yemyeşildi. Trodoslardan ta Beşparmakl'ara kadar uzanan bir yeşillik. Tertemiz bir hava. Sıcacık. Uzun zamandır birlikteyiz. Birlikte oyunlar oynuyoruz. Bugün, Cemre'nin dedesinin bize anlatacağı oyunu oynayacağız. Altmış yıl önce oynadığı oyunu. İlginç bir deneyim olacak.

Öğleye doğru ekibimiz tamamlandı. Cemre'nin annesi bize molohiya (*) pişirmişti. Etli bir sebze yemeği.
Sonra hep birlikte evin yanındaki boş araziye gittik. Trafikten uzak, güvendeydik. Dedenin etrafına toplandık. **Topuz Oyunu** (Cirgo) oynayacaktık. Hiçbirimiz bu oyunun adını daha önce duymamıştık. İki takım halinde oynanıyordu ve işbirliği gerektiriyordu. Ekip başları seçilecek, sonra da takımlarımızı oluşturacaktık. Bu yüzden işe ekip başlarını seçmekle başladık.

Ana /ma-na
Por-to/ka-la
Di-na/mi-na/puf
Ben-de/re-ga/ruf
Ga/lan/puf

(*) Molohiya: Molohiya taze veya kurutularak yemeği yapılan bir tür sebzedir. Kıbrıs'a Arap ülkelerinden gelen bu sebze ve yemeği, özellikle Kıbrıslı Türkler tarafından çokça pişirilmekte ve yemek kültürü içinde önemli bir yer tutmaktadır.


Oyun oynarken küçük bir top ve çobanların kullandığı bir değnek (topuz) kullanacağız. Ben her şeyi hazırladım. Yere iki sıra halinde içine topun sığabileceğiçukurlar kazacağız. Sonra da bu çukurlara birden ona kadar numaralar vereceğiz.
Başka birşey yok mu?
Çocuklar sonra da kazdığımız çukurların dört metre ilerisine bir çizgi çizeceğiz.
Oyuna kim başlayacak peki?
Farketmez. Takımlar sıra ile oynayabilir.
Hade yapalım ve başlayalım o zaman.

Kurallarımız şöyle:

- Topu, topuzla ve tek vuruşta çukurlara sokmaya çalışıyorsunuz. Top çukura girerse o çukura verdiğiniz numara neyse, o kadar puanı takımınıza kazandırıyorsunuz.

- Topu çukura sokmayı başaran tekrar atış hakkı kazanıyor ve bu başarısız olana kadar böyle devam ediyor.
- Birinci takım atışlarını tamamladıktan sonra ikinci takım vuruşlarına başlayacak. Onlar da puanlarını alacak.

Ve sonra...

Puanlar toplanacak. **KAYBEDENLER**, yani daha az puan toplayan takım, **KAZANANLARI**, yani daha çok puan toplayan takımı çukurlardan vuruş çizgisine kadar sırtlarında taşıyacak.

BUL-AteŞ

İşte yine birlikteyiz. İşbirliği ve oyun oynamak için. Biz çaba harcıyoruz. Birbirimizi tanıyor ve paylaşıyoruz. Bernadette'nin nenesinden öğrendiği oyunu, bugün hepimiz ondan öğreneceğiz. Bugün oynayacağımız oyunun adı Buz-Ateş oyunu. Bu da bir takım oyunu. Ve evet... Bu oyun da işbirliği yapmayı gerektiriyor.

Her zaman başladığımız gibi önce ekip başlarını seçeceğiz

Kum-pan-yo / si-de si-de/ pas
Kum-pan-yo
Si-de si-de/ pas
E-do / mast-ros / sas

Takımlarımızdan biri Buz biri de Ateş takımı adını alacak. Bildiğimiz buz ve ateş. Bunun için de bir seçim yapmamız gerekmiyor. Sırayla oynayacağımıza göre Maria'nın takımı Ateş, Giovanni'nin takımı da Buz takımı olsun.

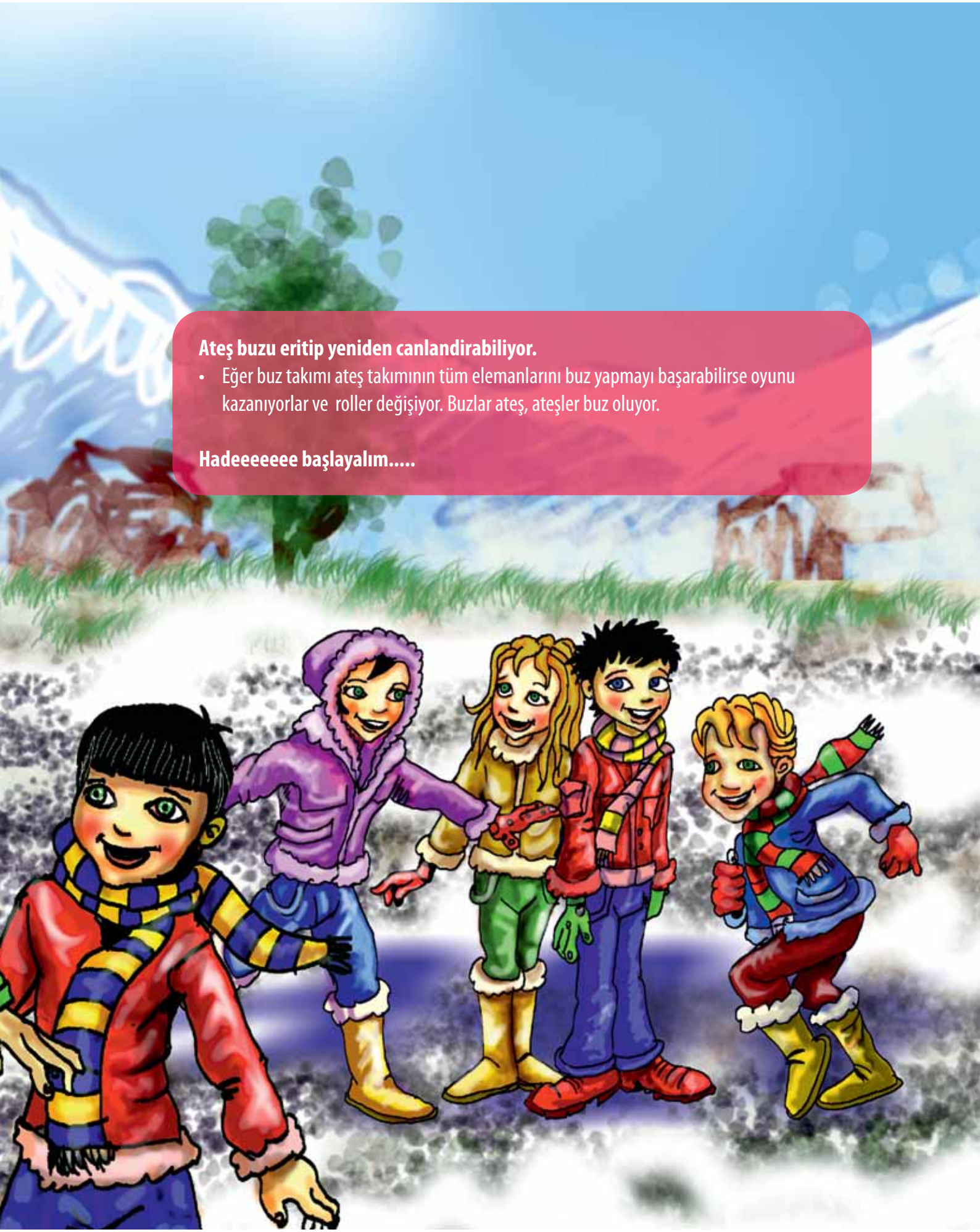
Peki ya kurallar?

Basitttttttt. Oynanması o kadar kolay ki !

- Buz takımının elemanları, ateş takımının elemanlarını kovalayacak.
- Yakalanıp üzerine dokunulan ateş takımının elemanları, buz olmuş gibi yerlerinde durmak zorunda kalacaklar.

UYARI!

- Eğer ateş takımının elemanlarından biri yakalanmış/buz olmuş bir arkadaşına değerse, onun yeniden oyuna katılmasını sağlayabilir.



Ateş buzu eritip yeniden canlandirabiliyor.

- Eğer buz takımı ateş takımının tüm elemanlarını buz yapmayı başarabilirse oyunu kazanıyorlar ve roller değişiyor. Buzlar ateş, ateşler buz oluyor.

Hadeeeeeee başlayalım.....

Kemik

Uzun, yorucu ama oldukça keyif veren bir uğraşın sonunda, hem yaptıklarımızı değerlendirmek, hem de yapılanları kutlamak için biraraya gelmiştik. Birlikte geçirdiğimiz süre ve emek, bilinmeyeni ortaya çıkarmak için değildi. Bilinen, ama zamana yenik düşerek geçmişte kalmış bir dönemin, yeniden canlanması için ortak bir eylemdi. Oyunlar oynamıştık; bazıları unutulan, bazıları bugün de oynanan. Birlikte zaman geçirmiş, mutlu olmuştuk. Artık yaptıklarımızı değerlendirmek ve yeni çalışmaları planlamak için biraradaydık.
Herkes ortaya çıkarılan üründen mutlu olmuştu. Ta ki Hagop'un sorusuna kadar.

Sorulan soru, yüzümüzdeki gülümsemeyi dondurdu. Andreas haklıydı. Sadece gece oynanabilen bir oyun oynamamıştık. Harcadığımız çabanın, geçmişte oynanan oyunların küçük bir bölümünü ortaya koyduğunu ve her şeyi ortaya çıkarmadığını biliyorduk. Ama Andreas'ın belirttiği de, ciddi bir eksiklikti ve bu küçük çalışmada bile mutlaka giderilmesi gerekiyordu. Bunun için de yardım almamız gerekiyordu.

Yaşadığımız bölgelerdeki kütüphanelerden, yaşlı insanlardan, internetten araştırma yapacak ve eksik olanı tamamlamaya çalışacaktık. Bir sonraki gün de, yeniden biraraya gelerek son oyunumuzun ne olacağına karar verecektik.

Ertesi gün yine bir aradaydık. Herkes geceleyin oynanan bir oyun bulmuştu. Önce bulunanlar paylaşıldı. Paylaşılan bilgilere bakıldığında geceleyin oynanan oyunlar hiç de az değilmiş anlaşılan. İçlerinden birini seçmek konusunda da zorlanmadık. Belki en iyisi değildi. Ama kötü denecek bir oyun da yoktu bulunanlarda. Şiddet içermiyorlardı. İşbirliğini önemsiyorlardı ve en önemlisi, geçmişte büyüklerimiz de bu oyunları oynamışlardı.

Hazar'ın annesinden öğrendiği bu oyunun adı "Kemik" oyunuydu. Kemik oyunu bireysel oynanabileceği gibi takım halinde de oynanabiliyordu. Geceleyin oynanıyordu. İçerisinde bol otun bulunduğu bir alanda gündüz bile oynanabilirdi hatta. Ancak gündüz oynayabilmek için Kıbrıs'ta mevsim kış olmalıydı.

Önce iki takım halinde ayrılmalıyız. Sonra da içimizden birini, kemiği fırlatacak kişi olarak seçmeliyiz. Kemiği fırlatacak kişinin görevi sadece kemiği fırlatmak. Gücünün yettiği, elinin götürdüğü yere kadar. Takım oyuncuları kemiği fırlatacak arkadaşımızın önünde yüzleri ona dönük olarak duracaklar. Tahmin edebileceğiniz gibi, bunun nedeni kemiğin düştüğü yeri görmemek. Kemik fırlatıldıktan sonra, fırlatanın uyarısı ile birlikte herkes kemiği bulmak için araziye dağılacak.

Peki kemik bulunduktan sonra ne olacak?

Bulunan kemiğin bir şekilde fırlatıcıya ulaştırılması gerekiyor. Oyundaki hedef bu. Kemik fırlatıcıya ulaştırıldığında, ulaştıran takım puan alacak. Ancak, kemiği bulan kişinin, bunu rakip takım oyuncularına hissetirmemesi gerekiyor. Bunun için de oyun öncesinde takımlar, kemiğin bulunması veya rakip takımın kemiği bulması durumunda nasıl bir yöntem izleneceğini kararlaştırılmalıdır. Çünkü rakip takım, kemiğin bulunduğunu fark ederse, bulandan kemiği almaya çalışabilir. Eğer alabilirlerse de kemiği bu kez onlar fırlatıcıya ulaştırmaya çalışacaklar. Önceden oyunun bitmesi için ulaşılması gereken puana bir takımın ulaşması durumunda ise, kazanan takım oyunculardan biri kemiği fırlatabildiği en uzak yere kadar fırlatacak. Sonra da kaybedenler kazananları oraya kadar sırtlarında taşıyacak. Bu kadar...

HOME
FOR
COOPERATION