

GÜNEY AZERBAIJAN VE TÜRKMENİSTAN ÇOCUK OYUNLARI: KÜLTÜREL DEĞERLERİN SÜREKLİLİĞİ VE AKTARIMI

İslam MAMMADOV*

Nergis BİRAY**

Öz: Toplumun içindeki bireyin kültürünü geleceğe aktarmak için kullandığı öğelerden biri çocuk oyunlarıdır. Çocuk, yaşadığı dünyayı anlama ve tanımının evrelerini oyun oynarken deneyimlemektedir. Çocuk, oyunlar vasıtasıyla sosyal hayatın davranış biçimlerini, kültürün çeşitli yönlerini belki de ilk defa öğrenir. Çocuğun temel ihtiyaçlarından biri olan oyun, onun için bir görev niteliğindedir. Eğlenerek oynayan çocuk, kültürel öğeleri barındıran ritüelleri uygulayarak öğrenir. Böylece kültür aktarımını gerçekleştirir.

Türk dünyası çocuk oyunları üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında uygulamalar ve oyunlardaki kurallar açısından pek farklılık olmadığı görülmektedir.

Makalede kültürel belleğin oluşturulması ve aktarımı, ayrıca millî ve evrensel değerlerin yaşatılması açısından Güney Azerbaycan ve Türkmenistan Türklerinin çocuk oyunları karşılaştırılacaktır.

Anahtar Sözcükler: Oyun, kültürel değerler ve kültür aktarımı, çocuk oyunları, Güney Azerbaycan, Türkmenistan.

Children's Games on Southern Azerbaijan and Turkmenistan: Continuity and Transmission of Cultural Values

Abstract: Children's games are one of the elements used by individuals in society to transfer their culture to the future. The child experiences the stages of understanding and recognizing the world they live in while playing games. Through games, the child learns the behavioral patterns of social life and various aspects of culture, perhaps for the first time.

Play, which is one of the basic needs of the child, is a duty for him/her. The child who plays with fun learns by practicing rituals that contain cultural elements. Thus, cultural transfer is realized.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı, Denizli/TÜRKİYE. E-Posta: islam.mammadsov@gmail.com. ORCID: 0000 0002 3864 7040.

** Prof. Dr. Pamukkale Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Bölümü. Denizli/TÜRKİYE. E-Posta: nergisb@gmail.com, ORCID: 0000 0002 4168 220X.

When studies on children's games in the Turkic world are looked into, it is seen that there is not much difference in terms of practice and rules in games.

In this article, the children's games of South Azerbaijan and Turkmenistan Turks will be compared in terms of the creation and transfer of cultural memory, and the survival of national and universal values.

Keywords: *Game, cultural values and culture transfer, children's games, Southern Azerbaijan, Turkmenistan.*

Giriş

İnsanoğlu, var oluşundan itibaren ailesi, yakın çevresi, konu komşusu, yerleşim yerindekiler kısacası içinde bulunduğu ve birlikte hayat sürdüğü toplum ile etkileşim içinde ömür sürer. Bu hayat yolunda kendisiyle beraber devam edecek ve kişiliğini şekillendirecek değerleri kazanır. Kazanılan değerlerin bütünü, kültürü oluşturur. Fert, içinde bulunup yetiştigi çevreyle birlikte kültür sahibi olur.

TDK sözlüğünde oyun için şu anlamlar verilmektedir:

“Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketler bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; şaşkınlık uyandırıcı hüner; kumar; güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket; teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç; hile, düzen, desise, entrika” (TDK, 2017).

Sözlük anlamına göre oyunun çeşitli dil ve kültürlerde farklı kelimelerle karşılandığı, insan hayatının farklı dönemlerinde yapılan fiilleri veya kültüre dair olguları bazen tek kelimeyle bazen de daha fazla kelimeyle nitelediği görülür (Huizinga, 2006, s. 50; Caillois, 2001, s. 10).

Huizinga (2006, s. 20) oyunun kültürden önce geldiği görüşündedir. O, kültürün oyun içinde doğup geliştiğini ifade eder. Dönmezler (1984, s. 141), oyunun kültürel aktarımın önemli araçlarından olduğunu, bireyin toplumsal kültürle uyum sağlayıp bütünleşmesini sağlayan “toplumsallaşma” ile oyun arasında kuvvetli bir ilişkinin var olduğunu söyler. Kısacası oyunlar, kültür birikimlerinin ortaya çıkarıcısı ve kültürü oluşturan bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunların kültürü oluşturması ve kültürü taşıması konularına başlamadan kısaca kültürün ne olduğuna bakmak faydalı olacaktır.

Kültür, ferdin karakterini şekillendiren sosyal güçlerin birleşimidir. Eğer insan varsa kültür de vardır. Kültür de medeniyet de insanın yaşadıkça edindiği alışkanlık, kabiliyet, ahlaki prensipler, inanç, gelenekler, sanat, bilim, teknoloji, fikirler, vs. gibi unsurların meydana getirdiği, geçmişten günümüze kadar süregelen bir değerler bütünüdür (Güvenç, 1994, s. 95-98). Bu bakımdan her toplumu diğerinden farklı kılanın da hayat tarzı yani kültür olduğu görülmektedir.

Oyunlar aracılığıyla çocuklarda kültürü yorumlama ve çözümleme becerisi gelişirken çocuk, toplumla etkileşime geçer ve diğer insanlarla sosyal bir bağ kurar. Tıpkı oyunlarda gruplarla arasında kurduğu bağ gibi. Çocuğun sosyalleşmesi bu şekilde yapılırken oyunlardaki kültür unsurlarının aktarımı da gerçekleşmiş olur.

Kültür oyun ilişkisi, kültürün çeşitliliğiyle oyunun karakteristiği arasında kurulur (Caillois, 2001, s. 65-66) ve çocuğun toplumla etkileşim içerisinde oyunun sembolik yapısı aracılığıyla bir oluşum belirlemesine dâhil edilir. Bu ilişkiyi insan toplulukları arasında halk oyunlarındaki değişimlerde gözlemlemek mümkündür (Karahasan, 2013, s. 46). Bu açıklamalardan hareketle oyunun kültürün üzerinde bir çatı olduğunu söylemek mümkündür. Huizinga'ya (2006) göre kültür evrim süreciyle oyundan kaynaklanmakta, diğer bir söyleyişle başlangıçta oyun olan şey başka bir şeye dönüşebilmektedir. O, buna kültür denilebileceği iddiasında değildir. Ona göre kültür oyun biçiminde ortaya çıkar ve başlangıcından beri oynanan bir şeydir” (s. 70). Huizinga görüşünü böyle dile getirerek oyunun kültürden önce var olduğunu, kültürden önce insan davranışında güdüsel olarak oyun formunun olduğunu söyler. Huizinga (2006, s. 72) kültürün oyun şeklinde, “-mış gibi” şeklinde geliştiğini de söylemektedir. Caillois (2001, s. 4) ise Huizinga'nın kurduğu oyun-kutsal ilişkisinin sorgulanması gerektiğini, oyunla ilgili vasfın her zaman oyun olmadığını, oyun olmaktan çıkıp oyuna evrilen ritüellerin ise kutsal olanın yapısını bozduğunu belirtir.

Burada Türk dünyası oyunları ve kültürel birlikten bahsetmek yerinde olacaktır. Türk boylarından Yakutların kullandığı adlarda “oyun” kelimesi geçmektedir: “Udahan” Mongolca'da “kadın şaman”, “orta oyun” orta şaman, “uluhan oyun” “yüce şaman” demektir. “Oyun” kelimesi ayrıca Türkistan'da şaman büyüsel töreni için de kullanılmıştır (Karahasan, 2013, s. 14).

Çocuk oyunlarının toplumumuzda asırlarca farklı şekillerde ortaya konulması ve bunların nesilden nesile aktarılması sonucunda Türk değerlerini içeren “Türk çocuk oyunları”nın bir geleneği oluşmuştur.

Kültür, çocuk oyunları vasıtasıyla çocuklara ve genç nesle aktarılır, sürekliliğini bu şekilde sağlar. Böylece çocuk oyun esnasında asıl dünyayı algılar, hayatı tanımaya başlar. Çocuklar, içinde buldukları toplumun değerlerini, ahlaki yapısını ve sınırlarını, sosyal hayattaki davranış kalıplarını, kültürün farklı yönlerini öncelikle içinden çıktıkları toplumların hayatından izler taşıyan oyunlardan öğrenirler. Bu sebeple çocuk oyunlarının kültürün aktarılmasında önemli bir işlev yerine getirdiğini söylemek hata olmayacaktır. Oyunlar çocuk için temel ihtiyaç olması yanında ona yaparak ve yaşayarak öğrenme imkânı tanır. Oyunu görev olarak algılayıp kültür aktarıcılığını farkında olmadan sağlayan çocuk için oyun, bir bakıma hayatın küçük bir provası gibidir. Adları farklı olsa bile birçok çocuk oyununun bütün Türk dünyasında aynı kurallar ve uygulamalar dâhilinde oynandığı, kültürel birliğin temelini oluşturduğu da bilinmektedir.

Çocuk oyunlarının, çağımızda hız kazanan küreselleşme karşısında millet olma şuurunu kazandırırken içinde yaşadığı toplum ve mensubu olduğu millet arasında sıkı bağlar oluşturacak millî değerlerle evrensel değerlerin yeni nesillere kazandırılması hususunda (Kolaç, 2010, s. 192) önemli ve kendine has özel bir yeri olduğu unutulmamalıdır.

Bu görüşlerden hareketle makalemizde Güney Azerbaycan ve Türkmen çocuk oyunlarındaki kültürel değerlerin sürekliliği ve aktarımı konusunu karşılaştırmalı olarak ele almayı düşündük.

1. Dile Ait Kültür Unsurları

Oyunlarda ebeyi ve yöneticiyi seçmek, sırayı belirlemek için sayısmacalar diğer adıyla tekerlemeler/sanavaçlar kullanılmaktadır. Bu tür kültür unsurları dile ait kalıp

ifadeleri, gelenekleri, ana dilin öğelerini sözlü dildeki uygulamalarla unutturmadan geleceğe aktarmayı sağlamaktadır. “Hayal gücüne dayandığı, uydurma söz ve olaylarla gerçek maceralar teşkil ettiği” (Elçin, 1986, s. 590) için belli bir sınırı ve içeriği olmayan tekerlemeler nazım ve nesir şeklinde de olabilmektedir. Elçin (1986), eserinde tekerlemelerle ilgili olarak “bazı şaman dualarının kutsi değerleri ile sihir güçlerini kaybederek tekerlemelere bir bakıma zemin teşkil ettiği” görüşünü belirtmektedir (s. 590). Çocuk folklorunun bir ürünü olan tekerlemeler/sanavaçlar çocukların üslubuna uygun olup Türkmenlerde sanavaç, yanılmaç, Azerbaycan’da sanama, düzgü, çarşıma, yanılmaç, Kırgızistan’da cañılmaç, Kazakistan’da cañılpaş, Dobruca Tatarlarında sayma, Kazan Tatarlarında sanamış, Gagavuzlarda dil kırmak, sayılmak ve yanılmaç, Irak Türkmenlerinde çarşıma gibi adlarla bilinmektedir (Duymaz, 1998, s. 172).

Güney Azerbaycan çocuk oyunlarından bazılarında yer alan sanamalar, oyunların başlangıç formülü (And, 2012, s. 48) işlevini taşımakla rollerin ve atış süresinin belirlenmesi ve ebe seçimi için kullanılır (Mammadov, 2022, s. 27). Tekrarlanan oyunlarda her turda bir oyuncuyu belirlemek için kullanılan sanamalar da vardır. Bu amaçlarla kullanılan sanamaların gerek benzer sözcüklerle kafiyelenmesi, ritmik olması açısından ezberlenebilmesi, gerekse belirli dil özelliklerini taşıması açısından eğitimselliği çocukların dil edinimi ve gelişimi için önemlidir:

İyne-iyne,
Ucu düyme.
Bal balıca,
Ballı keçi,
Şam ağacı,
Şatır keçi.
Koz ağacı,
Kotur keçi.
Vur nağara,
Çih grağa.
Motal-motal
Terse motal,
Kaymak tutar.
Ağ kuşum,
Ağarçınım,
Göy guşum,
Göyerçinim.
Elin tikan,
Emirgulu.
Vur nağara,
Çih grağa. (AMEA-IV, 2015, s. 42)

Gösterilen örnek 6-11 yaş aralığındaki çocukların oyunlarında geçen sanama türlerindedir (Mammadov, 2022, s. 23). Annesinin veya büyüklerden birinin 0-5 yaş

aralığındaki çocuklarla oynadığı oyunlarda geçen sanama örneklerinde daha fazla eğitici özelliklere rastlamaktayız. “Ha pişde, pişde, pişde...” oyununda geçen sanamada anne çocuğuna hem yemek adlarını, hem de çocuğun parmaklarını tutarak sayıları öğretir:

Bir, buna pilo vereceyem (Birinci barmağı tutub).

İki, buna ayran vereceyem (İkinci barmağı tutub).

Üç, buna gourma vereceyem (Üçüncü barmağı tutub).

Dörd, buna geymak vereceyem (Dördüncü varmağı tutub).

Beş, buna halva vereceyem (Beşinci barmağı tutub). (AMEA-V, 2015, s. 59)

Türkmenlerde farklı sanavaçlar bulunmaktadır. Konumuz ilgilendiren çocuk oyunlarındaki sanavaçlar Durdiyeva'nın tasnifinde “oyun sanavaçları” terimiyle verilmektedir (1997, s. 204). Birçok Türkmen çocuk oyununda kullanılan sanavaçlar, hem anlamlı hem de anlamsız kelimelerin tekrarıyla çocukların dili kullanması ve diksiyonlarının düzelmesine katkıda bulunurken bir yandan sayıları öğrenmeyi, bir yandan farklı alanlara ait olan, o alandaki kültürel yapıyı günümüze taşıyan kelimelerin öğretilmesini sağlamaktadır. Sayıları öğreten sanavaçlara örnek:

Birem-ikem,

Üçem-dördem.

Beşem,

Altman agsak,

Yetmen arrow,

Sen çık! (Sarıyew, vd. 2013, s. 101).

Bazı kültürel öğeleri öğreten sanavaçlara örnek:

Babam maña “hay” diydi,

“Demir donuñ gey” diydi,

“Ol hayata bar” diydi,

“Ol hayatıñ” näsi bar,

Tara dokayan gelni bar,

Aşık oynayan oglı bar,

Läle kakyan gızı bar,

“Aylan” diysem-aylandı,

“Pırlan” diysem-pırlandı

Bar, sen, çık! (Sarıyew, vd. 2013, s. 101).

Bu sanavaçta, “aşık oyunu, läle kakmak, tara dokumak” gibi kültürel öğelerin yer aldığı görülmektedir. Sanavaçlar sadece dile ait kültürel unsurları değil birçok kültürel unsuru da asırdan asıra taşıyabilmektedir.

Hem Türkmenistan hem de Güney Azerbaycan sahasındaki oyunlarla günümüze dek gelen sanavaç/sanama örneklerini incelediğimizde benzer özelliklerin olduğunu görebiliriz. Şöyle ki her iki sahaya ait örneklerde de ritim, şiirsellik ve dil üslup özelliklerinin benzerliği anlaşılmaktadır. Aynı zamanda verdiğimiz örneklerden yola

çıkarak bu türün oyunlarda aynı amaçlar (eğitsellik, öğreticilik, oyuncu belirlemek) için kullandığını da söyleyebiliriz.

2. Din, İnanç, Dinî Öğeler ve Dinî Şahsiyetler

İnançlar, toplumların hayat tarzlarını belirledikleri için kültür üzerinde de etkilidirler. Kısacası giyim, yeme içme, sanat, dünya görüşü, kültür öğeleri insanların inançlarından etkilenmektedir (And, 2012, s. 89-116; Özdemir, 2001, s. 124).

Oyunlar her toplumun hayat şeklinin ve ahlaki kabullerinin korunduğu alan olarak çocukları geleceğe hazırlarken toplumun inanç biçimini de onlara aktarırlar. Toplum içinde yaşanan ferdi ve toplumsal değerler, inanç şekli, dinî kabuller ve değerler de çocuğa oyunlar yoluyla en güvenli ortamda aktarılır. Geleneksel çocuk oyunları toplumsal değerleri bünyesinde barındıran, çocuklar ve gençlere aktaran bir role sahiptir. Son yüzyılda yaygınlaşan bilgisayar oyunları ne yazık ki birçok kültürel değer yanında toplumsal değerlerin de çocuklara oyunlar vasıtasıyla aktarılmasını işlevsiz bırakmaktadır (Özdemir, 2020, s. 128-131).

Dinin ve inancın önemli konumda olduğu Güney Azerbaycan coğrafyasında bu durum oyunlara da yansımıştır. “Badam”, “Bir guşum var”, “İyne-iyne”, “Kalendar” gibi oyunlarda ebe dinî unvan olan molla/malla terimi ile adlandırılır. Bu tür oyunlarda ebe genelde oyun yöneticisi, lideri ve bilgili kişi konumundadır (Mammadov, 2022, s. 26). Bu kullanım mollanın toplumdaki yerini de göstermektedir. “Ad goyma” oyununda çocukların adını tahmin ederek onları kaçıрма görevi olan ebe için “şeytan” sözcüğü kullanılır. Zannımızca, kötü rolü/karakteri daha iyi sembolize etmek için böyle bir kullanıma yer verilmiştir.

Bu dedi: gedek oğurluğa (cüri barmak).

Bu dedi: hardadır nerdivan?

Bu dedi: menden uca nerdivan,

Bu dedi: Allah var, peyğember var.

Bu dedi: yalandır sözüne bahmayın. (AMEA-II, 2014, s. 142)

“Kuş uçdu” oyununda geçen bu sanamanın çocuğun işaret/şehadet parmağına denk gelen kısmında “Allah”, “Peygamber” gibi ifadelerin kullanılarak öğüt vericilik özelliği taşıması, ahlak kurallarının, dinin temel öğelerinin öğretilmesinin göstergesidir.

Türkmen çocuk oyunlarında dinî terimlerin kullanıldığı çocuk oyunu neredeyse hiç yoktur. Patişa-Vezir oyununun diğer adı “Molla-Sopı” olarak da geçmektedir. Sadece bu oyunda molla ve sofı gibi dinî terimler kullanılmıştır. Bu oyunlar Türkmenler arasında çok eski zamanlardan beri oynana gelen oyunlardır.

Bu iki alandaki dinî terimler ve bunların oyunlarla taşınması konusu örneklerden de görüleceği gibi farklıdır. Türkmenistan sahasına kıyasla Güney Azerbaycan bölgesinde dinî öğelerin fazla olmasını, 19. yüzyıl sonrasında bu iki bölgenin izledikleri farklı yolla ilişkilendirebiliriz. Bu özellikler vasıtasıyla bölge halkının kültürünü etkileyen yakın tarihle ilgili ayrıntılı bilgi edinilebilir.

3. İdari Sistem ve Yönetim Bilgisi

Aslında oyunlar yönetim ve yönetim biçimlerini de akıl yapısı çerçevesinde geliştiren ve sonrasında bu kuralların gerçek hayata uygulanmasıyla bazı hukuk kurallarına dönüştürebilen uygulamaları da içerirler. Padişah veya molla olan kişinin oyunu

yönetişini, ebe'nin işleviyle ilgili birçok kuralı oyunlarda görmek mümkündür. Kültürel olarak aktarımlar yaptığımız söylediğimiz oyunlar konusunda Huizinga (2006), oyunun kültürden önce var olduğunu ve kültürün bir evrim süreci geçiren oyundan kaynaklandığını belirtir. O, “başlangıçta oyun olan şeyin başka bir şeye dönüşebildiğini ve buna kültür denildiğini iddia etmemekte; kültürün oyun biçiminde doğduğunu ve başlangıcından beri oynanan bir şey olduğunu” söylemektedir (s. 65-70).

Kısacası oyunlardaki ebe ve yönetici rollerini oynayarak öğrenen çocuk ve genç, sosyal hayatın içinde kendisine biçilmiş rolleri yerine getirirken oyunda da olsa yaşadığı tecrübelerden hareketle hayata daha çabuk uyum sağlayacaktır.

“Şah-vezir”, “Tırna vurdı” gibi Güney Azerbaycan çocuk oyunlarında şah, han, vezir gibi yönetici adları rol olarak geçmektedir. “Börk gapdı gaçdı” oyununda takım liderleri için “bey” terimi kullanılmaktadır. Aynı zamanda “Açıl açıl”, “Hamam-hamam”, “İyne-iyne”, “Kuşum per”, “Tas Melik” vb. oyunlarda ebe usta; “Ateye daş goydu” oyununda iki ebe sırasıyla usta ve şakirt/çırak olarak adlandırılır. Bu oyunlarda ustalık ve usta çırak ilişkisi oyun aracılığıyla çocuklara aktarılmaktadır.

Türkmen çocuk oyunlarında “han-han, padişah vezir, yüpek-yüpek, düzme, tönne-tönne, öz baydagını tap” gibi oyunlarda yönetim ve yönetim şekilleri öğrenilmektedir. Bu da oyunların çocuğu hayata hazırlayan, ona bir şeyi veya olayı idare etme becerisi kazandıran yönünü oluşturur.

“Öz baydağını tap” oyununda seçilen lidere uyararak hareket etme yoluyla yönetici ve yönetime; hakem ve kâtip rolleriyle idari ve hukuki işlere uyumlu hareket etme yolları çocuklara benimsetilmektedir.

Belli bir hiyerarşik sisteme sahip Türk toplumlarına ait çocuk oyunlarında, sistemi yansıtan terim, olay ve öğretilerin olması tabiidir. Konumuz gereği Türkmenistan ve Güney Azerbaycan coğrafyalarına özgü çocuk oyunlarında da bu duruma rastlamaktayız. Her iki toplum için başçının (han, padişah, bey, şah, hatta molla bile) önemini oyunlardaki roller ve terimlerle de çözümleyebiliriz.

4. Örf, Âdet, Gelenekler

Toplumsal hayat belli bir düzen gerektirir. Bunun için de yazılı kurallar yani kanunlar oluşturulmuştur. Ancak bunlar dışında toplumda düzeni sağlayan, toplumca kabul gören, uyulması mecburi olarak kabul edilen bazı yaptırımlar vardır ve bu yazısız kurallara örf, âdet veya gelenek adı verilir. Bu ortak değer ve inanış ürünü örf ve âdetler/gelenekler de hukuk kurallarıdır. Bu kurallar bir milletin beraberlik içinde yaşamasını, sosyal bağlarının güçlü olmasını sağlar. Çocuk oyunları içerisinde de bu yazısız kurallar yer almakta, böylece çocuklar daha küçük yaşlardan itibaren birlik beraberliği, sorumluluk sahibi olmayı, ortak çalışmayı, büyüklere saygı göstermeyi, kurallara uymayı vs. öğrenmekte ve uygulamaktadırlar. Bunlardan bazıları bayramlar, düğünler, komşuluk, büyüklere saygı, küçüklere sevgi, selamlaşma, vedalaşma, aile ve akrabalık ilişkileri, vs. şeklinde sayılabilir.

Oyunlardaki bu tür kültürel unsurlar çocukların öğrenirken bile kültürü geleceğe taşıdıklarının bir ispatıdır da. Çocuk oyunları belirli bir geleneğin yaratıcısı ve taşıyıcısı olmakla iletişimin kültürel biçimlerinden de biridir (Özdemir, 1997, s. 482).

Bazı Güney Azerbaycan çocuk oyunları sayesinde çocuklar geleneklerle tanışır ve onları benimser. Örneğin “Börk gapdı gaçdı” oyununda çocuklardan yaşça büyüğü ebe olarak seçilir. Çocuklar böylece büyüğe saygı kuralını uygulamış olurlar. “Hamam-

hamam” oyununda ebe rolü için adil ve bilgin oyuncu seçilir. Çocuklar böylece de adalet kavramını ve herkese eşit davranmayı öğrenirler.

Nevruz Bayramı’nda çocuklar, Nevruz zamanı daha çok yaygın olan “Badam”, “Ceviz” gibi oyunlar oynar, yumurta tokuştururlar. Böylece bu oyunlar vasıtasıyla bayram âdetleri yaşatılmaktadır.

“Çoban-çoban” oyununda çocukların dans eşliğinde çeşitli sesler çıkararak düğün taklidi yapmasının düğün geleneğinin öğrenilmesi açısından kayda değer olduğu düşünülmektedir.

“Çiling ağac”, “Hoyma ağac”, “Turp bele biter” oyunlarında kaybeden oyuncu yemeğini/tatlısını ceza olarak kazanan oyuncuyla paylaşır. Bu “ceza türü” aynı zamanda çocuklara paylaşımcı olmayı, güçlü sosyal bağlar kurmayı aşılır.

Çocuklar, Türkmen çocuk oyunlarından “Padişah vezir, han han” gibi oyunlarda yöneticiye saygı duymayı, “Kapbängurdi”da kaleyi korurken ülkeyi veya kendine emanet edilen alanı korumayı, sorumluluk almayı, “Aşık, üçem, tükge cikge, çağşal, üç daban, gapaklı” gibi geleneksel millî oyunlarda millî kültür unsurlarını benimseyip uygulamayı öğrenmekte ve bu şekilde geleceğe taşımaktadırlar.

Her iki Türk boyunda da örf ve geleneklerin uygulamalı şekilde sürdürüğü görülmektedir. Türklere ait geleneksel uygulamaların bu şekilde gelecek nesillere aktarıldığı da anlaşılmaktadır.

5. Giyim ve Kuşam

Giyim ve kuşam günlük hayatın önemli bir ögesi olması yanında kültürün maddi öğelerinden biridir. Bir milletin kültürüyle ilgili ipuçlarını da gösteren giyim kuşam, farklı kültürlerde değişiklikler taşımakta ve bu açıdan millî bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Millî giyimlerde yer alan semboller de toplumun inanışlarını, kültürünü yansıtmaktadır.

Güney Azerbaycan çocuk oyunlarından “Börk gapdı gaçdı”da oyun aracı olarak millî baş giysisi “börk”ün kullanımını giyim kültürünün aktarımı olarak değerlendirilebilir. Çeşitli sanamalarda don/elbise ile ilgili mısralar da bu bağlamda elbiseye verilen değer açısından ele alınabilir:

Gırmızı donum olsun,
Giyim gedim Tehrana.

Razı ha balam razı,
Tikib donunu derzi.

Türkmen çocuk oyunlarında “yüpek yüpek”, “yüzük”, “keçe keçe”, “çülsüz dük dük”te giyim kuşamla ilgili kültürel unsurları bulmak mümkündür:

Attak-mattak,
Gızıl etdek,
Sen çık!

Ancak burada adı geçen giyimle ilgili unsurların adları Güney Azerbaycan çocuk oyunlarındaki nesnelere adlarıyla aynı değildir. Aynı olmasa da belirli giyeceklerin,

takıların adlarının ve kullanım özelliklerinin oyunlar vasıtasıyla çocuklara aktarıldığı görülmektedir.

6. Yiyecek, İçecek, Yeme Kültürü vs.

Her millet içinde yaşadığı coğrafyadan, yeryüzü şekillerinden, bulunduğu coğrafyada üretilen ürünlerden ve bunun ortaya çıkardığı beslenme şekillerinden etkilenir. Bu da her milletin kendine özgü bir beslenme kültürünün oluşmasını sağlar. Yeme alışkanlıkları, yenilen içilen ürünler kültürüne göre değişiklik gösterir. Türk kültüründe coğrafyanın uzaklığına ve ürünlerin farklılık göstermesine rağmen yeme içme kültüründe birçok benzer yön bulmak mümkündür.

Bazı Güney Azerbaycan çocuk oyunlarında yemek kültürüyle ilgili özelliklere de rastlanmıştır. Oyunlarda geçen sözcükler, kullanılan aletlerde bunun örneğini görebiliriz. Örneğin “Ha pişde, pişde, pişde...” oyununda çocuğun her parmağına pilav, ayran, kavurma, kaymak, helva gibi bir yemek ismi veren anne, bu yolla çocuğuna yiyecekleri tanıtmış olur. Ayrıca, annesi yemek adlarını çocuğuna da sorabilir.

“El-ele düyme dele”, “Şeker penir” oyunlarındaki tekerlemelerde özel tatlı adı geçmektedir:

“Ekremin maması şekerpenir pişirib”

“Bu gızın anacani şekerpenir pişirer!”

Oyunlarda kuru üzüm, nohut, fasulye, ceviz, badem gibi ürünlerin kullanılması, onların oynandığı coğrafyadaki gıda ürünleri hakkında bilgi vermektedir.

Türkmen çocuk oyunlarında da beslenme kültürüne ait bazı adlandırmalar ve uygulamalardan bahsedilmektedir. Oyunlarda geçen yiyecek adları: alma, gavun, çörek, üzüm, kişmiş (kuru üzüm), suv:

Salkım üzüm sanı bilen.

...

Meydana kişmiş düşdi.

Oyunlarda pişirilen veya işleminden geçirilen yiyecek içecek adlarına rastlanmamıştır. Sofra kurma uygulamaları da vardır, ancak ayrıntısı olmadığı için bilgi verilememiştir.

Bu bölümde Güney Azerbaycan çocuk oyunlarında yeme kültürüyle ilgili daha fazla ve çeşitli söz varlığı olduğu görülürken Türkmen çocuk oyunlarında belirli alanda yeme kültürüne dair söz varlığı olduğu görülmektedir.

7. Hayvancılık

Coğrafya, iklim, yeryüzü şekilleri, ülkenin yerleştiği konum, o ülkede yetişen hayvan türlerini etkilemektedir. Bu durum, hayvanlarla ilgili kültürel kabulleri ve uygulamaları da etkileyecektir. Mesela Kazak Türklerinde “at”, Türkmenlerde “at” ve “deve”yle ilgili kültürel unsurlar diğer Türk boylarına göre farklılıklar içermektedir. Hayvanlarla ilgili olarak her iki Türk boyunun çocuk oyunlarında şu kültürel unsurlar görülmektedir:

Güney Azerbaycan çocuk oyunlarında: at, pişik (kedi), siçan, goyun, guzu, gurd, toyuk (tavuk), horuz, cüce (civciv) vs.

Türkmen çocuk oyunlarında: at, pişik (kedi), goyun, möjek (kurt), düye (deve), ördek, eşek, it, vs.

Güney Azerbaycan'da oynanan “Aparram vermerem” oyunuyla Türkmenistan'da oynanan “Kerwen” oyunu, oynanışları bakımından aynı olsa da rollerin adlandırılmasında farklılıklar görülmektedir. Oyunun ebesi gurd/it, oyundaki grup lideri goyun/kerwenbaşı, grup üyeleri guzu/düye olarak adlandırılır. Bu iki oyun çocukların yetiştiği ortama göre şekillenen oyunlar olarak değerlendirilebilir. Türkmenistan'daki oyunda deve ve kervan motifinin kullanılması bu coğrafyanın çöllük olduğunu düşündürmektedir. Güney Azerbaycan'da oynanan oyun ise buradaki hayvancılık geleneklerini yansıtmaktadır. Türkmenistan'da oynanan “Çopan bilen möjek” oyunu da oynanış biçimi ile bu oyunlara benzemektedir. Bu oyunda da oyunun ebesi möjek, yani kurttur.

Türkmen çocuk oyunları içerisinde “Agsak towuk”, “Agsak durna” oyunlarında çocuklar tavuk, turna gibi hayvanları taklit ederler (Saryýew, vd. 2013, s. 38-40).

Türk halkları için hem binek hayvanı olarak kullanılan hem de etinden, sütünden faydalanılan, savaşlarda ve göçlerde sadık yoldaş olan at önemli bir hayvan konumundadır. Bu kültürde de kendini göstermiş, ayrıca çocuk oyunlarında da bu kültürel yapıyı açığa çıkarmıştır. Türkmenistan ve Güney Azerbaycan oyunlarında çocuklar ata binmek eylemini gerçekleştirirler. Örneğin “Atyüvrük”, “Zırım çekmek”, “Çap, atım!” üç aşamalı Türkmen çocuk oyunu atla ilişkilidir. “Atyüvrük” aslında dağ eteklerinde yetişen bir mantarın adıdır. Çocuklar bu mantarın içindeki kozada bulunan kırmızısı tozdan alıp ayak tabanlarına sürerler. Eskiden beri süregelen bir inanca göre bu tozdan ayak tabanına sürenler çevik olurlarmış (Baratova, 2015, s. 145). Bu mantar adından da görüldüğü gibi atla bağdaştırılır. Çevik olma inancı da muhtemelen bu bağlılığa dayanmaktadır.

“Çap, atım!” aşamasında “atyüvrük” tozu ayak tabanına sürülüp “zırım çekilince” (zılgıt) çocuklar kendilerine sopadan at yaparlar. “Atın” baş kısmına “uyan” yerine ip bağlarlar. Sonra “at” koşturarak şu şarkıyı söylerler:

“Çap atım, çap atım,

Çap atım, çap!

Çap atım, çap atım,

Çap atım, çap!

Çap, çap atım, çap atım,

Pellehana yet basım!

Çap, çap atım, çap atım,

Sen-e meniñ ganatım.

Arpa bersem iyer at,

Maña sag bol diyer at,

Yaltalığı söylemez at,

Yadavlığı duymaz at.” (Baratova, 2015, s. 146)

Bu mısralarda görüldüğü üzere çocuklar ata binme yanında ata güzellemeler de söylerler. Şarkının sonunda “Tembelliği sevmez at, yorgunluğu hissetmez at” diyerek atın temel özellikleri belirtilir.

Güney Azerbaycan bölgesinde oynanan “Atımın başı kızıl” oyununda ise çocuklardan birisi at rolünü oynar, diğer çocuk ise onun sırtına çıkar ve şu şiri okur:

“Atımın başı gızıl,

Götü gızıl,

Almışam seksen tümene,

Vermerem dohsan tümene.” (Mammadov, 2022, s. 59)

Bu oyunda ata ne kadar değer verildiği, güzelleme amaçlı atın her yerinin altından olduğu söyleyişle ifade edilmektedir. Sonrasında atın alındığı paradan daha fazlasına bile satılmayacağı belirtilerek değeri anlatılır.

Verilen örneklerden de anlaşıldığı gibi her iki coğrafyada atın önemi ve toplum içindeki değerini göstermek amacıyla ona güzelleme söylenmektedir. Yine her iki oyun örneğinde ata verilen değeri göstermek için “benim kanadım”, “vermem doksan tümene” denir, bu değer yüceltilir. Bu oyunları oynayan çocuklar hiçbir bilgi verilmese de kendi kültürleri içerisinde bu hayvanın konumunu kolayca anlayabilir, bu bilince sahip bireyler olarak büyürler.

8. Geleneksel El Sanatları

Geleneksel kültürlerde çocuk oyunları kültürün somutlaşmış şekli diyebileceğimiz el becerileri ve el sanatlarında da önemli bir tema olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyuncaklar veya oyun malzemeleri geleneksel oyunlarda daha basit nesnelere dayanmaktadır. Çocuklar tabiattaki bir taşı, toprak parçasını şekillendirirken, bir dayığı belli bir biçime sokarken, toprağı kazarken, tahtaya belli bir şekil verirken, hatta belli motifleri bu nesnelere işler veya kazırken vs. gibi el becerilerini geliştirirken basit nesnelere yapmayı öğreterek el sanatlarında beceri kazanma konusunda ilk adımlarını atarlar. Bu onların bedenî, zihinsel ve sosyal gelişimini sağlayan bir etkinliktir. Bu sebeple çocuk için her şey oyun malzemesi olabilir. Çocuklar, bu nesnelere yapımında hem diğer çocuklarla birlikte sosyalleşirler hem de becerilerinin farkına vararak kendilerini geliştirirler.

Güney Azerbaycan çocuk oyunlarında çelik, çomak, teker yapımıyla ilgili hususlara rastlanmıştır. Oyunlarda kullanılan bu araçların yapımı çocukların el becerilerinin gelişmesini sağlaması yanında, bu aletlerin yapılma yöntemini ve geleneğini de geleceğe taşımaktadır.

Türkmen çocuk oyunlarında bez veya farklı nesnelere top yapmak, kuşak yapmak, dayakları farklı ölçülerde oluşturmak, tahtalara şekiller vermek, kesilmiş ağaç köklerinden oyun araçları yapmak gibi birçok el becerisi ve el sanatı unsurunu bulmak mümkündür.

Hem Türkmenistan hem de Güney Azerbaycan çocuk oyunları içerisinde aşık kemiğinin oyun aracı olarak hazırlanması ve aşıkla oynanan oyunlar özel yere sahiptir. İncelenen oyunlar içerisinde Türkmenistan’da “Tändirme”, “Jikge-tükge”, “Üçem”, “Çağşal”, “Üç daban”, “Ajıdıp almak”, “Gapaklı”, “Sürpek”, “Eliñ arkası bilen gapmak” vs., Güney Azerbaycan’da “Alçı tava”, “Cız”, “Üçem”, “Göyden geldi”, “Kor”, “Kalaşek”, “Sakka vurdu”, “Tırna vurdu”, “Yerde oturdu” oyunlarının aşık oyunu olduğu veya oyun rollerini belirlemek için aşık atma yönteminin kullanıldığı tespit edilmiştir. Aşık kemiğinin oyun için hazırlanması süreci yöntem bilgisi ve el becerisi gerektirmektedir. Bu oyunların hâlâ oynanması sayesinde bu gelenek de yaşamaktadır.

9. Müzik, Dans ve Halk Oyunları

“Çocuk oyunlarının kökeninin eski zamanlara dayandığı, şaman ayinleriyle ilişkilendirildiği konusuna değinmiştik. Aynı zamanda şamanın/kamın dans ederek, müzik eşliğinde şarkı ve şiir ile dramatik ögelere başvurarak dinsel/tinsel bir anlamı icra ettiği bilinmektedir” (Karahasan, 2013, s. 14). Günümüzde çocuk oyunları çocukların dil kullanımı ve dil gelişimlerini destekleyici nitelikler taşımaları yanında onları şiir, müzik gibi sanatlarla yönlendiren tekerlemeli oyunlarla yeteneklerini geliştirirler (And, 2012, s. 70-73). Gençlerde de aynı şiir ve müzik uygulamaları yer almakta, düğün, bayram ve eğlencelerde müzik ve dans eşliğinde oynanan oyunlarla kültürel öğeler çocuklara öğretilmekte ve geleceğe taşınmaktadır. Kısacası çocuk oyunları diğer bilim dalları için önemli olduğu kadar kültürün soyut ifadesi olarak değerlendirebileceğimiz güzel sanatların müzik ve dans alanlarında da önemli bir tema olarak kabul edilebilir. Dans, halk oyunları ve müzik de kültürün şekillendirdiği birer unsur olduğuna göre bunlara toplumun duygu ve düşünce dünyası, estetik ve sanatsal bakışı, duygu ve düşünüş biçiminin göstergesidir demek hata olmayacaktır. Bu kültür unsurları sosyal hayatı, kültürel zenginlikleri ve toplumun geçmişten günümüze getirdiği tecrübeleri gösterirler.

Güney Azerbaycan Türklerinin oyunlarından “Köşki balaban”da çocuklar ve gençler dans ederek “Köşki balaban” şarkısını söyler. “Çoban-çoban” oyununun tekerlemeden sonraki kısmında bir grup, düğün geleneğine uygun dans ederek ikinci grubun yanına gidip önceden belirlenen oyuncuyu almaya çalışır (Mammadov, 2022, s. 37-38).

Mesela Türkmenlerdeki “Küşdepti” oyunu hem dansı hem müziğiyle, içinde söylenen manileriyle bu tür kültürel unsurları çocuklar ve gençlerin özümsemesini sağlayan oyunlardandır.

“Kütük kütük”, “Yar yar”, “Çemçe oynı” gibi oyunlarda da dans ve müzik vardır. Hatta oyunda kaybedilen tarafa verilen ceza da dansla ilgili olabilmektedir. “Üçem” oyunu bu tür bir cezayı içermektedir.

Bu örneklerden hareketle Türk dünyası çocuk oyunlarında müzik, dans ve halk oyunlarının kullanıldığını, bu konuda da kültür aktarımını sağladığını söyleyebiliriz.

10. Millî Semboller

Oyunlarda millî sembollere de yer verilerek küçük yaşlardan itibaren çocukların ait olduğu toplumu, onun millî değerlerini tanımasına imkân sağlanmaktadır. Millî sembol derken tabii ki ilk akla gelen bayraktır. Bayrak “bir milletin, belli bir topluluğun veya bir kuruluşun simgesi olarak kullanılan, renk ve biçimle özelleştirilmiş, genellikle dikdörtgen biçimde kumaş, sancak” (TDK) olarak tanımlanmaktadır. Bayrak, bir milletin bağımsızlığının simgesi, ortak bir kültür ögesidir. Ayrıca içinde kültürel özellikler barındıran bayrak, renklerin, şekillerin sembolik anlam taşımasıyla toplum hakkında genel bilgiler verme niteliğini de haizdir.

Güney Azerbaycan oyunlarında bayrakla ilgili özelliğe rastlanmasa da bu coğrafya için önem taşıyan başka bir sembolün oyunlara yansıdığını görebiliriz: Aras Nehri. Bayrak kadar sembolik bir anlam yüklenen ve asırlardır bu sembolizmi taşıyan Aras Nehri, bir milletin bölünmesini, kardeş ayrılığını yansıtmaktadır. “Köşki balaban”da geçen şarkının şu kısmında Aras Nehri’nin taşıdığı bu anlamı görebiliriz:

“Köşki balaban Araz’a bahar.

Araz’ın suyu gözlerinden ahar.

Ay canım Araz, ay gözüm Araz,

Sen dayanmasan men odlanaram.

Gün batan zaman gelbim daralır,

Bağrım olur gan, rengim saralır” (CAEA, 1983, s. 546).

Millî değerlerin öğretilmesinde de çocuk oyunlarının önemini Türkmenlerde oynanan bir çocuk oyununda görmekteyiz. “Öz baydagını tap” oyununda başka devletlerle Türkmenistan’ın bayrakları öğretilmekte, bayrakların renkleri hakkında bilgi verilmektedir. Böylece çocukların renkleri öğrenmesi ve ayırt edebilmesi bayraklarla gösterilmektedir. Diğer önemi ise, Türkmen bayrağındaki “göl” adı verilen halılardaki nakışların şekilleri ve adlarının da bu yolla öğretilmesidir: Ahal-Teke, Balkan-Yomut, Marı-Pendi, Lebap-Ersarı, Daşoğuz-Gökleñ gölü. Bu nakışların birbirine benzeyen yönleri de böylece öğretilmektedir.

11. Evrensel Değerler

Çocuklar neyin iyi neyin kötü, hangisinin doğru hangisinin yanlış olduğunu kısacası davranış tarzlarını hayata atılmadan önce oyunlar sayesinde öğrenirler. Bu öğelere “değerler” adı verilmektedir. Değerler “bireysel, toplumsal ve evrensel” olmak üzere üç alt başlıkta ele alınmaktadır (Yazıcı, 2014, s. 209-212). Fertlerin kabulleri toplumsal değerleri oluşturmaktadır. Bunların çoğu da evrensel değerlere temel teşkil etmektedir. Saygı, sevgi, hoşgörü, adalet, inanç, ahlak, dostluk, eşitlik, barış, kardeşlik, yardımlaşma, dayanışma, gibi değerleri bunlar arasında sayabiliriz. Toplumsal düzenin sağlanmasında, evrensel olarak tesisinde adı geçen değerlerin büyük önem taşıdığı görülmektedir. Bu açıdan ele alındığında Güney Azerbaycan ve Türkmen çocuk oyunlarının birçoğunda adı geçen değerlerin bulunduğunu ve çocukların bunları öğrenerek uyguladıklarını görmekteyiz.

12. Millî Coğrafya ve Bazı Yer Adları

İçinde yaşanan coğrafya oradaki insanlar için vatan olarak anılmaktadır. İnsanın vatanını sevmesi, değer vemesi ve koruması gerekir. Bu açıdan ele alındığında incelediğimiz çocuk oyunlarında bazı yer adları dikkat çekmektedir. Bu yer adları millî coğrafyanın bir parçasıdır da.

Güney Azerbaycan çocuk oyunlarından “Köşki balaban”da Aras Nehri, “Çoban-çoban”da Aladağ gibi özel adlar geçse de bunlar kısıtlı sayıdadır. Birçok oyun sanamasında yahut sözlü formüller içerisinde dağ, dere, göl, nehir sözcükleri geçmektedir ki, bu da bize bölgenin coğrafi yapısı hakkında genel bilgi vermektedir.

Türkmen çocuk oyunlarında Marı/Merv (At çapışığı oyununda), Stavrapol, merkezi ve orta Aziya (Goç almak oyununda), Saragt, Amıderya, Volga, Sırderya (Oglak çapdı oyununda), vs. gibi birçok yer adı geçmektedir.

Sonuç

Çocukların oynadığı oyunlar, sadece fiziksel ve zihinsel gelişime fayda sağlamakla kalmaz, aynı zamanda içinde barındırdığı kültürel özelliklerle onları bilinçlendirir, kültürel belleklerinin oluşumu ve gelişimi için önemli katkıda bulunur. Bu yazıda oyunların bu özellikleri üzerinde durulmaya çalışılmıştır.

Uzak tarihî geçmişe sahip olan Türk milleti, bu süreç içerisinde çeşitli kültürlerle etkileşim hâlinde olmakla birlikte kendi kültürünü oluşturmuş, yaşatarak günümüze kadar getirmiştir. Bu kültürün taşınmasında yazılı kaynaklar ve somut arkeolojik ürünlerin yanı sıra, folklorun önemi de göz ardı edilemez. Folklor türleri, farkında olarak

veya olmayarak içinde kültürel öğeleri barındırarak kültürün kaybolmamasını, yaşamasını sağlar. Konumuz gereği çocuk oyunlarının kültür taşıyıcılığındaki önemini incelemeye ve çeşitli başlıklar altında birleştirmeye çalıştık.

Sonuç olarak yeme içme kültüründen giyim kuşam kültürüne, inançtan evrensel değerlere kadar farklı özelliklerin çocuk oyunları içerisinde yaşatıldığını tespit ettik. Tabii ki burada dikkatimizi çeken bir başka özellik de millî sembollerin oyunlar aracılığıyla çocuklara öğretilmesidir. Tam da bu noktada Güney Azerbaycan coğrafyası ile Türkmenistan arasında farklılık olduğu anlaşılmaktadır. Bağımsız Türkmenistan devletinde oynanan “Öz baydagını tap” oyununda bayrakla ilgili özellikler yer almasına karşın, Güney Azerbaycan bölgesinde oynanan “Köşki balaban” oyununda millî sembol olarak Aras nehrine rastladık. Aslında her iki kavram da çocuklara öğretilen millî sembol olarak değerlendirilebileceği için benzerlikten de bahsedebiliriz. Çünkü nihai amaç aynıdır. Farklılık ise kültürel anlam yüklenen ve çocuklara iletilen nesnelere aittir: Bağımsızlık sembolü bayrak ve ayrılık sembolü Aras Nehri.

Oynadığı bu oyunlar sayesinde çocuk, aynı zamanda konuştuğu dilin özelliklerini de dile ait kültür örneği olan sanama/sanavaçlar sayesinde öğrenmiş olur. Bu çocuğun dil gelişimini desteklemekle birlikte, edebiyatla da tanışmasını sağlamış olur. Bu sayede hafızası da kuvvetlenen çocuk, hayatının sonraki aşamaları için öğrenme yetisini geliştirmiş olur.

Bu yazıda incelenen çocuk oyunlarının Güney Azerbaycan ve Türkmenistan coğrafyalarından seçilmesine de karşılaştırma yapılması amacıyla karar verilmiştir. Karşılaştırma sonucunda her iki coğrafyada oynanan oyunların adlarında, oyun rollerinin adlandırılmasında farklılıklar olsa da temel olarak aynı kültür dairesi içinde buldukları ve aynı mesajı verdiklerini söyleyebiliriz. Örneğin “Kerwen” ve “Aparram vermerem” (bazı kaynaklarda “Nene meni gurda verme”) oyunlarının hem adları hem de oyun rolleri farklı olsa da oynanışı, kuralları, amacı aynıdır. Roller için farklı hayvan adları kullanılsa da her iki oyunda da hayvancılık geleneği hakkında bilgi alınabilmektedir. Bahsettiğimiz farklılıkların coğrafyalardan kaynaklandığını düşünmekteyiz.

Nitekim yapılan incelemeler doğrultusunda çocuk oyunlarının kültürle ilişkisi ve kültürün taşınmasında farklı açılardan önemini görmüş bulunmaktayız. İçerdiği terimler, öğretiler, verdiği mesajlarla birlikte çocuk oyunları, çocukların bilinçlenmesinin yanında toplumun değerler bütünü hakkında da bilgi verme niteliğine sahiptir. Bu nedenle de çocuk oyunu, sadece çocukların boş zamanlarında oynaması, vakit geçirmesi için değil, bizlerin de araştırması içindir.

Kaynakça

- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. (3. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Azerbaycan Milli Elmler Akademiyası Folklor İnstitutu (2014). *Güney Azərbaýcan folkloru-II*. Bakı: Folklor İnstitutu. (AMEA-II)
- _____ (2015). *Güney Azərbaýcan folkloru-IV*. Bakı: Folklor İnstitutu. (AMEA-IV).
- _____ (2015). *Güney Azərbaýcan folkloru-V*. Bakı: Folklor İnstitutu. (AMEA-V).
- Azerbaycan SSR Milli Elmler Akademiyası Nizami adına Edebiyyat İnstitutu (1983). *Cənubi Azərbaýcan Ədəbiyyatı Antologiyası-II*, Bakı. (CAEA)

- Baratova, M. (2015). Türkmenistan'ın millî çocuk oyunları. *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı* içinde (s. 140-151). Eskişehir: Pegem Akademi.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*, (Translated: M. Barash), Urbana and Chicago: University of Illinois press.
- Dönmezler, S. (1984). *Sosyoloji*. Ankara: Savaş Yayınları.
- Durdiyeva, A. (1997). Türk dilli folklorlarda sanavaçlar. *V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Edebiyatı Sektör Bildirileri-I* içinde (s. 203-210). Ankara: Kültür Bakanlığı HAGEM Yayınları.
- Duymaz, A. (1998). "Türkmen tekerlemelerinin (sanavaçlarının) şekil ve tür özellikleri üzerine". *Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi*, (5), 172-189.
- Elçin, Ş. (1986). *Halk edebiyatına giriş*. Ankara: KTB Yayınları.
- Güvenç, B. (1994). *İnsan ve kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens. Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). 2. Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karahasan, A. (2013). *Laz kültüründe oyuna dair örüntüler: Fındıklı ilçesinde yapılan niteliksel çalışma, 2012-2013* (Yüksek lisans tezi). Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Kolaç, E. (2010). Hacı Bektaş Velî, Mevlana ve Yunus felsefesiyle Türkçe derslerinde değerler ve hoşgörü eğitimi. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, (55), 193-208.
- Mammadov, I. (2022). *Güney Azerbaycan çocuk oyunları* (Yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.
- Özdemir, N. (1997). *Türkiye'de Cumhuriyet dönemi çocuk oyunlarının halkbilimi açısı ndan incelenmesi* (Doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özdemir, N. (2001). Bilim ve teknolojiadaki gelişmelerin köy seyirlik oyunlarına etkisi. *Milli Folklor*, 13(51), 119-129.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, M. (2020). Oyunun kültürel değişimi: Geleneksel çocuklardan dijital yetişkinlere. Ç. S. Demirtaş (Yay. haz.), *Geçmişten Bugüne Gelenek: Kültürel Değişme Ulusal Sempozyumu (20-21 Nisan 2019 – ODTÜ, Ankara)* içinde (s. 123-132). Ankara: Ürün Yayınları.
- Saryýew, A., Annamyradowa, L., Atanyázow, A., Nunnaýew, H. & Sähedow, G. (2013). *Türkmen millî oyunları*. Aşgabat: İlim.
- TDK *Güncel Türkçe Sözlük*, <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 17.06.2023).
- Yazıcı, M. (2014). Değerler ve toplumsal yapıda sosyal değerlerin yeri. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(1), 209-223.