

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ RESİM SANATINDA
TEMATİK AÇIDAN DEĞERLENDİRİLMESİ
(ANTALYA ÖRNEĞİ)

ÜMRAN SİNEM KAVAS

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAĞ

ANTALYA - 2016

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ RESİM SANATINDA
TEMATİK AÇIDAN DEĞERLENDİRİLMESİ
(ANTALYA ÖRNEĞİ)

ÜMRAN SİNEM KAVAS

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAĞ

ANTALYA - 2016



T. C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

...../...../.....

Öğrencinin
Adı ve Soyadı


Ümran Sinem KAVAS

İmzası


Akdeniz Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğüne,

Ümran Sinem KAVAS'ın bu çalışması, jürimiz tarafından Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

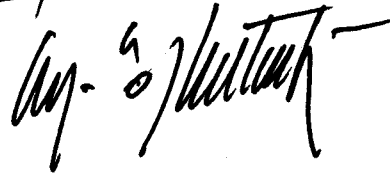
Danışman : Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAĞ



Üye : Prof. Sadettin SARI



Üye : Doç. Dr. Mehmet ÖZKARTAL



Tez Konusu : “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Resim Sanatında Tematik Açıdan Değerlendirilmesi (Antalya Örneği)”

Onay : Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Tez Savunma Tarihi : 27 / 05 / 2016

Mezuniyet Tarihi : / / 2016



Doç. Dr. Fatih BAŞBUĞ
Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Doğal, tarihi ve kültürel değerler bakımından çok zengin olan Akdeniz coğrafyasında büyüme ve yaşama şansına sahip bir birey olarak uzun zamandır kültürel miras konusuna merak duydum. Merakımın mesleki disiplin içerisinde incelemeye ve üretime dönüştüğü bu yolda Antalya ve çevresinde bulunan antik yerleşimler, kent merkezindeki Roma, Bizans, Selçuklu ve Osmanlı dönemlerine ait kültürel miras, Kaleiçi ve Balbey bölgelerindeki geleneksel konutlar, bölgemizde halen izleri hissedilen Yörük kültürü çok zengin tarihsel malzeme kaynakları oldu.

Bu zengin tarihsel ve kültürel altyapı içerisinde uzun zamandır ilgimi çeken ve bende merak uyandıran geleneksel çocuk oyunlarına odaklandım. Büyüklerimden dinlediklerim ile başlayan bu ilgim giderek daha disiplinli bir çalışma ile bilgi toplamaya, buradan yeni bilgiler üretmeye doğru gelişti. Bu süreç yüksek lisans tezimin de omurgasını oluşturdu. Konuyu bu düzeyde bir tez çalışması için uygun bir çerçevede ele almam konusunda bana tecrübeleriyle yol gösteren ve çalışmamın başlangıcından son aşamasına kadar değerli katkılar sağlayan tez danışmanım Sn. Yrd. Doç. Dr. Mehmet SAĞ'a teşekkürlerimi sunarım. Danışman hocamın tavsiyeleri doğrultusunda seçtiğim konunun resim sanatı içerisinde bir tema olarak nasıl değerlendirilebileceği üzerinde çalıştım. Konunun daha önce hangi düşünceler ve üsluplarla ele alındığını araştırdım. Bu süreçte geçmişten günümüze birçok farklı sanatsal yoruma sahip ressamın eserinde gelişen düşünceleri inceledim. Bu tezin gelecekte planladığım akademik ve sanatsal çalışmalar için sağlam bir temel oluşturmasını hedefliyorum.

Lisans ve Yüksek Lisans eğitimim boyunca kişisel gelişimime katkı sağlayan Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'ndeki tüm değerli hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca her türlü destekleriyle bugünlere ulaşmamı sağlayan eşime ve aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ümran Sinem KAVAS, Antalya – Mayıs 2016



T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Ümran Sinem KAVAS
	Numarası	20145302004
	Anasanat Dalı	Resim
	Danışmanı	Yrd.Doç.Dr. Mehmet SAĞ
Tezin Adı	Geleneksel Çocuk Oyunlarının Resim Sanatında Tematik Açından Değerlendirilmesi (Antalya Örneği)	

ÖZET

Kültür, bir toplumun tarihsel perspektifteki özgün kimliğini oluşturan ve somut ve somut olmayan toplumsal değerleri kapsayan geniş bir kavramdır. Kültür nesiller arası iletişim ile aktararak korunur. Bu aktarım somut kültürel miras olarak görülen sanat ve mimarlık eserleri ile olduğu kadar somut olmayan kültürel miras kapsamındaki geleneksel yaşam motiflerinin geleceğe taşınması sayesinde gerçekleşir. Özgün yerel karakterler taşıyan ve dünya genelindeki küreselleşme sürecinin getirdiği dönüşümler ile günümüzde yok olma tehdidi altına giren geleneksel kültürlerde çocuk oyunları somut olmayan kültürel mirasın önemli öğelerindedir. Çocuk oyunları yetişkinliğe giden öğrenme sürecinde önem taşıyan kültürel miras olarak halkbiliminin de evrensel araştırma konularındandır.

Somut ve somut olmayan kültür mirasının her dalında olduğu gibi ülkemiz geleneksel çocuk oyunları açısından da zengin tarihsel altyapıya sahiptir. Antalya'nın bu tezde geleneksel çocuk oyunlarının araştırılması için çalışma alanı olarak seçilmesinin sebepleri kentin nitelikli doğal ve kültürel mirası, kıyı ve dağlık bölgelerden oluşan zengin çeşitlilikte coğrafyası ve bilgi kaynaklarının yeterliliğidir.

Araştırmanın amaçları çocuk oyunlarını halkbilimi ile resim sanatı arasındaki kesişim noktasında ele alarak konu hakkında ulaşılabilen yazılı bilgileri derlemek, konuyu resim sanatı içerisinde bir tema olarak değerlendirmek ve böylece bilimsel kaynaklardan elde edilen bilgi ve bulguların görselleştirilerek belgelenmesini, sanatsal açıdan yorumlanmasını ve geleceğe aktarılmasını sağlamaktır.

Anahtar Sözcükler: Kültürel Miras, Oyun, Çocuk, Gelenek, Halkbilim, Resim, Tema.



T.R.
AKDENİZ UNIVERSITY
Institute of Fine Arts



Student	Name Surname	Ümran Sinem KAVAS
	Number	20145302004
	Department	Painting
	Advisor	Assist.Prof.Dr. Mehmet SAĞ
Thesis Name	The Thematic Interpretation of the Traditional Child's Plays in the Art of Painting (the Case Study of Antalya)	

SUMMARY

As a broad concept, culture encompasses those physical and spiritual values that establish the unique identity of a society in historical perspectives. Culture is preserved through transmission between successive generations. This transmission becomes possible not only through tangible cultural heritage such as works of art and architecture, but also through intangible cultural heritage such as behavioral patterns of traditional life. Nevertheless traditional cultures involving unique local characteristics face the danger of extinction due to the transformations introduced by contemporary globalization processes. Child's plays are important elements of intangible cultural heritage. As an important cultural heritage in terms of learning process within child's growth, child's plays constitute a universal research topic of folkloric studies.

Like in other fields of cultural heritage, Turkey is quite rich in terms of traditional child's plays. Antalya is selected as a case study for research in traditional child's plays because this region has a quite varied geography encompassing coastal and mountainous sections and because the land bears the stamp of the characteristic Yörük (semi-nomadic) culture. Antalya also provides a fruitful ground for oral sources.

The main objectives of this thesis is to consider child's play as an intersection between the fields of folklore and painting, to organize the available literal sources, to interpret the issue as a theme in the art of painting, to visualize and document the knowledge deciphered through scientific sources and to transmit this information to the future.

Keywords: Culture, Play, Child, Tradition, Folklore, Painting, Theme.

KISALTMALAR LİSTESİ

- BM : Birleşmiş Milletler
- MEB : Milli Eğitim Bakanlığı
- UNESCO : United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
(Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu)
- SOKÜM : Somut Olmayan Kültürel Miras
- TDK : Türk Dil Kurumu



İÇİNDEKİLER

Bilimsel Etik Sayfası	i
Tez Kabul Formu	ii
Önsöz/Teşekkür	iii
Özet	iv
Summary	v
Kısaltmalar Listesi	vi
İçindekiler	vii
Tablolar Listesi	ix
Resimler Listesi	x
Giriş	1
BİRİNCİ BÖLÜM- Resim Sanatı ve Halkbilimi Arakesitinde Çocuk Oyunları	8
1.1. Bir Halkbilimi Konusu Olarak Çocuk Oyunları.....	8
1.2. Örnekler ile Resim Sanatı, Halkbilimi ve Çocuk Oyunları.....	13
1.2.1. Dünya Sanat Tarihinden Örnek ile Resim, Halkbilimi ve Çocuk Oyunları	14
1.2.2. Türk Resim Sanatından Örnekler ile Halkbilimi ve Çocuk Oyunları.....	17
İKİNCİ BÖLÜM- Literatür Araştırması: Antalya Geleneksel Çocuk Oyunları	26
2.1. Antalya'nın Tarihi, Coğrafi ve Kültürel Özellikleri	26
2.1.1. Antalya Kent Merkezi	26
2.1.1.1. Tarihi ve Coğrafi Özellikler	26
2.1.1.2. Geleneksel Yaşam ve Çocukların Oyun Mekânları	30
2.1.2. Antalya Yöresinde Yörük Kültürü ve Dağlık Kırsal Yerleşimler	32
2.1.2.1. Tarihi ve Coğrafi Özellikler.....	32
2.1.2.2. Geleneksel Yaşam ve Çocukların Oyun Mekânları.....	34
2.2. Antalya Geleneksel Çocuk Oyunlarının Tespiti ve Sınıflandırılması	36
2.2.1. Niceliksel Seçim Ölçütleri.....	40
2.2.2. Niteliksel Seçim Ölçütleri.....	44
2.3. Araştırma Kapsamında Seçilen Oyunlar	46
2.3.1. Antalya Kent Merkezi	46
2.3.1.1. “Ayağım Taş”	46
2.3.1.2. “Gölge Kovalamaca”	47
2.3.1.3. “Turunç Koyma Yarışı”	48

2.3.1.4. “Kömbeç”	49
2.3.1.5. “Bom”	50
2.3.1.6. “Kozalak”	51
2.3.2. Antalya’nın Dağlık ve Kırsal Kesimleri ile Yörük Kültürü	52
2.3.2.1. “Sıcak Taş”	52
2.3.2.2. “Cıngırlak”	53
2.3.2.3. “Manculus”	55
2.3.2.4. “Yerli Yelemec”	56
2.4. Seçilen Oyunlara İlişkin Niceliksel Analizler	57
2.4.1. Kent Merkezi – Kırsal Kesim Dağılımının Temsili	57
2.4.2. İç Mekân – Dış Mekân Dağılımının Temsili	58
2.4.3. Mevsimsel Dağılımın Temsili	60
2.4.4. Gündüz - Akşam Dağılımının Temsili	61
2.4.5. Cinsiyet Dağılımının Temsili	63
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM- Tematik Değerlendirme ve Özgün Resim Uygulamaları.....	65
3.1. Resim Uygulamalarında Kavramsal Çerçeve ve Yöntem.	65
3.2. Özgün Resim Uygulamaları	66
3.2.1. “Ayağım Taş”	66
3.2.2. “Gölge Kovalamaca”	68
3.2.3. “Turunç Koyma Yarışı”	70
3.2.4. “Kömbeç”	73
3.2.5. “Bom”	75
3.2.6. “Kozalak”	77
3.2.7. “Sıcak Taş”	78
3.2.8. “Cıngırlak”	80
3.2.9. “Manculus”	82
3.2.10. “Yerli Yelemec”	83
Sonuç	86
Kaynakça.....	89
Özgeçmiş	94

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo -1: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının adları ve yoğunlaşma bölgelerinin analizi (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	37-40
Tablo -2: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının kent merkezi veya Yörüklerdeki yoğunlaşmalarına göre tespit edilen niceliksel dağılım (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	41
Tablo -3: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının iç mekân – dış mekân dağılımlarına göre yapılan niceliksel analiz (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	41
Tablo -4: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının mevsimsel dağılımlarına göre yapılan niceliksel analiz (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	42
Tablo -5: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının gündüz veya akşam oynanmasına göre yapılan niceliksel analiz (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	43
Tablo -6: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının kız veya erkek çocukları tarafından oynanmasına göre yapılan niceliksel analiz (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	44
Tablo -7: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisinin kent merkezi veya Yörüklerdeki yoğunlaşmalarına göre niceliksel dağılımı (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	57
Tablo -8: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisi ile tüm oyunların kent merkezi veya Yörüklerdeki niceliksel dağılımlarına göre karşılaştırılması (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	58
Tablo -9: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisinin iç mekân – dış mekân dağılımlarına göre yapılan niceliksel analizi (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	59
Tablo -10: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisi ile tüm oyunların iç mekân veya dış mekândaki niceliksel dağılımlarına göre karşılaştırılması. (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	59
Tablo -11: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisinin mevsimsel dağılıma göre yapılan niceliksel analizi (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	60
Tablo -12: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisi ile tüm oyunların mevsimsel dağılım sayılarına göre karşılaştırılması (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	61
Tablo -13: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisinin gündüz veya akşam oynanmaya göre yapılan niceliksel analizi (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	62
Tablo -14: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisi ile tüm oyunların gündüz – akşam dağılım sayılarına göre karşılaştırılması (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	62
Tablo -15: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisinin cinsiyet dağılımına göre yapılan niceliksel analizi (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	63
Tablo -16: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisi ile tüm oyunların cinsiyet dağılımına göre sayısal karşılaştırması (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)	64

RESİMLER LİSTESİ

- Resim -1:** Eski Yunan Uygarlığında tespit edilen bazı oyuncaklar: figürin, bebek, çingirak, biberon (Kaynak: Deighton, 2005: 40)10
- Resim -2:** Pieter Bruegel, Sürünün Dönüşü, 1565.
(Kaynak: Gibson, 1995:157.)15
- Resim -3:** Pieter Bruegel, Köyde Düğün Yemeği, 1567-68.
(Kaynak: Gibson, 1995: 163).....15
- Resim -4:** Pieter Bruegel, Köyde Kutlama (detay), 1567-68.
(Kaynak: Gibson, 1995:170.)16
- Resim -5:** Pieter Bruegel, Çocuk Oyunları, 1560.
(Kaynak: Gibson, 1995: 86-87)16
- Resim -6:** Turgut Zaim, Yörük Kadını, 1982, 30,5 x 27,5 cm.
(Kaynak: Giray, 2009: 435).17
- Resim -7:** Turgut Zaim, Yörükler Köyü
(Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Turgut_Zaim_yorukler_koyu.jpg.
Erişim Tarihi: 09.01.2016.).....18
- Resim -8:** Bedri Rahmi Eyüboğlu, isimsiz.
(Kaynak: <https://www.perabulvari.com/kampanya/Sanat/bedri-rahmi-ve-eren-eyuboglu/9493>. Erişim Tarihi: 09.01.2016.).....18
- Resim -9:** Neşet Günel, Üç Çocuk, 120 x 140 cm, 1987.
(Kaynak: Giray, 2009: 452-453.)19
- Resim -10:** Oya Zaim Katoğlu, Ana ve Oğul, 72 x 38 cm, 1989-90.
(Kaynak: Giray, 2009: 731.)20
- Resim -11:** Fahrettin Baykal, İsimsiz, 100 x 100 cm, 1998.
(Kaynak: Giray, 2009: 741.)21
- Resim -12:** Fahrettin Baykal, Karda Çocuklar, 50 x 35 cm, 1996.
(Kaynak: Giray, 2009: 740.)22
- Resim -13:** Duran Karaca, Keçiler, 41 x 46 cm, 1987.
(Kaynak:http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=37&modPainters_artistDetailID=449 (T.C. Merkez Bankası Koleksiyonu).
Erişim Tarihi: 04.01.2016).23
- Resim -14:** Malik Aksel, Halı Dokunurken.
(Kaynak:http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=37&modPainters_artistDetailID=556. Erişim Tarihi: 04.01.2016.)23

Resim -15: Nuri İyem, Sokak, 1949. (Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Nuri_İyem_Sokak_1949.jpg . Erişim Tarihi: 04.01.2016.).....	24
Resim -16: Nuri İyem, Göremeli Üzüm Taşıyan Kız. (Kaynak: http://www.gorselsanatlar.org/archive.php?topic=16384.0 Erişim Tarihi: 04.01.2016.).....	25
Resim -17: Antalya İli'nin coğrafi konumu (Kaynak: http://cografyaharita.com/haritalarim/4l_antalya_ili_haritasi.png . Erişim Tarihi: 04.01.2016.).....	26
Resim -18: Antalya tarihi kent merkezini falezler ile birlikte gösteren bir minyatür (Kaynak: Lanckoronski, 2005: 103.).....	27
Resim -19: İbn Battuta'nın anlatımları esas alınarak çizilen Antalya Kalesi Planı (Kaynak: Çimrin, 2006: 372.).....	29
Resim -20: Türk evi plan şemasında “hayat” ve odaların ilişkileri (Kaynak: Yürekli ve Yürekli, 2005: 20.).....	30
Resim -21: Orta Asya Türk çadırı ile Türk Evi arasındaki mekânsal benzerlikler (Kaynak: Küçükerman, 2005: 20.).....	31
Resim -22: Batı Toroslar bölgesi haritası. (Kaynak: Bakır, 1995: 4.).....	33
Resim -23: Yule-Cordier'e göre Ortaçağda Asyalı göçerlerin yurtları ve arabaları (Kaynak: Kuban, 2010: 71.).....	34
Resim -24: Yörük kültüründe bir karaçadırın plan ve kesit çizimleri ile dış görüntüsü. (Kaynak: Bakır, 1995: 127-128.).....	35
Resim -25: Ümran Sinem Kavas, Ayağım Taş, 100 x 70 cm, 2016.	68
Resim -26: Ümran Sinem Kavas, Gölge Kovalamaca, 100 x 70 cm, 2016.	70
Resim -27: Ümran Sinem Kavas, Turunç Koyma Yarışı, 100 x 70 cm, 2016.....	72
Resim -28: Ümran Sinem Kavas, Kömbeç, 100 x 70 cm, 2016.	74
Resim -29: Ümran Sinem Kavas, Bom, 100 x 70 cm, 2016.	76
Resim -30: Ümran Sinem Kavas, Kozalak, 100 x 70 cm, 2016.....	77
Resim -31: Ümran Sinem Kavas, Sıcak Taş, 100 x 70 cm, 2016.	79
Resim -32: Ümran Sinem Kavas, Cıngırlak, 100 x 70 cm, 2016.....	81
Resim -33: Ümran Sinem Kavas, Manculus, 100 x 70 cm, 2016.....	83
Resim -34: Ümran Sinem Kavas, Yerli Yelemec, 100 x 70 cm, 2016.	84

GİRİŞ

Oyun özgür irade ile günlük yaşamdan belirli kurallar çerçevesinde ayrılarak gerçekleştirilen, önceden tanımlanmış bir amacı olan, mücadele, heyecan ve sevinç duygularını yaşatan bir faaliyettir (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 162). Bu tanımıyla hem yetişkinleri hem de çocukları içine alabilen oyun kavramı çocukluktan yetişkinliğe uzanan süreçte çocukların gelişimi açısından büyük önem taşımaktadır çünkü oyunun eğitici ve öğretici işlevleri bilimsel olarak kabul edilmektedir (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 161). Bilimsel araştırmalara göre insani içgüdülerin gereği olarak evrensel çerçevede gelişen oyun ihtiyacının sağlıklı bir şekilde giderilememesi yetişkinliğe uzanan ciddi psikolojik sorunların ortaya çıkmasına sebep olmaktadır (Alexander vd, 1977: 342).

Sosyal, fiziksel ve zihinsel çocuk gelişimi için başlıca faaliyetlerden biri olan oyun sayesinde çocuk uygulayarak öğrenir, doğal ve kentsel çevre ile tanışır, fiziksel açıdan gelişir, sosyalleşir, mücadeleyi öğrenir ve gelecekteki hayatında ihtiyaç duyacağı liderlik vasfı ve strateji geliştirme gibi önemli özellikleri kazanır (Tekkaya, 2001: 151). Bu sebeple insan haklarına ilişkin uluslararası metinlerde çocuk oyunlarına atıf yapma ihtiyacı hissedilmiştir. Örneğin 1977 yılında yayınlanan Çocuk Oyun Hakları Malta Deklarasyonu'na göre "Çocuklar için oyun; beslenme, sağlık, barınma ve gelişim potansiyeli için yaşamsal öneme sahiptir" (Heseltine ve Holborn, 1987: 11).

Bu bağlamda geleneksel kültürlerde çocuk oyunları sosyal bilimler ve güzel sanatların birçok disiplini için önemli bir konu haline gelmektedir (Örnek, 1995: 16). Geleneksel kültürlerde çocuk oyunlarının oynadığı rolün araştırılması sosyoloji, psikoloji gibi sosyal bilimler için önemli olduğu gibi çocuk oyunları kültürün somut ifadelerini üreten güzel sanatlarda da önemli bir tema haline gelmektedir.

Geleneksel kültürlerdeki oyun faaliyetlerini doğru anlayabilmek için tarihi yerleşimleri incelemek gerekmektedir. Ülkemizde halen iskân edilen birçok il, ilçe veya belde tarihleri çok derinlere dayanan antik yerleşim merkezleri üzerine kurulmuştur (Bademli, 2006: 10-16). Bu yerleşim merkezlerinde zaman içerisinde ekonomik ve teknolojik gelişmeler ve göç hareketleriyle oluşan nüfus değişimleri ve

hızlı kentleşme ile birlikte önemli değişiklikler meydana gelmektedir. Bu dönüşümlerin fiziksel olduğu kadar sosyal ve kültürel boyutları da vardır.

1982’de gerçekleşen UNESCO Dünya Kültür Politikaları Sonuç Bildirgesi’ne göre kültür bir toplumu “tanımlayan belirgin maddi, manevi, zihinsel ve duygusal özelliklerin bileşiminden oluşan bir bütün” olup, “sadece bilim ve edebiyatı değil, aynı zamanda yaşam biçimlerini, insanın temel haklarını, değer yargılarını, geleneklerini ve inançlarını da kapsayan bir olgudur” (Oğuz, 2011: 128). Evrensel anlamda bu kadar geniş bir çerçevede tanımlanan “kültür” dilimizde “tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmeye kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2016).

Dolayısıyla kültür, tarihsel süreç içerisinde belirli bir toplumun ürettiği maddi ve manevi değerleri, bu değerleri nesiller boyunca aktarmaya yarayan ürünleri, sanat eserlerini ve düşünce sistemlerini kapsayan geniş bir kavramdır. Doğal, tarihi ve kültürel değerlerin korunması nesiller arası kültürel devamlılığı sağlayan önemli bir faaliyetir (Bademli, 2006: 1-3). Bu devamlılığı mümkün kılan, toplumca “ortaklaşa paylaşılan” değerlerin toplamı “kültürel miras” olarak görülmektedir (Silverman ve Ruggles, 2007: 3). Bu tanım ile yerel, kültürel ve milli değerleri temsil eden ve tarihi değerleri olan resimler, heykeller gibi sanat eserleri, arkeolojik sit alanları, mimari eserler, anıtlar, tarihi kentler kültürel miras kapsamına girer. Ülkemiz kültürel miras konusunda çok zengindir (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2016).

Kültürel miras kültür kavramına benzer şekilde somut ve somut olmayan boyutlar içerir (Oğuz, 2009: 6-12). Dolayısıyla geçmişteki toplumların kültürü hakkındaki bilimsel çalışmalar somut kültürel mirası oluşturan sanat ve mimarlık eserlerini incelerken bu eserlerin sadece fiziksel yapılarını ve kompozisyon kurallarını değil, eserlerin arka planında yer alan ve onları üreten düşünce biçimleriyle birlikte somut olmayan değerleri de ortaya koymaya çalışmalıdır.

Anıtlar, sanat ve mimarlık eserleri gibi somut kültürel mirasın korunması bağlamında uluslararası platformda BM’nin yürüttüğü çalışmalar çerçevesinde 1964 - Venedik Tüzüğü, 1972 - UNESCO Dünya Doğal ve Kültürel Mirası’nın Korunmasına Dair Sözleşmeler kabul edilmiş, ICOMOS (Dünya Anıtlar ve Sitler Konseyi) ve ICOM (Uluslararası Müzeler Konseyi) gibi kurumların oluşturulmasıyla mevzuat

oluşmuş ve ülkemizde de bu gelişmeler doğrultusunda çalışmalar yapılmıştır (Özdemir, 2005: 22).

Kültürün somut ve somut olmayan boyutlarıyla bir bütün olduğu ve bu bütünlük içerisinde ele alınması gerektiği düşüncesi (Oğuz, 2009: 8-10) uluslararası platformdaki çalışmaları da yönlendirmiş ve 2003 – UNESCO 32. Genel Konferansı'nda somut olmayan kültürel mirasın korunmasına ilişkin uluslararası ilkeler belirlenerek bir sözleşme kabul edilmiştir. 17 Ekim 2003'de Paris'de kabul edilen “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi” (UNESCO, 2003) somut olmayan kültürel mirasın korunmasının önemini vurgulamış ve koruma ile gelecek kuşaklara aktarım konularında benimsenmesi gereken yöntemleri ve ilkeleri ortaya koymuştur. Ülkemizde oluşturulan UNESCO Milli Komisyonu'nda konuya ilişkin çalışmaları yürüten SOKÜM İhtisas Komitesi bulunmaktadır (UNESCO-SOKÜM, 2016).

UNESCO – SOKÜM Sözleşmesi (2003) “somut olmayan kültürel miras ile somut kültürel ve doğal miras arasındaki köklü karşılıklı bağlılığı göz önünde bulundurmakta”, küreselleşme ile SOKÜM konusunda gelişen tehditleri vurgulamakta, koruma mevzuatlarının SOKÜM hususlarını da içerecek şekilde genişletilmesi ihtiyacını gündeme getirmekte ve bu konuda “uluslararası işbirliği ve yardımlaşma” yöntemlerini önermektedir. Bu sözleşmeye göre SOKÜM “sözlü gelenek ve aktarımları, gösteri sanatlarını, toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenleri, doğa ve evren ile ilgili bilgi ve uygulamaları ve el sanatları geleneğini” kapsar (UNESCO, 2003: 1-2).

Uluslararası ve ulusal düzeylerde bilimsel ve yasal çerçeveleri oluşan SOKÜM açısından bakıldığında geleneksel çocuk oyunları önemli bir somut olmayan kültürel miras ögesi olarak kabul edilmektedir (Öğüt, 2010: 25-37). UNESCO'nun 2003 SOKÜM Sözleşmesi'nde vurgulandığı gibi SOKÜM örneği olan geleneksel çocuk oyunları ile somut kültürel miras örneği olan geleneksel kent ve kır dokusu kültürel bir bütünün parçalarıdır. Bu bakımdan sanat ve mimarlık eserleri sadece onları oluşturan malzemelerden (tuval, boya, ahşap, taş, kerpiç vb.) ibaret olmayıp bu malzemeleri bir araya getiren ve onlara ruh veren düşünce biçimi, kültürel ihtiyaçlar, çevresel koşullar ve mekânsal çözümler içerisinde anlam kazanır ve bu koşulların bütünü “bağlam” olarak tanımlanabilir (Alexander, 1979: 253).

Uygarlık ve kültür ürünleri “resmî” veya “folklorik” bağlamlarda ortaya çıkar (Örnek, 1995: 21). Sanat tarihi literatürüne geçen ve anıtsal eserler ile temsil edilen resmi uygarlığın ürünleri yazılı kaynaklar ile desteklenmektedir. Buna karşın, Ziya Gökalp’in tanımı ile, “kaideleri yazılı olmayan, ağızdan ağıza geçmek suretiyle bir soyda uzayıp giden an’anevi medeniyet” de “Halkiyat,” Batı’daki ismi ile “Folklor” adlı bilim dalının konusu olmaktadır (Örnek, 1995: 21). “Folklor” en özlü tanımıyla belirli bir yerel bağlamın “maddi ve manevi alandaki geleneksel kültür ürünlerini ve yaşama biçimlerini bilimsel yöntemlerle derleyen, sınıflayan, çözümleyen, yorumlayan ve son aşamada bir bireşime vardırılmayı amaçlayan bilim dalıdır” (Örnek, 1995: 7). Folklor veya halkbilimi, bir yöredeki yaygın davranış kalıplarını, yaşam biçimini, “geleneksel ve törensel yaşamı düzenleyen, zenginleştiren, renklendiren bir dizi beceriyi, beğeniyi, yaratıyı, töreyi, kurumu, kurumlaşmayı göz önüne serer”, “gelenekler, görenekler, adetler zincirini saptar ” (Örnek, 1995: 16).

Bu biçimde tanımlanan halkbiliminin konu yelpazesi geniştir. Halk mimarisi, halk sanatları ve zanaatları, destan, efsane, masal, türkü, fıkra, şiir, deyim, tekerleme, mani, ağıt gibi halk edebiyatı ürünleri, kukla, meddahlık, seyirlik köy oyunları gibi halk tiyatrosu ürünleri, halk dansları, hekimlik, baytarlık, meteoroloji vb. konulara ilişkin halk bilgisi, doğum, çocukluk, evlenme ve ölüm gibi geçiş dönemlerini düzenleyen adet, gelenek, görenekler, çocuk oyunları ve oyuncaklar vb. konular halkbiliminin araştırma alanındadır (Örnek, 1995: 17-20).

Halkbiliminde “geçiş dönemleri” insan hayatındaki önemli dönüşüm noktalarını tanımlamak üzere kullanılan bir terimdir. İnsanın dünyaya geliş sürecindeki hamilelik ve doğum, çocukluktan ergenliğe geçiş, evlenme ve son olarak da ölüm temel geçiş noktalarıdır ve bu süreçlerin nasıl biçimleneceği gelenek, görenek ve adetler ile tanımlanmıştır (Örnek, 1995: 17-20). Halkbilimi çalışmalarının odaklandığı geçiş dönemleri açısından çocukluk, çocuk oyunları ve oyuncaklar da önem taşır çünkü oyun ve oyuncaklar çocuğun zihinsel ve bedensel gelişim sürecinde rol oynayarak onları yetişkinliğe taşıyan kültürel araçlardır.

Geleneksel kültürlerin geliştiği yerel bağlamlarda çocuk oyunları somut olmayan kültürel mirasın önemli öğelerindedir (Öğüt, 2010: 25-37). Ülkemiz, kültürel mirasın her dalında olduğu gibi, geleneksel çocuk oyunları açısından da zengin tarihsel altyapıya sahiptir. Ne var ki kentlerin hızlı dönüşümleri kültürel

devamlılıklarında ciddi kırılmalar oluşturmakta ve yüzyıllar boyunca oluşmuş kültürel mirasın sonraki nesillere aktarımına engel olmaktadır. Çocuk oyunları da bu süreçlerden ciddi olarak etkilenmektedir (Öğüt, 2010: 39).

Çağımızın küreselleşme hareketleri dünyanın her köşesinde coğrafi, iklimsel ve tarihi farklılıklara karşın aynı biçimlenmelere sahip standart kent dokuları ve yaşam biçimleri üretmekte ve yukarıda sözü edilen kültürel özgünlükler hızla yok olmaktadır (Akgönenç, 1998: 121-127). Teknoloji yerel kültürleri ve onların çevrelerini birçok yönden ve derinden etkilemiştir. Birçok toplumda teknolojik gelişme sonucunda günümüzün küresel ekonomisine bağlı yeni ekonomik sistemler oluşmuş ve geleneksel iktisadi modeller ortadan kalkmıştır. Yerel kültürlerin ayrılmaz bir parçası olan tarıma ve bölgesel ticarete bağlı geleneksel iktisadi modeller çözülmeye uğrayarak sanayi, turizm vb. çağdaş sektörler geliştirmekte yerel özgünlükler de kaybolma tehlikesi altına girmektedir (Çarıkcı, 1998: 47).

Kültürel özgünlükler taşıyan geleneksel çocuk oyunları da bu gelişmelerden nasibini almaktadır. Örneğin geleneksel kültürlerde çocuklar toplumsal yaşamın etkin bileşenleri olarak sokaklarda, meydanlarda özgürce oynarken, yaşam çevrelerini sürekli bir oyun ve öğrenme mekânına çevirebilirken çağdaş kentlerde güvenlik vb. sorunlardan dolayı çocuklar giderek toplumsal yaşam ve özgür çevresel deneyimden kopmaktadır (Alexander, 1977: 342-343). Zihinsel gelişim açısından bilgisayarın olumlu yanları olmakla birlikte (Çakır, 2013: 140-141) bu sürecin tamamen bilgisayar ile sınırlanması ciddi problemler oluşturur (Cristia vd, 2012: 20-21).

Bu problemlerin araştırılması çok farklı disiplinlerin ilgi alanına girer. Çocuk oyunları, daha önce ifade edildiği gibi halkbiliminin de önemli konularındandır. Halkbilimi, geniş yelpazedeki konuları dolayısıyla coğrafya, etnoloji, toplumbilim, sosyal ve kültürel antropoloji, edebiyat, dilbilim, tarih, sanat tarihi, sanat, tıp, hukuk gibi çok çeşitli disiplinler ile yakından ilişkilidir ve bu bilim dallarının yöntem ve bulgularından faydalanır (Örnek, 1995: 16). Dolayısıyla halkbilimi çalışmaları belli alanlarda uzmanlaşmayı gerektirir. Halkbiliminin herhangi bir konusu çalışılırken ilgili disiplinler ile bir kesişme oluşur (Örnek, 1995: 16).

Bu tez çalışmasında halkbiliminin konusu olan geleneksel çocuk oyunlarının resim sanatı ile oluşturduğu kesişim konu edilmektedir. Resim sanatı, minyatürler, halk resimleri, geleneksel ve kırsal alanı konu edinen kimi sanatçıların eserleri

halkbilimi için görsel kaynak olarak değer taşımaktadır çünkü çağdaş sanatçıların bazıları halkbilimine ilişkin konuları işlemiş, halk sanatı motiflerinden yararlanmış ve geleneksel kültürdeki “günlük, töresel ve törensel yaşamdan kesitler” vermiştir (Örnek, 1995: 44-46).

Bu tez çalışmasında birçok bilimsel disiplini ilgilendiren geleneksel çocuk oyunları konusu resim sanatı kapsamında bir tema olarak ele alınmaktadır. Böylece konunun araştırılması ve belgelenmesinde resim sanatının taşıdığı potansiyeller uygulamalar ile örneklendirilmektedir. Bu hedefe ulaşabilmek için öncelikle geleneksel çocuk oyunları araştırması için zengin ve özgün kültürel veriler sunabilecek bir çalışma alanının seçilmesi gerekmektedir.

Bu düşüncelerden hareket ederek Antalya aşağıda özetlenen iki temel sebep ile bu çalışmanın araştırma alanı olarak seçilmiştir.

İlk olarak, Antalya ülkemizde hızlı gelişim gösteren, kültürel ve demografik değişimlerin belirgin biçimlerde görüldüğü kentlerimizden biridir (Manavoğlu ve Kutlu, 2007: 425-426). Antalya'nın geleneksel yaşam dokusunda oluşan ciddi tahribat dolayısıyla kültürel miras konusunda araştırma ve belgeleme ihtiyacı doğmaktadır.

İkinci olarak, Antalya, Akdeniz havzası içerisinde evrensel ölçekte önemli tarihi, doğal ve kültürel mirasa sahip bir kenttir. Antalya, kıyı ve dağlık bölgelerden oluşan zengin çeşitlilikte coğrafyası ile kültürel veriler açısından zengindir (Saraçoğlu, 1989 ; Bakır, 1990 ; Seyirci, 2000 ; Çimrin 2002; Bektaş, 2004).

Bu tez çalışması üç ana bölümden oluşmaktadır.

Birinci bölüm çocuk oyunlarını kültürel tarih ve resim sanatı kapsamında değerlendirmektedir. Bu çerçevede ilk olarak yazılı kaynaklar taranmakta ve çocuk oyunlarının toplumdaki yeri hususunda şimdiye kadar geliştirilmiş olan tespit ve düşünceler (Çimrin, 2014; Özturan 2010; Bruel 1995) incelenmektedir. Ayrıca resim sanatı tarihinden konuyla ilgili örnekler taranmaktadır.

İkinci bölümde Antalya geleneksel çocuk oyunlarının literatür araştırması ile tespiti yapılmaktadır. Bu kapsamda Antalya ili kıyıdaki tarihsel kent merkezi ve iç kesimlerdeki dağlık yaşam alanları olmak üzere iki ana kısımda incelenmektedir. İkinci bölümün sonucunda Antalya ilinin kıyı ve iç kesimlerindeki geleneksel çocuk oyunlarını nesnel ölçütler çerçevesinde yeterli düzeyde temsil edebilen on adet oyun seçilmiştir.

Üçüncü bölüm tez çalışmasının uygulamalı kısmını oluşturmaktadır. Tematik değerlendirme için yapılan resimsel teknik ve yöntem önerisi ikinci bölümde seçilen oyunlar çerçevesinde uygulamaya konmuş ve seçilen oyunlar ile ilgili özgün resim uygulamaları yapılmıştır. Bu bölümde oluşturulan özgün resim dizini için gerekli olan açıklamalar eklenmiştir.

Sonuç bölümünde tezin hedefleri, yöntemi ve tekniği açısından vardığı sonuçlar ve çalışma alanıyla ilgili tespit ve öneriler ortaya konmuştur.



BİRİNCİ BÖLÜM

RESİM SANATI VE HALKBİLİMİ ARAKESİTİNDE ÇOCUK OYUNLARI

1.1. Bir Halkbilimi Konusu Olarak Çocuk Oyunları:

Giriş bölümünde amaç ve kapsamı tanımlanan tezi gerekçelendirebilmek için öncelikle çocuk oyunlarının somut olmayan kültürel miras içerisindeki yeri ve önemini ortaya koymak gerekmektedir.

Öncelikle oyun kavramını ve bileşenlerini tanımlamak gerekir. Oyun aşağıdaki özelliklere sahiptir (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 162-164):

- Hür irade ile katılım: Oyun katılımcının özgür iradesiyle dâhil olmaya rıza gösterdiği bir eylemdir (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 162-164).
- Kurallar: Oyun katılımcılarının tümü üzerinde bağlayıcılığı olan ve süreç başlamadan önce kabul edilen kurallara sahiptir. Oyunu kazanmaya yönelik arzulara rağmen kurallara uyma zorunluluğu tüm katılımcılar için bağlayıcıdır. Kurallar bozulursa oyun tamamen geçersiz hale gelir (And, 2003: 15).
- Zaman ve Mekân Sınırları: Oyun bu kuralları ile belirli zaman ve mekân sınırları içerisinde gerçekleşir. Bu sınırlara belirli kurallar ile giriş ve çıkış sağlanır (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 162-164).
- Gerçek Hayattan Farklılaşma: Bu zaman ve mekân sınırları içerisinde oyun gerçek / alışılmış hayattan geçici ve bilinçli bir soyutlanma sağlar ve “bilindik dünya” geçici olarak kesintiye uğratılır (And, 1979: 149).
- Hedefe yönelim: Oyunda kurallar ve sınırlar çerçevesinde konmuş hedefler (amaçlar) vardır (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 162-164).
- Ödül Kazanmak: Amaca ulaşılması durumunda kazanılan ödülün maddi, sembolik veya soyut değeri olabilir. Maddi getirinin dışında itibar ve saygınlık gibi uzun ömürlü ödüller de olabilir (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 162-164).

- Gerilim ve Belirsizlik: Oyunu katılımcıları tayin edilen hedeflere ulaşma sürecinde sergiledikleri mücadele esnasında gerilim yaşarlar, hedefe ulaşip ulaşamamalarına göre de sevinç veya üzüntü duygularını tadarlar (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 162-164).
- Geçek Hayata Yansımalar ve Üstünlük Duygusu : Zaman ve mekân sınırları içerisinde gerçek hayattan soyutlanmış olsa da oyun sürecindeki mücadele ve stratejiler gerçek hayat için de geçerlidir ve oyunda kazanılan yeteneklerin gerçek yaşama katkıları bulunur. Oyunu kazanmak neticede fiziksel veya zihinsel üstünlüğün ifadesi olarak kabul edilir. Oyun sınırlarında elde edilen bu üstünlüğün etkisi sınırları da aşarak gerçek hayatta da itibar ve onur olarak karşılık bulabilir. Dış dünyadan soyutlanmış bir zaman ve mekândaki oyun aslında dış dünyanın daha sadeleştirilmiş bir halidir ve birçok oyun dış dünyadaki gerçek mücadelelerden esinlenerek türetilmiştir (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 162-164).

Yukarıdaki özellikler sadece çocuk oyunları için geçerli olmayıp yetişkinlerin oyunlarını da kapsar. And Anadolu'da oynanan oyunları işlev ve amaçlarına aşağıdaki şekilde sınıflandırmıştır (And, 2003: 241).

- Aşık oyunları
- Yüzük oyunları
- Top oyunları
- Değnek oyunları
- Taş ve gülle oyunları
- Koşma, kovalamaca, kurtarma, zor kullanma oyunu
- Atlama, sıçrama, sekme oyunları
- Saklama, saklanma, oranlama oyunları
- Dilsiz, şaşırtma, şaka oyunları
- Dramatik nitelikte büyüklük törensel oyunlar
- Diğer oyunlar (And, 2003: 241).

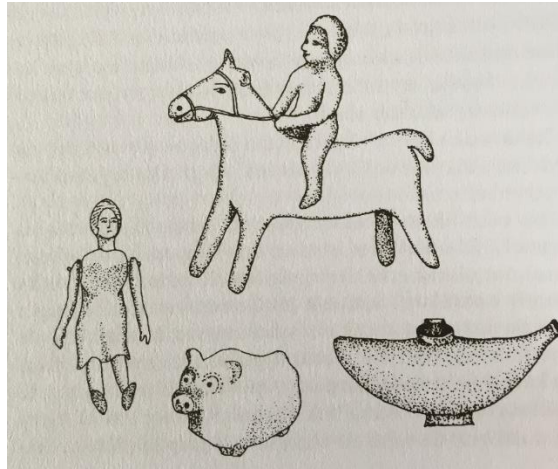
Çocuk oyunları da bu sınıflandırmalar içerisinde dağılmıştır. Bunun yanı sıra oyunlar toplumsal açıdan genel olarak aşağıdaki işlevlere sahiptir.

- Oyunlar kültür üreterek kültürel devamlılığı sağlar (And, 1979: 13).
- Oyun sürecinde katılımcıların aynı hedefe yönelik olarak iletişime girmeleri ve karar süreçlerinde ekip içinde rol almaları sosyal bağları kuvvetlendirir (And, 1979: 15).

Bu işlevler dolayısıyla oyunlar liderlik, kurnazlık, uyanıklık, direnç, öngörü, bellek, rekabetçilik, iletişim yeteneği gibi önemli özelliklerin gelişmesini sağlar (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 166-167). Çağdaş eğitim sistemlerinde bulunan ve genel örgün eğitim sisteminin bir parçası olan “beden eğitimi” uygulamalarında da “koordinasyon, denge, çeviklik, kuvvet” gibi temel zihinsel ve bedensel yeterlikler geliştirilerek daha karmaşık becerilerin kazanılması doğrultusunda temel bir altyapı inşa edilir (Bruehl, 1995: 61).

Oyunun toplumsal yerini ve önemini ispatlayan tarihsel veriler de mevcuttur. Antik Yunan kültüründe çocuklar için oyun ve oyuncakların önemi (Deighton, 2005: 40) (**Res. 1**) ortadadır. Dama oyunu yetişkinleri de içine alan ve günümüze kadar ulaşan geleneksel oyunlardan biridir (Deighton, 2012: 71-72). Hollandalı tarihçi Johan Huizinga “Homo Ludens” adlı eserinde insana ait her şeyin başlangıcının oyun olduğunu savunur (Huizinga, 2013: 13-15). Huizinga’ya göre Homo Ludens (oyuncu insan) kavramı toplumsal yaşamın önemli bir parçasıdır (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 161).

Resim -1: Eski Yunan Uygarlığında tespit edilen bazı oyuncaklar: figürin, bebek, çingirak, biberon.



Kaynak: Deighton, 2005: 40.

Oyunun çocuk gelişimi açısından da büyük önemi vardır. Oyun çocuklarda sağlıklı sosyal, fiziksel ve zihinsel gelişimin koşullarındandır. Çocuk oyunda uygulamalı olarak öğrenirken sosyalleşir ve fiziksel çevresini tanır (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 162). Oyun sürecini tecrübe eden çocuk problem çözme yeteneği kazanır, fiziksel ve ruhsal açıdan sağlıklı olur (Tekkaya, 2001: 151). Zaten vazgeçilmez kültürel öge olan oyunlar bireyleri yaşamın gereklerine hazırlamak ve yetiştirmek için de önemli araçlardır (And, 1979: 1).

İnsan yaşamın en erken evresi olan bebekliğinden itibaren çevresini deneyimler, tanır ve bu deneyim ve tanımayı sağlayan çeşitli yollar sayesinde içine doğduğu bağlamın kültürünü edinir. Çevreyi deneyimleme ve tanımlamanın en belirgin yolu çocuk oyunlarıdır (Rasmussen, 1994: 17). Oyun oynayarak öğrenme yönteminin başarısı bugün bütün eğitimciler tarafından kabul edilmektedir (Baysal ve Küçükeşmen, 2005: 161).

Oyunu “oyun sürecinin sonunda elde edilen son ürünün ötesinde çocukların sosyal ve fiziksel çevreleriyle bütünleştikleri bir öğrenme süreci” olarak tanımlayan Heseltine ve Holborn (1987) oyun ve rekreasyon arasındaki farkı vurgulamaktadır. Oyun çocuklar için “öğrenme, gelişim ve büyümeyi içerirken” rekreasyon “rahatlama ve eğlenceyle ruhun tazelenmesidir”. Yazarlara göre araçlar ve amaçların bu şekilde birbirine karıştırılması oyun tanımındaki temel sorundur çünkü eğlence sağlayan her aktivite oyun değildir (Heseltine ve Holborn, 1987: 11). Bir faaliyeti oyun olarak tanımlamak için yukarıda verilen özelliklerin varlığını esas almak gerekir.

Heseltine ve Holborn (1987) oyunun tanımının tarihsel altyapısını araştırarak Platon, Aristo, Jean-Jacques Rousseau, Friedrich Froebel, Sigmund Freud ve Jean Piaget’in çalışmalarındaki oyun teorilerini inceler. Piaget’ye göre oyun “bir çevreyi özümseyerek çevreyle benzeşmek” (*assimilation*) ve “o çevreye yerleşmek” (*accomodation*) suretiyle çocuğun zihnini geliştirir. Bu “özümseme / benzeşim” (*assimilation*) ve “yerleşim” (*accomodation*) ile ortaya çıkan fiziksel, doğal ve sosyal çevreyle bütünleşme oyun alanlarında somutlaşır. Oyun alanlarındaki doğal bitki örtüsü, yüzey dokuları ve renkleri, kum, su gibi malzemeler çocukların oyun hareketleri ve sürece katılımları ile etkileşim halinde oyunu biçimlendirir (Heseltine ve Holborn, 1987: 114).

Heseltine ve Holborn'a (1987) göre oynayarak öğrenmek şöyle açıklanabilir: "Çocuk kavramları özümser" (*assimilation*), bu kavramları kendi seçtiği yollar ile "kendi adımlarına yerleştirir" (*accomodation*). En önemlisi "tecrübe etmeye ve deney yapmaya yönelik ihtiyacın giderilmesidir". Böylece "öğrenme süreci sağlam temeller üzerine oturur" (Heseltine ve Holborn, 1987: 17). Yazarlar doğal oyun alanlarında gelişen hareket kabiliyetini, doğal malzemelerin fiziksel özelliklerini tanıyarak gelişen duyumsal kabiliyetleri ve bunlar ile çevreye biçim verme yetisini oyunun tanımlayıcı özellikleri olarak düşünür (Heseltine ve Holborn, 1987: 18). Yazarlara göre nitelikli bir oyun sürecinin aşağıdaki özelliklere sahip olması beklenmelidir (Heseltine ve Holborn, 1987: 19-20).

- Oyun mekânının ihtiyaca göre biçimlenmesine olanak sağlamalıdır.
- Oyun faaliyetlerinin çocuk ihtiyaçlarına uygun biçimlenmesine olanak sağlamalıdır.
- Oyunun zorluk derecesinin yükseltilmesine olanak sağlamalıdır.
- İşbirliğine ve grup oyununa olanak sağlamalıdır.

Yukarıdaki genel tespitlere farklı kültürlerden birçok örnek verilebilir. Korunmasız bir varlık olarak bebek çevresindeki nesnelere tadarak, onlara dokunarak, üzerlerinde emekleyerek veya yürüyerek onların fiziksel özelliklerini anlar. Bir çocuğun elindeki topu karşılaştığı bir yüzeye atarak o yüzeyin nitelikleri hakkında bilgi edinmesi bu duruma güzel bir örnektir. Oyuna dayalı bu deneyimde taş bir duvar ile gerilmiş bir kumaş farklı tepkiler verecektir (Rasmussen, 1994: 18). Çocukların mahalle aralarında bir araya gelerek gerçekleştirdikleri top oyunlarında duvarlar, merdivenler, ağaçlar vb. çevresel verilerden oluşan üç boyutlu kompozisyon birçok zaman oyunun bir parçası haline gelir. Özellikle dış mekânın oyun ile tecrübe edilmesi çocuğun fiziksel ve sosyal çevresini tanımasında önemli bir etkidir.

Bu çevresel deneyimin sınırları başka tür oyunlar ile daha da büyüyebilir. Örneğin uçurtma uçuran bir çocuk atmosferin üst katmanlarındaki havayı vücuduyla hisseder. Çocuk oyun deneyimleri ile nesnelere ağırlık – hafiflik, sertlik – yumuşaklık, gerginlik – gevşeklik, katılık – sıvılık, dokululuk – pürüzsüzlük, kayganlık, renk, ısı geçirebilirlik" vb. niteliklerine göre değerlendirmeyi öğrenir (Rasmussen, 1994: 19-

20). Oyunlar ile iç içe geçmiş bu öğrenme süreci içerisinde insanoğlunun içgüdüsel olarak ortaya koyduğu birtakım oyunlar evrensel anlamda geçerliliğe sahiptir.

Örneğin yaşamın belli safhalarında her çocuk kendine bir tür “barınak” yapmak için bir arzu duyar. Oyun mekânı üretmeye dönük bu evrensel içgüdü farklı çevresel ve kültürel bağlamlar içerisinde bazen yamacın oyulmasıyla üretilmiş gerçek bir mağara, bazen tahtaların çatılmasıyla elde edilen ilkel bir kulübe, bazen de eşyaların arasına gerilen kumaşlardan kurulan basit bir çadır ile sonuçlanabilir (Rasmussen, 1994: 35-36). “Evcilik oyunu” veya “mağara oyunu” olarak nitelendirilebilecek olan bu evrensel çocuk oyunu yaşamın ilerleyen safhalarında barınmaya yönelik daha profesyonel mekânlar üretmeye doğru evrilir (Rasmussen, 1994: 35-36).

Kültür yukarıda sözü edilen evrensel geçerliliğe sahip insani içgüdülerin farklı çevresel şartlar içerisinde farklı biçimler üretmesiyle somutlaşır. Geleneksel kültürlerle özgü karakteristik mekânlar, kentler, kasabalar veya köyler insanoğlunun barınma ihtiyaçlarını biçimlendiren evrensel kalıpların yansması olarak vücut bulur (Alexander, 1979: 247-253). Kültürün görünür yüzü olan ve çocuk oyunlarının da sahnesi niteliği taşıyan mekânların üretimi her çağda geçerli olan ortak yollar ile gerçekleşir (Alexander, 1979). Örneğin Türkiye, Azerbaycan ve Orta Asya ülkeleri arasında bulunan tarihi kültürel bağlar çocuk oyunlarına da ortak motifler oluşturacak şekilde yansmıştır (Çelebi, 2007: 251-252 ; Kara ve Gün, 2014). Çocuklar için çevreye ve kültüre özgü oyun mekânlarını da oluşturan yapıları çevre (kentler, kasabalar, köyler) “kalıplar” aracılığıyla oluşur (Alexander, 1977). Her kalıp belirli bir kültürel ve çevresel bağlam içerisinde belli bir mekânsal problemi çözmek üzere geliştirilmiş olan çözümdür (Alexander, 1979: 247). Kalıp evrensel işlevler taşır fakat biçimlenmeleri kültüre özgüdür. Aynı şekilde çocuk oyunları da evrensel işlevler taşımaktadır fakat biçimlenmeleri kültürlere özgüdür.

1.2. Örnekler ile Resim Sanatı, Halkbilimi ve Çocuk Oyunları:

Giriş bölümünde ortaya konduğu şekilde, çocuk oyunları halkbiliminin önemli konularından biridir (Örnek, 1995: 17-20). Dünya ve ülkemiz sanat tarihinde çocuk oyunları ile doğrudan ilintili resimler az sayıdadır. Bu yüzden resim sanatı çerçevesinde doğrudan çocuk oyunlarını tartışmak yerine genel olarak resim ile

halkbilimi ilişkisini incelemek daha anlamlı olacaktır. Böylece konu daha fazla sayıda örnek üzerinden incelenebilecek ve çocuk oyunlarına ilişkin tespit ve yorumlar yapılabilecektir.

1.2.1. Dünya Sanat Tarihinden Örnek ile Resim, Halkbilimi ve Çocuk Oyunları

Dünya sanat tarihi içerisinde halkbilimi için kaynak teşkil edebilecek nitelikte, doğrudan geleneksel ve kırsal yaşamı ve bu yaşamda çocukların yerini konu edinen nadir sanatçılardan biri ünlü Hollandalı ressam Pieter Bruegel (1525-1569) olarak bilinir. Bruegel'in birçok ünlü eseri yaşadığı toplumun peyzaj ve köy betimlemelerini, bu bağlamdaki kırsal topluluğun giyim-kuşam, düğün, tören, çocuk oyunları vb. özelliklerini belgeleyici niteliğe sahiptir (Gibson, 1995).

Bruegel'in insan fizyonomisi ve çağın giyim-kuşam ve mekan karakteri üzerindeki gözlem yeteneği ve görsel hayal gücü sayesinde günlük yaşamın en sıradan faaliyetleri onun resimlerinde sanat tarihine damgasını vurmuş güçlü ve unutulmaz imgeler haline gelmiştir (Gibson, 1995: 7). Kırsal peyzajları ve köy yaşamını betimleyen figür ve renk kompozisyonları açısından son derece zengin resimleri ile Bruegel, sanat tarihi içerisinde, Michelangelo, Rembrandt ve Van Gogh'a benzer şekilde, evrensel tanınırlığa ve saygınlığa sahip bir sanatçı haline gelmiştir (Gibson, 1995: 11).

Onun "iyi beslenmiş ve mutlu" köylüleri, "boşlukta özgürce uzanan peyzajları, güçlü ve parlak renkleri (**Res. 2, 3 ve 4**), boğucu kentsel yoğunlaşmalar, beton yüzeyler ve modern yaşamın diğer olumsuzluklarından" kendimizi soyutlayarak yeni bir dünyayı tanımamıza yardımcı olur (Gibson, 1995: 9). Ayrıca Bruegel'in canlı renk ve motif kompozisyonları soyut sanata uygun referanslar sağladığı için çağdaş dünyada da takdirle karşılanan eserlerdir (Gibson, 1995: 9).

Bruegel "Çocuk Oyunları" adlı eserini (**Res. 5**) 1560 yılında ahşap panel üzerine yağlıboya ile üretmiştir. Günümüzde Viyana Sanat Tarihi Müzesi'nde sergilenen bu eserde 16. Yüzyıl Hollanda köyünde birçok farklı çocuk oyunu betimlenmektedir. İzleyicinin orta yükseklikten oyun oynayan onlarca çocuk ile dolu bir köy meydanına baktığı resimde çocuklar karakteristik 16. Yüzyıl yerel kıyafetleriyle, birbirine benzer figürler olarak ifade edilmiştir. Çocuklar, topaç, tahta

at, bebek, rüzgârgülü gibi oyuncaklarla ve fiçılar ve kemiklerle oynamaktadır. Ayrıca halat çekme, körebe, evlilik oyunu gibi oyunlar oynanmaktadır. Resim, dönemin birçok çocuk oyununu içeren bir halkbilimi envanteri olarak da değerlendirilebilir.

Resim -2: Pieter Bruegel, Sürünün Dönüşü, 1565.



Kaynak: Gibson, 1995:157.

Resim -3: Pieter Bruegel, Köyde Düğün Yemeği, 1567-68.



Kaynak: Gibson, 1995: 163.

Resim -4: Pieter Bruegel, Köyde Kutlama (detay), 1567-68.



Kaynak: Gibson, 1995:170.

Resim -5: Pieter Bruegel, Çocuk Oyunları, 1560.



Kaynak: Gibson, 1995: 86-87.

1.2.2. Türk Resim Sanatından Örnekler ile Halkbilimi ve Çocuk Oyunları:

Resim sanatı halkbilimi için bir görsel kaynak olarak değerlendirilmektedir (Örnek, 1995: 44-46) çünkü eski minyatürler, halk resimleri ve geleneksel / kırsal alandaki “günlük ve töresel yaşamı” konu olarak işleyen çağdaş sanatçıların ürünleri halkbilimciler için bilgi kaynağı niteliğindedir (Örnek, 1995: 44). Çağdaş Türk resim sanatında halkbiliminin konusu olan günlük yaşamın törensel boyutları da yoğun şekilde işlenmiştir (Başbuğ, 2012: 168-170).

Halkbiliminin konularına eğilen Türk resmi özellikle 1940’lardan itibaren ortaya çıkan toplumcu gerçekçi yorumlar kapsamında incelenmektedir (Giray, 2009: 432). Bu çerçevede sosyal hayat irdelenmesi ile resim sanatının temalarını oluşturan, Selim Turan, Turgut Atalay, Mümtaz Yener, Haşmet Akal ve Nuri İyem gibi sanatçıların katıldığı “Yeniler” adlı bir sanatçı grubu kurulmuştur (Giray, 2009: 433). 1950’li yılların folklor araştırmaları ve geleneksel halk sanatları resimlere yansımaya başlamıştır (Giray, 2009: 436).

Aşağıda değinilen Türk ressamlarının eserleri halkbiliminin önemli konularını sanatsal bakımdan yorumlamışlardır.

- **Turgut Zaim (1906-1974):** Sanatçı özellikle Yörükleri ve Avşarları konu edindiği eserlerinde otantik yaşam motiflerini, yerel özellikleri işleyerek resimlerinde (**Res. 6 ve 7**) Türk halk kültürü özelliklerini görselleştirerek gelecek kuşaklara aktarmaktadır (Örnek, 1995: 45).

Resim -6: Turgut Zaim, Yörük Kadını, 1982, 30,5 x 27,5 cm.



Kaynak: Giray, 2009: 435.

Resim -7: Turgut Zaim, Yörükler Köyü



Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Turgut_Zaim_yorukler_koyu.jpg.
Erişim Tarihi: 09.01.2016.

- **Bedri Rahmi Eyüboğlu (1913-1976):** Sanatçı resimlerinde geleneksel dokuma, kilim, yazma vb. el sanatları motiflerini bazen asıllarına uygun olarak, bazen de stilize ederek yorumlamış ve plastik öge olarak ifade etmiştir (**Res. 8**). Bu eserler Anadolu insanının geleneksel beğenisini, duygularını ve yeteneklerini öne çıkarır (Örnek, 1995: 45).

Resim -8: Bedri Rahmi Eyüboğlu, isimsiz.



Kaynak: <https://www.perabulvari.com/kampanya/Sanat/bedri-rahmi-ve-eren-eyuboglu/9493>. Erişim Tarihi: 09.01.2016.

- **Neşet Günal (1923-2002):** Sanatçı kırsal kesimdeki zor çevre şartlarında hayata tutunmaya çalışan köy toplumunun giyim kuşamını, geleneksel araç-gereçlerini ve dünyaya bakışını eserleriyle (**Res. 9**) yorumlamıştır (Örnek, 1995: 45-46). Nevşehir’de doğan ve kırsal bir ortamda yetişen sanatçı İstanbul ve Paris’te sürdürdüğü eğitimi sonrası özellikle 1960’lardan itibaren kırsal yaşamın zorluklarını ve köy insanının tarlalardaki günlük yaşamını konu edinmiştir. Günal’ın eserlerinde kırıç topraklar, düz damlı evler, kuru ağaç gövdeleri, yoksulluk, parçalanmış elbise ve ayakkabılardan dışarı çıkan iri eller ve ayaklar, “sarı yanık toprakla özdeşleşen sarı yanık tenli insanlar, kavrulmuş Anadolu bozkırlarının kavrulmuş insanları” yansıtılmaktadır (Giray, 2009: 451-452).

Resim -9: Neşet Günal, Üç Çocuk, 120 x 140 cm, 1987.



Kaynak: Giray, 2009: 452-453.

- **Oya Zaim Katoğlu (d. 1940):** Sanatçı Babası Turgut Zaim’in de ele aldığı konulara zengin renk ve figür kaynaşımından oluşan kompozisyonlar ile (**Res. 10**) farklı yorumlar getirmekte ve köy ve kasabalardaki kamusal

mekânlarda geçen günlük yaşam ve giyim-kuşam motiflerini işlemektedir (Örnek, 1995: 46). Kıymet Giray, Oya Zaim Katoğlu'nu Türk resminde naif duyarlığın temsilcisi olarak değerlendirmektedir (Giray, 2009: 730-731). Bu anlayış “resim yapma tutkusuyla birleşen çocuksu duyarlık”, “yaşama çocuk kadar temiz ve arınmış bir duyarlıkla bakmak” olarak tanımlanır (Giray, 2009: 730).

Resim -10: Oya Zaim Katoğlu, Ana ve Oğul, 72 x 38 cm, 1989-90.



Kaynak: Giray, 2009: 731.

- **Fahrettin Baykal (1948-2005):** Naif resmin başka bir önemli temsilcisidir. Sanatçının temaları kır eğlenceleri, çocuk oyunlarının sürdüğü doğal ortamlar, yeşilliklerdir (**Res. 11 ve 12**). Naif resim yeteneksizlik değildir, tersine çevresel

ve doğal deęerleri renk, biçim ve perspektif açısından bilinçli ve usta bir şekilde ama çocukça tuvale aktarmaktır. Naif resimler perspektif kurallarını bilinçli olarak bozar, sevgi ve coşkuyu yansıtan öznel renkler kullanır (Giray, 2009: 730). Fahrettin Baykal'ın kırdan oynayan çocukları betimledięi eserlerinde rengârenk kıyafetli çocuklar ve ağaçların ışıltılı yaprakları soyut plastik öğeler haline gelerek kompozisyonları ile coşku ve mutluluk duygularını iletmektedir (**Res. 11 ve 12**).

Resim -11: Fahrettin Baykal, İsimli, 100 x 100 cm, 1998.



Kaynak: Giray, 2009: 741.

Resim -12: Fahrettin Baykal, Karda Çocuklar, 50 x 35 cm, 1996.



Kaynak: Giray, 2009: 740.

- **Duran Karaca (d. 1934):** Sanatçı Çukurova yöresindeki tarım ve hayvancılık kültürüne dair gözlemlerini plastik öğelere dönüştürerek eserlerine yansıtmıştır (**Res. 13**). Sanatçının yörenin insanı olması bu yorumların niteliğini artıran bir özelliktir (Örnek, 1995: 46).

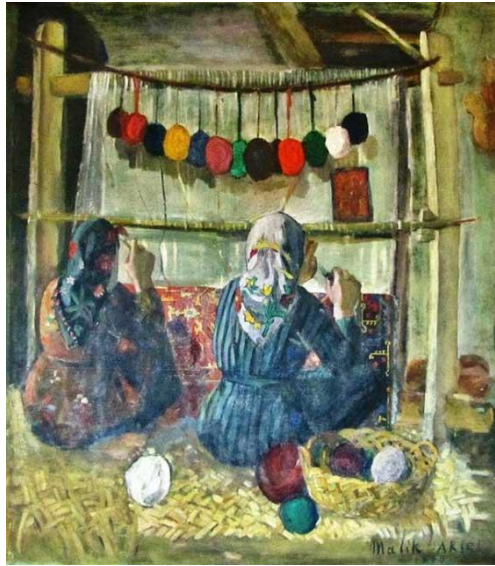
Resim -13: Duran Karaca, Keçiler, 41 x 46 cm, 1987.



Kaynak:http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=37&modPainters_artist_DetailID=449 (T.C. Merkez Bankası Koleksiyonu). Erişim Tarihi: 04.01.2016.

- **Malik Aksel (1901-1987):** Sanatçı halkbilimi konularını hem resimlerinde (**Res. 14**) hem de “Anadolu Halk Resimleri (1960)” ve “Sanat ve “Folklor (1971),” adlı kitaplarında işleyerek bu konuda önemli katkılar sağlamıştır (Örnek, 1995: 46).

Resim -14: Malik Aksel, Halı Dokunurken.



Kaynak:http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=37&modPainters_artist_DetailID=556. Erişim Tarihi: 04.01.2016.

- **Nuri İyem (1915-2005):** Sanatçı özellikle kadın ve erkek köylü başlarını, giyim-kuşam ve çevre özelliklerini konu edindiği nitelikli eserleriyle ünlüdür (**Res. 15 ve 16**) (Örnek, 1995: 46).

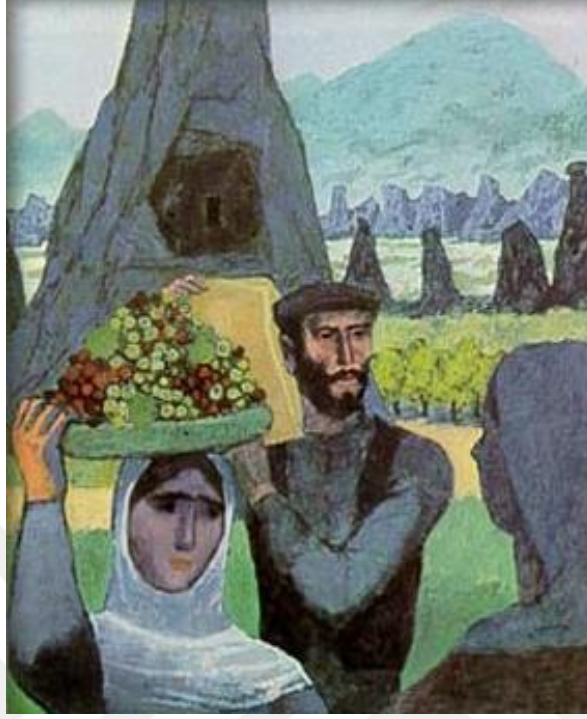
Resim -15: Nuri İyem, Sokak, 1949.



Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Nuri_İyem_Sokak_1949.jpg.
Erişim Tarihi: 05.01.2016.

Sanatçı 1940’lardan 1960’lara kadar geçen süreçte döneminin genel eğilimlerini takip ederek soyut resme yönelmiştir fakat 1960’lardan sonra figürler resimlerinde figürsel soyutlamalar halinde belirmeye başlar (Giray, 2009: 448). Bu aşama “toprak kadınlarının ve adamlarının anıtlaşan portreleri, köy yaşamı ve bu yaşamın asal elemanı olan kadın” figürlerinin baskınlığıyla tanınır. Nuri İyem 1962’den itibaren yoğun olarak kadın yüzleri üzerine çalışmış, Türkiye’nin farklı coğrafi bölgelerine has gelenek ve kültürleri yansıtan kadın portreleri üretmiştir (Giray, 2009: 448).

Resim -16: Nuri İyem, Göremeli Üzüm Taşıyan Kız.



Kaynak: <http://www.gorselsanatlar.org/archive.php?topic=16384.0> Erişim Tarihi: 05.01.2016.

İKİNCİ BÖLÜM

LİTERATÜR ARAŞTIRMASI : ANTALYA GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

Antalya yöresindeki geleneksel çocuk oyunlarını incelemeye başlamadan önce Antalya'yı kıyıdaki kent merkezi ve dağlık kırsal kesimlerde gelişen geleneksel kültür bakımından inceleyerek geleneksel çocuk oyunlarını şekillendiren tarihi, coğrafi ve kültürel altyapıyı kısaca tespit etmek gerekmektedir.

2.1. Antalya'nın Tarihi, Coğrafi ve Kültürel Özellikleri

2.1.1. Antalya Kent Merkezi:

2.1.1.1. Tarihi ve Coğrafi Özellikler:

Antalya ili Türkiye'nin güneybatısında 29°20'-32°35'Doğu boylamları ile 36°07'-37°29'Kuzey enlemleri arasında bulunur. Antalya ili güneyde Akdeniz, batıda Muğla, kuzeyde Burdur, Isparta ve Konya, doğuda Karaman ve Mersin illeri ile çevrilidir (Haritamaps, 2016) (**Res. 17**).

Resim -17: Antalya İli'nin coğrafi konumu



Kaynak: http://cografyaharita.com/haritalarim/41_antalya_ili_haritasi.png.
Erişim Tarihi: 04.01.2016.

Antalya tarihi kent merkezi Antalya Körfezi'nin kuzey ucunda güneydoğuya doğru açılan limanı ile falezler adı verilen doğal kayalık yapıların üzerine kurulmuştur **(Res. 18)**.

Resim -18: Antalya tarihi kent merkezini falezler ile birlikte gösteren bir gravür.



Kaynak: Lanckoronski, 2005: 103.

Antalya kent merkezinin 27 km kuzeybatısında bulunan Karain Mağarası'ndaki veriler ışığında ilk insan varlığının 50.000 yıl önceye dayandığı ve yörenin tarihöncesi çağlardan günümüze kadar sürekli olarak iskân edildiği düşünülmektedir (Kıvrın ve Uysal, 1992: 26 ; Çimrin, 2002: 43-107 ; Onat, 2000: 2). Binlerce yıllık sürekli iskân sonucunda zengin bir kültürel miras birikimi oluşmuştur (Lanckoronski, 2005).

Antalya merkezinden doğuya uzanan yörenin tarihsel adı Pamphylia'dır. Bu kelime “çok uluslu” anlamına gelir (Yılmaz, 2002: 5) ve kentin stratejik açıdan birçok uygarlığın kesişim ve kavşak noktasında olduğunu anlatır. Pamphylia bölgesi batıda Lykia, doğuda Cilicia ve kuzeyde Pisidia ile çevrilmiştir (Strabon, 2000: 191). Antalya'nın orijinal adının “Attaleia” olduğu, bu ismi kurucusu olarak kabul edilen Bergama Kralı II. Attalos'tan (M.Ö. 158 – 138) aldığı bilinir (Strabon, 2000: 195). Bazı yayınlarda kentin antik isimleri “Satalya” veya “Adalya” şeklinde de geçer (Texier, 2002 : 705).

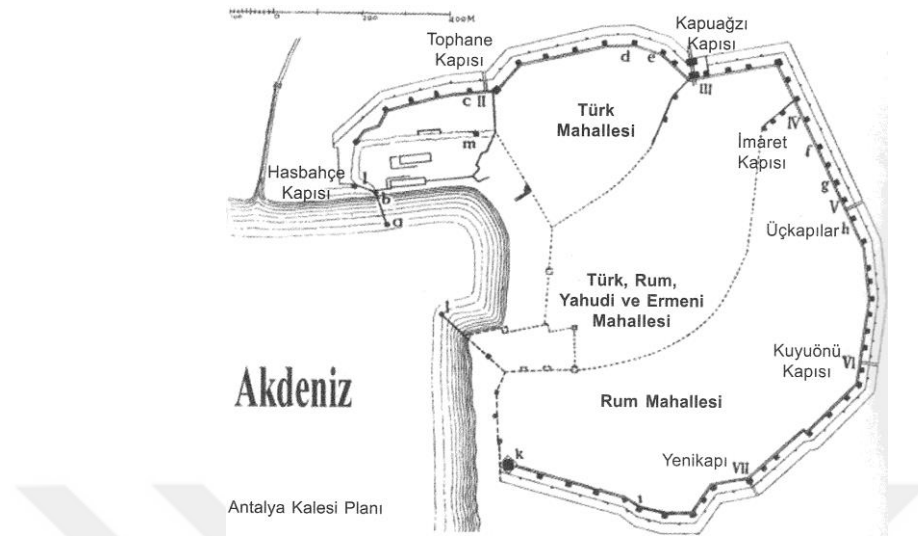
Attaleia Roma idaresinde Pamphylia'nın başkenti olmuş, İmparator Augustus buraya Roma askeri birliklerini yerleştirmiş, ve kent M.S. 3. Yüzyıl itibarı ile tam anlamıyla bir Roma kolonisi haline gelmiştir (Bean, 1979: 21-22). Bizans döneminde gelindiğinde kent Doğu Akdeniz'in en önemli limanlarından biri olmuş ve 1084 itibarı ile İmparator Aleksius Comnenos tarafından metropolitlik haline getirilmiştir (Cahen,

1994: 207). Antalya, 11. Yüzyıldan başlayarak, Bizanslılar ile Türklerin çatışma odaklarından biri olmuş, istikrar ve güvenlikten yoksun hale gelmiş ve 13. Yüzyıla kadar sürekli olarak el değiştirmiştir fakat Bizans dönemi itibarı ile kentte Türk ve Müslüman bir tüccar kolonisinin oluştuğuna dair veriler bulunmaktadır (Turan, 1993: 283).

Antalya'nın 1207'de Anadolu Selçuklu Sultanı I. Gıyaseddin Keyhüsrev tarafından fethedilmesi 13. Yüzyıl Akdeniz ticaretini ve Selçuklu ticari stratejilerini etkilemiş ve fetihten kısa süre sonra Anadolu Selçukluları ile Venedikliler ve Kıbrıslı Latinler arasında ticari anlaşmalar yapılmıştır (Turan, 1993: 284-285). Kent 1212'de Kıbrıslı Franklar'ın eline geçmiş ve 4 yıllık Kıbrıs yönetiminden sonra 1216'da I. İzzeddin Keykavus tarafından geri alınmıştır (Turan, 1993: 310-311). Daha sonra özellikle I. Alaeddin Keykubad döneminde Venedik ve Ceneviz idareleriyle yapılan anlaşmalar ile Antalya Doğu Akdeniz ticaretinin önemli bir limanı olmuştur (Turan, 1993: 143-146). I. Alaeddin Keykubad döneminde Selçuklu siyasi sınırları Antalya'nın doğusunda Alanya'yı (Alaiye / Korakesion) da kapsayarak Anamur'a kadar uzanmış ve kıyı ticaretinin gelişmesi Anadolu Selçuklu Devleti'nin ekonomik kalkınmasını desteklemiştir (Cahen, 1994: 69). Fakat 13. yüzyılın ortalarından itibaren Moğol işgali siyasi istikrarı ortadan kaldırmış ve Akdeniz kıyı kentlerindeki imar faaliyetleri vb. gelişimler sekteye uğramıştır (Turan, 1993: 64-65).

13. yüzyılın sonlarında Antalya Hamidoğlu Beyliği idaresine geçmiştir (Yılmaz, 2002: 8). Arap gezgin İbn Battuta Hamidoğulları döneminde Antalya'ya gelerek gözlemlerini kayıt altına almıştır (**Res. 19**). 14. yüzyıl itibarı ile İbn Battuta kentte Müslüman ve Rumların yanı sıra Yahudiler ve Batılı tüccarları da içeren kozmopolit bir nüfusun olduğunu kaydeder (Parmaksızoğlu, 2000: 4). 1361 – 1373 arasında kısa bir ara dönemde tekrar Kıbrıs idaresine geçen kent 1373'de Türkler tarafından geri alınmıştır (Yılmaz, 2002: 9). Kentteki ilk Osmanlı hâkimiyeti Yıldırım Bayezid döneminde 1390'da gerçekleşmiş fakat kent 1390 – 1427 arasında Osmanlı Devleti ile Tekelioğulları Beyliği'nin mücadele sahasında kaldığından iki güç arasında sıkça el değiştirmiş, 1427'de ise artık kesin olarak Osmanlı idaresine girmiştir (Moğol, 1997: 52-53).

Resim -19: İbn Battuta'nın anlatımları esas alınarak çizilen Antalya Kalesi Planı



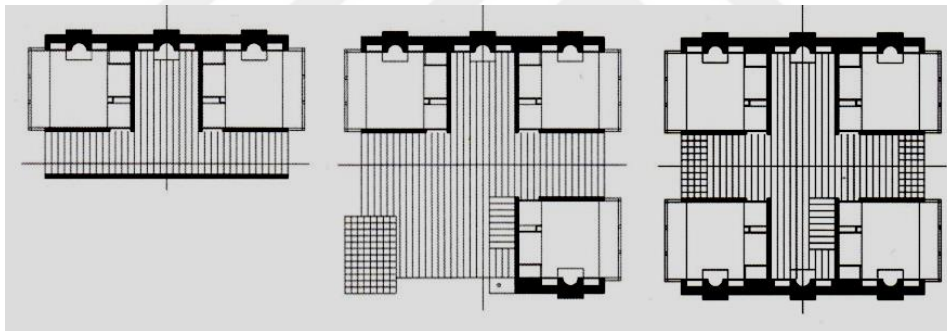
(Kaynak: Çimrin, 2006: 372.)

Antalya'nın bulunduğu Teke yöresi 15. Yüzyıldan itibaren "Teke Sancağı" olarak adlandırılmıştır (Yılmaz, 2002: 9). Kent 18. ve 19. yüzyıllarda Konya ve Karaman eyaletlerine bağlı sancak olarak idare edilmiş ve sonunda 1864'de ayrı bir vilayet halinde teşkilatlandırılmıştır (Yılmaz, 2002: 9). Antalya limanı ve tarihi Kaleiçi stratejik konumu sebebiyle tarih boyunca farklı güçler arasında mücadele alanı olduğundan özellikle Ortaçağda sürekli el değiştirmiş ve bu mücadele esnasında karmaşık bir sur ve burç sistemiyle donatılmıştır (Sönmez 2009a). Kentin tarihsel gelişimi içerisinde her zaman baskın konumda olarak korunan surlar 1935'lerde hızla tahrip edilmiştir (Çimrin, 2006: 381 ; Onat, 2000: 107). Kentin dönüşümündeki ikinci büyük kırılma da 1980'lerden itibaren turizmin hızla gelişmesi neticesinde oluşmuştur. Doğal güzellikleriyle ve uzun Akdeniz kıyısı ile öne çıkan Antalya Körfezi ve kültürel mirası ile dikkat çeken Kaleiçi (Sönmez 2009b) çevresinde hızla gelişen turizm faaliyeti ile birlikte kent dışarıdan ciddi göç alarak önemli demografik dönüşümlere sahne olmuştur (Manavoğlu ve Kutlu, 2007: 425-445). Hızlı kentleşme ihtiyacı ile yapılaşmaya maruz kalan kent merkezi bugün koruma altına alınan Kaleiçi ve Balbey bölgeleri dışında fiziksel dokusunu tamamen değiştirmiştir.

2.1.1.2. Geleneksel Yaşam ve Çocukların Oyun Mekânları:

Eski Antalya evleri geleneksel çocuk oyunlarına sahne olan mahallelerin bir parçası olarak geleneksel yaşamı yansıttıkları için mekânsal özelliklerine kısaca değinmek gerekir. Antalya tarihi kent merkezindeki Kaleiçi ve Balbey bölgelerinde yer alan geleneksel konutlar Osmanlı döneminde Anadolu ve Balkanlarda (Yunanistan, Bulgaristan, Makedonya, Sırbistan, Bosna-Hersek, Arnavutluk vb. ülkeler) gelişen ve “Türk Evi” (Bektaş, 2007: 29-35) veya “Türk Hayat Evi” (Kuban, 1995) adı verilen geleneksel ev tipinin örnekleridir (**Res. 20**). “Hayat” tanım itibarı ile evin yaşama mekânlarının bulunduğu katlarda diğer tüm mekânları etrafında toplayıp birbirine bağlayan, evde yaşayan değişik nesillerdeki tüm akraba bireyler tarafından ortak olarak kullanılan, kapalı, yarı açık ve açık mekânsal özellikleriyle evin içinden dış mekâna doğru uzanan ve evin kalbi niteliğindeki ana mekândır.

Resim -20: Türk evi plan şemasında “hayat” ve odaların ilişkileri



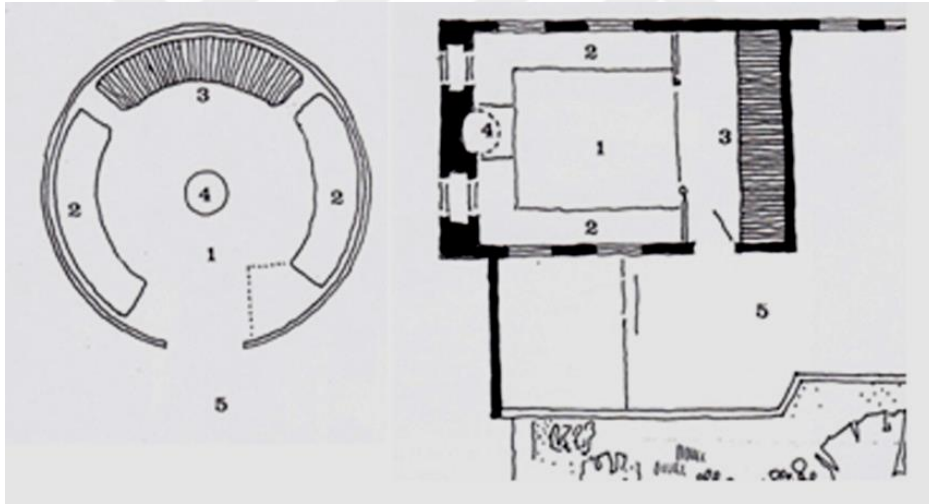
Kaynak: Yürekli ve Yürekli, 2005: 20.

“Hayat” adı üstünde içinde hayatın büyük kısmının geçtiği, aile fertleri arasında kültürel etkileşimin doruk noktasına ulaştığı bağlayıcı mekândır. Bu odak mekânlar somut olmayan kültürel miras bakımından da çok önemlidir çünkü bu tür kültürel mirasın nesiller arasında aktarımını sağlayan faaliyetlerden çoğu burada gerçekleşir. Hayat, genelde güney ve güneydoğu yönlerine bakar. Evin diğer mekânlarına göre daha şeffaf, bol pencerele aydınlık bir mekândır. Hayat bazı yönlerde cumba halini alarak evin dışındaki sokağa doğru taşar. Cumba adı verilen bu çıkımların altında korunaklı ve gölgeli mekânların oluşması evin içinden dışına doğru taşan sosyal duyarlılığın bir ifadesidir (Bektaş, 2007: 104-110).

Küçükerman'a (2007: 69) göre "Türk evindeki odaların en önemli özellikleri kendi başlarına, yapı içinde belirli eylemleri karşılayan birimler olmalarıdır." Bu özellik ile "göçebelik dönemindeki çadırlar gibi, her oda: oturma, yemek yeme, çalışma, yatma gibi eylemlerin gerçekleştiği bir ortamdır." Bu düşünceye göre yerleşik düzendeki Türk evinin temel birimi olan oda ile göçebe düzenin temel barınma birimi olan çadır arasındaki süreklilikler şöyle sıralanmıştır: **(Res. 21)**

- i. "çok amaçlı orta alan"
- ii. "oturma için biçimlenen çevresel alan"
- iii. "kapalı kullanma alanları: sekiler, sandıklar, yükler"
- iv. "ısıtma" (odanın bir yanında bulunan ocak" (Küçükerman, 2007: 68)

Resim -21: Orta Asya Türk çadırı ile Türk Evi arasındaki mekânsal benzerlikler.



Kaynak: Küçükerman, 2007: 68.

Kapalı kullanım alanlarını oluşturan yüklüklerde yatak, döşek vb. ekipman depolanmakta, geceleri bunlar dışarı çıkartılarak oda yatma işlevine uyum sağlamakta, gündüzleri bunlar yüklüğe geri koyularak oda oturma ve diğer yaşam işlevlerine uyum sağlamaktaydı. Böylece mütevazı büyüklükteki mekânlar esnek kullanımla birçok işleve cevap verebilmektedir.

Geleneksel Antalya evlerindeki mekân şeması ve yaşam kültürü çocuk oyunlarının mekânını ve biçimlenmesini doğrudan etkilemiştir:

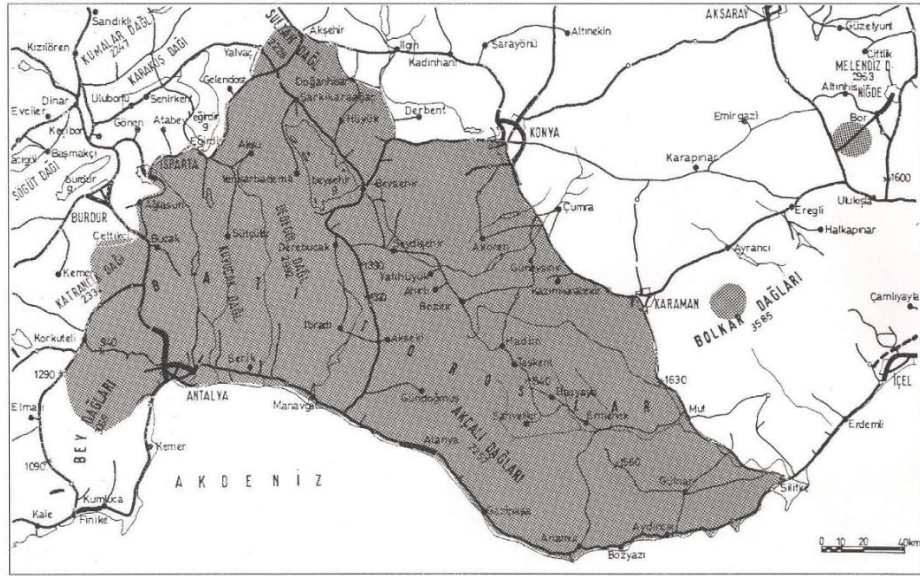
“Bizim çocukluğumuzda çocuk olmanın en güzel yanı bol bol arkadaşımız olduğu kadar, beraber oynadığımız oyunlardı. Oyunsuz geçen günümüz olmadı, olamazdı da. Zaten anneler eskiden çocukların evde ayakaltında dolaşmalarını hiç istemezlerdi. “Haydi bakalım arkadaşların seni sokakta bekliyor” diyerek başlarından savarlardı. Çocuk istese de evde kalamazdı. Ayrıca çocukların bugünkü gibi kendilerine ait özel odaları yoktu. Çocuklar akşamları odanın duvarında yer alan yüklükten çıkarılıp yan yana yere serilen yer yataklarında yatarlardı. Sabahleyin odanın tekrar günlük düzenine dönmesi gerektiğinden, kahvaltı zamanı çocuklar uyandırılır, yatak, yorgan, yastık tekrar yüklükteki yerlerini alırdı. Kahvaltıda çay, tereyağı, reçel v.s. gibi bugünkü kahvaltı düzeni pek bilinmezdi. Çocuklar genelde çorba, ya da içine varsa şeker, yoksa bal katılmış süt çanaklarına bayat ekmek doğrayarak kaşırlardı. Ondan sonra; ver elini sokak.” (Çimrin, 2014: 8)

2.1.2. Antalya Yöresinde Yörük Kültürü ve Dağlık Kırsal Yerleşimler:

2.1.2.1.Tarihi ve Coğrafi Özellikler:

Anadolu’daki konar-göçer Yörük kültürü Akdeniz Havzası ve Orta Asya izleri taşır. Genel olarak konar-göçerliğin M.Ö. 1700’lerden itibaren Orta Asya’da Altay ve Tanrı Dağları çevrelerinde görüldüğü ve Hunlar (M.Ö. 300- M.S. 300) ve Göktürkler (M.S. 300-600) tarafından sürdürüldüğü düşünülmektedir (Ögel, 1991). Daha sonra Orta Asya’daki nüfus artışı ve otlak azlığı nedenleriyle 11. Yüzyılda batıya göçün hızlandığı ve Büyük Selçuklu Devleti’nin göçer Oğuz Boylarını batıya sevk ettiği tarihsel çerçevedeki genel bir değerlendirmedir (Merçil, 2000: 103). Anadolu Selçukluları döneminde bu durumun askeri harekettten sistematik bir iskâna dönüşmesini konu edinen çalışmalar bulunmaktadır (Köprülü, 1972). Soyları Oğuzlara dayanan Yörükler konar-göçer hayatı Anadolu’da Toros yaylaları ve çevresindeki ovalarda sürdürdü. Batı Toroslarda, topoğrafik ve iklimsel nedenler ile kış mevsimi sahile yakın rakımlarda otlak bulunan kışlakta; yazları da bu mevsimde otlak sağlayabilen yüksek yaylalarda geçirilmeye başlanmıştır. Kışlak – yayla arasındaki mevsimsel hareketliliğe bağlı Yörük yaşamı, uygun coğrafi şartlar dolayısıyla, Akdeniz Bölgesinde “Batı Toroslar” olarak anılan Antalya-Mersin-Konya üçgenindeki (Res. 22) dağlık bölgede yoğunlaşmıştır (Bakır, 1995: 2-4).

Resim -22: Batı Toroslar bölgesi haritası.



Kaynak: Bakır, 1995: 4.

Batı Toroslar, Antalya Körfezi'nde kıyıya paralel olarak uzanır. Bu dağların batı kolu Teke yarımadasına, doğu kolu İçel'e doğru yönelir. Batı Toroslar bölgesinde bulunan yüksek yaylalar ve geniş ovalar Yörüklerin kışlak ve yayla olarak kullanabilecekleri yerleri sağlamıştır (Saraçoğlu, 1989: 240-244). Hatta yayla ile kışlak arasındaki ara rakımlarda ilkbahar ve sonbaharda yaşanan "güzle" noktaları bulunur. Böylece kışlak – güzle – yayla arasında 100-200 km civarındaki mevsimlik salınım yüzyıllarca devam etmiştir (Bakır, 1995: 33).

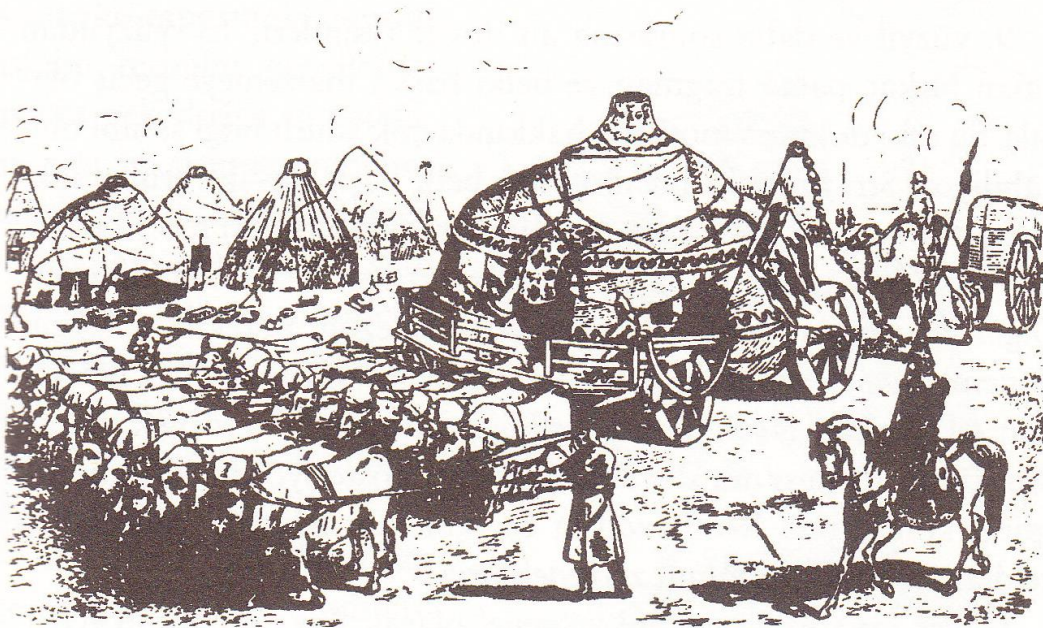
Bölgedeki Yeni Osmanlı, Karakoyunlu, Honamlı, Karatekeli, Sarıkeçili, Kötekli vb. Yörük toplulukları bu yaşamı devam ettirmiştir (Seyirci, 2000: 5-6). Kışlak ve yaylaların yerleri yıla göre değişmezdi ve sürekli aynı yerler kullanılırdı. Nisan-Mayıs aylarında yaylaya çıkılıp Ekim-Kasım aylarında yayladan kışlağa inilmekteydi. Yörükler yaylada hayvancılık, kışlakta tarımsal faaliyet yürütürdü. Bu ara yaşam biçimi yerleşiklik ile göçebelik arasında yer alır (Seyirci, 2000: 111).

Göçer oluşumlar yerleşik ve merkezi yönetim sistemi ve tarımsal faaliyet ile çeliştiğinden (Yalman, 1993: 38-40) göçerler, tarih boyunca iskâna teşvik edilmiş ve günümüzde Anadolu'da göçerlik yok olma sürecine girmiştir.

2.1.2.2. Geleneksel Yaşam ve Çocukların Oyun Mekânları:

Yörükler hareketli yaşamlarına uygun karakterde özgün mekânsal kurgular olan “kara çadır” yapısını üretmişlerdir (Yalman, 1993: 53-57). Orta Asya’da keçe örtülü “topak evler” veya “yurtlar” (**Res. 23**) ile mevsimsel göç döngüsünü sürdüren Türkler, Anadolu’ya geldiklerinde Orta Asya coğrafyası ile benzerlik gösteren İç Anadolu ile karşılaştılar. Türklerin getirdikleri koyun sürüleri ile “yurtlar” İç Anadolu bozkırına uyum sağladı fakat Anadolu’nun dağlık, ormanlık ve yağışlı kıyı bölgeleri yeni çevresel problemler getirince buralara uyum gösteren keçi beslenerek yağmur suyunu bünyesinde tutmayan kıldan yapılmış kara çadırlar kullanılmaya başlandı (Eröz, 1991: 92; Kavas, 2013: 237).

Resim -23: Yule-Cordier’e göre Ortaçağda Asyalı göçerlerin yurtları ve arabaları

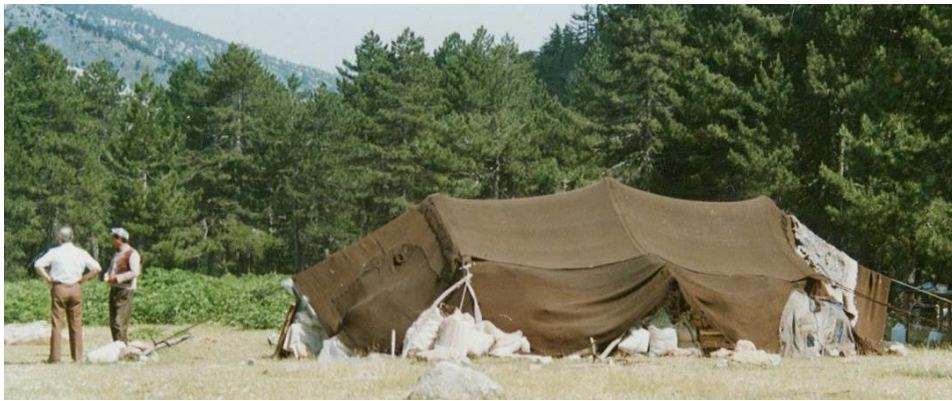
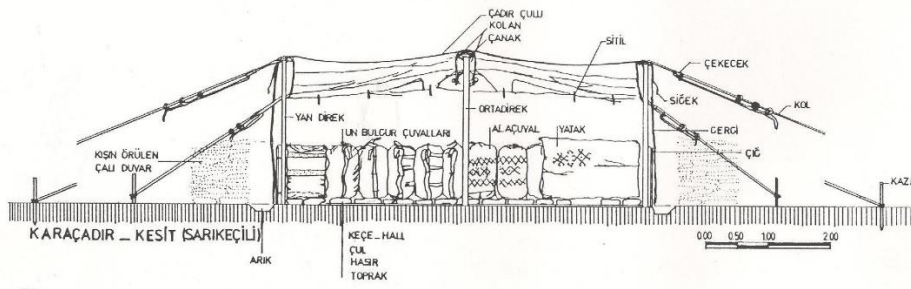
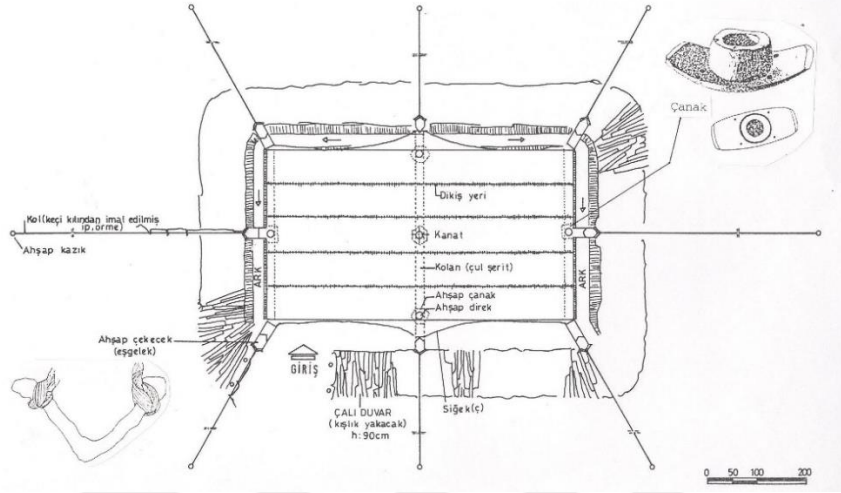


Kaynak: Kuban, 2010: 71.

Kara çadırların asma-germe mantığıyla çalışan bir yapısı vardır (**Res. 24**). Dokuma ve gergiler ile doğal zemin arasında tanımlanarak yaklaşık 3 metreye 7 metre boyutlarına ulaşan iç mekânı son derece ekonomik ve verimli şekilde kullanılır (Bakır, 1990: 18-21). Çok işlevli hale gelen, kolayca kurulabilen ve kaldırılıp yeniden

taşınabilen bu mekânda oturma, yemek yapma ve yeme, uyuma gibi birçok faaliyet gerçekleştirilir (Yalman, 1993: 253-255).

Resim -24: Yörük kültüründe bir karaçadırın plan ve kesit çizimleri ile dış görüntüsü



Kaynak: Bakır, 1995: 127-128.

Yörüklerin yazları çadırlarda konakladığı yaylalar hayvanlar için otlak sağlayan, aynı zamanda su kaynakları bol olan ve serin bir ortam sağlayan yerlerdir. Yörüklerin mevsimsel hareketlilikleri barındıkları mekânları da şekillendirmiştir (Kavas, 2013: 240-246). Yörük topluluklarının bazıları yığma taş yapılar gibi kalıcı mekânlar da oluşturur; bazı Yörük toplulukları tüm mevsimlerde çadırda barınırken bazıları da kışın yerleşik düzendeki kalıcı konutlarda, yazın yaylalarda kurdukları çadırlarda yaşar (Bakır, 1995: 7). Dolayısıyla Antalya İli'nin dağlık iç kesimlerinde bugün Korkuteli, Elmalı, Akseki, İbradı, Gazipaşa ilçelerinin bulunduğu bölgelerde özgün yerleşim merkezleri de gelişmiştir. Bu kırsal yerleşmelerde Antalya kent merkezinde olduğu gibi geleneksel “Türk Evi” tipine uyan konutlar bulunur. Bu konutların Antalya kent merkezinden farkları dağlık kesimlerin iklimsel ve çevresel özelliklerine göre daha çok kalın yığma taş veya kerpiçten inşa edilmeleri, Güneybatı Anadolu'daki yayla yerleşimlerinde de yazlık kullanıma uygun olarak hayat bölümlerinin ahşap direkler üzerinde dış mekâna doğru uzamasıdır (Aran, 2000: 144-149). Bu ahşap direkli dış hayatlar çocuk oyunlarına sahne olan geleneksel mekânlar olarak değerlendirilebilir.

Ayrıca kalıcı şekilde inşa edilen bağ evleri yaylacılığın mimari gelenekteki yansımalarıdır (Karpuz ve Bakır, 1991: 306). Bağ evleri tarımla uğraşan kır yerleşimlerinde hem üretim için hem de sıcak yaz günlerinde havadar ortamda bulunmak için kullanılan mevsimlik evlerdir. Bağlar üzüm yetiştirilen yerler olarak bilinmekle birlikte Toroslarda yazın yetiştirilen ürünlerin ekilip-dikildiği yerleri de tarif etmektedir. Bağ evleri ürünün yetiştirilmeye başlandığı Nisan – Mayıs ile toplandığı Eylül – Ekim ayları arasında kullanılmaktadır.

2.2. Antalya Geleneksel Çocuk Oyunlarının Tespiti ve Sınıflandırılması:

Antalya il merkezinde ve kırsal kesimlerindeki geleneksel çocuk oyunları yukarıda özetlenen tarihsel, coğrafi ve kültürel bağlam içerisinde yöreye özgü mekânlara uygun olarak biçimlenmiştir. Geçmişte geleneksel oyuncaklar ve oyun sistemleriyle çok erken yaşlardan itibaren kamusal ortak mekânlar olan sokaklarda yaşlılarıyla iletişim haline oynayarak büyüyen ve hem toplumu hem de doğayı tanıyan

çocuklar (Çimrin, 2014: 7-8) bugün onları çevrelerinden ve yaşlılarından kopartan, sosyalleşmeyi engelleyen yeni oyun modellerine hapsedilmiştir. Bilgisayar ekranı ile sınırlı ve çok çeşitli oyunlar çocukları hareketsiz şekilde bir odaya kapatmakta, çocuklar aileleri ve yaşlılarıyla iletişime Bu çocuk gelişimi açısından ciddi psikolojik ve fizyolojik sorunlara neden olmaktadır (Aksaçlıoğlu v.d. 2007: 3-4; Çakır, 2013: 140).

Antalya geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin olarak Antalya kent tarihçisi Hüseyin Çimrin'in kaleme aldığı "Antalya Çocuk Oyunları" adlı eser önemli bir bilgi kaynağıdır (Çimrin, 2014). Yazar bu eserde kendi çocukluk hatıralarından derlediği oyunları sade bir dille anlatır. Eserde alfabetik sıra ile toplam 226 adet oyun kısaca anlatılmaktadır.

Çimrin'in eserinde herhangi bir sınıflandırmaya tabi olmadan sadece alfabetik sıraya göre listelenen bu oyunların niteliklerine göre sınıflandırılmaları neticesinde oyunların çoğunun birbirinin tekrarı veya çok yakın bir çeşitlemesi olduğu görülmektedir. Bu oyunların çoğu "yaygın" olarak tanımlanmıştır. Bu ifade oyunların Antalya yöresine özgü olmadığını, ülkemizin başka kentlerinde de görüldüğünü anlatır. Antalya yöresine özgü olan 67 adet oyunun 49 tanesi genel olarak Antalya kent merkezinde, 18 tanesi de Yörükler tarafından oynanmaktadır (**Tablo -1**). Yöreyle özgü oyunları bu şekilde keskin çizgiler ile ayırmak mümkün olmasa da bu durum genel bir fikir vermektedir. Tarihsel olarak kentsel – kırsal dağılımları daha net yapılabilen bu oyunlar, hızlı kentleşme ve yer değiştirmeler ile birlikte bugün hem kentte hem de kırsal görülebilmektedir.

Tablo -1: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının adları ve kentsel – kırsal yoğunlaşma bölgelerinin analizi (kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.)

Sıra No	Oyun Adı (Seçkideki oyunlar koyudur)	Kentsel	Kırsal
1	Akşam Ebesi	X	
2	Aldım-Verdim	X	
3	Arası Kestim		X
4	Aşık Kemiği		X

5	Ayađım Taş	X	
6	Balık Kaçtı	X	
7	Bom	X	
8	Ceviz Oyunu		X
9	Cıngırlak		X
10	Çeltik Çeltik Kоруđu (Kumluca)	X	
11	Çimdik	X	
12	Çizgicik	X	
13	Çomak		X
14	Çömel Kurtul	X	
15	Dedektif	X	
16	Deđnek Oyunu		X
17	Dev Adam	X	
18	Devcilik Oyunu	X	
19	Deve Püresi		X
20	Denizde Deve Güreşı	X	
21	Dombik	X	
22	Ebe Bana Vurma; Dondurma	X	
23	Ellik Oyunu	X	
24	Erik Erik Can Erik	X	
25	Eski Minder	X	
26	Estepeta	X	
27	Eşek Arısı Uçurma	X	
28	Eşek Arısı Avı	X	
29	Eveleme-Develeme	X	
30	Fare Kaçtı	X	
31	Gölge Kovalamaca	X	
32	Halka Oyunu (Elmalı)	X	
33	İğne-İplik Oyunu	X	
34	İmambayıldı	X	

35	Kaç Kurtul	X	
36	Kale Taşı (Gazipaşa)	X	
37	Kare Kapma	X	
38	Karpuz Almaya Geldim	X	
39	Katır Kazığı		X
40	Kel Kafa Kuru Kafa(Alanya)	X	
41	Kenardan Kenara Kovalamaca	X	
42	Kırktaş (Gazipaşa)	X	
43	Kozalak	X	
44	Kömbeç	X	
45	Kör Bahçıvan Köpeği	X	
46	Lök Dövüştürme (Serik)	X	
47	Manculus		X
48	Meşe		X
49	Nişan		X
50	Örtü Altı		X
51	Öt Kuşum	X	
52	Paşa Baba	X	
53	Patlangaç	X	
54	Sana Kim Vurdu?	X	
55	Sapan Taşı		X
56	Sekerek Koşmaca	X	
57	Sıcak Taş		X
58	Tren	X	
59	Üç Tekerlekli Araba Yarışı	X	
60	Tuğluk	X	
61	Turunç Koyma Yarışı	X	
62	Ünlüler Oyunu	X	
63	Yağmur Gelini		X
64	Yerli Yelemec		X

65	Yüksük Oyunu		X
66	Zimeleme Do-Si Çıktım Yola	X	
67	Zincir Kıрма Oyunu		X
Toplam Sayı		49	18

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

Çimrin'in çalışmasında yer alan kent merkezin oyunlarından 6 adet, Yörüklerde oynanan oyunlardan 4 adet olmak üzere toplam 10 adet oyun seçilerek detaylı bir şekilde incelenmiş ve bu tezin hedefleri doğrultusunda sanatsal yorumları yapılmıştır.

Söz konusu seçim aşağıdaki ölçütlere göre yapılmıştır:

2.2.1. Niceliksel Seçim Ölçütleri:

Tez çalışmasının oyun seçkisi oluşturulurken, Çimrin'in çalışmasına referanslar ile, oyun sayıları ve dağılımları ile ilgili aşağıdaki ölçütler esas alınmıştır:

- **Genel Niceliksel Temsil Ölçütü:**

Antalya yöresine ait 67 çocuk oyunundan farklı özellikler taşıyan 10 tanesinin seçilmesi niceliksel olarak % 10'un üzerinde (yaklaşık % 15) oyunun incelenmesine imkân vermiştir.

- **Kent Merkezi veya Yörüklerdeki Yoğunlaşmanın Temsil Ölçütü:**

Sayısal çoğunluk kent merkezlerindeki çocuk oyunlarında olduğu için 10 oyundan 6 adeti bu türden seçilmiştir. Yörüklerdeki çocuk oyunlarının da temsili önemli olduğu için 4 adet oyun da bu türden seçilmiştir. Oyunların çoğunun tekrar ve yakın çeşitlemeler olması ve yapılacak analizlerin çok detaylı çözümlenmeler gerektirmesi nedeniyle bu oranın yeterli olduğu düşünülmüştür.

Antalya yöresine özgü olduğu düşünülen oyunların (Çimrin, 2014: 53-161) kent merkezinde veya Yörüklerdeki dağılımı aşağıdaki tabloda ifade edilmiştir (**Tablo -2**).

Tablo -2: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının kentsel ve kırsal yoğunlaşmalarına göre tespit edilen niceliksel dağılım

Antalya Yöresi Oyunları (67 adet)	
Kentsel (49 adet) %73	Kırsal (18 adet) %27

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

Bu dağılımı temsil etmesi hedeflenen 10 adet oyunun seçiminde de, Yörük kültürüne özgü oyunların ihmal edilmemesi kaydı ile, kent merkezindeki oyunların sayıca daha çok temsil edilmesi uygun olacaktır.

- **İç – Dış Mekân Temsil Ölçütü:**

Antalya geleneksel çocuk oyunlarından bazıları iç mekânda, bazıları dış mekânda, bazıları da her iki tür mekânda oynanabilmektedir. Oyunların kuralları, oyuncu sayıları ve kullanılan malzeme, araç ve gereçler bu mekânsal dağılımı zorunlu kılmaktadır. Yapılan incelemede oyunların büyük bir çoğunluğunun dış mekânda oynandığı görülmektedir (**Tablo -3**). Bu durumun sebebi giriş bölümünde ifade edildiği gibi geleneksel evlerin iç mekânlarının oyunların çoğu için elverişli olmamasıdır. Bu sebeple seçilen 10 adet oyunda da bu oran esas alınacaktır.

Tablo -3: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının iç mekân – dış mekân dağılımlarına göre yapılan niceliksel analiz

Antalya Yöresi Oyunları (67 adet)		
İç Mekân Oyunları (8 adet) % 12	Dış Mekân Oyunları (49 adet) % 73	Her iki mekânda (10 adet) % 15

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

- **Mevsimsel Dağılım Ölçütü:**

Antalya geleneksel çocuk oyunlarından bazıları ilkbahar-yaz, bazıları sonbahar-kış, bazıları da dört mevsim oynanmaktadır. Oyunların kuralları, kullanılan malzeme, araç ve gereçler bu iklimsel dağılımı zorunlu kılmaktadır. Yörenin coğrafi şartlarından kaynaklanan Yörük yaşam biçimi de ilkbahar-yaz ve sonbahar-kış mevsimlerine göre mekânsal dağılım göstermektedir. Yörükler ilkbahar-yaz aylarında yaylalar ve çevresinde, sonbahar-kış aylarında kışlaklar ve çevresinde yaşamaktadırlar. Bu sebeple incelemede bu tür bir ayrımın esas alınması uygun görülmüştür.

Yapılan incelemede oyunların yaklaşık % 76 oranındaki büyük çoğunluğunun dört mevsimde oynanabildiği, buna karşın yaklaşık % 15'inin ilkbahar-yaz, yaklaşık %9 oranındaki az bir kısmının da sadece sonbahar-kış aylarına uygun olduğu tespit edilebilmektedir (**Tablo -4**). Bu durumun sebebi giriş bölümünde ifade edildiği gibi geleneksel evlerin iç mekânlarının oyunların çoğu için elverişli olmamasıdır. Bu sebeple seçilen 10 adet oyunda da bu oran esas alınacaktır.

Tablo -4: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının mevsimsel dağılımlarına göre yapılan niceliksel analiz

Antalya Yöresi Oyunları (67 adet)		
İlkbahar - Yaz (10 adet) % 15	Sonbahar - Kış (6 adet) % 9	4 Mevsim (51 adet) % 76

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

- **Gündüz-Akşam Dağılımı Ölçütü:**

Antalya geleneksel çocuk oyunlarından büyük kısmı gündüz saatlerinde, çok küçük bir kısmı ise akşam saatlerinde oynanmaktadır. Büyüklerin çocuklara koyduğu kurallar çerçevesinde çocukların günbatımından sonra sokakta oynamalarına izin verilmemektedir. Sayısal dağılımın temel sebebi bu kuraldır. Oyunların kuralları, kullanılan malzeme, araç ve gereçler de bu dağılımı zorunlu kılmaktadır. Yapılan incelemede oyunların yaklaşık % 97 oranındaki büyük çoğunluğunun gündüz

oylandıđı, buna karřın yaklaşık % 3'ünün akřam oynandıđı tespit edilebilmektedir (**Tablo -5**). Bu sebeple seilen 10 adet oyunda da bu oran yaklaşık olarak esas alınacaktır.

Tablo -5: Antalya geleneksel ocuk oyunlarının gndz veya akřam oynanmasına gre yapılan niceliksel analiz.

Antalya Yresi Oyunları (67 adet)	
Gndz (65 adet) % 100'e yakın	Akřam (2 adet) % 1'den az

Kaynak: imrin, 2014: 53-161.

- **Cinsiyet lt:**

Antalya geleneksel ocuk oyunlarının bazıları sadece kız ocukları, bazıları sadece erkek ocukları bazıları da cinsiyete bađlı olmadan tm ocuklar tarafından oynanabilmektedir.

Oyunların kuralları, kullanılan malzeme, ara ve gereler bu dađılımın sebepleridir. zellikle tehlikeli ve fiziksel g isteyen oyunların sadece erkek ocukları tarafından oynandıđı gzlenmektedir (imrin, 2014: 74-76). Buna rađmen sz konusu oyunların genele oranı % 19'u gememektedir. Oyunların yaklaşık % 81'lik byk bir kısmı hem erkek hem kız ocukları tarafından topluca oynanmaya uygun niteliktedir. Sadece kız ocukları tarafından oynanan oyunlar ise % 1'den az bir orana sahiptir (**Tablo -6**). Bu sebeple seilen 10 adet oyunda da bu oran yaklaşık olarak esas alınacaktır.

Tablo -6: Antalya geleneksel çocuk oyunlarının kız veya erkek çocukları tarafından oynanmasına göre yapılan niceliksel analiz

Antalya Yöresi Oyunları (67 adet)		
Kız Çocukları (2 adet) % 1'den az	Erkek Çocukları (13 adet) % 19	Kız ve Erkek Çocukları (52 adet) % 81

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

2.2.2. Niteliksel Seçim Ölçütleri :

Oyunun niteliğini belirleyen faktörler çocuğun fiziksel, zihinsel ve sosyal kabiliyetlerini kapsayacak şekilde çok boyutludur. Doğal oyun alanlarında gelişen hareket kabiliyeti, doğal malzemelerin fiziksel özelliklerini tanıyarak gelişen duyuşsal kabiliyet ve bunlar ile çevreye biçim verme yetisi oyunun tanımlayıcı özellikleridir (Heseltine ve Holborn 1987, s.18). Tez çalışmasının oyun seçkisi oluşturulurken, incelenen kuramsal çalışmalara referanslar ile, oyunların niteliğiyle ilgili aşağıdaki ölçütler oluşturulmuş ve bu ölçütler esas alınmıştır:

- **Fiziksel Çevreyi Tanıma ve Yorumlama Ölçütü:**

Uygulamalı olarak öğrenmeye ve bu uygulama sırasında fiziksel çevreyi tanımaya imkân veren oyunlar (Baysal ve Küçükeşmen, 2004: 162) seçilmiştir. Oyun doğal malzemelerin fiziksel özelliklerinin tanınmasını ve duyuşsal kabiliyetlerin gelişmesini sağlamalıdır. Çocukları çevrelerini oyunun ihtiyaçlarına göre şekillendirme ve çevresel verileri yorumlama kabiliyetini kazanmalıdır. Piaget'ye göre oyun "bir çevreyi özümseyerek çevreyle benzeşmek" (*assimilation*) ve "o çevreye yerleşmek" (*accomodation*) suretiyle çocuğun zihnini geliştirir (Heseltine ve Holborn, 1987: 114). Oyun alanlarındaki doğal bitki örtüsü, yüzey dokuları ve renkleri, kum, su gibi malzemeler çocukların oyun hareketleri ve sürece katılımları ile etkileşim halinde oyunu biçimlendirir (Heseltine ve Holborn, 1987: 114).

- **Zihinsel ve Duyusal Gelişim Ölçütü:**

Problem çözme yeteneğini geliştiren oyunlar (Tekkaya, 2001: 151) seçilmiştir. Heseltine ve Holborn'a (1987) göre oynayarak öğrenmek şöyle açıklanabilir: "Çocuk kavramları özümser" (*assimilation*), bu kavramları kendi seçtiği yollar ile "kendi adımlarına yerleştirir" (*accomodation*). Bir başka deyişle fiziksel faaliyetler ile zihinsel gelişim arasında koordinasyon oluşur. Böylece "öğrenme süreci sağlam temeller üzerine oturur" (Heseltine ve Holborn, 1987: 17).

- **Fiziksel Gelişim Ölçütü:**

Fiziksel faaliyetlerin yoğunluğu ile çocukları bu bakımdan geliştiren oyunlar (Tekkaya, 2001: 151) seçilmiştir. Oyun kurallarının gereklerini yerine getirerek kazanmak isteyen çocuk kaslarını çalıştıracak, güçlü ve hızlı olmayı öğrenecektir.

- **Sosyalleşme ve Ekip Çalışması Ölçütü:**

Seçilen oyun sosyalleşme imkânını arttırmalı, işbirliğine ve ekip çalışmasına olanak sağlamalıdır (Heseltine ve Holborn, 1987: 19-20). Aynı zamanda sosyalleşme ile hem oyun katılımcıları arasında hem de oyuncular ile sosyal çevre arasındaki ilişkileri geliştirmelidir. Böylece nesiller arası iletişim de güçlenecektir.

- **Mekânsal Esneklik Ölçütü:**

Oyunun öğeleri ve kuralları mekânının ihtiyaca göre biçimlenmesine olanak sağlamalıdır (Heseltine ve Holborn, 1987: 19-20). Başka bir deyişle, oyun geleneksel çevrede farklı mekânsal alternatiflerde gerçekleştirilebilmelidir.

- **Zorluk Derecesinin Düzenlenebilmesi Ölçütü:**

Kuralları ile zorluk derecesinin yükseltilmesine olanak sağlayan oyunlar (Heseltine ve Holborn, 1987: 19-20) tercih edilmiştir.

Oyun faaliyetinin doğasına uygun olan yukarıdaki genel ölçütlerin yanı sıra bu tez kapsamında bir özel ölçüt de geliştirilerek esas alınmıştır. Bu ölçüt özgün doğal-kültürel mirasın kapsanması ölçütüdür.

- **Özgün Doğal-Kültürel Mirasın Kapsanması Ölçütü:**

Antalya geleneksel çocuk oyunlarını resim sanatında tematik olarak değerlendirmeyi amaçlayan bu tezde seçilen oyunlara sahne olan ortamlarda yöreye özgü doğal ve kültürel mirasın sergilenmesine özen gösterilmiştir. Bu sebep ile doğal ve kültürel mirasın tema içerisinde işlenmesine daha çok olanak sağlayan oyunlar seçilerek detaylı olarak incelenmiştir. Bu çerçevede Antalya ilinin kıyı bölgeleri, dağlık bölgeleri, bitki örtüsü, Yörük kültürünün özgün mekanları olan kara çadırlar, Antalya kent merkezinde Kaleiçi ve Balbey Mahalleleri'nin geleneksel sokak dokusunu ve özgün sivil mimarlık ürünlerini yansıtan mekanlar seçilen oyunlarda işlenmiştir.

2.3. Araştırma Kapsamında Seçilen Oyunlar

Yukarıda özetlenen niceliksel ve niteliksel ölçütlere göre seçilen oyunlar aşağıda detaylı olarak tanıtılmaktadır. Her oyunun tanıtımı aynı format ile yapılmıştır. Öncelikle Çimrin'in çalışmasından (2014) kısa bir alıntı ile oyunun kuralları tanıtılmaktadır. Daha sonra kuramsal bir çözümleme ile ilgili oyun niteliksel ölçütler açısından değerlendirilmekte ve tezde seçilmesinin gerekçeleri ortaya konmaktadır. Son olarak da ilgili oyun hakkında yapılacak inceleme ve sanatsal yorumun hedefleri ve kazançları hakkında öngörüler ortaya konmaktadır.

2.3.1. Antalya Kent Merkezi

2.3.1.1. "Ayağım Taş":

"Önce bir ebe seçilir. Oyun kuralına göre oyuncular bir taşın üstüne çıkıp "ayağım taş" dediğinde ebe onlara dokunamaz. Oyuncular çıktıkları taşın üzerinden toprağa basarak "ayağım toprak" dediklerinde ebelenebilirler. Bu durumda toprakta iken ebe tarafından ilk dokunulan oyuncu, ebinin yerine geçer." (Çimrin, 2014: 64)

Oyunun kuralları ve hedefleri dış mekânı zorunlu kılmaktadır. Antalya'nın tarihi kent dokusu içerisinde, Kaleiçi veya Balbey bölgelerinde bu oyunun oynanmasına imkân verecek taşlıkların olduğu sokaklar veya boş alanlar bol miktarda mevcuttu.

Fiziksel çevreyi tanıma ve yorumlama kabiliyeti ile yer seçimini doğru yapmak mümkün olduğundan oyun bu ölçüte uygundur. Ayrıca oyun zihinsel, duyuşal ve fiziksel gelişimi de eşzamanlı olarak sağlamaktadır çünkü taş veya toprak üzerinde olma veya olmama durumunu diğerkatılımcıları da kontrol ederek koordine edebilmek için pratik zekâ, hızlı algılama ve çeviklik gerekir. Takım halinde oynanan bir oyun olmasa da rakiplerin özelliklerini keşfetmek için sosyalleşmeyi gerektirir. Oyun mekânı taşlık ve kayalık bölgeler olabileceği için bu şartları sağlayan çok farklı alanlar seçilebilir ve bu mekânsal esneklik dolayısıyla da taşlıkların yüksekliği, birbirine yakınlığı vb. etkenlere bağılı olarak oyunun zorluk derecesi artırılabilir veya azaltılabilir.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan dış mekânın geleneksel çevre içerisindeki özgün karakteri, doğal verileri, kültürel miras unsurlarını yorumlamak mümkün olacaktır. Aynı zamanda sürekli bir devinim içinde geçen oyunu bu dinamizmi içerisinde anlatabilecek sanatsal yöntem araştırılabilir. Böylece çocuğun sağlıklı fiziksel ve zihinsel gelişimi için faydalı olan bu faaliyetin görsel olarak da belgelenmesi sağlanabilir.

2.3.1.2.“Gölge Kovalamaca”:

“Gölge kovalamaca oynayabilmek için güneşli bir hava gerekir. Bu oyun, ebe olan oyuncunun öbür oyuncuların gölgelerine basma esasına dayanır. Bu oyunda, ebenin gölgeye basıp basmadığına karar verecek bir de hakem seçilir. Oyun bu şekilde devam eder. En son kalan kişi birinci seçilir. Birinci gelen oyuncu bir el boyunca dokunulmazlık kazanır.” (Çimrin, 2014: 112)

Oyunun kuralları ve hedefleri dış mekânı ve güneşli havayı zorunlu kılmaktadır. Bu bakımdan bahar ve yaz ayları bu oyun için daha elverişlidir. Hatta gölgelerin iyi düşmesi için öğleden sonra geç saatlerin olması daha iyi bir oyun mekânı oluşturacaktır. Antalya'nın tarihi kent dokusu içerisinde, Kaleiçi veya Balbey bölgelerinde bu oyunun oynanmasına imkân verecek sokaklar veya boş alanlar bol miktarda mevcuttu. Fiziksel çevreyi tanıma ve yorumlama kabiliyeti ile yer seçimini ve vaktini doğru yapmak mümkün olduğundan oyun bu ölçüte uygundur. Ayrıca oyun zihinsel, duyuşal ve fiziksel gelişimi de eşzamanlı olarak sağlamaktadır çünkü hem kendi gölgesini hem de diğerkatılımcıların gölgelerini kontrol ederek hızlı hareket

edebilmek için pratik zekâ, hızlı algılama ve çeviklik gerekir. Takım halinde oynanan bir oyun olmasa da rakiplerin özelliklerini keşfetmek için sosyalleşmeyi gerektirir. Oyun mekânı olarak ışık-gölge şartlarını sağlayan çok farklı alanlar seçilebilir ve bu mekânsal esneklik dolayısıyla da gölgelerin uzunluğu ve büyüklüğü vb. etkenlere bağlı olarak oyunun zorluk derecesi artırılabilir veya azaltılabilir.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan dış mekânın geleneksel çevre içerisindeki özgün karakteri, doğal verileri, kültürel miras unsurlarını yorumlamak mümkün olacaktır. Aynı zamanda sürekli bir devinim içinde geçen oyunu bu dinamizmi içerisinde anlatabilecek sanatsal yöntem araştırılabilir. Bu oyuna özgü olarak kuvvetli ışık-gölge kontrastları resimde plastik öge olarak kullanılabilir. Böylece çocuğun sağlıklı fiziksel ve zihinsel gelişimi için faydalı olan bu faaliyetin görsel olarak da belgelenmesi sağlanabilir.

2.3.1.3.“Turunç Koyma Yarışı”:

“Çocuklar onar kişilik takımlara ayrılırlar ve birer çıkış çizgisi gerisinde derin kolda dururlar. Çıkış çizgisinin bir metre ilerisine küçük bir daire çizilir. Buraya 10 tane turunç konur. 20 metre ileriye ikinci bir daire çizilir. Düdük çalınca birinciler birer turunç alıp ikinci daireye koyarlar ve geri gelerek ikincinin eline vurduktan sonra sırasının gerisine giderler. İkinci ve ondan sonrakiler de birinci oyuncu gibi yaparlar. Turunçları ikinci daireye en çabuk taşıyan takım oyunu kazanır.” (Çimrin, 2014: 150)

Oyunun kuralları ve hedefleri dış mekânı zorunlu kılmaktadır. Turunç Mart ayından itibaren ağaçlardan toplandığı için bu oyun ilkbaharda oynanır. Turunç Antalya yöresinin simgesi haline gelmiş ve ağaçlarıyla tarihi kent dokusu içerisinde çok rastlanılan bir meyvedir. Oyuna başlamak için gerekli şartları sağlamak üzere bol miktarda turunç gerektiğinden bu turunçları toplamak bile oyunun başlangıcından önce kendi başına eğlenceli bir oyun olarak görülebilir. Antalya'nın tarihi kent dokusu içerisinde, Kaleiçi veya Balbey¹ bölgelerinde bu oyunun oynanmasına imkân verecek sokaklar veya boş alanlar bol miktarda mevcuttu. Fiziksel çevreyi tanıma ve

¹ Balbey Mahallesi, veya “Bali Bey” Mahallesi, adını Antalya tarihi kent merkezinde 15. yy. sonlarında inşa edildiği bilinen Bali Bey Hamamı ve Bali Bey Camii'nden alan tarihi mahalledir (Karaca, 1997: 99 ; Türk, 2013: 117-118). Tarihi Kaleiçi bölgesinin kuzey sınırından başlayan Balbey Mahallesi'nde tarihi Antalya kentinin geleneksel mekânlarının nitelikli örnekleri olan sokak dokusu ve konutlar bulunmaktadır.

yorumlama kabiliyeti ile yer seçimini doğru yapmak mümkün olduğundan oyun bu ölçüde uygundur. Ayrıca oyun zihinsel, duyuşsal ve fiziksel gelişimi de eşzamanlı olarak sağlamaktadır çünkü takım arkadaşlarını ve rakip takımları kontrol ederek hızlı hareket edebilmek için pratik zekâ, hızlı algılama ve çeviklik gerekir. Takım halinde oynanan bir oyun olması dolayısıyla ekip çalışması gerektirir ve dayanışma tecrübesi oluşturur. Takım arkadaşlarının ve rakip takımlardaki katılımcıların özelliklerini keşfederek sosyalleşmeyi de sağlar. Oyun mekânı olarak yarış için yeterli uzunluk ve genişliği sağlayan çok farklı alanlar seçilebilir ve bu mekânsal esneklik dolayısıyla da yarış sahasının ve durak noktalarının uzunluğu, alanda eğim olup olmaması, zemin şartları vb. etkenlere bağılı olarak oyunun zorluk derecesi artırılabilir veya azaltılabilir.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan dış mekânın geleneksel çevre içerisindeki özgün karakteri, doğal verileri, kültürel miras unsurlarını yorumlamak mümkün olacaktır. Aynı zamanda sürekli bir devinim içinde geçen oyunu bu dinamizmi içerisinde anlatabilecek sanatsal yöntem araştırılabilir. Bu oyuna özgü olarak turunç imgesi resimde plastik öge olarak kullanılabilir. Böylece çocuğun sağlıklı fiziksel ve zihinsel gelişimi için faydalı olan bu faaliyetin görsel olarak da belgelenmesi sağlanabilir.

2.3.1.4. “Kömbeç”:

“Dört çocukla oynanan bu oyunda, çamurdan yüksekçe bir kubbe yapılır. Herkes kubbenin etrafında eldeki bir değnekle bir delik açar. Herkes kubbeyi deldikten sonra kubbenin ortasından bir delik daha açılır. Ortadan açılan delikten yavaş yavaş su dökülür. Kimin açtığı delikten su gelmezse o çocuk oyundan çıkar. Oyundan çıkmadan kalan çocuk oyunu kazanmış olur.” (Çimrin, 2014: 125)

Oyunun kuralları ve hedefleri dış mekânı zorunlu kılmaktadır. Oyun için gerekli fiziksel şartların sağlanması için oyuna başlamadan önce emek isteyen bir hazırlık süreci gerekir. Fiziksel çevreyi yeterince tanıyan ve yorumlayabilen çocuklar araziden elde ettikleri kum, toprak ve çamur ile kubbe biçiminde bir yığın inşa eder. Dolayısıyla henüz oyun başlamadan önce zihinsel, duyuşsal ve fiziksel yeterlik, sosyalleşme ve ekip çalışması gerektiren eğlenceli bir süreç başlamış olur. Diğer oyunlardan farklı olarak oyun sürecinin kendisi çok fazla fiziksel çaba gerektirmez. Aslında oyunu kazanmak

şansa bağlıdır. Yukarıdan dökülen suyun hangi deliğe yönelip nereden çıkacağı öngörülemediğinden sürpriz sonuçlar ortaya çıkabilir. Antalya'nın tarihi kent dokusu içerisinde, Kaleiçi veya Balbey bölgelerinde bu oyunun oynanmasına imkân verecek sokaklar veya boş alanlar bol miktarda mevcuttu. Fiziksel çevreyi tanıma ve yorumlama kabiliyeti ile yer seçimini doğru yapmak mümkün olduğundan oyun bu ölçüde uygundur. Oyun mekânı olarak çok farklı alanlar seçilebilir ve bu mekânsal esneklik dolayısıyla da kubbenin büyüklüğü, toprağın yapısı, dökülen su miktarı vb. etkenlere bağlı olarak oyunun zorluk derecesi artırılabilir veya azaltılabilir.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan dış mekânın geleneksel çevre içerisindeki özgün karakteri, doğal verileri, kültürel miras unsurlarını yorumlamak mümkün olacaktır. Aynı zamanda toprak gibi doğal bir malzemenin insan eliyle düzgün bir yığın ve oyun sahasına dönüştüğü dinamik süreci anlatabilecek sanatsal yöntem araştırılabilir. Bu oyuna özgü olarak toprak ve su imgeleri resimde plastik öge olarak kullanılabilir. Böylece çocuğun sağlıklı fiziksel ve zihinsel gelişimi için faydalı olan bu faaliyetin görsel olarak da belgelenmesi sağlanabilir.

2.3.1.5.“Bom”:

“Sayıları on-on beşi bulan çocuklar bir halka şeklinde çömelirler. Oyunculardan biri “Bir” den itibaren sırayla saymaya başlar. Yanındaki çocuk (2) onun yanındaki çocuk (3), daha sonraki (4) diye saymaya devam eder. Sayarken oyuncunun beş, on, onbeş gibi beşin katlarının yerine “Bom” demesi gerekir. “Bom” demeyi unutarak sayı söyleyen oyuncu oyundan çıkar. Hiç yanlış yapmayarak sona kalan kişi oyunu kazanır. Oyunu biraz zorlaştırmak için üçün ya da yedinin katları da “Bom” olabilir .” (Çimrin, 2014: 74)

Oyunun kuralları ve hedefleri oyunun hem iç hem de dış mekânda oynanmasına olanak sağlamaktadır. Oyunun bu seçki içerisine dâhil edilmesinin de temel nedeni budur. Antalya geleneksel çocuk oyunlarının büyük bir kısmı dış mekânda gerçekleşirken bu örnekte olduğu gibi az sayıda oyun iç mekânlarda oynanabilmektedir. Bu oyun da iç mekân oyunlarını temsil etmek üzere seçilmiştir. Oyun süreci fiziksel çaba gerektirmez. Temelde zihinsel, duyuşsal ve sosyal gelişimi destekleyen bir oyundur. Mekânsal esneklik üst düzeydedir. Çocukların bir halka oluşturabildikleri her yerde ayakta veya oturarak oynanabilir. Beşin veya başka bir sayının katlarının kullanılmasıyla oyunun zorluk derecesi rahatça ayarlanabilir.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan iç mekânın özgün karakteri, kültürel miras unsurlarını yorumlamak mümkün olacaktır. Aynı zamanda oyunun temel mantığını oluşturan matematiksel oran ve aralık sistemini ifade edebilecek sanatsal yöntem araştırılabilir. Böylece çocuğun sağlıklı zihinsel ve sosyal gelişimi için faydalı olan bu faaliyetin görsel olarak da belgelenmesi sağlanabilir.

2.3.1.6. “Kozalak”:

“Bu oyun, çam kozalağı ve uzun sopalarla oynanır...Oyun için dört veya beş kişilik birbirine rakip iki grup oluşturulur. Henüz dalından düşmemiş ve kanatları açılmamış taze bir kozalak (tana) ve her oyuncunun elinde 1-1,5 m. uzunluğunda, ucu golf sopası ucu gibi kıvrık birer sopa olur. Her ekibin de birbirine uzaklıkları 40-50 m. olan karşılıklı birer kalesi vardır. Hedef; bu sopaları vurarak kozalağı kaleden içeri sokmaktır. Hangi ekip kaleye kozalağı sokarsa bir sayı kazanmış olur...” (Çimrin, 2014: 124)

Kurallar ve hedefler dolayısıyla oyun doğada oynanmalıdır. Geleneksel kültürdeki çocuk oyunları da doğanın içerisinde ve tamamen doğal malzemeler ve süreçler ile gerçekleşmektedir. Öncelikle oyuna adını veren kozalağın temin edilmesi, oyun sahasının oluşturulması, takımlara ait kalelerin kurulması gerekir. Bu ön işlemler de oyunun bir parçası olduğundan çocukların becerilerini arttırıcı bir aşamadır. Oyunda fiziksel çevrenin tanınması ve çevresel verilerin yorumlanması kazanmak için gerekli özelliklerdir. Çocuklar golf sopasına benzer sopalar ile kozalağı yönlendirerek rakip kaleye gol atmaya çalışır. Dolayısıyla fiziksel kuvvetleri, rakip ile mücadeleyi, işbirliğini ve bunların etkilerini uygulamalı olarak öğrenirler. Hedefe ulaşmak için fiziksel güç, beyin – vücut koordinasyonu, takım oyunu ve strateji gerekir. Çocuklar takım içinde ve rakip takım ile kurdukları ilişkiler doğrultusunda sosyalleşir. Geleneksel yerleşim merkezlerinde bu oyunun oynanmasına imkân verecek doğal çevreler bol miktarda mevcuttu. Oyun mekânı olarak çok farklı alanlar seçilebilir. Bu mekânsal esneklik, topoğrafya, oyun sahasının ve kalelerin büyüklüğü vb. faktörlerin değiştirilmesi yoluyla oyunun zorluk derecesi artırılabilir veya azaltılabilir.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan doğal çevrenin özgün karakterini yorumlamak mümkün olacaktır. Aynı zamanda sürekli bir devinim içinde geçen oyunu bu dinamizmi içerisinde anlatabilecek sanatsal yöntem araştırılabilir. Bu oyuna özgü olarak kozalak, özel sopalar, kaleler ve mücadele

halindeki çocuk figürleri vb. veriler resimde plastik öge olarak kullanılabilir. Böylece çocuğun sağlıklı fiziksel ve zihinsel gelişimi için faydalı olan bu faaliyetin görsel olarak da belgelenmesi sağlanabilir.

2.3.2. Antalya'nın Dağlık ve Kırsal Kesimleri ile Yörük Kültürü

2.3.2.1. "Sıcak Taş":

"Kızlı erkekli iki grup arasında akşamları oynanan bir oyun türüdür. Düz ve geniş bir alana ateş yakılır. Avuca sığacak büyüklükte seçilen taş ateşte ısıtılır. Oyun elebaşısı ısıtılan taşı eline alır. Oyuncuların taş atacağı yöne arkalarını dönmelerini sağlar ve taşı var gücüyle ileri fırlatır. Oyuncu gruplarının taşı aramalarına izin verir. Gruplar, taşın atıldığı yöne koşarak el yordamıyla atılan taşı aramaya başlar. Karanlıkta taşı görmek oldukça güç olacağından yardıma elleri yetişir. Atılan sıcak taş bulan ebeye doğru koşar. Ancak taşı bulan değil ebeye getiren kazanacağından oyuncular birbirine girer. Sıcak taş kapmaya çalışırlar. Ceza olarak diğer takım, taşı ebeye getiren takımın oyuncularını bir süre sırtlarında taşımak zorunda kalırlar." (Çimrin, 2014: 140-141)

Kurallar ve hedefler dolayısıyla oyun doğada ve akşam karanlığında oynanmalıdır. Yörük kültürü mevsimsel döngüler içerisinde gerçekleştirdiği kışlak – güzlek – yaylak hareketliliği sebebiyle doğayla iç içe yaşamaktadır. Yörüklerdeki çocuk oyunları da doğanın içerisinde ve tamamen doğal malzemeler ve süreçler ile gerçekleşmektedir. Bir taşın ısıtılarak sonradan bulunması için doğada bir köşeye fırlatıldığı bu oyunda fiziksel çevrenin tanınması ve çevresel verilerin yorumlanması kazanmak için gerekli özelliklerdir. Karanlıkta dokunma duyusunu kullanarak sıcak taşı arayan çocuklarda fiziksel, duyuşsal ve zihinsel kapasiteler üst seviyede çalışmak durumundadır. Oyunu kazanmak için tam anlamıyla bir beyin – vücut – duyu koordinasyonu, hızlı algı ve çeviklik gerekir. Oyunda iki rakip takım bulunduğundan ekip çalışması tecrübesi oluşur. Takım oyununu öğrenen çocuklar takım arkadaşlarıyla belirli bir hedef doğrultusunda kolektif hareket etmeyi öğrenir. Çocuklar takım arkadaşlarıyla ve rakip takımla kurdukları ilişkiler doğrultusunda sosyalleşir. Yörüklerin yaşamlarını sürdürdükleri kırsal ve dağlık bölgelerde, özellikle yaylalarda, bu oyunun oynanmasına imkân verecek doğal çevreler bol miktarda mevcuttu. Oyun

mekânı olarak çok farklı alanlar seçilebilir ve bu mekânsal esneklik dolayısıyla da doğal ve topoğrafik etkenlere bağlı olarak oyunun zorluk derecesi artırılabilir veya azaltılabilir.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan doğal çevrenin özgün karakterini yorumlamak mümkün olacaktır. Aynı zamanda sürekli bir devinim içinde geçen oyunu bu dinamizmi içerisinde anlatabilecek sanatsal yöntem araştırılabilir. Bu oyuna özgü olarak sıcak taş, orman alanları, kayalık bölgeler ve gecenin fonunu oluşturan ay ışığı, yıldızlar vb. veriler resimde plastik öge olarak kullanılabilir. Böylece çocuğun sağlıklı fiziksel ve zihinsel gelişimi için faydalı olan bu faaliyetin görsel olarak da belgelenmesi sağlanabilir.

2.3.2.2. “Cıngırlak”:

“Cıngırlak, 25-30 cm. çapında, 2-2,5 m. uzunluğunda olan, adına Şli de denilen, ardıç veya meşe ağacından yapılmış bir kazık ile yine ardıç veya sedir ağacından elde edilmiş, 7-8 m. uzunluğunda yaklaşık 30 cm. çapında bir kalastan oluşan oyun aygıtıdır. Şlinin yarım metre kadarı toprakta açılan bir çukura gömülerek etrafı küçük taş ve toprakla sıkıştırılarak sağlamlaştırılır. Tepe kısmı yontularak oval şekle getirilir. Kalasın, teraziye getirilerek ağırlıklı ortasına, Şlinin yontulan ucunun gireceği genişlikte bir delik açılır. Kalas bu deliğe yerleştirilir. Yerleştirilmeden önce, oyulan yerlere gıcırta çıkarması için kömür tozu ile yağ sürülür. Oyun aracı böylece hazır hale getirilir.

Direğin her iki ucuna bir veya birden fazla kişi ata biner gibi oturarak veya karınlarını koyarak, ortadaki kazığın etrafında direği çevirmeye başlarlar. Cıngırlak oyuncuların ayak veya vücut hareketleriyle sürekli kendi etrafında döner. Dönerken de bir aşağı bir yukarı alçalıp yükselir. Oyuncuların ayakları yere değdikçe hem hızlanır hem de dikili kazığın etrafında bir tahterevalli gibi döner durur.

Oyuncuların ayakları yere değen kim ise, yerden güç alarak kendisini havaya doğru iteler. Havaya kalkan oyuncunun karşısında bulunan diğer oyuncular da yere doğru inerler. Cıngırlaktan düşen oyuncu oyunu terk eder. Yerine yenileri gelir. Oyun da, bu şekilde sürüp gider.” (Çimrin, 2014: 74-76)

Kurallar ve hedefler dolayısıyla oyun doğada oynanmalıdır. Yörük kültürü mevsimsel döngüler içerisinde gerçekleştirdiği kışlak – güzlek – yaylak hareketliliği sebebiyle doğayla iç içe yaşamaktadır. Yörüklerdeki çocuk oyunları da doğanın içerisinde ve tamamen doğal malzemeler ve süreçler ile gerçekleşmektedir. Öncelikle

oyuna adını veren basit bir aygıtın imal edilmesi ve düzenek halinde kurulması gerekir. Ahşabın elde edilmesi, işlenmesi ve cıngırlağın kurulması da oyunun bir parçası olduğundan çocukların becerilerini arttırıcı bir aşamadır. Oyun basit fakat önemli bir fizik kuralı olan denge ilkesinin uygulamalı olarak öğrenilmesini sağlar. Bu sebeplerle oyunda fiziksel çevrenin tanınması ve çevresel verilerin yorumlanması kazanmak için gerekli özelliklerdir. Çocuklar cıngırlağa tutunarak hem merkez etrafında dönmekte hem de yukarı-aşağı doğru hareket etmektedir. Dolayısıyla fiziksel açıdan da bileşik bir hareket oluşmaktadır. Bu hareketin kontrol altında tutulması ve vücudun dengede sağlanması fiziksel açıdan zorlayıcı bir süreçtir. Fakat bu süreç sadece fiziksel güç ile idare edilemez rakip ekibin hareketleri de incelenerek strateji geliştirmek gerekir. Dolayısıyla fiziksel, duyuşsal ve zihinsel kapasiteler üst seviyede çalışmak durumundadır. Oyunu kazanmak için tam anlamıyla bir beyin – vücut – duyu koordinasyonu, hızlı algı ve çeviklik gerekir. Oyunda iki rakip takım bulunduğundan ekip çalışması tecrübesi oluşur. Takım oyununu öğrenen çocuklar takım arkadaşlarıyla belirli bir hedef doğrultusunda kolektif hareket etmeyi öğrenir. Çocuklar takım arkadaşlarıyla ve rakip takımla kurdukları ilişkiler doğrultusunda sosyalleşir. Yörüklerin yaşamlarını sürdürdükleri kırsal ve dağlık bölgelerde, özellikle yaylalarda, bu oyunun oynanmasına imkân verecek doğal çevreler bol miktarda mevcuttu. Oyun mekânı olarak çok farklı alanlar seçilebilir. Bu mekânsal esneklik ve cıngırlağın boyu vb. fiziksel özelliklerinin değiştirilmesi yoluyla oyunun zorluk derecesi artırılabilir veya azaltılabilir.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan doğal çevrenin özgün karakterini yorumlamak mümkün olacaktır. Aynı zamanda sürekli bir devinim içinde geçen oyunu bu dinamizmi içerisinde anlatabilecek sanatsal yöntem araştırılabilir. Bu oyuna özgü olarak cıngırlağı oluşturan ahşap düzenek, buraya kütleleriyle tutunan çocuk figürleri vb. veriler resimde plastik öge olarak kullanılabilir. Böylece çocuğun sağlıklı fiziksel ve zihinsel gelişimi için faydalı olan bu faaliyetin görsel olarak da belgelenmesi sağlanabilir.

2.3.2.3. “Manculus”:

“Üç bacaklı ağaca manculus adı verilir. Manculus oyununda, üç bacaklı sacayak biçiminde, çatal şeklinde bir ağaç ve oyuncu sayısı kadar sopa bulunur. Manculus oyuncuların karşısına, ayakları üzerinde dikilir. Manculustan 50 ile 70 metre arasında değişen bir uzaklığa çizgi çekilir. Ebe olan çocuk manculusun başında bekler. Diğer oyuncular ellerindeki sopalarla çizilen çizginin üzerine dizilirler ve sıra ile ellerindeki sopaları manculusun üzerine sallarlar. Manculusu oyunculardan bir tanesi yıkarsa, ebe manculusu yerine dikinceye kadar, manculusu yıkamayan oyuncular ebeye yakalanmadan attıkları sopaları alarak çizgiye dönmeye çalışırlar. Eğer çizgiye varmadan ebe olan oyuncu, manculusu yeniden kurar ve oyunculardan birini yakalarsa, yeni ebe o oyuncu olur. Oyun böyle sürüp gider.” (Çimrin, 2014: 129-130)

Kurallar ve hedefler dolayısıyla oyun doğada oynanmalıdır. Yörük kültürü mevsimsel döngüler içerisinde gerçekleştirdiği kışlak – güzlek – yaylak hareketliliği sebebiyle doğayla iç içe yaşamaktadır. Yörüklerdeki çocuk oyunları da doğanın içerisinde ve tamamen doğal malzemeler ve süreçler ile gerçekleşmektedir. Öncelikle oyuna adını veren basit bir aygıtın imal edilmesi ve düzenek halinde kurulması gerekir. Ahşabın elde edilmesi, işlenmesi ve manculusun kurulması da oyunun bir parçası olduğundan çocukların becerilerini arttırıcı bir aşamadır. Oyun basit fakat önemli bir fizik kuralı olan denge ilkesinin uygulamalı olarak öğrenilmesini sağlar. Bu sebeplerle oyunda fiziksel çevrenin tanınması ve çevresel verilerin yorumlanması kazanmak için gerekli özelliklerdir. Manculus en dengeli yapılardan biri olan sacayak mantığı ile kurulur. Çocuklar uzaktan ahşap sopaları bu sacayak düzenine fırlatarak onun dengesini bozmaya ve düşürmeye çalışır. Dolayısıyla fiziksel kuvvetleri ve bunların etkilerini uygulamalı olarak öğrenirler. Manculusu devirmek için fiziksel güç ve beyin – vücut koordinasyonu gerekir. Manculus devrildikten sonra hem ebe hem de diğer oyuncular çok hızlı hareket etmek durumundadır. Takım oyunu yoktur. Çocuklar birbirlerine rakip oldukları için kurdukları ilişkiler doğrultusunda sosyalleşir. Yörüklerin yaşamlarını sürdürdükleri kırsal ve dağlık bölgelerde, özellikle yaylalarda, bu oyunun oynanmasına imkân verecek doğal çevreler bol miktarda mevcuttu. Oyun mekânı olarak çok farklı alanlar seçilebilir. Bu mekânsal esneklik, topoğrafya, manculusun fiziksel yapısı ve manculusu atış uzaklığı vb. faktörlerin değiştirilmesi yoluyla oyunun zorluk derecesi artırılabilir veya azaltılabilir.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan doğal çevrenin özgün karakterini yorumlamak mümkün olacaktır. Aynı zamanda sürekli bir devinim içinde geçen oyunu bu dinamizmi içerisinde anlatabilecek sanatsal yöntem araştırılabilir. Bu oyuna özgü olarak manculusu oluşturan ahşap düzenek, buraya sopalar ile atış yapan çocuk figürleri vb. veriler resimde plastik öge olarak kullanılabilir. Böylece çocuğun sağlıklı fiziksel ve zihinsel gelişimi için faydalı olan bu faaliyetin görsel olarak da belgelenmesi sağlanabilir.

2.3.2.4. “Yerli Yelemec”:

“Kışın soğuk günlerinden birisinde mahallenin çocukları bir araya toplanır. Bu oyunu yönlendiren; eline iş yakışan, helva yapmasını bilen yaşlı bir kadın, çocuklardan birisinin eline ucunda beyaz bez bağlı uzunca bir sopa, birisine için un koymak için bir torba, birisine içine şeker koymak için bir torba, birisine tereyağı koymak için bir sefer tası verir. Elinde uzun sopası bulunan çocuk öncüdür. Tek sıra halinde, tempo tutarak mahallenin bütün sokaklarını dolaşırlar. Dolaşırken de hep bir ağızdan “Yerli yelemec bulgur bulamaç. Verenin altın başlı bir oğlu olsun. Vermeyenin yağır başlı (kel başlı) bir kızı olsun” diye her evden un, yağ, şeker gibi malzemeleri toplarlar.

Torbalar, taslar dolunca çocukları yönlendiren yaşlı hanıma gidilir. Helva yaptırılır; hep birlikte yenilir. Helva yenirken, şarkılar, türküler, tekerlemeler girila gider. Ayrıca bu işlem yapıldığı zaman da soğuşun sona ereceği kabul edilir.” (Çimrin, 2014: 157-158)

Kurallar ve hedefler dolayısıyla oyun mahallede oynanmalıdır. Çocuk grubunu yönlendirecek bir büyüğe ve güçlü komşuluk ilişkilerine ihtiyaç duyulmaktadır. Çocuklar aynı hedefe yönelik bir takım oluşturur, mahallede dolaşarak sosyal ilişkiler kurar ve gerekli gıda malzemelerini toplar. Tekerlemeler ve fiziksel güç de isteyen bu eğlenceli sürecin sonunda cazip bir ödül vardır. Mekânsal esneklik üst düzeydedir çünkü mahallenin büyüklüğü, gerekli malzemelerin toplanması farklı oyunlarda farklı şekillerde gerçekleşir. Bu durum oyunun derecesini de etkiler.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan kültürel çevrenin özgün karakterini yorumlamak mümkün olacaktır. Aynı zamanda sürekli bir devinim içinde geçen oyunu bu dinamizmi içerisinde anlatabilecek sanatsal yöntem araştırılabilir. Bu oyuna özgü olarak yiyecekler, mahalle, komşular, yetişkin ve çocuk figürleri, ödül esnasındaki kolektif eğlence, tatlı hazırlama ve yeme eylemi vb. veriler

resimde plastik öge olarak kullanılabilir. Böylece çocuğun sağlıklı fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimi için faydalı olan bu faaliyetin görsel olarak da belgelenmesi sağlanabilir.

2.4. Seçilen Oyunlara İlişkin Niceliksel Analizler:

Yukarıda açıklanan oyun seçkisinin bilimsel açıdan doğruluğunu tespit etmek üzere bu 10 adet oyunu Antalya geleneksel oyunlarına ilişkin daha önce yapılan niceliksel analizler çerçevesinde test etmek gerekmektedir. Bu bölümde sözkonusu analizlere atıf ile oyun seçkisinin temsil başarısında dair sayısal kontroller yapılmaktadır.

2.4.1. Kent Merkezi – Kırsal Kesim Dağılımının Temsili:

Antalya yöresine özgü olduğu düşünülen oyunlardan (Çimrin, 2014: 53-161) yapılan seçkinin kent merkezinde veya Yörüklerdeki dağılımı aşağıdaki tabloda ifade edilmiştir (**Tablo -7**) :

Tablo -7: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisinin kentsel ve kırsal yoğunlaşmalarına göre niceliksel dağılımı.

Oyun Adı (alfabetik sıra)	Kentsel	Kırsal
Ayağım taş	X	
Bom	X	
Cıngırlak		X
Gölge kovalamaca	X	
Kozalak	X	
Kömbeç	X	
Manculus		X
Sıcak taş		X
Turunç koyma yarışı	X	
Yerli yelemec		X
Toplam	6	4

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

Böylece seçilen 10 adet oyunun bu maddedeki ölçüte göre temsil düzeyindeki uygunluk aşağıdaki tablodan karşılaştırmalı olarak incelenebilmektedir (**Tablo -8**) :

Tablo -8: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisi ile tüm oyunların kentsel ve kırsal alanlardaki niceliksel dağılımlarına göre karşılaştırılması

Antalya Yöresi Oyunları (67 adet)	
Kentsel (49 adet) %73	Kırsal (18 adet) %27
Seçilen Oyunlar (10 adet)	
Kentsel (6 adet)	Kırsal (4 adet)

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

Bu dağılımı temsil etmesi hedeflenen 10 adet oyunun seçiminde de, Yörük kültürüne özgü oyunların ihmal edilmemesi kaydı ile, kent merkezindeki oyunların sayıca daha çok temsil edilmesi uygun görülmüştür. Bu sebep ile genelde kent merkezinde yoğunlaşan oyunlardan 6 adet, Yörük kültüründe daha çok görülen oyunlardan ise 4 adet seçilmiştir.

2.4.2. İç Mekân – Dış Mekân Dağılımının Temsili:

Antalya geleneksel oyunlarından bazıları iç mekânda, bazıları dış mekânda, bazıları da her iki tür mekânda oynanabilmektedir. Oyunların kuralları, oyuncu sayıları ve kullanılan malzeme, araç ve gereçler bu mekânsal dağılımı zorunlu kılmaktadır. Yapılan incelemede oyunların büyük bir çoğunluğunun dış mekânda oynandığı görülmektedir (**Tablo -3**). Seçkide 8 adet oyunun dış mekânda oynanması zorunludur. Sadece Antalya kent merkezine özgü bir oyunun iç mekânda oynanabilir özelliğe sahip olduğu görülmektedir. Seçilen oyunlardan biri de farklı safhalarıyla hem dış mekânda

hem de iç mekân da gerçekleşmektedir (**Tablo -9**) . Bu sebeple seçilen 10 adet oyunda da bu oran esas alınacaktır (**Tablo -10**).

Tablo -9: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisinin iç mekân – dış mekân dağılımlarına göre yapılan niceliksel analizi

Oyun Adı (alfabetik sıra)	İç Mekân	Dış Mekân
Ayağım taş		X
Bom	X	X
Cıngırlak		X
Gölge kovalamaca		X
Kozalak		X
Kömbeç		X
Manculus		X
Sıcak taş		X
Turunç koyma yarışı		X
Yerli yelemec	X	X
Toplam	2	10

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

Tablo -10: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisi ile tüm oyunların iç mekân veya dış mekândaki niceliksel dağılımlarına göre karşılaştırılması.

İç Mekân Oyunları (8 adet) % 12	Dış Mekân Oyunları (49 adet) % 73
İç Mekân Oyunları (2 adet)	Dış Mekân Oyunları (10 adet)

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

2.4.3. Mevsimsel Dağılımın Temsili:

Antalya geleneksel oyunlarından bazıları ilkbahar-yaz, bazıları sonbahar-kış, bazıları da dört mevsim oynanabilmektedir. Oyunların kuralları, kullanılan malzeme, araç ve gereçler bu iklimsel dağılımı zorunlu kılmaktadır.

Seçilen oyunlardaki iklimsel dağılım aşağıdaki şekilde olmuştur (**Tablo -11.**).

Tablo -11: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisinin mevsimsel dağılıma göre yapılan niceliksel analizi

Oyun Adı	Mevsimler			
	İlkbahar	Yaz	Sonbahar	Kış
Ayağım taş	X	X	X	X
Bom	X	X	X	X
Cıngırlak	X	X	X	X
Gölge kovalamaca	X	X		
Kozalak	X	X	X	X
Kömbeç	X	X	X	X
Manculus	X	X	X	X
Sıcak taş	X	X		
Turunç koyma yarışı	X	X		
Yerli yelemec				X
Toplam	9	9	6	7

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

Seçilen oyunların iklimlere göre sayısal dağılımında genel sayısal dağılım ile mümkün olduğunca uyum sağlanması hedeflenmiştir (**Tablo -12.**).

Tablo -12: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisi ile tüm oyunların mevsimsel dağılım sayılarına göre karşılaştırılması

Antalya Yöresi Oyunları (67 adet)			
İlkbahar (61 adet) % 91	Yaz (61 adet) % 91	Sonbahar (56 adet) % 84	Kış (57 adet) % 85
Seçilen Oyunlar (10 adet)			
İlkbahar (9 adet)	Yaz (9 adet)	Sonbahar (6 adet)	Kış (7 adet)

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

2.4.4. Gündüz-Akşam Dağılımının Temsili:

Yapılan incelemede Antalya yöresi oyunlarının yaklaşık % 97 oranındaki büyük çoğunluğunun gündüz oynandığı, buna karşın yaklaşık % 3'ünün akşam oynandığı tespit edilebilmektedir (**Tablo -5**). Bu sebeple seçilen 10 adet oyunda da bu oran yaklaşık olarak esas alınmıştır (**Tablo -13**).

Seçilen oyunların büyük çoğunluğunu oluşturacak şekilde 9 adet oyun gündüz oynanmaktadır. Seçilen oyunlardan sadece 1 tanesi akşam oynanmaktadır (**Tablo -14**). Günbatımından sonra çocukların sokakta oyun oynamaları ebeveynlerce yasaklandığı için oyunların büyük çoğunluğunun gündüz saatlerinde oynanması doğaldır. Akşam oynanan “sıcak taş” adlı oyun ise kuralları dolayısıyla günbatımından sonra karanlıkta oynanmaktadır. Oyunda bir taş ateşte ısıtıldıktan sonra araziye fırlatılmakta ve daha sonra oyuncular karanlıkta bu taşı aramaya koyulmaktadır. Görme duyusunun en az düzeyde etkin olduğu karanlıkta dokunma vb. diğer duyuları çalıştırmayı amaçlayan bu oyun sahip olduğu özgün değer ile seçkiye dahil edilmiştir.

Tablo -13: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisinin gündüz veya akşam oynanmaya göre yapılan niceliksel analizi

Oyun Adı	Günün Evreleri	
	Gündüz	Akşam
Ayağım taş	X	
Bom	X	
Cıngırlak	X	
Gölge kovalamaca	X	
Kozalak	X	
Kömbeç	X	
Manculus	X	
Sıcak taş		X
Turunç koyma yarışı	X	
Yerli yelemec	X	
Toplam	9	1

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

Tablo -14: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisi ile tüm oyunların gündüz – akşam dağılım sayılarına göre karşılaştırılması.

Antalya Yöresi Oyunları (67 adet)	
Gündüz (65 adet) % 100'e yakın	Akşam (2 adet) % 1'den az
Seçilen Oyunlar (10 adet)	
Gündüz (9 adet)	Akşam (1 adet)

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161

2.4.5. Cinsiyet Dağılımının Temsili:

Antalya geleneksel oyunlarının bazıları sadece kız çocukları, bazıları sadece erkek çocukları bazıları da cinsiyete bağlı olmadan tüm çocuklar tarafından oynanabilmektedir. Oyunların kuralları, kullanılan malzeme, araç ve gereçler bu dağılımın sebepleridir. Özellikle tehlikeli ve fiziksel güç isteyen oyunların sadece erkek çocukları tarafından oynandığı gözlenmektedir (Çimrin, 2014: 74-76). Bu sebeple seçilen 10 adet oyunda da bu oran yaklaşık olarak esas alınacaktır (**Tablo -15 ve 16**).

Tablo -15: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisinin cinsiyet dağılımına göre yapılan niceliksel analizi

Oyun Adı (alfabetik sıra)	Cinsiyet	
	Kız	Erkek
Ayağım taş	X	X
Bom	X	X
Cıngırlak		X
Gölge kovalamaca	X	X
Kozalak	X	X
Kömbeç	X	X
Manculus	X	X
Sıcak taş	X	X
Turunç koyma yarışı	X	X
Yerli yelemec	X	X
Toplam	9	10

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

Tablo -16: Antalya geleneksel çocuk oyunları seçkisi ile tüm oyunların cinsiyet dağılımına göre sayısal karşılaştırması.

Antalya Yöresi Oyunları (67 adet)		
Kız Çocukları (2 adet) % 1'den az	Erkek Çocukları (13 adet) % 19	Kız ve Erkek Çocukları (52 adet) % 81
Seçilen Oyunlar (10 adet)		
Kız Çocukları (0 adet)	Erkek Çocukları (1 adet)	Kız ve Erkek Çocukları (9 adet)

Kaynak: Çimrin, 2014: 53-161.

Yukarıda detaylarıyla açıklanan sayısal incelemeler seçilen oyunların kıyı – dağlık kesim, iç – dış mekân, mevsim, gündüz-akşam ve cinsiyet ölçütlerine göre oluşan sayısal dağılımlarıyla Antalya yöresine özgü geleneksel çocuk oyunlarını tutarlı bir mantık içerisinde temsil edebildiğini göstermektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TEMATİK DEĞERLENDİRME VE ÖZGÜN RESİM UYGULAMALARI

3.1. Resim Uygulamalarında Kavramsal Çerçeve ve Yöntem

Önceki bölümde seçilerek ön tanımlaması yapılan oyunların resim sanatında tematik değerlendirilmesi ve bu değerlendirmede kullanılacak yöntem ile bu tezin özgün uygulama bölümünü oluşturulmuştur. Antalya geleneksel çocuk oyunlarının resim sanatında tematik değerlendirilmesi için oluşturulmuş olan kavramsal altyapı, analiz ve tespitler ile bu bölümde tutarlı bir resimsel uygulama süreci doğrultusunda bir senteze varılmaktadır.

Bu sentezde her oyun için yapılan resim uygulamasının aşağıdaki özellikleri taşımasına karar verilmiştir:

- i- Oyunun kurallarını ve temel işleyiş mantığını en karakteristik sahne ile betimlemek,
- ii- Oyun mekânını, yöreye özgü doğal ve kültürel çevreyi yansıtmak,
- iii- Oyunun katılımcılarını, oyunda kullanılan araçları betimlemek,
- iv- Oyunun mantığını, mekânını ve bunlar arasında kurulan ilişkileri tutarlı biçimde anlatacak biçimsel kompozisyon ve renk özelliklerine sahip olmak.

Oyunlara ilişkin olarak şimdiye kadar sadece yazılı bilgiler üretildiğinden bunların görselleştirilmelerinin yapılması ön eskiz çalışmalarıyla mümkün olmuştur. Burada mekân, aletler ve figürler, eskizler ile ortaya konulmuştur. Bu eskizler resim ortamına aktarılarak, çizgi, renk vb. plastik öğeler ile kompozisyonlar oluşturulmuştur. Üretilen resimler ile geleneksel mekânlardaki kültürel miras değerlerinin özgün görünümleri, sokak perspektifleri, insan ölçeği ve günlük yaşamdan sahneler ile birlikte aktarılmıştır. Bu özgün çalışmalarda somut olmayan kültürel mirasın temsilcisi geleneksel çocuk oyunları, somut veriler olan mekânsal düzenler içerisinde resimsel bağlamda yorumlanarak anlatılmaktadır (**Res. 25 – 34**). Taş ve ahşabın

ağırlıkta olduğu yüzeylerde ve çocuk figürlerindeki zengin tonlarda sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılarak çocuk oyunlarına özgü heyecan, coşku ve dinamizm ifade edilmeye çalışılmıştır.

3.2. Özgün Resim Uygulamaları:

Tez kapsamında seçilen her oyun için birer adet olmak üzere toplam 10 adet resim uygulaması yapılmıştır (**Res. 25 – 34**). Bu özgün resim çalışmaları, bu bölümde yukarıda ifade edilen özellikler bakımından açıklanmaktadır. Resim uygulamalarının hepsinde kültürel miras kavramı, farklı biçimlerde, işlenmektedir. Kültürel miras, somut ve somut olmayan türleriyle birlikte, yaşamın geçtiği yerleşim merkezleri ve mekânlar ile yakından ilişkilidir. Tezin ana konusu olan geleneksel çocuk oyunları somut olmayan kültürel miras kapsamına girmektedir. Bununla birlikte geleneksel çocuk oyunlarının sürdürüldüğü mekânlar da somut kültürel mirasın temsilcileridir. Dolayısıyla geleneksel çocuk oyunlarını mimari mirastan, geleneksel sokak dokularından, peyzaj öğelerinden vb. doğal ve kültürel verilerden ayrı düşünmek mümkün değildir.

Yukarıda açıklanan sebepler ile her resim uygulamasında doğal ve / veya kültürel mirasa bir şekilde referans vermiş, ön planda betimlenen oyunun arka planı ve mekânı somut kültürel miras tarafından oluşturulmuştur. Genel sokak görünümleri, kentsel öneme sahip anıtsal yapılar, sivil mimarlık örneklerinin cepheleri veya iç mekânları, Akdeniz coğrafyasının ayrılmaz unsurları olan yaylalar ve Toros dağlarının görünümleri, Yörük kültürünün başlıca mekânsal birimlerini oluşturan kara çadırlar bu tezin özgün resim uygulamalarına konu olmuştur.

3.2.1. “Ayağım Taş”:

Bu oyunun ilk aşaması ebenin seçimidir. Ebe taşlık bir ortamda taşların üzerine çıkarak “ayağım taş” diyen oyuncuların taşlardan inerek toprağa basmalarını bekler. Bu durumda oyuncular, oyun kuralları gereği, “ayağım toprak” şeklinde bildirimde bulunmak zorundadır. İşte bu anlarda ebe çevik davranarak taşın üzerinde bulunmayan

oyuncuları yakalamaya ve onlara dokunmaya çalışacaktır. Ebenin ilk dokunduğu oyuncu yeni ebe olacaktır (Çimrin, 2014: 64).

Bu şekilde işleyen bir oyunun kurallarını ve işleyiş mantığını en karakteristik sahnesi ile betimlemek üzere ebenin ortada bulunduğu bir kompozisyon oluşturulmuştur. Diğer oyuncular ebenin etrafında dairesel halde konumlanmıştır. Bu oyunculardan çoğu taşlar üzerinde yer alırken bir tanesi “ayağım toprak” diyerek ebeden kaçmaya çalışmakta, bu arada ebe kaçan oyuncuyu yeni fark etmektedir. Kompozisyonda yer alan figürlerde sürekli bir hareketlilik söz konusudur. Taşların üzerinde bulunan oyuncular, oyun kurallarına göre emniyette olmanın verdiği rahatlık ile el kol hareketleri yaparak ebeyi kızdırmaya ve dikkatini dağıtmaya çalışmaktadır. Bu arada diğer oyuncuda kaçarak uzaklaşmaya çabalamaktadır.

Oyun kuralları doğrultusunda figürler ile oluşturulan bu kompozisyon geleneksel bir sokak dokusu içerisinde meydana gelmektedir. Oyunun kuralları ve hedefleri dış mekânı zorunlu kılmaktadır. Antalya'nın tarihi kent dokusu içerisinde, Kaleiçi veya Balbey bölgelerinde bu oyunun oynanmasına imkân verecek taşlıkların olduğu sokaklar veya boş alanlar bol miktarda mevcuttur. Dolayısıyla oyun mekânı yöreye özgü kültürel çevreyi yansıtmaktadır.

Antalya tarihi yerleşim merkezinden bir sokak perspektifi içerisinde geleneksel evlerin cephe biçimlenişini arka planda gösteren bu çalışmada özellikle cumbaların önemi vurgulanmıştır. İnsanın iç mekânlardaki varlığı cumbalarla anlatılmaktadır. Cumbalar evin içerisindeki yaşamın dış mekâna doğru taşıdığı, aynı zamanda dış mekândaki sokak üzerine gölge düşürmeyi de sağlayan duyarlı bir yapıdır. Geleneksel yaşamdaki çevre ve kent duyarlılığının somut yansıması olan cumbalar geleneksel malzeme ve teknikler ile birlikte somut olmayan kültürel mirası ve yaşamı anlatmak için araç olarak kullanılmıştır. Bu yaşam, cumbalar ile sokak mekânına taşmakta, daha da öteye giderek geleneksel çocuk oyunları ile kentteki sokaklara ve diğer açık mekânlara hayat kazandırmaktadır.

Oyunun katılımcıları rengârenk kıyafetleri ile arka planda görülen geleneksel mahallenin çocuklarıdır. Oyunda kullanılan tek araç ise yolun farklı köşelerinden toplanarak belirli aralıklar ile yere dizilmiş olan taş yığınlarıdır. “Ayağım taş” oyunu taşlık ve kayalık alanlarda da oynanabileceği gibi, bu resimde anlatıldığı gibi özel olarak dizilmiş taşlar ile de oynanabilir.

Oyunun dinamik yapısını aktarabilmek önemlidir çünkü oyun çocuklar için zihinsel, duyuşal ve fiziksel gelişimi eşzamanlı olarak sağlamakta, koordinasyon, pratik zekâ, hızlı algılama ve çeviklik gerektirmektedir. Sonuç olarak oyunun mantığını, mekânını ve bunlar arasında kurulan ilişkileri tutarlı bir biçimde anlatması beklenen bir biçimsel kompozisyon oluşturulmuştur. Bu kompozisyonda çeşitli sıcak ve soğuk renkler kontrastlar ile bir arada kullanılarak kompozisyondaki dinamizm vurgulanmaya çalışılmıştır (**Res. 25**) .

Resim -25: Ümran Sinem Kavas, Ayağım Taş, 100 x 70 cm, 2016.



3.2.2. “Gölge Kovalamaca”

Bu oyun dış mekânda ve güneşli bir havada oynanmalıdır. Öncelikle bir ebe ve hakem seçilir. Ebe diğer oyuncuların yere düşen gölgelerine basmaya çalışır. Gölgesine basılan oyuncu ebe olur (Çimrin, 2014: 112).

Oyunun kurallarını ve temel işleyiş mantığını betimleyecek en karakteristik sahne olarak ebenin bir oyuncunun gölgesine basmaya çalıştığı bir mücadele ortamı

seçilmiştir. Oyun adından da anlaşılacağı gibi ışık ve gölgelerin öne çıktığı bir oyundur. Işık – gölge kontrastlarına daha iyi vurgu yapabilmek amacıyla bu resmin siyah – beyaz olmasına karar verilmiştir.

Oyunun gerçekleşebilmesini sağlayan temel etken güneş ışığının varlığı ve belirli bir açıyla tüm oyuncuların gölgesini yer düzlemine düşürmesidir. Dolayısıyla güneş ışığının ve buna bağlı olarak gölgelerin yönü ve boyu önem kazanmaktadır. Gölgelerin çok kısa olması durumunda gölgelere basmak çok zor olacaktır çünkü basmak için kişiye daha çok yaklaşmak gerekecektir. Bu durum oyunun zorluk derecesinin de ayarlanabileceğini göstermektedir. Bu resimde ise öğleye yakın saatler değil bir akşamüstü saati seçilmiş ve uzun gölgeler kullanılmıştır.

Seçilen oyun mekânı ile Antalya yöresine özgü doğal ve kültürel çevre yansıtılmaktadır. Antalya'nın tarihi kent dokusu içerisinde, Kaleiçi veya Balbey bölgelerinde bu oyunun oynanmasına imkân verecek sokaklar veya boş alanlar bol miktarda mevcuttur. Tek kaçışlı perspektif kurgusuyla oluşturulan doğrusal oyun mekânı bir kenarında cumbalı geleneksel ev cepheleri, diğer kenarında da resim düzleminin bitimi ile sınırlandırılmaktadır. Derin saçaklı, uzun cepheli ve üzerinde bir dizi cumba bulunduran geleneksel konut cephesi ile yörenin özgün kültürel mirası temsil edilmektedir. Bu arada ufuk çizgisi üzerinde Akdeniz coğrafyasının doğal verilerinden olan Toros dağları da hissedilmektedir.

Oyunun katılımcıları gölgesine basılmaması için sürekli eğilip, bükülen, hareket ve mücadele eden dinamik resimsel unsurlar olarak betimlenmiştir. Her figür fizik kurallarına da uygun şekilde yer düzlemine düşen gölgesiyle eşleşmiş olarak var olmakta, figürlerin üç boyutlu konumları yer düzlemi üzerinde sahnelenen izdüşüm oyununa göre belirlenmektedir. Gölgelerin durumları, figürlerin ne yapmasını belirleyen esas öğelerdir. Işık-gölge kontrastlarıyla büyük lekeler olarak yüzeysel kompozisyonlar oluşturulmakta, resmin dinamik yapısına katkı sağlanmaktadır. Kompozisyonun dinamizmi önemlidir çünkü bu oyun, çocuğun zihinsel, duyuşsal ve fiziksel gelişimini eşzamanlı olarak sağlamaktadır. Oyuncunun, hem kendi gölgesini, hem de diğer katılımcıların gölgelerini kontrol ederek hızlı hareket edebilmesi için pratik zekâ, hızlı algılama ve çeviklik gerekir.

Oyunun mantığını, mekânını ve bunlar arasında kurulan ilişkileri tutarlı biçimde anlatmak üzere siyah-beyaz kompozisyonun seçilmesi faydalı olmuştur çünkü bu

şekilde kompozisyonda farklı renkler ile dikkatin dağılması engellenmiş, resimsel öğeler daha yalın bir dile ve siyah – gri – beyaz tonlarına indirgenerek ifade edilmiştir. Ayrıca, sadece figürlerin değil, aynı zamanda oyuna fon oluşturan geleneksel konut cephelerinin de gün ışığına maruz kalarak düşürdükleri gölgeler ile mekânsal bütünlük sağlanmış ve ışık-gölge kontrastlarıyla oluşan dinamizm figürler ile beraber mekânı da bütüncül olarak içine almıştır (**Res. 26**).

Resim -26: Ümran Sinem Kavas, Gölge Kovalamaca, 100 x 70 cm, 2016.



3.2.3. “Turunç Koyma Yarışı”

Bu oyun için onar kişilik iki takım oluşturulur. Bu takımlar bir çıkış çizgisi gerisinde tek sıra halinde pozisyon alır. Çıkış çizgisinin ilerisine bir daire çizilerek buraya turunçlar konur. 20 metre ileride çizilen başka bir daireye koşarak turunç bırakan yarışmacı geri dönerek kendisini bekleyen takım arkadaşının eline vurur ve aynı süreç tekrarlanır. Turunçları en çabuk bitiren takım kazanır (Çimrin, 2014: 150).

Oyunun kurallarını ve temel işleyiş mantığını betimleyen en karakteristik sahne olarak yarışmacıların çıkış hattında oyuna dâhil oldukları heyecanlı an seçilmiştir. Tek

kaçışlı perspektif ile kaçış noktası resmin merkezine alınmış ve tek sıra halinde dizilen takım oyuncuları ufuk çizgisine doğru küçültülerek üç boyutlu mekân ve oyunun işleyiş mantığı vurgulanmıştır. Bu arada perspektifin resim düzlemi, çıkış hattının ve turunçların bulunduğu ilk dairenin önünde konumlandırılmıştır. Yarışmacıların koşarak kat ettiği mesafe ve turunçları bıraktıkları hedef daire kompozisyonun dışında bırakılmıştır. Bu bilinçli tercih dikkatin dağılmaması ve figürlerin çok fazla küçülmemesi için yapılmıştır. Oyuncuların çıkış hattında oyuna ilk dâhil oldukları anın heyecanı ve oyuna başlama biçimleri ile oyunun kuralları yeterince anlatılmaktadır. Bu çerçevede soldaki takım oyunda biraz daha geride kalmıştır. Soldaki takımın oyuncusu geri dönüp oradaki takım arkadaşının eline dokunmak üzereyken sağdaki takımın oyuncusu çoktan çıkış yaparak ilk dairenin içinden turunç almaktadır. Bu sahne ile oyunun farklı aşamalarının aynı anda anlaşılmasına olanak verilmekte ve rekabet ifade edilmektedir.

Bu resimde oyun mekânı da yöreye özgü doğal ve kültürel çevreyi yansıtacak şekilde seçilmiştir. Oyunun kuralları ve hedefleri dış mekânı zorunlu kılmaktadır. Bu çerçevede bugün Antalya tarihi kent merkezinde Karaalioğlu Parkı olarak bilinen bölgenin bir köşesi oyun alanı olarak seçilmiştir. Doğuya doğru bakışı gösteren resimde güneyi ifade eden sağ kısımda koruyucu bir duvar ve falezlerin ardından Akdeniz görünmekte, buna karşın kuzey ve doğuyu ifade eden yönlerde mekân geleneksel konut dokusu ile sınırlanmaktadır. Böylece resmin ifade ettiği üç boyutlu mekân bir yönde perspektifin oluştuğu resim düzlemi, bir yönde Akdeniz ve diğer iki yönde de geleneksel konutlar ile sınırlandırılmaktadır.

Oyuna adını veren turunç meyvesi yöreye özgü doğal çevrenin temel unsurlarındandır. Turunç, oyunun mevsimsel sınırlamalarını da ortaya koymaktadır (**Tablo -11**). Turunç Mart ayından itibaren ağaçlardan toplandığı için bu oyun ilkbaharda oynanır. Turunç Antalya yöresinin simgesi haline gelmiş ve ağaçlarıyla tarihi kent dokusu içerisinde çok rastlanılan bir meyvedir. Oyuna başlamak için gerekli şartları sağlamak üzere bol miktarda turunç gerektiğinden bu turunçları toplamak bile oyunun başlangıcından önce kendi başına eğlenceli bir oyun olarak görülebilir. Dolayısıyla resmin sağındaki deniz görüntüsünün ön kısmında bir sıra turunç ağacı, bu meyvenin oyun için önemini, kentteki yoğun varlığını ve mekânın üç boyutlu

derinliğini vurgulamak üzere kullanılmıştır. Turuncun çarpıcı rengi de izleyicinin dikkatini odaklayan bir resim ögesi haline gelmektedir.

Oyunun mantığını, mekânını ve bunlar arasında kurulan ilişkileri tutarlı biçimde anlatacak biçimsel kompozisyon ve renk özellikleri de kurgulanmıştır. Oyuncuların çok renkli kıyafetleri ile birlikte turuncu rengi de ufuk çizgisi bandında zengin bir kompozisyon oluşturmuştur. Buna karşın, arka fonu ve mekânsal sınırları oluşturan geleneksel konut cepheleri renkleriyle öne çıkarılmamıştır. Böylece dikkatin oyun faaliyetine odaklanması sağlanmıştır. Ufuk çizgisi bandındaki dinamizm oyunun özellikleriyle uyum halindedir. Oyun zihinsel, duyuşsal ve fiziksel gelişimi eşzamanlı olarak sağlamaktadır çünkü takım arkadaşlarını ve rakip takımları kontrol ederek hızlı hareket edebilmek için pratik zekâ, hızlı algılama ve çeviklik gerekir. Bu oyun, takım halinde oynanması dolayısıyla, takım dayanışmasını geliştirmektedir.

Bu oyun hakkında yapılacak sanatsal çalışma ile oyuna sahne olan dış mekânın geleneksel çevre içerisindeki özgün karakterini, doğal verilerini, kültürel miras unsurlarını yorumlamak mümkün olmuştur. Bu oyuna özgü olan turunç imgesi resimde plastik öge olarak kullanılmıştır. Böylece çocuğun sağlıklı fiziksel ve zihinsel gelişimi için faydalı olan bu faaliyet görselleştirilmiştir (**Res. 27**).

Resim -27: Ümran Sinem Kavas, Turunç Koyma Yarışı, 100 x 70 cm, 2016.



Ufuk çizgisinin, sağdaki takımda eğilerek yerden turunç alan oyuncunun göz hizasında konumlandırılması mekânın betimlenmesinde insan ölçeğine ilişkin bir anlam kazandırmıştır. Kültürel ve doğal mirasın kent ölçeğindeki görünümünü aktarmak üzere, insan ölçeğinden kent içindeki geleneksel evleri ve sokak dokusunu anlatan perspektifler resimsel bağlamlarına oturtulmuştur. Geleneksel evlerin etraflarında kümelendiği sokaklar kültürel mirası temsil eden açık mekânlar halinde birer oyun mekânı haline gelmektedir.

3.2.4. “Kömbeç”:

Bu oyunda dört oyuncu önce çamurdan yüksek bir kubbe oluşturur. Her çocuk kubbenin farklı bir yerinden kendisi için bir delik açar. Sonra kubbenin tepesinden açılan bir delikten su dökülür. Açtığı delikten su gelen oyuncular başarılı olur. Aksi durumdaki oyuncu kaybeder ve oyun dışı kalır. Oyun bu eleme süreciyle bir kişi kalana kadar tekrarlanır. Sona kalan kişi oyunu kazanır (Çimrin, 2014: 125).

Oyunun kurallarını ve temel işleyiş mantığını betimleyen en karakteristik sahne olarak merkezde bir kubbe ve onun etrafında dört oyuncunun bulunduğu bir kompozisyon oluşturulmuştur. Bu kompozisyonun merkezine kubbenin tepe noktasındaki delikten kova ile su döken bir çocuk figürü yerleştirilmiştir. Ufuk çizgisi de tepeden suyun döküldüğü bu deliğin hizasında konumlandırılmıştır. Diğer üç oyuncu yerde kubbenin etrafında açılmış deliklerin yanında suyun gelişini takip etmektedir. Bir köşede başarılı olan diğer köşede ise başarısız olan bir oyuncu bulunur. Bu yalın merkezi kompozisyon ile oyunun bir aşaması anlatılmıştır.

Oyun kurallarının gerektirdiği mekânsal kompozisyon ile kültürel çevre arasında biçimsel bir bağ kurmak üzere tarihi Antalya kalesindeki surların özel bir noktası olan Üçkapılar (Hadrianus Kapısı) seçilmiştir. Oyun için oluşturulan kubbenin yarım küre formu ile arka plan ögesi haline getirilen Üçkapılar’ın kemer ve tonoz formları arasında biçimsel bir benzerlik oluşturulmuştur. Böylece yarım daire formu, farklı büyüklüklerde tekrar eden bir resimsel öge haline getirilmiştir.

Halk arasında “Üçkapılar” olarak bilinen bu kent kapısı, Roma İmparatoru Hadrianus’un M.S. 130 yılında kente yaptığı ziyareti kutlamak amacıyla inşa edilmiştir (Yılmaz, 2002: 5-6). Bu resimde (**Res. 28**) zengin kent tarihinden Roma

dönemi temsilcisi Üçkapılar seçilmiş ve sonraki dönemlerde üretilmiş olan sivil mimari örnekleriyle bütünleştirilmiştir. Resimsel bağlamı içerisinde yorumlandığında Üçkapılar, içinden Kaleiçi'nin ev dokusuna doğru bakılan tarihi bir pencereye dönüşmüştür. Tarihi Antalya kenti imgesi kent surları ve Roma İmparatoru'nun kente gelişini kutlayan bu anıtsal kültürel miras ile tarih boyunca canlı kalmıştır. Resimde Üçkapılar'ın kullanılmasıyla Antalya'ya özgü bu değer yansıtılmıştır. Kent duvarlarının yüzlerce yıllık kalıcılığı ve kent silüetine kattığı tarihi değerler resimsel bağlamda anlatılmıştır. Zamanın akıcılığına karşın anıtsal yapının sağlam durağanlığı ile, akan zamana karşı sabit kalan tarihi değerler simgelenmektedir (Res. 28).

Resim -28: Ümran Sinem Kavas, Kömbeç, 100 x 70 cm, 2016.



Geleneksel konutlar, Üçkapılar ile birlikte, oyun mekânının sınırlarını oluşturan diğer kültürel miras öğeleridir. Geleneksel yerleşim dokusu içerisinde bu tipteki bir sokak ile ev cephelerindeki cumbalar, evin inşasında kullanılan ahşap ve taş gibi geleneksel malzemeler ve sokak yüzeyinin tarihi dokusu vurgulanmaktadır. Bu perspektifte kentin geneline yayılan kültürel miras değeri evlerin cephelerinde ve sokağın yüzeylerinde insan ile temas etmekte ve insan elinden çıkmış halleriyle

resimsel bağlamda ele alınmaktadır. Böylece resimde özgün kültürünün doğrudan yansıtıcısı olan konutlar ele alınmıştır. Geleneksel Antalya evleri Akdeniz'in yerel iklim verilerine göre şekillenmiş özgün bir ev tipinin örnekleridir. Evlerin geometrik sadeliği ve geleneksel yaşam değerleri resimsel bir dil ile anlatılmaya çalışılmıştır.

3.2.5. “Bom”:

Bu oyunda on-on beş çocuk halka şeklinde oturarak sırayla saymaya başlar. Sıra beşin katlarına geldiğinde bu sıradaki çocuk sayı yerine “Bom” der. Eğer bu oyuncular “Bom” demeyi unutup sayı söyler ise oyun dışı kalır. Hatasız olarak sona kalan çocuk oyunu kazanır. Oyunun kuralları değiştirilerek beş yerine başka sayıların katları da kullanılabilir (Çimrin, 2014: 74).

Oyunun kuralları ve hedefleri oyunun hem iç hem de dış mekânda oynanmasına olanak sağlamaktadır. Dış mekân oyunlarının büyük çoğunluğu oluşturması (**Tablo - 9**) sebebiyle, bu oyun iç mekânda değerlendirilmiştir. Oyun süreci fiziksel çaba gerektirmez. Temelde zihinsel, duyuşsal ve sosyal gelişimi destekleyen bir oyundur. Geleneksel Antalya evleri diğer resimlerde cepheleri ile temsil edilirken, bu resimde iç mekânın yorumlanması mümkün olmuştur. Bu oyun hakkında yapılan özgün resim uygulaması ile geleneksel odanın karakteri ve mekânsal öğeleri oyun ile bağlantılı şekilde yorumlanmıştır (**Res. 29**).

Geleneksel Türk evindeki odalar mütevazı ölçülere ve çok amaçlı kullanımlara imkân veren bir tasarıma sahiptir (Bektaş, 2007: 153-158). Oda duvarlarının büyük bir kısmında bulunan ahşap yüklüklerde yataklar saklanmakta, geceleri bunlar dışarı çıkartılarak yer yataklarıyla oda bir yatak odası haline getirilmektedir. Gündüzleri yataklar tekrar yüklüklere kaldırılarak oda bir yaşam mekânı haline getirilir (Bektaş, 2007: 154). Her odanın kendi ocağı bulunmaktadır. Böylece bir oda bir çifte yetecek mekânsal zenginliği sağlayan bir mekânsal birim haline gelmektedir. Günümüzde çok büyük metrekarelerde mekânlar harcayarak karşılanan ihtiyaçlar bu geleneksel şemada son derece ekonomik ve tutumlu bir şekilde karşılanmaktadır (Bektaş, 2007: 41).

Bu oyunun anlatımı için seçilen mekân da bu tipte bir geleneksel odadır. Çocuklar odanın ortasında bir halka şeklinde oturup kuralları yukarıda tanımlanan oyunu oynamaktadır. Çocukların yer düzleminde oluşturduğu dairesel formun tavandaki

izdüşümü geleneksel tavan süslemesi olan tavan göbeğiyle tam bir uyum sergilemektedir. Tavan göbeği iç içe geçen daireler ve ışınsal ahşap süslemeler ile yerde çocuklar tarafından oluşturulan bu halka ile geometrik bir uyum sergilemektedir. Mekân tek kaçışlı perspektif yöntemiyle ifade edilirken dikkat edilen başka bir önemli özellik de odadaki geometrik mükemmelliktir. Düzgün bir şekilde tekrar eden pencereler, yüklükler, ocağın geometrik kusursuzluğu gibi biçimsel özellikler oyunun özünde var olan matematiksel kurguyla da uyum sağlamaktadır. Öyle ki, geleneksel odanın mekân kurgusunda var olan matematiksel oran sistemleri oyunun matematiksel mantığının somutlaşmış bir hali olarak düşünülmüştür. Bu düşünsel altyapı üzerinde söz konusu resimsel yorumlama gerçekleştirilmiştir (**Res. 29**).

Resim -29: Ümran Sinem Kavas, Bom, 100 x 70 cm, 2016.



Resimde genel olarak ahşap rengi ve dokuları vurgulanmıştır. Ocak, yüklükler, direkler, korkuluklar, nişler ve raflar ahşaptan oluşurken bunlar ile kontrast oluşturacak düz, gölgeli, gri yüzeyler de kullanılmıştır. Işık – gölge etkisinin de kullanılmasıyla mekândaki üç boyut anlatımı güçlendirilmiştir. Bu geometrik kompozisyon içerisinde yerdeki halı ve çocukların kıyafetleri çok renkli ve canlı bir

atmosfer oluşturmuştur. Sıranın kendisine geldiğini fark eden bir çocuğun elini kaldırarak “bom” dediği anda duyulan heyecan resme yansıtılmaya çalışılmıştır.

3.2.6. “Kozalak”:

Adını çam kozalaklarından alan bu oyunda amaç uzun sopalar kullanarak kozalağı rakip takımın kalesine sokmak ve sayı almaktır. Dört – beş kişiden oluşan takımlar birbirinden kırk – elli metre uzaklıkta iki kale kurar. Oyuncular bir – bir buçuk metre uzunluğunda ucu kıvrık tahta sopalar ile bu oyunu oynar (Çimrin, 2014: 124).

Oyun doğal ortamlarda oynanmaya daha uygundur. Resimde bu ortamın sınırlarını çam ve sedir ağaçları ile Toros dağları oluşturmaktadır. Kozalağın temin edilmesi, oyun sahasının oluşturulması ve oyuncuların takımlara dağılması oyun başlamadan önce tamamlanması gereken işlemlerdir. Resimde oyunun başlangıcından hemen önce yapılan son hazırlık anları ifade edilmiştir (**Res. 30**).

Resim -30: Ümran Sinem Kavas, Kozalak, 100 x 70 cm, 2016.



Oyun, fiziksel kuvvet, mücadele azmi, strateji ve takım oyunu gerektirir. Hızlı ve heyecanlı mücadele başlamadan hemen önceki durağanlık resmedilmiş ve oyuncuların kendi aralarında son taktikleri belirleme süreçleri anlatılmaya çalışılmıştır. Bu oyuna özgü olan kozalak, özel sopalar, kaleler, farklı yaşlardaki çocuk figürleri, dikey hatları vurgulayan ağaçlar ve dinamik çizgileri olan sıradağlar birbirleriyle uyumlu resimsel öğeler olarak yorumlanmıştır. Oyunun mantığını, mekânını ve bunlar arasında kurulan ilişkileri tutarlı biçimde anlatan bir biçim ve renk kompozisyonu hedeflenmiştir. Kozalak en önde birincil öğe olarak büyük ve detaylı bir şekilde ifade edilerek oyunun kuralları ve doğayla yakından ilişkisi vurgulanmıştır (**Res. 30**).

3.2.7. “Sıcak Taş”:

Genelde Yörüklerde görülen bu oyunun akşam oynanması gerekir. İki takım oluşturulur ve düz bir alana ateş yakılarak avuç büyüklüğünde bir taş ısıtılır. Seçilen ebe ısınmış taşı oyuncuların görmeyeceği şekilde araziye fırlatır. Takımlar akşam karanlığında taşı ararlar. Kazanmak için taşı bulmak yeterli değildir. Taş ebeye teslim edilmelidir. Dolayısıyla taş bulduktan sonra taşı kapmak için de bir mücadele yaşanır (Çimrin, 2014: 140-141).

Bu oyunda kazanmak için fiziksel çevrenin tanınması ve çevresel verilerin yorumlanması gerekir. Karanlıkta dokunma duyusunu kullanarak sıcak taşı arayan çocuklarda fiziksel, duyuşsal ve zihinsel kapasiteler üst seviyede çalışmak durumundadır. Oyunu kazanmak için beyin – vücut koordinasyonu, hızlı algı, duyuşsal hassasiyet ve çeviklik gerekir. Oyunda iki rakip takım bulunduğundan ekip çalışması gerekir. Yörüklerin yaşamlarını sürdürdükleri kırsal ve dağlık bölgelerde, özellikle yaylalarda, bu oyunun oynanmasına imkân verecek doğal çevreler bol miktarda mevcuttur.

Bu oyun hakkında yapılan resim uygulaması ile oyuna sahne olan doğal çevrenin özgün karakterini yorumlamak mümkün olmuştur. Oyunu dinamizmi içerisinde anlatabilmek için ön plandan arka plana doğru derinlik sağlayacak şekilde bir kademelenme yapılmıştır. En önde ve en büyük olarak, üzerinden dumanlar tüten sıcak taş bulunur. Taştan belirli uzaklıklarda oyuncular, akşam karanlığında engebeli araziye dağılmış, kimi koşarak kimi sürünerek el yordamıyla taşı bulmaya

çalışmaktadırlar. Bu arada ay ışığı resimde ışık kaynağı olarak kullanılmış, doğal çevreyi oluşturan dağlara ve sedir ağaçlarına bu ışığa göre ifade kazandırılmıştır. Arka planda yaylalardaki Yörük yaşamının mekânsal birimleri olan kara çadırlar işlenmiştir.

Ön planda bulunan bir oyuncunun taşı fark ettiği an oyunun kurallarını ve işleyişini yansıtan en karakteristik sahne olarak seçilmiştir. Bu arada bir arkadaki çocuk da taşın farkına varmıştır. Taşa daha yakın olan ön plandaki çocuk taşı ilk olarak eline geçirecektir fakat büyük ihtimalle arkadaki çocuk bir hamle yaparak taşı kapmaya çalışacaktır. Çocukların yüz ifadeleri ve bakışları az sonra gerçekleşecek olan bu hızlı mücadelenin heyecanını yansıtmaktadır. Resimde, bu oyuna özgü olan sıcak taş, ormanlık alanlar, kayalık bölgeler ve gecenin fonunu oluşturan ay ışığı gibi veriler resimde plastik öğeler olarak kullanılmıştır (**Res. 31**).

Resim -31: Ümran Sinem Kavas, Sıcak Taş, 100 x 70 cm, 2016.



3.2.8. “Cıngırlak”:

“Cıngırlak” yaklaşık 30 cm. çapında ve 2,5 m. uzunluğunda yöredeki ardıç veya sedir ağacından elde edilen bir kazık ile bu kazığı ortasından yere sabitlemeye yarayan bir kalastan oluşan basit bir oyun aygıtıdır (Çimrin, 2014: 74-76). Kazık orta noktasından yere sabitlendiği için tahterevalliyeye benzeyen bir denge düzeneği oluşur fakat bu düzenek yere sabitlendiği merkez kalas etrafında da dönebilmektedir. Dolayısıyla kalas hem iki ucundan yukarı – aşağı hareket etmekte hem de merkez etrafında dönebilmektedir. Kalasın iki ucuna binen veya tutunan oyuncular da hem yerçekimi hem de merkezkaç kuvvetlerine maruz kalırlar. Takımlar tüm güçlerini kullanarak yukarı-aşağı hareketi ve merkezkaç kuvvetinin etkisiyle karşı uçtaki oyuncuları düşürüp oyun dışı bırakmaya çalışır (Çimrin, 2014: 74-76).

Oyunun kurallarını ve temel işleyiş mantığını betimleyen en karakteristik sahne olarak cıngırlakta iki takımın mücadele hali seçilmiştir. Bazen takımlar yerden kuvvet alarak kendilerini yukarı doğru iter ve böylece karşı takımı da yere çarparak onların dengesini kaçırmaya ve oyun dışı bırakmaya çalışır (Çimrin, 2014: 74-76). Böyle bir anda takımlardan birinin yukarıda diğerinin aşağıda olduğu ve yukarıdakilerin cıngırlağı aşağıya itmeye çalıştıkları bir sahne görselleştirilmiştir.

Oyun mekânının yöreye özgü doğal ve kültürel çevreyi yansıtmasına özen gösterilmiştir. Genelde yaz aylarında yaşama sahne olan yaylalarda veya bağlarda kullanılan küçük ve yalın bir konut arka plan öğesi olarak kullanılmıştır. Cıngırlağın malzemesi olan ardıç ve sedir ağaçları aynı zamanda bu konutun da malzemesidir. Bu oyuna özgü olarak cıngırlağı oluşturan ahşap düzenek, buraya kütleleriyle tutunan çocuk figürleri ve arka plandaki bağ evi ile peyzaj elemanları, resimde hareketi anlatan plastik öğeler olarak kullanılmıştır. Konutun taş kütlelerinden ahşap çıkmalar yapılarak evde yarı açık mekânlar oluşturulmuştur. Bu mekânlar Akdeniz ikliminin geleneksel konut mimarisinde yoğun olarak bulunmaktadır (Bektaş, 2004).

Böylece oyunun katılımcıları ve oyunda kullanılan aygıt doğal hareketlilikleri içerisinde ifade edilmiştir. Oyunun mantığı, mekânı ve oyun faaliyeti ile mekân arasında kurulan ilişkiyi tutarlı hale getiren biçimsel kompozisyon ve renk özellikleri sağlanmıştır. Ön plandaki cıngırlak dikkatin yoğunlaştığı faaliyeti tanımlarken yere düşen gölgesinin durumu cıngırlağın yeryüzü ile olan ilişkisine vurgu yapar.

Merkezinden sabitlenen cıngırlak boşlukta sonsuz konumda bulunabilmekte her dönüşünde veya inip kalkışında yeni bir figür kompozisyonu için potansiyeller oluşturmaktadır. Bu resimde de bu olası durumlardan sadece biri anlatılmıştır (**Res. 32**).

Önceki bölümde de ifade edildiği gibi tehlikeli bir oyun olduğu için cıngırlak sadece erkek çocukları tarafından oynanır (**Tablo -15**). Buna rağmen oyuna doğrudan katılmayan ama yakından izleyen kız çocukları da kompozisyona katılmıştır. Oyunu anlamaya çalışan bu çocuklar büyük ihtimal ile biraz sonra o noktadan uzaklaşmak zorunda kalacaklardır çünkü kendi etrafında dönmeye başlayan cıngırlak tehlike oluşturacaktır. Bu durum, akıp giden zamandaki hareketlilik içerisinde belirli bir anın sunulduğunu vurgular.

Oyun aygıtının ve bağ evinin temel malzemelerini oluşturan taş ve ahşap doğal çevrenin de temel verileri olarak ifade edilmiştir. Ön planda insan eliyle belli amaçlar doğrultusunda üretilmiş oyun aygıtı ile barınma mekânı bulunurken arka planda bunların malzeme kaynağı olan doğadaki sedir ormanları ve büyük kaya kütleleri vurgulanmaktadır (**Resim -32**).

Resim -32: Ümran Sinem Kavas, Cıngırlak, 100 x 70 cm, 2016.



3.2.9. “Manculus”:

Burada da oyun ağıtı oyuna ismini vermektedir. Üç bacaklı bir sacayak şeklinde oluşturulan çatkıya “manculus” adı verilmektedir (Çimrin, 2014: 129-130). Oyun boyunca manculusun ayakta tutulmasından sorumlu bir ebe bulunur. Oyuncular belli bir uzaklıktan ellerindeki sopaları manculusu atarak bu düzeneği yıkmaya çalışır. Atışın yapıldığı hatta bir çizgi çekilebilir. Elindeki sopayı atarak manculusu yıkan oyuncu koşarak sopasını geri almak zorundadır. Bu arada da ebe yıkılan manculusu yerine tekrar diker. Ebe bu işlemi bitirdikten sonra sopasını almaya gelen oyuncuyu atış çizgisine dönmeden yakalarsa o oyuncu ebe olur (Çimrin, 2014: 129-130).

Oyun basit fakat önemli bir fizik kuralı olan denge ilkesini yansıtır. Sacayak, ayakta sağlam olarak durabilecek en sağlam biçimdir. Manculus, kompozisyonun odağında ve ufuk çizgisi üzerinde bir noktada konumlanmıştır. Manculus etrafında belirli bir mesafede dairesel olarak dizilen çocuklar da ellerindeki sopaları manculusu fırlatmakta, bu arada ebe de durumu yakından izlemektedir. Kız ve erkek olmak üzere değişik yaş gruplarından çocuklar oyuna katılabildiğinden bu özellikler de resme yansıtılarak figürlerde biçim ve renk zenginliği oluşturulmuştur. Ayrıca sopanın atılması sürecinde her beden farklı pozisyonlarda bulunmakta olduğundan bu durum da oyunun içeriğindeki dinamizmi yansıtmaya dönüktür. Oyunun kurallarını ve işleyiş mantığını betimleyen en karakteristik sahne oyuncuların sopalarını fırlatarak heyecanla bekledikleri böyle bir andır (**Res. 33**).

Oyun mekânı yöreye özgü doğal ve kültürel çevreyi yansıtmak üzere oluşturulmuştur. Bir yayla ortamında, arka planda kara çadırlar, ağaçlar ve Toroslar ile oyun mekânının sınırları çizilmektedir. Manculus, karaçadırların çizgileri ve dağların hatları ile biçimsel bir uyum oluşturulmaktadır. Bunlar kararlı bir şekilde ayakta duran yapılardır. Arka plandaki dağlar baskın coğrafi öğeler olarak yörenin iklimsel ortamını oluştururken öndeki karaçadırlar bu ortamda geliştirilmiş geleneksel mekân çözümlerini, manculus da bu mekân içerisinde gelişen bir geleneksel oyunu temsil etmektedir. Coğrafya, mekân ve oyun birbirleriyle doğrudan ilişki içerisinde. Bu durum resim uygulaması ile anlatılmaya çalışılmıştır. Böylece oyunun mantığını, mekânını ve bunlar arasında kurulan ilişkiyi anlatacak biçim ve renk kompozisyonları doğanın biçimlerini ve renklerini kullanarak oluşturulmaya çalışılmıştır (**Res. 33**).

Resim -33: Ümran Sinem Kavas, Manculus, 100 x 70 cm, 2016.



3.2.10. “Yerli Yelemec”:

Bu oyunda bir yetişkin gözetimindeki çocuk grubu mahalleyi dolaşarak helva malzemesi toplar ve sonra helva yapılarak keyifle yenir (Çimrin, 2014: 157-158). Resim uygulamasında, oyunun hatırlattığı en önemli kavram geleneksel mahalle olarak görülmüştür (**Res. 34**). Çocukların grup halinde mahalleyi dolaşarak çevrelerindeki büyükler ile iletişime geçtiği ve helva malzemelerini topladığı süreç oyunun kural ve işleyiş mantığını yansıtan en karakteristik sahneleri barındırmaktadır. Kurallar ve hedefler dolayısıyla mahallede oynanması gereken oyunda bu mekânsal özellik öne çıkarılarak bir sokak dokusu perspektifi yorumlanmıştır. Ahşap bir sopa resmin ön planına hâkim, uzun ve yatay bir öge olarak hem malzeme torbalarının asıldığı bir araç hem de çocukları bir arada tutan bir bağlaç şeklinde düşünülmüştür.

Mahallede dolaşarak sosyal ilişkiler kuran çocuk grubunun gerekli gıda malzemelerini toplaması oyun mekânının yöreye özgü kültürel özelliklerinin yansıtılması açısından elverişli bir süreçtir. Oyunun katılımcılarını ve oyun araçlarını bu şekilde yorumlayan resim çalışmasında, ön planda geleneksel cumbalı bir evin kapısından dışarı çıkan bir kadın çocuklara yiyecek vermektedir. Bu arada üst kattaki cumbadan yaşlı bir adam sahneyi seyretmekte, pencerelerden birinden bir çocuk muzip bir şekilde ayaklarını sarkıtmakta, cumbanın başka bir penceresinden başka bir kadın da diğer çocuklara bir torba uzatmakta, çocuklar yukarıya yetişmek için birbirlerinin omzuna çıkmaktadır. Geleneksel mekân içerisindeki bu sürekli diyalog hali ile figürler ve mekân birbirlerine bağlanarak tutarlı bir bütün oluşturulmaktadır. Oyunun özelliklerine uygun şekilde, biçimsel ilişkiler diyalog ve şakalaşmalar ile zenginleştirilmektedir. (Res. 34).

Resim -34: Ümran Sinem Kavas, Yerli Yelemec, 100 x 70 cm, 2016.



Bu resim uygulamasında geleneksel evler ve sokak perspektifi yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Bunlar somut kültürel mirasın önemli elemanlarıdır. Somut olmayan kültürel mirasın temsilcisi olan geleneksel oyunlar da bu mekânsal düzenlemelerin

içinde hayat bulmakta ve anlam kazanmaktadır. Bu resimde somut ve somut olmayan kültürel mirasın ne derecede iç içe olduğu, nasıl karşılıklı olarak anlam kazandıkları da vurgulanmaya çalışılmıştır. Geleneksel mahalle dokusuna, içinde bulunan insan varlığıyla, anlam kazandırılmaktadır.

Evlerin sokaklara doğru uzanan cumbaları bu oyun esnasında ev halkının çevreyle iletişime geçtiği özel mekânlar haline gelmektedir. Sokaklardan yaşamın geçtiği üst katlara bağlantıyı sağlayan cumbalar ve iç mekândaki yaşamın dış mekâna açılımını simgeleyen mimari detaylar ile geleneksel yaşam anlatılmaktadır. Geleneksel komşuluk ilişkileri içerisinde eğlenceli bir süreç bu şekilde temsil edilmeye çalışılmış, birçok şekle giren figürlerin çok renkliliğiyle bu neşe ortamı vurgulanmıştır.

SONUÇ

Bu tez kapsamında yürütülen literatür araştırması ile geleneksel çocuk oyunlarının toplumsal önemi farklı boyutları ile ortaya konmuştur. Bu çerçevede tez çalışmasında, birçok bilimsel disiplini ilgilendiren geleneksel çocuk oyunları, resim sanatı kapsamında bir tema olarak ele alınmıştır. Ayrıca resim sanatının konunun araştırılmasında ve belgelenmesinde sahip olduğu potansiyeller Antalya bağlamındaki uygulamalar ile de örneklendirmiştir.

Birinci bölümde, yazılı kaynaklar çerçevesinde çocuk oyunları, kültür tarihi ve resim sanatı kapsamında değerlendirilmiş, resim sanatı tarihinden konuyla ilgili örnekler taranmıştır. İkinci bölümde, Antalya yöresi tarihi, coğrafi ve kültürel özellikleri ile tanıtılmış ve literatür araştırması ile Antalya geleneksel çocuk oyunlarının tespiti yapılmıştır. Bu kapsamda, Antalya ili, kıyıdaiki tarihsel kent merkezi ve iç kesimlerdeki dağlık ve kırsal alanlar olmak üzere iki ana kısımda incelenmiştir. Tarihsel olarak kentsel – kırsal dağılımları daha net yapılabilen bu oyunlar, hızlı kentleşme ve yer değiştirmeler ile birlikte bugün hem kentte hem de kırdaki görülebilir. İkinci bölümün sonucunda Antalya ilinin kentsel ve kırsal kesimlerindeki geleneksel çocuk oyunlarını yeterli düzeyde temsil edebilen on adet oyun seçilmiştir. Üçüncü bölüm özgün resim uygulamalarından oluşmuştur. Antalya geleneksel çocuk oyunlarının resim sanatında tematik açıdan değerlendirilmesi için oluşturulmuş olan kavramsal altyapı, analiz ve tespitler ile, bu bölümde tutarlı bir resimsel uygulama süreci doğrultusunda bir senteze varılmıştır. Bu bölümde oluşturulan özgün resim dizini için gerekli olan açıklamalar eklenmiştir.

Oyunlara ilişkin olarak şimdiye kadar sadece yazılı bilgiler üretildiğinden bunların görselleştirilmelerinin yapılması ön eskiz çalışmalarıyla mümkün olmuştur. Burada mekân, aletler ve figürler eskizler ile ortaya konmuştur. Daha sonra oyunların kuralları, temel mantıksal işleyişi ve mekânsal ilişkileri resim ortamına aktarılmış; çizgi, renk vb. plastik öğeler ile kompozisyonlar oluşturulmuştur. Böylece, Antalya çocuk oyunları resim sanatında bir tema olarak değerlendirilmiş ve özgün resim uygulamaları ile konu hakkında görsel bilgi ve yorumlar üretilerek alana katkı sağlanmıştır.

Tez ile ortaya çıkan sonuçlar ve öneriler aşağıda maddeler halinde özetlenmiştir.

- Geleneksel çocuk oyunları halkbilimi ile resim sanatının arakesitinde ele alındığında;
 - a) “minyatürler, halk resimleri, geleneksel ve kırsal alanı konu edinen kimi sanatçıların eserleri” halkbilimi için görsel kaynak olarak ortaya çıkmaktadır (Örnek, 1995: 44-46).
 - b) Tezde değinildiği gibi gerek sanat tarihinin daha eski dönemlerinde, gerek yakın dönemlerde, yurtdışında ve ülkemizde farklı sanatçılar halkbilimine ilişkin konuları işlemiş, halk sanatı motiflerinden yararlanmış ve geleneksel kültürdeki “günlük, töresel ve törensel yaşamdan kesitler” vermiştir (Örnek, 1995: 44-46).
 - c) Bu çalışmada söz konusu örnekler ana hatları ile derlenmiş ve temel bir bilgi altyapısı oluşturulmuştur.
- Özgün resim çalışmalarının kavramsal altyapısı oluşturulurken;
 - a) geleneksel çocuk oyunları halkbilimi ve resim sanatının arakesitinde olan önemli bir konu olarak ele alınmıştır.
 - b) Kaybolan kültürel miras olarak somut olmayan bir örnek tema seçilmiştir. Somut olmayan örnek olarak çocuk oyunlarını anlatmak için somut imgeler olan çocuk figürleri, oyun araç ve gereçleri, doğal peyzaj, sokak perspektifleri, geleneksel konutlar yorumlanmıştır.
 - c) Somut olmayan kültürel mirasın belgelenmesi, anlatılması, yaygınlaştırılması ve korunması süreçlerinde resim sanatının katkısı ortaya konmuştur.
- Halkbilimi çalışmalarının odaklandığı geçiş dönemleri açısından konuya bakıldığında;
 - a) çocukluk, çocuk oyunları ve oyuncaklar da önem taşır çünkü oyun ve oyuncaklar çocuğun zihinsel ve bedensel gelişim sürecinde rol oynayarak onları yetişkinliğe taşıyan kültürel araçlardır.

- b) Geleneksel kültürlerin geliştiği yerel bağlamlarda çocuk oyunları somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) önemli öğeleri olarak ortaya çıkmaktadır (Öğüt, 2010: 25-37).
- c) Geniş yelpazedeki konuları ile birçok disiplini ilgilendiren halkbilimi (Örnek, 1995: 16) geleneksel çocuk oyunları bağlamında resim sanatı ile ilişkilendirildiğinde geleneksel kültürü, toplumu ve mekânlarını yorumlayan eserler ortaya koymak mümkün olmaktadır.

Tezin vardığı bu sonuçlardan hareket ile aşağıdaki öneriler ortaya konmuştur.

- Çocuk oyunları geleneksel kültürün önemli bir parçasıdır çünkü çocuklar kültürü devam ettiren yeni nesillerdir. Kültürel değerler oyunlar aracılığıyla yeni nesillere aktarılır. Geleneksel oyunlar günümüzde kaybolmaktadır (Alexander, 1977: 342-343). Geçmişte dış mekânda mahallenin tüm çocuklarının katıldığı ve bedensel güç sarf ederek doğanın içerisinde karşılıklı sosyal etkileşimde oynadıkları oyunlar yerini sanal dünyadaki bilgisayar oyunlarına bırakmaktadır. Bu durum sosyal ilişkilerin zayıflamasını kültürel değerlerin yeni nesillere aktarılamamasını beraberinde getirmiştir. Kültürel aktarımın sağlıklı devam etmesi için günümüzde MEB tarafından yayınlanan ilk ve ortaöğretim kitaplarında ve ilgili derslerin müfredatlarında geleneksel çocuk oyunları teorik ve uygulamalı boyutları ile tekrar ele alınmalı ve geleneksel kültürel dokuyu oluşturan bu oyunlar yaygınlaştırılarak devam ettirilmelidir.
- Her ne kadar fiziksel faaliyetler ile çocuk oyunlarını oynamak ve oynatmak önemli ise de, çağımızda bilgisayar oyunlarının etkinliği bir gerçek olarak kabul edilmelidir. Geleneksel çocuk oyunları, bilgisayar oyunlarının içeriklerine adapte edilmeli ve böylece çağdaş teknolojiden de faydalanarak kültürel devamlılığın sağlanmasına katkıda bulunulmalıdır. Ancak, bilgisayar oyunları hiçbir şekilde, bedensel olarak hayat bulan çocuk oyunlarının tamamen yerine geçmemelidir. Böylece geleneksel değerler çağdaş ortama aktarılacak ve çocuk oyunlarının yaşatılması didaktik açıdan da Türk kültürüne daha etkin katkı sağlayabilecektir.

KAYNAKÇA

Akgönenç, Oya (1998). Küreselleşme, Etkileşme ve Dış Politika Oluşumu. (Editör: Bahattin Yediyıldız vd.) Millî Kültürler ve Küreselleşme. Ankara: Türk Yurdu Yayınları, 121-127.

Aksaçlıoğlu, Ayşe Gül ve Yılmaz, Bülent (2007). Öğrencilerin Televizyon İzlemeleri ve Bilgisayar Kullanmalarının Okuma Alışkanlıkları Üzerine Etkisi. Türk Kütüphaneciliği 21 (1), 3-28. <http://www.tk.org.tr/index.php/TK/article/viewFile/8/7>. Erişim Tarihi: 06.01.2016.

Alexander, Christopher, Ishikawa, Sarah ve Silverstein, Murray (1977). A pattern Language: Towns, Buildings, Construction. New York: Oxford University Press.

Alexander, Christopher (1979). The Timeless Way of Building. New York: Oxford University Press.

And, Metin (1979). Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi. Ulusal Kültür Dergisi (4), 10-18.

And, Metin (2003). Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Aran, Kemal (2000). Barınaktan Öte: Anadolu Kır Yapıları. Ankara: Tepe Mimarlık Kültürü Merkezi.

Bademli, Raşit Raci (2006). Doğal, Tarihi ve Kültürel Değerlerin Korunması. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.

Bakır, İbrahim (1990). Toroslarda Göçebe Mimarisi. Türk Halk Mimarisi Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yayınları: 148, 17-30.

Bakır, İbrahim (1995). Batı Toroslarda Göçerlerin Yerleşme ve Mekân Sorunlarının Çözümü Üzerine Bir Deneme. Konya: Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Doktora Tezi.

Başbuğ, Fatih (2012). Çağdaş Türk Resim Sanatında Düğün Teması. İdil Dergisi, 1 (2), 166-178. <http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1349305006.pdf>. Erişim Tarihi: 03.01.2016.

Baysal, Hatice ve Küçükeşmen, Ercan (2004). Çocuk Oyunlarının Yönetim ve Organizasyon Teknikleri Açısından Analizi: Isparta ve Çevresine İlişkin Bir Değerlendirme, Üç Çocuk Oyunu Üzerinde İnceleme. (Editörler: M. Tekin Koçkar ve Erkan Erdemir). I. Halkbilim Sempozyumu, "Halkbilimi'nde Çocuk", Bildiriler Kitabı. Eskişehir: Osmangazi Üniversitesi Yayınları, 161-177.

Bean, George Ewart (1979). Turkey's Southern Shore: Archaeological Guide. Londra: Ernest Benn Ltd.

- Bektaş, Cengiz (2004). Halk Yapı Sanatından Bir Örnek: Antalya. İstanbul: Bileşim Yayınevi.
- Bektaş, Cengiz (2007). Türk Evi. İstanbul: Bileşim Yayınevi.
- Bruel, C. (1995). Çocuklar için Top Oyunları. (çeviren: Mehmet Dünder). İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- Cahen, Claude (1994). Osmanlıdan Önce Anadolu'da Türkler. (çeviren: Yıldız Moran). İstanbul: E Yayınları.
- Cristia, Julian P., Ibarraran, Pablo, Cueto, Santiago, Santiago, Ana ve Everin Eugenio (2012). Technology and Child Development: Evidence from the One Laptop Per Child Program. Bonn: IZA Discussion Paper No. 6401. <http://repec.iza.org/dp6401.pdf>. Erişim Tarihi: 23.12.2015.
- Çakır, Hüseyin (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9 (2), 138-150. <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/mersinefd/article/viewFile/1002000357/1002000295>. Erişim Tarihi: 20.12.2015.
- Çarıkcı, Emin (1998). Son Yüzyılda Dünya Ekonomisi ve Türk Dünyası (Editör: Bahattin Yediyıldız vd.) Millî Kültürler ve Küreselleşme. Ankara: Türk Yurdu Yayınları, 23-48.
- Çelebi, Didem Bayar (2007). Türkiye ve Azerbaycan'daki Çocuk Oyunları ve Oyuncaklarının Karşılaştırmalı İncelemesi, Muğla: Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Çimrin, Hüseyin (2002). Bir Zamanlar Antalya: Tarih, Gözlem ve Anılar, I. Cilt. Antalya: Antalya Ticaret ve Sanayi Odası.
- Çimrin, Hüseyin (2014). Antalya Çocuk Oyunları. Antalya: Antalya Büyükşehir Belediyesi ve Antalya Kent Müzesi.
- Deighton, Hillary J. (2005). Eski Atina Yaşantısında Bir Gün. (çeviren: Hande Kökten Ersoy). İstanbul: Homer Kitabevi.
- Deighton, Hillary J. (2012). Eski Roma Yaşantısında Bir Gün. (çeviren: Hande Kökten Ersoy). İstanbul: Homer Kitabevi.
- Eröz, Mehmet (1991). Yörükler. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı.
- Gibson, Walter S. (1995). Bruegel. New York: Thames and Hudson.
- Giray, Kıymet (2009). T.C. Ziraat Bankası Sanat Koleksiyonu, Cilt:1-3. Ankara: T.C. Ziraat Bankası A.Ş. Genel Müdürlüğü.
- Haritamaps (2016). Antalya İli Coğrafi Konumu. <http://haritamaps.net/antalya-haritasi.html>. Erişim Tarihi: 18.12.2015.
- Heseltine, Peter ve Holborn, John (1987). Playgrounds, The Planning, Design and Construction of Play Environments. New York: Nichols Publishing Company.

Huizinga, Johan (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Kara, Ömer Tuğrul ve Gün, Mesut (2014). Kutadgu Bilig ve Divânü Lügati't-Türk'te Oyunla İlgili Kavramlar ve Terimler. *International Journal of Language Academy* 2(4), 49-67. http://www.ijla.net/Makaleler/400479133_4.pdf. Erişim Tarihi: 20.12.2015.

Karaca, Behset (1997). *XV ve XVI. Yüzyıllarda Teke Sancağı*, Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tarih Anabilim Dalı Doktora Tezi.

Karpuz, Haşim ve Bakır, İbrahim (1991). Türkiye'de İkinci Konut olarak Yayla, Mezra ve Tatil Evleri. T.C. Başbakanlık Aile Araştırmaları Yıllığı, Ankara: T.C. Başbakanlık, 301-309.

Kavas, Kemal Reha (2013). *Mimariyi Dokumak: Anadolu – Batı Toros Göçerlerinde Çevre-Kültür İlişkisi*. *Bilig* 64, 231-260.

Kıvrın, Fuat ve Uysal, Mustafa (1992). *Antalya: Bir Kentin Portresi*. İstanbul: Fırat Yayıncılık.

Köprülü, Mehmet Fuat (1972). *Osmanlı İmparatorluğu'nun Kuruluşu*. Ankara: Başnur Matbaası.

Kuban, Doğan (1995). *The Turkish Hayat House*. İstanbul: Ziraat Bankası Yayınları.

Kuban, Doğan (2010). *Batiya Göçün Sanatsal Evreleri*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Küçükerman, Önder (2007). *Kendi Mekânının Arayışı İçinde Türk Evi*. İstanbul: Türkiye Turing ve Otomobil Kurumu.

Lanckoronski Karl Graf von (2005). *Pamphylia ve Pisidia Kentleri – I. Cilt Pamphylia*. (çeviren: Sema B. Gün, Editörler: Kayhan Dörtlük ve Burhan Varkıvanç). İstanbul: Suna-İnan Kıraç Akdeniz Medeniyetleri Araştırma Enstitüsü.

Manavoğlu, Ebru ve Kutlu, N. Özgür (2007) *Antalya Kenti'nin 1950'den Günümüze Kentleşme Sürecinin Değerlendirilmesi*. (Editör: Mustafa Oral) 20. Yüzyılda Antalya Sempozyumu Bildiriler Kitabı. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi Araştırma-Uygulama Merkezi, 425-445.

Merçil, Erdoğan (2000). *Müslüman Türk Devletleri Tarihi*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Moğol, Hasan (1997). *Antalya Tarihi*. İstanbul: Mehter Yayınevi.

Oğuz, Esin Sultan (2011). Toplum Bilimlerinde Kültür Kavramı. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 28 (2), 123-139. http://www.bby.hacettepe.edu.tr/e-bulten/dosyalar/file/mart2012/esinsultan_efd.pdf. Erişim Tarihi: 17.12.2015.

Oğuz, Öcal (2009). Somut Olmayan Kültürel Miras ve Kültürel İfade Çeşitliliği. *Milli Folklor Dergisi*, 21 (82), 6-12. http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/ocal_oguz_somut_olmayan_kulturel_miras.pdf. Erişim Tarihi: 17.12.2015.

Onat, Burhanettin (2000). Bir Zamanlar Antalya: Bir Antalya Sevdalısının Kaleminden. İstanbul: ME-PA Aş. Yayınları.

Ögel, Bahaeddin (1991). İslamiyetten Önce Türk Kültür Tarihi, Orta Asya Kaynak ve Buluntularına Göre. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Öğüt, Emine (2010). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Aktarımına Bir Bakış: Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yaşatılması İçin Öneriler. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü Uzmanlık Tezi. <https://www.kultur.gov.tr/Eklenti/31087,emine-ogut-uzmanlik-tezipdf.pdf?0>. Erişim Tarihi: 20.12.2015.

Örnek, Sedat Veyis (1995). Türk Halkbilimi. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Özdemir Dağıstan, Melike Z. (2005). Türkiye’de Kültürel Mirasın Korunmasına Kısa Bir Bakış. TMMOB Şehir Plancıları Odası Planlama Dergisi (1), 20-25. http://www.spo.org.tr/resimler/ekler/f468c873a32bb06_ek.pdf. Erişim Tarihi: 20.12.2015.

Özturan, Hacı Ali (2010). Kahramanmaraş’ta Çocuk Oyunları. Kahramanmaraş: Ukde Yayınevi.

Parmaksızoğlu, İsmet (2000). İbn Battuta Seyahatnamesinden Seçmeler. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Rasmussen, Stein Eiler (1994). Yaşanan Mimari. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Saraçoğlu, Hüseyin (1989). Akdeniz Bölgesi. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları Öğretmen Kitapları Dizisi.

Seyirci, Musa (2000). Batı Akdeniz Bölgesi Yörükleri. İstanbul: DER Yayınları.

Silverman, Helaine ve Ruggles, D. Fairchild (2007). Cultural Heritage and Human Rights. (Editörler: Helaine Silverman ve D. Fairchild Ruggles). Cultural Heritage and Human Rights. ABD: Springer, 3-22.

Sönmez, Cemil Cahit (2009a). Antalya Kent Kalesi’nin Tarihi: Burçlar, Kapılar ve Sur Duvarları. Antalya: Mimarlar Odası Antalya Şubesi Yayınları.

Sönmez, Cemil Cahit (2009b). Antalya Kaleiçi: Selçuklu ve Beylikler Dönemi Eserleri. Antalya: Mimarlar Odası Antalya Şubesi Yayınları.

Strabon (2000). Geographika - Antik Anadolu Coğrafyası. (çeviren: Adnan Pekman). İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı (2016). UNESCO Dünya Miras Listesi’nde Türkiye. <http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44423/dunya-miras-listesi.html>. Erişim tarihi: 03.01.2016.

TDK (Türk Dil Kurumu). “Kültür” tanımı.

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5753dc9e42bc56.45535815. Erişim Tarihi: 03.01.2016.

- Tekkaya, Ela (2001). Tasarlanmış Çocuk Hakları: Ankara Çocuk Oyun Alanları. Milli Eğitim Dergisi.
http://dhgm.med.gov.tr/yayimlar/dergiler/Milli_Egitim_Dergisi/151/tekkaya.htm.
 Erişim Tarihi: 06.01.2016.
- Texier, Charles (2002). Küçük Asya-Çoğrafyası, Tarihi ve Arkeolojisi (çeviren: Ali Suat). Ankara: Enformasyon ve Dökümantasyon Hizmetleri Vakfı.
- Turan, Osman (1993). Selçuklular Zamanında Türkiye. İstanbul: Boğaziçi Yayınları.
- Türk, Ali (2013). Antalya Kenti Konut Dışı Tescilli Sivil Mimari Yapılar ve Özellikleri. Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi 17(1), 113-132.
<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/sdufenbed/article/view/1089004635/1089003750>.
 Erişim Tarihi: 03.01.2016.
- UNESCO (2003). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi.
<http://www.unesco.org/culture/ich/doc/src/00009-TR-PDF.pdf>. Erişim tarihi: 04.01.2016.
- UNESCO-SOKÜM (2016). UNESCO Türkiye Millî Komisyonu SOKÜM İhtisas Komitesi.
http://unesco.org.tr/dokumanlar/somut_olmayan_km/sokum_bb.pdf. Erişim tarihi: 04.01.2016.
- Yalman (Yalgın), Ali Rıza (1993). Cenupta Türkmen Oymakları, Cilt I. (Editör: Sabahat Emir). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Yılmaz, Leyla (2002). Antalya (16. Yüzyılın Sonuna Kadar). Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Yürekli, Hülya ve Yürekli, Ferhan. (2005). Türk Evi: Gözlemler – Yorumlar. İstanbul: Yapı Yayın.



T. C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı	Ümran Sinem KAVAS
Doğum Yeri	Antalya
Doğum Tarihi	03 / 06 / 1992

İletişim Bilgileri

e-posta	umransinemkavas@hotmail.com
---------	-----------------------------

Eğitim Bilgileri

Lise	Antalya Ticaret ve Sanayi Odası Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi, 2010.
Lisans	Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, 2014.
Yüksek Lisans	Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, 2016.

Kariyer Bilgileri*

Kurs-Sertifika	Pedagojik Formasyon, Akdeniz Üniversitesi Eğitim Fakültesi, 2015.
----------------	---

İmza

* Doldurulması zorunlu değildir.