

GÜNEY KAFKASYA SINIRLARINDA

Barişa **Oyna**



BOMOVU

Network of Sport & Body Movement for Vulnerable Groups
Sosyal Güçlendirme için Spor ve Beden Hareketi Ağı

- Ben kazanınca üzülüyorum, çünkü ben kazandıysam kaybedenler de var demek; onlar üzölsün istemiyorum.

- Ermeni gelse tabii ki birlikte oynarız! Hepimiz insan değil miyiz?

- Olmaz! Önce Müslüman yaparım sonra oynarız!

- Peki Afrikalının da ten rengini deęiştirecek misin oynamak için?
- Onları da beyaza boyarız!

- Kültür ne demek?
- Farklı olmak demek!

- Ben bir kere Gürcistan'da dięer çocuklarla konuşamıyordum, sonra beden diliyle anlaşıp oyun oynadık.

Barışa Oyna, BoMoVu derneđi alıřmasıdır.
Bu kitap, BoMoVu tarafından Ağustos 2016'da İstanbul'da basılmış
ve yayımlanmıştır.

Bu kılavuz, içeriđi deđiřtirilmeksizin ve BoMoVu kaynak
gösterilerek çođaltılabilir.

Konsept: Nil Delahaye, Eleni Nadin Diker, Hamit Levent Evcı
Uygulama: Nil Delahaye, Eleni Nadin Diker, Ayře Merve Kamacı,
Mehmet Fatih Genkal
Yazı: Eleni Nadin Diker, Nil Delahaye
Kapak ve sayfa 8: Ayře Merve Kamacı
Arka kapak: ađıl Kayan Widegren
Fotođraflar: Nil Delahaye, Mehmet Fatih Genkal (sayfa 27)
Editör: Gözde Türkkın, Saadet Bařak Ülgen
Tasarım: Gözde Türkkın

Destekleyen:



Bu kitap Sivil Düşün AB Programı Aktivist Desteđi kapsamında Avrupa Birliđi desteđi ile hazırlanmıştır. Bu kitabın içeriđinin sorumluluđu tamamiyle BoMoVu'ya aittir ve AB'nin görüşlerini yansıtmamaktadır.

Katkı sađlayanlar:

anne frank
house

SEHAK

ÖNSÖZ

Çocuklar, bir araya gelip birlikte oyun oynar. Bu sayede, bir grup oyuncunun ortak hayal dünyasının gerçeğe dökülmesi, oyunun zamansal ve mekansal sınırları içinde mümkün olur. Sınırlarla oynadıkça, gerçek, kurduğumuz oyuna dönüşebilir. Gerçek ve oyun arasında geçişkenlikler, köprüler inşa edilmesine imkan sağlamak, oynama arzumuza ve gerçeği kurmak isteğimize bağlı kalır.

Çocukların oyunları, onların hayal dünyalarında bürünmek istedikleri rollere ve duygulara açılan bir kapı gibidir. Oyunların kuralları ise bir hayalin çerçevesi gibi, oynama serbestliğinin bekçiliği görevini üstleniyor. Çocuklar bilirler ki, oynamak gayet ciddiye alınacak bir iş olmakla beraber, aynı zamanda eğlenmek için en güzel bahanedir, çünkü oyun gerçek hayatta kurulu özgür bir sahnedir.

Oyunlarda aldığımız rolleri serbestçe oynayabiliriz. Hatta hedefimiz bu olur ve bu hedefe ulaşırken, rollerimizi oynarken seviniriz, kızarız, birbirimize küseriz, sarılırız, gururlanırız, utanırız, öfkemizden ağlarız, topu o şekilde atana hayran kalırız, kıskanırız, ilk aşk duygumuzu garip bir merakla keşfederiz...

Barişa Oyna programını hazırlarken, mazide kalmış, metruk hikayelerin çatlakları arasında saklanan oyunların nostaljisiyle onları yeniden yaşatmak telaşesine girdik. Ancak bunun ötesinde, insanlığın oynadığı oyunların, bir zamanlar bir arada olma durumunun en azından çocuklar için doğal bir hal olduğu günlerdeki duyguların peşine düştük. Bu duygular, belki de geçmiş zamandaki bir aradalığı anlama ve yorumlama yolunda en çok eksikliğini duyduğumuz unsurlar.

Bu program, çocukların tanımadığı, unuttuğu, özlediği insanlar hakkındaki fikirlerini oluşturmayı öğrenirken, oyun oynayarak ne kadar da çok eğlendiklerini hatırlamaları, beden hafızalarına mutluluğu kazımaları için yaratıldı.

İÇİNDEKİLER

Giriş

1- Çocuk ve Oyun

2- Barışa Oyna

3 - Sınırdan oynamak, sınırla oynamak

4 - Oyunlar ve çözümlenmeleri

5 - Pratik bilgiler

Teşekkür

GİRİŞ

Barışa Oyna, BoMoVu ekibi tarafından çocuklarla çalışmak üzere geliştirilen beden hareketi odaklı bir oyun programıdır. **Spor yoluyla barışma** yaklaşımını temel alarak oluşturduğumuz bu program ile, beden hareketinin getirdiği diyalog gücünü **geleneksel çocuk oyunları** vasıtasıyla Türkiye'nin sınır illerinden olan Kars ve Ardahan'da yaşayan çocuklarla paylaştık.

Bu eğitim programının öncelikli amacı, oyunların bünyesinde barındırdığı özgürlük alanından faydalanarak çocukların **sınır ötesi algısını** iyileştirmektir. Bunu yaparken, kültürel mirasın önemli bir parçası olan geleneksel çocuk oyunlarını kendimize araç edindik. Sporun bünyesinde barındırdığı hoşgörü, kapsayıcılık, eşit haklar, erdem, haz, mutluluk, sevgi ve saygı gibi değerleri oyunlar aracılığıyla ön plana taşıyarak, çocukların çevreleriyle kurdukları ilişkide **sosyal içermeyi temel alan barışçıl bir ortamın** gelişimine katkıda bulunmaya çalıştık.

Barışa Oyna'nın beden odaklı yaklaşımı sayesinde, çocukların sadece sahip oldukları bedenleri üzerinden birbirlerini konumlandırmaları ve geri kalan ulus, dil, din, etnik köken gibi ayrımların üzerini çok daha somut bir bakış açısıyla çizerek, bir bedene sahip olan hiç kimsenin bir diğerinden daha az önemli olmadığını, herkesin birey olarak eşit haklara ve özgürlüklere sahip olduğunu vurguladık. Bedenin de bir hafızası olduğu inancıyla, çocukların **bedensel hafızalarında** "öteki" ve "ötedeki" çocuklara dair güzel bir anı ve iyimser duygular bırakmaya çalıştık.

Bu programı özellikle **sınır bölgelerde**, yani öteki algısının daha kuvvetli olduğu yerlerde hayata geçirdik. Çünkü sınırda yaşamak, herhangi bir çizginin bir tarafında bulunmanın verdiği güven hissiyatını biraz çelişkili ve karmaşık hale getirirken, insanın öteki tarafa her baktığında kendi doğrusunu tekrar kurgulama ihtiyacını doğal bir hale getirir. Tarafsız olmanın yaşamsal koşullardan dolayı mümkün olmadığı bir yerde öteki taraf hakkında konuşmak, fikirlere sahip olmak ve öteki tarafa dair duygular beslemek kendi varlığını koşullandıran durum haline gelir. Barışa Oyna, Batı Kafkasya sınırlarında yaşayan çocuklara sınırın öteki

tarafındaki hayata dair edindikleri olası önyargıları kırmak ve bedensel hafızalarında bir aradalık duygusunu bir anı olarak bırakmayı amaçladı.

Bu el kitabı aracılığıyla beden odaklı eğitim anlayışını yaymak, sınır bölgelerde ve çocuklarla çalışan sivil topluma bu anlamda katkıda bulunarak onlarla dayanışmak ve deneyimlerimizi paylaşmak istedik.

BoMoVu [Network of Sport and **B**ody **M**ovement for **V**ulnerable groups]- Sosyal Güçlendirme için Spor ve Beden Hareketi Derneği, sporu tüm nitelikleriyle sosyal faydaya dönüştürerek ihtiyaç sahibi grupların spora erişimini sağlamayı kendine misyon edinmiş bir sivil harekettir.

Bizce spor ve beden hareketi, bir sosyal güçlendirme aracıdır. Kişisel gelişimin yanı sıra bizim için sporun önem arz eden yanı, kitlesel refah potansiyelidir. 2014'ten bu yana BoMoVu ekibinin kurucuları ve sporun bu gücünün farkında olan insanlar olarak çeşitli gruplara yönelik çalışmalar yürütüyoruz. Refakatsiz göçmen çocuklara yönelik Muay Thai boks atölyesiyle başlayan, ülkenin doğusunda mültecilerle yaptığımız capoeira atölyeleri ve kadınlara yönelik uzun vadeli geliştirilen spor programlarıyla devam eden maceramızda sporu sosyal faydaya dönüştürme yoluna girdik. Bu anlayışın yaygınlaşması gerektiği ve elde ettiğimiz bilgilerin paylaşılarak daha çok insana dokunabileceği düşüncesiyle BoMoVu ağını Ağustos 2015'te kurmaya karar verdik. Bu ağ sayesinde, spor ve beden hareketi alanlarında bir gönüllülük ve dayanışma kültürü geliştiriyoruz. Aynı zamanda tüm spor alanlarında görülebilen ayrımcılıklarla mücadele ediyoruz. Sporun sosyal faydaya dönüştürürken, insanlara kariyer imkanı veya sağlıklı yetişmenin ötesinde kendi vücut bütünlüğü hakları konusunda farkındalık kazanmaları ve bununla beraber gelen sosyal güçlenmeyi deneyimlemelerine yönelik çalışmalar yürütüyoruz.

Eleni Nadin Diker ve Nil Delahaye
Temmuz 2016, İstanbul

1- ÇOCUK VE OYUN

Yetişkinler için oyun, genellikle çocukların güzel vakit geçirmelerini sağlamaya yarayan, amacı olmayan serbest bir eğlence biçimidir. Oysa çocuklar için oyun, içgüdüsel olarak ortaya çıkan doğal bir ihtiyaçtır¹. Bir çocuğun bakış açısıyla, özgürlüğün gerçekleştiği mekandır. Oyunun kuralları ise dünyada varolan yegane kurallar haline gelir ve bu düzen, çocuğun dış dünya ile olan ilişkisini kendi hayal dünyası üzerinden yeniden şekillendirmesini sağlar. Böylece çocuk, hem kendi özgürlüğüne dair öğreneceği, geliştireceği, yaratacağı alanı hem de başkalarıyla etkileşime girerken onlara tanıdığı özgürlük alanını belirler. Başal'ın bahsettiği gibi, oyun, çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder². Dolayısıyla çocukların dünyayı tanımalarını sağlayan ve onu nasıl yorumladıklarını dile getiren bir araç görevi görür.

And'a göre çocuğun en önemli işi oyun, en önemli aracı ise oyuncaklarıdır³. Aynı zamanda en büyük eğlence kaynağıdır ve en önemlisi; onlara mutluluk verir. Buna ek olarak, çocuğun psikolojik, sosyal, ve fiziksel gelişimine de katkıda bulunan bir etkinliktir. Örneğin takım oyunları, çocukların belki çok da yakın olmadığı arkadaşlarıyla aynı amaç için bir araya gelip dayanışma duygusunu anlamaya başladığı ilk alan olabilir. Takım oyunları için Huizinga şöyle der: "Olağanüstü bir durum çerçevesinde 'birlikte iken ayrı' olma, önemli bir şeyi paylaşıyor olma, dünyanın geri kalanından karşılıklı soyutlanıp genel normlarını reddetme hissiyatı, oyunun kendisinin dışında sihrini koruyor." Gander ve Gardiner'e (1993) göre ise genel anlamda oyun çocukların toplumsal farkındalığını artıran ve toplumsal davranışlarını geliştiren sosyal bir etkinliktir. Çocuk, büyüyünce kendisine atfedileceğini düşündüğü sosyal rolleri öğrenmek için de oyun oynar. Evcilik, okul öğretmeni, dükkan satıcısı gibi roller olarak çocuk kendi kendine öğrenme aracını

1 Huizinga, J. (1955). Homo ludens: A study of the play element in culture. Boston: Beacon Press. (Originally published in German in 1944).

2 H. A. Başal (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından oynanan çocuk oyunları. Eğitim Fakültesi Dergisi XX (2), 243-266

3 And, M. Oyun ve Bügü. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları, 1974

oyunlar üzerinden yaratıyor. Bu sebeple, oyunu bir öğrenme aracı olarak ele almak, aslında her çocuğun bildiđi en dođal davranıřtır.

Oyunun verdiđi özgürlük duygusu ve dıř dünyayla arasına çizdiđi sınır, çocukların kendilerine özgü korkularını ve acılarını bedenleriyle ve oyun içindeki hareketleriyle dile getirebilmelerini sađlar. Çocuklar günlük hayatta dile getiremedikleri veya sakladıkları duygularını oyun esnasında yařar. Nasıl ki yetişkinler yakınlarıyla dertleşerek, yardım alarak ya da kendi kendilerine düşünerek sıkıntılarının üstesinden gelmeye çalışırsa, çocuklar da bunu oyunun kurmaca dünyası içerisinde kendilerine biçtikleri rollerle başarırlar.

Çocuklar kelimelerden ve düşüncelerden çok duygusal ve fiziksel deneyimleriyle öğrenirler. Bu sebeple oyun sırasında öğrenilen şeyler çocukların duygusal ve fiziksel hafızasında, sadece kelimelerle verilen bir eğitimden çok daha fazla yer eder. Biz, Barıřa Oyna programını geliřtirirken oyunun sessiz gücüne inandık ve özgürleřtirici ve barıřtırıcı yanına odaklanarak Türkiye'nin sınır illerine, belki de oyun oynamayı en çok seven çocukların yanına gittik.

2- BARIŐA OYNA

Bariőa Oyna, bedensel hareketin ve duyuların kullanıldıđı, eőit haklar ve bariőma deđerlerini hedefleyen, somut olmayan b6lgesel k6lt6rel mirasın bir parası olan oyunları temel alan bir 6đrenme aracıdır.



YÖNTEM

Bu programda, bedeni bir öğrenme aracı olarak görmekten çok, öğrenme esnasında bedenin insanın kendisi olduğu ilkesi temel alınmaktadır. Beden, duyguların meydana geldiği mekandır. Bu duygular insanları ve aldıkları kararları yönlendirir. Barışa Oyna öğrenme aracı, çocuklarda "öteki" ve "sınırın ötesinde yaşayan" olgusu hakkında oluşturulan bu duyguların biçimlenmesinde barış ve iyimserliğe doğru yol gösterici olur.

Barry van Driel, Merike Darmody ve Jennifer Kerzil'in hazırladığı ve Avrupa Birliği tarafından yayınlanan "Avrupa Birliği'nde Çocuk ve Gençlerde Tolerans, Çeşitliliğe Saygı ve Sivil Sorumluluğu Güçlendirmek için Eğitim Politikaları ve Pratikleri" başlıklı raporda, empati ve sosyal-duygusal öğrenimin önemi şu şekilde aktarılır:

"Sosyal ve duygusal öğrenim, başkalarına karşı empati duygusunun geliştirilmesi, tolerans ve çeşitliliğin desteklenmesi için kullanılan güçlü araçlardan biridir. (...) Deneyim, tavırları kuvvetle etkilediği için, bu tür programlar deneyim esaslı faaliyetleri kullanarak başkasına vasi olmak, başkalarına yardım etmek için araya girmek ve çatışma çözümlemesine yönelik becerilerin öğrenimi ve uygulanması amacıyla kullanılabilir."¹

Ayrıca, "öteki" algısını kurmakta en çok kullanılan araçlardan biri bedenimizdir. Viviane Laroy'a göre, beden "ötekiler hakkında nasıl hissettiğimiz ve ötekilerin bizim hakkında nasıl hissettiğinin göstergesidir." Yine aynı yazara göre, "Beden, öğrenenlerin dünyayı yeniden organize etmelerine ve şekillendirmelerine müsaade verir." Felsefeci Deleuze'ün tanımına göre, insanlar bir bedene sahip değil, kendileri yoğunluklar taşıyan bedenlerdir. Bu bakış açısına göre, "bedenin kendisi bilgidir, başka bir şeyin bilgisi olmaktan çıkar. Bu halde, öğrenim, bedenin [çeşitli araçlarla] araç olduğu bilgiye erişimi değil, bedenin kaynağı olduğu bilgiyi hedefleyebilir."²

1 Barry van Driel, Merike Darmody and Jennifer Kerzil, Education Policies and Practices to Foster Tolerance, Respect for Diversity and Civic Responsibility in Children and Young People in the EU, NESET II report, European Union, March, 2016.

2 Viviane Laroy, The Body in a Pedagogy of Being, in Humanising Language Teaching, November 2002.

AMAÇ

Barışa Oyna öğrenme aracı, eşit haklar ve barışma değerlerini 7-15 yaş arası çocuklara aktarmayı amaçlıyor.

Gelişme ve Barış için Spor BM Ajanslararası Görev Kuvveti Raporu'na (Report from the UN Inter-Agency Task Force on Sport for Development and Peace) göre spor, "bireyleri ve toplumları bir araya getirir, birleştirici unsurların altını çizer ve kültürel veya etnik ayrışmalara karşı arabulucu olur."

Bunun pratikte uygulanmasına bakarsak, Ruanda veya Güney Afrika gibi büyük kayıplara yol açmış toplumun bölünmesiyle ırkçı nefretin doğurduğu etnik çatışmaların olduğu yerlerde spor oyunları bir barışma aracı olarak kullanılmıştır. Çünkü spor oyununun içerisinde iken, "öteki"nin taşıdığı en büyük özelliği insan bedeniyle gerçekleştirebildiği fiziksel performanstan kaynaklanıyor. Güney Afrika örneğinde Hakikat ve Barışma komisyonlarının da kurulmasının arkasında yatan "Ubuntu" felsefesi barışma açısından birçok kapı açar. Apartheid sonrası Güney Afrika'nın ilk cumhurbaşkanı Nelson Mandela'nın araç edindiği "Ubuntu" felsefesi, sadece toplumun parçaları olarak yer edinen bireyleri, toplumsal hak ve özgürlüklerin öncelikli gözetildiği barışçıl bir düzene teşvik eder. Bu bakış açısına göre, bireyler toplum bütününe parçaları oldukları, dolayısıyla birbirlerini incittikleri zaman aslında toplumun parçası olarak kendilerine de zarar vermiş oldukları için, barışma sürecinde sadece "kurban"ın değil failin de iyileşmesi gerekir. Hatta kurban/fail ikilemesi dahi söz konusu olmuyor. Bu anlayışla iyileşme ve barışma sürecinde gruplar bir daha ikiye bölünmüş olmuyor; bir bütün olarak algılanıyor. Dolayısıyla barışma süreci artık gerçek arayışı, affetmek ya da adalet istemek gibi iki tarafın karşılıklı gerçekleştirebileceği kavramlar üzerinden değil, mağdurun ve failin, yani toplumun birlik olması üzerinden tanımlanıyor. BoMoVu'nun da sunduğu barışma aracı birilerini suçlamak veya değerlendirmek üzere değil, tam tersine toplumu bir bütün olarak ele alarak bir iyileşme sürecinin parçası olmayı amaçlıyor.

BoMoVu'nun beden odaklı eğitim yaklaşımında, sporun kendi bünyesinde barındırdığı hoşgörü, kapsayıcılık, eşit haklar, erdem, haz, mutluluk, sevgi ve saygı gibi duygular temel alınır. Bu bağlamda,

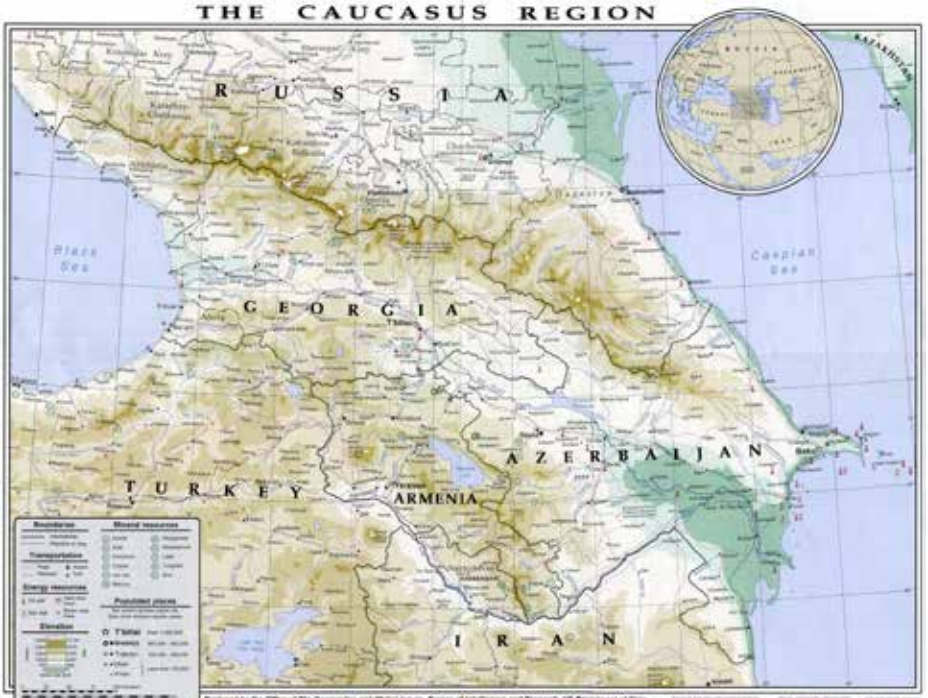
Barışa Oyna insanın yeryüzünde kendini ve etrafındakileri nasıl konumlandığını bedeni ve duyguları sayesinde yukarıda söz edilen değerler çerçevesinde öğretmeyi amaçlar.

Montaigne'in tabiriyle, "Oyun, çocukların en büyük ciddiyetle uğraştıkları iştir." Kendi içinde tutarlılığı olan, özgürce kabul edilmiş ancak bağlayıcı kuralları olan bir iş olmakla beraber oyun, çocukların kendi karar mekanizmalarıyla zorlayıcı koşul olmadan gönül verdikleri ve kendilerine ait olan bir alandır. Ciddiyetle eğildikleri bir iş olmakla beraber, oyunun en temel şartı aynı zamanda ciddiye alınmama gerekliliği. Birinin sinirlenmesi üzerine "bu sadece bir oyun" dememizin sebebi, algıda ciddiye alınacak gerçek dünya ve gerçek kurallarıdır, ciddiye alınmayacak dünya ise oyunun kendi kurallarıyla kurduğudur. Bu sebeple, çatışma ve düşmanlık gibi kendisinin ötesinde olaylara yol açan kavramları oyun çerçevesinde ele aldığımız zaman, onları ciddiyetinden arındırılmış bir boyuta taşımış oluyoruz. Şaka ve oyun ile yapılan başkasına yönelik eylemler, kurmaca bir gerçeklikte, yani oyunda yapıldıkları zaman, büyüklerin dünyasındaki var olma kurallarının izin vermeyeceği yerlere kaçmak için bir serbestlik alanı kuruyor. Bu sebeple, "gerçek" veya "büyüklerin" dünyasını taklit eden oyunlarla "küçükler" kendi algı sistemleriyle o dünyayı zıtlara taşıyabiliyor. Dövüş ve şiddet içeren, itaat ve hiyerarşi sistemleri kuran oyunlar olduğu kadar, aşkı ve dayanışmayı temel alan, yani sevginin performans alanı haline getirildiği oyunlar da var. Aynı şekilde, takım oyunları birbirinin desteğini gerektiren ve bir kişinin değil bir grubun başarısı veya yenilgisini koşullaştıran mekanlar kapsamında da takım oyunlarını değerlendirebiliriz.

Bunun ötesinde, duyguların olduğu mekan olarak bedende, günümüzde "düşman" ve "kötü" olarak belirlenen "öteki", oyun sayesinde çatışmanın olmadığı dönemde birlikte oynanan oyunların verdiği duyuyu tekrar yaşamının yeri oluyor. Tarih araştırmalarında siyasi, sosyo-ekonomik ve toplumsal yapıları incelerken, yüzyıllar boyunca insanların nasıl beraber yaşadığını anlamaya çalışıyoruz. Peki bu insanların ne hissettiklerini de anlamamız mümkün mü?

3- SINIRDA OYNAMAK, SINIRLA OYNAMAK

- Ardahan'a Azerbaycan mı daha yakın, İstanbul mu?
- *İstanbul!*



(1994'te bölgenin siyasi haritası)

Çeşit çeşit haritalar, onları çizebilenler tarafından, görmek istediğine göre, ve onlara atfedilen sınırlara tepeden bir açıyla kağıda dökülen yeryüzünün mekanlarıdır. Dünya siyasi haritası, çoğu zaman savaşın oyununda kazananların çizdiği çizgilerden ibaret iken, bazıları da "oyun bitmedi" demeye devam edebiliyor. Haritayı açıp baktığımızda, doğruladığımız bir algıyı görmek isteriz, ancak bize farklı duygular hissettirebilen manzaralarla karşılaşabiliriz. Ancak bu haritalara bakmak, belki algımızın nasıl şekillendiğine ve algımıza oynanan oyunları anlamamıza yardımcı olabilir.

Ülkelerin sınırları çoğuzaman o toplum içinde yaşayan bireylerin hareket özgürlüğünün hayali bir çizgiyle kısıtlanması anlamına gelir. Sınırlar, ulusal ve etnik kimliklerin alansal olarak ayrımını yansıtabileceği gibi, ortak kimlik sahibi bir toplumu ortadan ikiye bölebilir. Ortadan ikiye bölünen bir toplum, farklı şekiller olarak kuşaktan kuşağa aktarılacak acı ya da öfkeli bir hikayeye sahip olur ve onunla var olur. Minghi'nin dediği gibi, sınırlar kendilerine özgü bölgelerini yaratarak, bölünme aracı olan bir kavramı bir bölgeyi tanımlamak için araç haline getirir¹. Yani sınır çizgisi, bir bölgenin içinde yer almaz, yer aldığı bölgeyi kendisi tanımlar.

Sınır bölgeler çatışmalara şahitlik etmiş, politik istikrarsızlığın baş gösterdiği, ulusal kimlik ve bağlılık gibi kavramların bulanıklaştığı bölgelerdir. Fakat aynı zamanda tarihlerin ve kültürlerin birbirine geçtiği yerlerdir. Diğer bir deyişle sınır, orada yaşayan toplumların ulusötesi, çok-kültürlü bir kimlik edinmesini sağlayabileceği, yurduna, evine, sevdiklerine yani bütün yaşantısına daha büyük bir arzuyla sahip çıkma duygusunu aşılayabileceği gibi ayrıştırıcı ve ötekileştirici duyguları da tetikleyebilir.

Hayali sınırlar oyunlarda da vardır. Mutlak bir düzen içerisinde çocuklar belli sınırları geçmenin yasak olduğunu, kuralları ihlal ederlerse oyunu kaybedeceklerini bilirler. Bu, mutlak bir düzendir ve bozulduğu takdirde oyun niteliğini kaybeder. Oysaki gerçek hayatta açık ve kapalı sınırlar olduğu gibi, sonradan açılıp kapanan sınırlar, sadece belli nedenlerle geçilebilen ya da bazılarının geçebildiği sınırlar da vardır. Bu durum sürekli değişebilir ya da hiç değişmez. Huizinga'nın bahsettiği gerçek dünyanın karmaşası belki de bu farkta gizlidir. Huizinga'ya (1995) göre

1 Minghi, J.V. (1991). 'From conflict to harmony in border landscapes'. Is part of the book: The geography of border landscapes. London: Routledge

oyun, dünyanın mükemmel olmaması ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik, mutlak bir düzen yaratır².

Kültürlerin birbirine geçtiği ve karşılıklı yaşanmışlıkların biriktiği sınır illerinde, kültürel zenginliğin önemli bir parçası olan geleneksel çocuk oyunları, aslında ulusötesi bir mirası da temsil ediyor. Biz BoMoVu ekibi olarak, Türkiye'nin sınır bölgelerinde yaşayan çocukların sınır ötesi algılarını iyileştirmek ve onlarla aynı oyunları oynayan ya da geçmişte oynamış çocukların bedensel, dolayısıyla duygusal hafızalarında yer etmesini sağlamak istedik. Sınırın ötesindeki çocuklarla, oyun tekrarlandığında, arasına bir çizgi çekilmiş iki farklı takım değil, aynı takımın oyuncularını olabilecekleri bir düzenin kurulabileceği bir dünyanın var olduğunu göstermek istedik. Sınır bölgelerin içinde barındırdığı çeşitliliği çocuklara anlatmanın en kalıcı ve eğlenceli yolunun onların en ciddiye aldıkları iş olan oyunlarla mümkün olabileceğine inandık.

2 Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press. (Originally published in German in 1944).



4- OYUNLAR VE ÇÖZÜMLEMELERİ

Batı Kafkasya'da Barışa Oyna projesi kapsamında çocuklarla birlikte oynamak istediğimiz yaklaşık 10 oyun derledik. Birçok oyun farklı isimler ya da küçük değişikliklerle birkaç defa karşımıza çıktı. Seçimlerimizi hem Türkiye'nin bu bölgesindeki kültürel miras anlamında Kars, Ardahan, Iğdır ve Ağrı yöresinde çoğunlukla oynanmasını, hem de prensibimiz gereği beden hareketliliğini esas alarak yaptık.

I - TOP ATAR OYUNU¹

Ön bilgi: Kars'ın Halıkışla köyünde oynanan bu oyunun farklı şehirlerde değişik isimli birçok benzeri bulunmaktadır. Örneğin Sivas'ın Alacayır Köyü'nde oynanan Çelme (ya da Çalma) Topu oyununun kuralları bu oyunla neredeyse aynıdır ve Sivas'ta bu oyunun eski bir Ermeni oyunu olduğu rivayet edilmektedir. Yine Kars'ta, Şirinkışla köyünde aynı oyunun mendille oynanan versiyonunun adı Garane'dir. Oyun tarzı beyzbolu andırır.

Oynanış şekli: Oyun 3-5 kişilik iki takımla oynanır. Bir taraf vurucu bir taraf da topu atandır. Oyunu oynamak için kalın bir sopa, bir top ve geniş, düzlük bir alan gerekir. Vurucu olan takımdan bir kişi kalın bir sopa alır. Diğer oyuncular onun yanında bekler. Top atacak takımdan da bir atıcı (danacı da denir) seçilir. Atıcı belli bir mesafeden topu atar ve vurucu sopasıyla karşılık vermeye çalışır. Daha önce kararlaştırılan bir bölge kale olur (2-3 metre çapında bir daire olarak da belirlenebilir). Vurucu topa vurabilirse diğer arkadaşlarıyla kaleye koşup vurucu alanına geri gelmesi gerekir. Bu arada diğer gruptakiler de topu yakalayıp

¹ Serhat Kalkınma Ajansı, Kars Çocuk Oyunları. ÇODOMİK (Çocuklarımız Dedelerinin Oyunlarıyla Miraslarına Kavuşuyor Projesi).



bu kaleye gidip gelenleri vurmaya çalışır. Ancak kalenin içindeyken onlara bir şey yapamaz. Yani oyun burada yakan topu andırır. Karşı rakip oyuncuları, aralarında elle paslaşarak diğerlerini vurmaya çalışır. Oyunun yer değiştirmesi için sadece bir kişinin vurulması yeterlidir. Oyunun Garane isimli Şirinkışla versiyonunda ise kalede bir mendil ya da bayrak bulunur ve atıcı takımın bu mendili alıp geri koşması gerekmektedir.

Çözümleme önerileri: Bu oyundan sonra, takımların kendi içlerinde taktik geliştirmesi, çocukların kendi aralarında birbirine güvenmesi ve bu güven sayesinde takımın bir bütün olarak oynuyor olması hedeflenerek çözümleme sırasında konuşulabilecek konular şunlar olabilir:

- Kim kazandı? / Kim kaybetti? (Burada oyunda gerçekleşmiş olabilecek tartışmalar tekrar canlanabilir, çocuklar aralarında bir uzlaşmaya gitmeye teşvik edilebilir.)

- Neden kazandınız? / Neden kaybettiniz? (Burada kaybeden takım bazı oyuncuları hedef gösterebilir - güçsüz olanlar parmakla gösterilebilir, bunun üzerinden çocukların bu durum karşısında bu oyuncuyu ve genel olarak takımı güçlendirmek için neler yaptıklarını sorarak sorumlulaştırılabilir.)

- Kazananlar nasıl hissediyor? / Kaybedenler nasıl hissediyor? (Çocukların birbirinin duygularını dinlemesi, bunun üzerinden birbirine karşı empati geliştirmesi çok önemli.)

II - LİMON OYUNU²

Ön bilgi: Kars'ın Tomarlı köyünde oynanır. Oyun futbol temellidir, topla oynanır ve kafa ve ayak atışları ön plandadır.

Oynanış şekli: Oyun 5 kişiyle oynanır. Bir karenin köşelerine gelecek şekilde, belli aralıklarla 4 tane daire çizilir. Topu ayağıyla en az saydıran kişi ebe olur ve ortaya geçer. Ebe olan oyuncu topu havadan herhangi bir oyuncuya düzgün şekilde atar. Topun atıldığı kişi top yere değmeden ayakla ya da kafayla topu ister geldiği yere, ister diğer arkadaşlarına paslar. Top hangi dairenin içine düşerse o dairenin sahibi ebe olur ve ortaya geçer. Ebenin de kendine ait bir alanı vardır ve bu alanın içinde atılan topu havada yakalarsa ebelikten kurtulur, topu yakalatan kişi ebe olur.

Çözümleme önerileri: Bu oyunu oynamak çok zor. Hem sadece kafa ve ayak kullanılması, hem de belli kalelerden çıkılamıyor olması oyunu bazen oynanmaz hale getirebiliyor. Böyle bir durumda, çocuklarla konuşup bazı kurallar değiştirilebilir. Bu kural değişiklikleri üzerinden ve oyun sürecini hatırlatarak sohbet konuları şöyle olabilir:

- Kuralları neden değiştirdik?

- Kuralları kim koymuş olabilir? (Bu tür sorular üzerinden çocuklarla kuralların bir çerçeveye belirliyor olmasının ötesine çıkıp, kuralların oyunu değil, oyunun kuralı belirleyebileceği ve kuralların üzerinden oynanabileceğine dair sohbet edilebilir.)

- Hayatta da kurallar değişebiliyor mu? (Çocuklar örnek bulmakta zorlanıyorsa, öğretmenin öğrenciden bir şeyler öğrenmesi gibi kuralın öngördüğünün hayatta farklı şekillenebildiği üzerine konuşulabilir.)

- Kalelerimizden çıkamayınca hareket edemiyorduk, bu nasıl bir duyguydu? (Bu duyguyu eğer bazı çocuklar yoğun bir şekilde hissetmişse, bunun üzerinden Ermenistan sınırının kapalı olmasından ve hareketin kısıtlanmış olmasından kural ile nasıl belirlendiği üzerine konuşulabilir.)

2 Serhat Kalkınma Ajansı, Kars Çocuk Oyunları. ÇODOMİK (Çocuklarımız Dedelerinin Oyunlarıyla Miraslarına Kavuşuyor Projesi).

III - BİRDİR BİR (HEVELHEÇ)³

Önbilgi: Oyun Gümrü bölgesinde ve Kars genelinde oynanan oyunlardan belki de en popüleridir. Türkiye genelinde yaygın olarak oynanır. Çeşitli şekillerde oynanabilir. Bizim tercih ettiğimiz şekli ise kültürel miras anlamında değerli olduğunu düşündüğümüz daha çok sözlü unsur barındıran biçimidir. Oyun aşağıdaki resimdeki aksine, emniyet açısından çimlik bir alanda oynanmalıdır.



Oynanış Şekli: Tercihen 10-12 kişiyle oynanır. Ebe olan kişi eğilerek durur ve onun biraz ilerisinde (hızlanabilecekleri kadar mesafede) diğer kişiler sıra olur. İlk ebe seçimi portakalı soydum / başucuma koydum / ben bir yalan uydurdum / duma duma dum / kırmızı mum tekerlemesiyle yapılır. Atlayıcıların sırasıyla aşağıdaki tekerlemeleri söyleyip içeriğindeki mini görevleri yerine getirerek atlamaları gerekir. Yani herkes birdirbir tekerlemesini bitirdikten sonra ikidir iki'ye geçilir. Görevleri yapamayan veya atlayamayan kişi ebe olur.

3 Serhat Kalkınma Ajansı, Kars Çocuk Oyunları. ÇODOMİK (Çocuklarımız Dedelerinin Oyunlarıyla Miraslarına Kavuşuyor Projesi).

Birdir bir

İkidir iki, ormandaki tilki

Üçtür üç, yapması pek güç

(Ebenin üzerinden ilk atlayan oyuncu bir hareket yapar ve diğerleri atlarken aynısını yapmaya çalışır.)

Dörtlür dört, kuş gibi öt

(Atlayıcılar tekerlemeyi söyledikten sonra yüksek sesle "öter".)

Beştir beş, aldım bir eş

(Ebenin sırtına küçük bir nesne [mendil vs.] konur ve atlayıcılar atlama esnasında bunu almaya çalışır.)

Altıdır altı

Yedim yedi, elim sırtına değdi

(Atlayıcılar ebenin sırtına hafifçe vurur.)

Sekizim seksek

(Atladıktan sonra tek ayak üzerinde sekilir.)

Dokuzum durak

(Atlayıcılar indikleri noktada hareketsiz bekler. Sıradaki atlayıcılar bunlara çarparsa yanar.)

Onum oturak

(Atlayıcılar indikleri noktada çömelerek bekler. Sıradaki atlayıcılar bunlara çarparsa yanar.)

Onbirim sen de yat

(Atlayıcılar ebenin bir-iki adım ilerinde ebe gibi eğilir. Arkadan gelenler sıra ile herkesin üzerinden atlar.)

Onikim dünya turu

(Atlayıcılardan kimse bu aşamaya kadar yanmadıysa hepsi ebenin arkasına tren vagonları gibi takılır ve ebeyi takip ederler. Ebe bu arada çeşitli hareketler yapar. Oyuncular ebeyi taklit etmeye çalışır. Doğru taklit edemeyen ilk kişi yanar ve sonraki elde ebe olur.)

Çözümleme önerileri: Bu oyunda çocuklar atlamadan önce arkadaşlarının kafasını yeterince eğdiğinden ve bu sayede ayağıyla çarpmayacağından emin olmak, yerde duran oyuncunun ise üzerinden atlayacak arkadaşına göre eğilip kalkmasına yardımcı olmak faydalı oluyor. Bu oyunu oynarken, herkesin farklı bedenlere sahip olduğu ve bundan dolayı birbirimize ayrı ayrı dikkat ve önem vermemiz konusunda çocuklara hassasiyet kazandırılmış oluyor.

IV - YUMURTA TOKUŞTURMACA⁴

Ön bilgi: Yumurta Tokuşturmaca oyunu boyalı yumurtalarla oynanır. Günümüzde Paskalya Bayramı ile özdeşleşen yumurta boyama geleneği aslında Hristiyanlık öncesi İran'da ve Antik Mısır'da baharın gelişini ve canlanmayı kutlamak amacıyla yaygın olarak görülmüştür. Kars genelinde ise hemen hemen Paskalya ile aynı tarihlere denk gelen baharın ilk günlerinde kutlanan Nevruz bayramında oynanır. Bu durum, bu oyunun geçmişte Perslerden kalma bir gelenek olarak Nevruz'da oynandığı gibi, Kars bölgesinde yaşamış olan Ermeni ve Rusların da bu geleneği getirmiş olabileceğini düşündürüyor. Bu oyunda beden hareketi yok, fakat kültürel mirasın önemini vurgulamak adına önemli olduğunu düşündüğümüz için bu listeye ekledik.

Oynanış şekli: İstenilen sayıda kişiyle oynanabilir. Yumurtalar önce soğan kabuklarıyla birlikte kaynatılan suyun içinde haşlanır ve kırmızı renk alır. Daha sonra Nevruz gününde oyuncular biri altta biri üstte kalacak şekilde yumurtalarını tokuşturur. Kırılmadan kalan tek yumurtanın sahibi oyunu kazanır.

Çözümleme önerileri: Bu oyunu oynamak büyükler için dahi çok eğlenceli olabiliyor. Çocuklarla oyunun geçmişi hakkında konuşarak ve yörede kimlerin bu oyunu oynadığını anlatarak, Ermeniler ve Ruslar hakkında mutlu bir anıyı çocuklarla paylaşmak, komşu ülkede yaşayan insanların eğlenmesi üzerine onlara bilgi vermiş oluyor.

4 Öcal Oğuz ve Petek Ersoy. Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları. Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi. 2005

V - TRENCİLİK⁵

Ön bilgi: Kars'ın Aydınalan köyünde yaygın olarak oynanır. 4-10 kişilik iki takımla oynanır.

Oynanış şekli: Her takım kendi arasında vagonlar oluşturur. Bunun için bir kişi önde durur ve doksan derecelik bir açıyla eğilir. Arkasındaki oyuncu onun beline sarılır ve bacaklarını aynı şekilde eğilmiş olan arkadaki oyuncunun omuzlarına koyar. Bir oyuncu ise önde dik durur ve sürücü görevi üstlenir. Belli bir mesafeyi kopmadan gelen takım oyunu kazanmış olur.

Çözümleme önerileri: Bu oyunda çocukların birbirine güvenmesi, kazanmak için koşuldur. Bu sayede sorulabilecek sorular:

- Sen arkadaşını taşıırken zorlandın mı?
- Arkadaşın seni taşıyınca korktun mu?

VI - TEK AYAK⁶

Ön bilgi: Kars Merkez'de oynanan az da olsa stratejik bir oyundur.

Oynanış şekli: Bireysel ya da takım halinde oynanabilecek bir oyundur. Oyuncular iki takıma ayrılır, her iki takımın da kendine ait bir kalesi ve bayrağı vardır. Bir hakem de kurallara uyulup uyulmadığını kontrol eder. Oyuncuların hepsi sol ayağını kaldırır ve sağ eliyle sol ayağını tutar. Amaç rakip takımın kalesindeki bayrağı alıp kendi alanına taşımaktır. Oyuncular ister doğrudan bayrağı almaya çalışır, isterlerse de rakip oyuncuları boştaki elleriyle düşürmeye çalışırlar. Bu nedenle plan yapmak çok önemlidir. İki ayağı yere değen ya da düşen oyuncu oyun dışı kalır. Kim rakip takımın bayrağını kendi kalesine önce taşırsa o kazanır.

5 Serhat Kalkınma Ajansı, Kars Çocuk Oyunları. ÇODOMİK (Çocuklarımız Dedelerinin Oyunlarıyla Miraslarına Kavuşuyor Projesi). s.46

6 a.g.e., s. 43.

Çözümleme önerileri: Bu oyunda hakemin belirlenmesi, çocuğa verilen bir adalet sorumluluğu olması üzerinden çocuk kendi deneyimi hakkında hissiyatlarını paylaşabilir. Oyunda çıkabilecek itişmeli kavgalarda çocuklar yorumlarını paylaşabilir. Onun üzerinden hakemin durumu değerlendirmesi ve uzlaşmayı sağlaması istenebilir. Sonrasında çocuklara hakemin önemi üzerine sorular sorulabilir:

- Hakem ne yapar? / Neden önemli?
- Hakemin hangi ilkeleri koruması gerekir?
- Hakem olmasaydı bu oyunu oynayabilir miydik?

VII - EBELE DEBELE (HIB HIB)⁷

Önbilgi: Bir nevi uzun atlama sporudur. Kars'ın Çığırın köyünde oynandığı bilinmektedir.

Oynanış şekli: En az 4 kişiyle oynanır. Öncelikle bir atlama yeri seçilir. Yani oyuncuların sıçramayı yapacağı yer bir çizgiyle belirlenir. Atlama sırası bir tekerlemeyle belirlendikten sonra ilk atlayacak olan oyuncu çubuğunu atlama çizgisinin üstüne koyar. Diğer oyuncular da birer adım aralıklarla kendi sopalarını dizer. İlk oyuncu belli bir mesafeden gelip üstlerine basmadan çubukların üzerinden atlar. Oyuncu kendi sopasını düşüğü yere koyar ve ondan sonraki oyuncu o sopanın da üstünden atlamalıdır. Hiçbir çubuğa basmadan en uzağa atlayan kişi oyunu kazanır.

Çözümleme önerileri: Bireysel ve tek kazananın olduğu bir oyun olduğu için, kazanmak ve kaybetmek üzerinden sorular sorulabilir.

- Neden kazandın? / Diğerleri neden kaybetti?
- Yeniden oynarsak kazanan değişir mi?

VIII - LAL (DİLSİZ OYUNU)⁸

Ön bilgi: Kars ve Iğdır bölgesinde oynanan bir oyundur.

Oynanış şekli: 10 çocukla oynanan bir oyundur. Çocuklardan biri ebe olur ve ortaya geçer. Diğerleri onun etrafında halka olup yere çöker. Ebe konuşmadan ısıklık çalarak, farklı sesler çıkararak ve komik hareketler yaparak etrafındakileri güldürmeye çalışır. İlk gülen çocuk ebe olur. O da konuşmadan etrafındakileri güldürmeye çalışır. Hiç gülmeden oyunu sonuna kadar götüren çocuk, oyunun galibi olur.

Çözümleme önerileri: Bu oyunda çocuklar kendilerini çok tutmuş olmaları üzerinden deneyimlerini paylaşabilirler:

- Gülmemeye çalışmak zor muydu? Neden?
- Normal hayatta gülmemeye çalıştığınız zamanlar oluyor mu?
- Gülmek gibi başka duyguları, mesela ağlamayı da tutmak zor olur mu?

- Normal hayatta ağlamamaya çalıştığınız zamanlar oluyor mu?

Bunun üzerinden duyguların ifade edilmesi hakkında çocuklar arasında konuşulabilir. Bazı grupların kendilerinden çıkan bir kız/erkek ayırımı var ise, bu konuyu derinleştirmek çocukların cinsiyet rolleri hakkında düşünceleri için faydalı olabilir.



8 H. A. Başal (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından oynanan çocuk oyunları. Eğitim Fakültesi Dergisi XX (2), 243-266

IX - KAZLARIM İÇERİYE⁹

Ön bilgi: Muş ve Kars yörelerinde oynanır.

Oynanış şekli: Kalabalık bir grupla oynanan bir oyundur. Oyuncuların çoğunluğu kaz, bazıları kazların sahipleri, bir kısmı da kurt olmaktadır. Kaz olan çocuklar sıraya geçer. Kazların bir de sahipleri vardır. Sahipleri olan çocuklar kazların karşısına geçerek onları çağırır. Ancak kazları bekleyen bir tehlike vardır. O da her iki yanda bekleyen kurtlardır. Kazlar sahiplerine doğru koşmaya başladıklarında kurtlar da onlara saldırır. Kazlar kurtlara yakalanmadan sahibinin etrafına çizilen çizginin içine girmesi gerekir. Sahipleri, bu esnada kazları şöyle çağırmaktadır:

Sahip: Kazlarım içeriye!

Kaz: Korkuyoruz!

Sahip: Kimden?

Kaz: Kurttan.

Sahip: Kurt nerede?

Kaz: Ormanda.

Sahip: Ne yiyor?

Kaz: Hurma.

Sahip: Eeeeeee ... (bağırır)

Kazlar da sahibine doğru koşmaya başlar. Kurt tarafından yakalanan kaz, oyun dışı kalır.

Çözümleme önerileri: Bu oyunda çocuklar birkaç turdan sonra belirli rolleri kendileri tercih ediyor:

- Kaz olmayı kim sevdi? / Neden?
- Kazlar korktu mu? (Oyun içerisinde gelişen anları hatırlayarak kurt olmayı sevenlerle hissiyatlarını paylaşabilirler.)
- Kurt olmayı kim sevdi? / Neden?
- Sahip olmayı kim sevdi? / Neden?

X - İÇERİ TOPU¹⁰

Ön bilgi: Gümrü'de ve Karahamza Köyü'nde oynanır.

Oynanış şekli: Yakar top oyununa benzer. Çapı en az 10 metre olan büyük bir daire çizilir. Yakar toptaki gibi bir taraf vurucu, bir taraf da ortada olacaktır. Seçim yazı-tura ile yapılabilir. Ortadaki takım dairenin içinde yerini alır. Diğer takım oyuncuları da dairenin etrafını kuşatır. Vurucular yerlerini değiştirebilir ve paslaşabilir. Oyuncu sayısı arttıkça dairenin büyüklüğü de artar. Vurucu takım daha sonra içeridekileri vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu oyun dışına çıkar. Son oyuncu yediye kadar saydırma yapar. Vurulmazsa eğer oyunu ortadaki takım kazanır. Ortadaki bir oyuncu topu havada yakalarsa vurucu takımdan bir kişi eksilir. Eğer vurucu takımda bir kişi kalırsa oyunun galibi yine ortadaki takım olur ve ortada durma hakkını yeniden kazanır.

Çözümleme önerileri: Bu oyunda, kenarlarda duran takımların aralarında anlaşıp topu atma sırasını belirlemeleri gerekiyor. Top kime geldiyse veya topu en iyi kim atıyorsa onun atması üzerinden strateji geliştirebilirler, ancak bir noktadan sonra hep aynı çocuklar topu atacağı için diğer çocuklar bu durumdan sıkılmaya başlayabilir. Buna karşılık oyun sırasında çocuklara paylaşmaları hakkında yardımcı olunabilir.

10 Serhat Kalkınma Ajansı, Kars Çocuk Oyunları. ÇODOMİK (Çocuklarımız Dedelerinin Oyunlarıyla Miraslarına Kavuşuyor Projesi). s.56

GENEL ÇÖZÜMLEME:

Sohbetler içerisinde sorulabilecek başka soru önerileri:

- Başka köyden gelen çocuklarla oynar mısınız?
- Tanımadığınız çocuklarla oynar mısınız?
- Dilini konuşmasanız nasıl olur?
- Komşu ülkelerden, mesela Gürcistan'dan gelen çocuklarla oynar mısınız?
- Ermenistan'dan gelen çocuklarla oynar mısınız?
- Çok uzak yerlerden, Çin'den veya Afrika'dan gelen çocuklarla oynar mısınız?...



5- PRATİK BİLGİLER

GRUPLAR

10 kişilik gruplar ile çalışmak idealdir, çünkü sırayla topun atıldığı veya belli görevlerin oyunculara verildiği takım oyunlarında herkesi oynatmak mümkün oluyor. Ayrıca, grubun yönetimi ve herkesin kendini ifade edip diğerlerinin dinlemesine müsaade eden bir rakam. Grupların yaş, cinsiyet, fiziksel görünüş (cüsse, boy, vs.) bakımından çeşitlilik arz etmesi, toplumsal güç ilişkileri, empati, oyunda saygı ve sevgi, farklı olmanın boyutlarını tartışmak için kolaylık sağlıyor.

MALZEME

Temel olarak, tüm oyunların ihtiyaçlarını karşılayacak malzemeler:

- Futbol topu büyüklüğünde bir top
- Greylfurt büyüklüğünde bir top
- Kısa ve ince bir beyzbol sopası
- Kaleleri ve çizgileri belirlemek için uzun ve belirgin ip veya halat

MEKAN

Mekanın oynanabilir olması açısından düz bir alan ve düşmeler olabileceği öngörüsüyle çimen gibi yumuşak bir zemini olması artı unsurlardır. Ancak en önemli unsur, çocukların güvende ve rahat hissederek, kendilerini özgürce ifade edebilecekleri bir mekan seçmek olacaktır. Bunun için seçilen mekan kapalı ise akustiğin herkesin birbirini duyabileceği bir şekilde düzenlenmiş olması, açık ise sessiz bir ortam bulunması önemlidir.

EĞİTMENİN HAZIRLIĞI

Oyunları ve çözümlenmeleri yönetecek eğitmenlerin, Barışa Oyna programının hedeflerine ulaşması bakımından, şiddet veya küfür olmadığı sürece çocukların çatışmalarına ve ilişkilerine müdahale etmemesi gerekir. Bu sayede, çözümlenme yapılacağı zaman yaşanan durumların çocuklar tarafından değerlendirilmesi istenebilir. Ayrıca, iyilik veya kötülük konusunda etik çerçeve oturtmaya çalışmaktan kaçınılmalı ve çocukların kendi değerleri çerçevesinde fikir yürütmeleri teşvik edilmelidir. Empati ve duygular vasıtasıyla çocukların insani değerlerini kendi belirmeleri önem taşımaktadır.

Anlık sıkılmalar, oyunu bozma girişimlerine karşın ise eğitimcilerin esnek, spontane ve yaratıcı olmaları gerekir.



TEŐEKKÜR

BoMoVu henüz kurulma aşamasındayken, Türkiye’de spor ve beden hareketi aracılığıyla sosyal güçlendirme yaratılabileceđi iddiası başta olmak üzere, yeni ve özgün fikirleriyle sivil topluma katkıda bulunmayı hedefledi. Deneyim aşamasında sayılabilecek çalışmalarımızda odađına aldığımız ayrımcılık konusunu çocuklarla tartışmayı hedeflerken bu yolda bize destek olan ve sporun gücüne inanan herkese minnettarız.

En başta, tüm deneyimlerini ve kaynaklarını, bilgeliđini ve samimi yaklaşımını bizimle paylaşan İhsan Karayazı’ya, dostluğuyla ve misafirperverliğiyle bizi kucaklayan KAMER Vakfı Kars temsilciliđinden Berna Ünsal Karaca’ya, Belma Şayir’e ve Ardahan Kent Konseyi Başkanı Burak Taştan’a teşekkür ederiz.

Tüm süreçte bize eşlik ederek gönüllerini ve akıllarını bize açan Cenk Alibeyođlu, Damla Yeniaras, Yılmaz Özer, Deniz Yılmaz, Muratcan Şentürk, Nesrin Arslangörür’e teşekkür ederiz.

Oyun deneyimlememizde bizimle birlikte olan Oya, Elif, Bade, Özgür, Yeliz ve Mert’e teşekkür ederiz.

Eđitimlerine katılarak ilham aldığımız Anne Frank House’a, özenli okuma ve deđerlendirmelerini aldığımız Cihan Tekeli’ye ve SEHAK derneđinden Levent Şensever’e sonsuz teşekkürlerimizi sunarız.

Güney Kafkasya sınırlarında Barıőa Oyna çalışmamızı destekleyen Sivil Düşün AB Programı ve özellikle Mert Seymen Renkmen ve Aslı Öztürk’e teşekkür ederiz.



Bizimle ynar mısın?

BOMOVU.org