

## AHŐAP OYUNCAK KATEGORİZASYONU<sup>1</sup>

**Prof. Dr. İlker USTA<sup>2</sup>**

### ÖZET

Doğası geređi genelde basit ve sade bir kurguda oluşturulan ahşap oyuncakların, okul öncesi çocuklarda eleştirel düşünme zemininde hayal gücünü geliřtirmesi ve yaratıcılığı desteklemesi gizlenemez ve saklanamaz bir gerçekliktir. Bundan ötürü, çok yönlülüđu ve işlevselliđu ile çocuk gelişiminde önemli bir yere sahip olan ahşap oyuncakların kendine özgü bir tasarlanma tarzı ve takdim edilme şekli vardır. Usta (2013) tarafından oluşturulan Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu, bu amaçla ortaya koyulmuş bir düzenlemedir. Bu çalışma, Bologna uyum çalışmaları kapsamında 2013 yılında güncellenen Ađaçıřleri Endüstri Mühendisliđu müfredatı bağlamında Hacettepe Üniversitesi öğrencileri için (Mesleki Teknoloji Yüksekokulu uhdesinde olmak üzere Seçmeli Dersler Birimi Koordinatörlüđu nezdinde) açılan “Eđitici Ahşap Oyuncaklar” seçmeli dersi bünyesinde “Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu” adlandırılmasıyla 0-6 yař (0-72 ay) okul öncesi dönem çocukları için kurgulanan ve devamında hem kategori hem de alt kategori sayısı itibariyle 2016’da 19/64, 2018’de 23/72 ve 2020’de 26/89 şeklinde çeřitlendirilerek geliřtirilen ahşap oyuncak kategorizasyonunun 2022 yılı itibariyle en son halini göstermektedir. Bu bağlamda, bu çalışma ile 27 kategori ve 118 alt kategori şeklinde güncellenmiş olan “ahşap oyuncak kategorizasyonu” yeniliđe açık içeriđuyle takdim edilmiştir. Netice itibariyle, söz konusu ders çerçevesinde gözlem ve tecrübelerle dayalı olarak sistematik yaratıcı düşünme yaklaşımıyla halihazırdaki düzenlemeye ilave edilmiş olan bir adet yeni kategori ve yirmi dokuz adet yeni alt kategoriler ile geliřtirilen Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu, alfabetik sırayla řu kategorilerden oluşturulmuş olup her kategori içinde yer alan alt kategoriler ise çizelgelenerek metinde ayrıca açıklanmıştır: Bloklar, Bulyap, Çalgı Aleti, Çivi Çakma, Çöğüncek, Dizme ve Geçirme, Düzenekli, Elbise Giydirme, Ev, Fırıldak, Figürler, Harf Öğretme, İç İçe Geçmeli, Kaydırgaç, Kukla, Kule Yapma, Mekan Örnekleme, Model Eşyalar, Paytak, Pedalsız Bisiklet, Sallanan At, Sayı Öğretme, Scooter (Tekerlekli Kızak), Tertipler, Vasıta, Yapboz, Yeknesak.

**Anahtar Kelimeler:** Ahşap, Doğal Malzeme, Eđitici Oyuncak, Kategorizasyon, Okul Öncesi Dönem.

---

<sup>1</sup> Bu makale 28-30 Mayıs 2022 tarihleri arasında Antalya’da düzenlenen ASEAD 9. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu’nda sunulan bildiriden geliřtirilmiştir.

<sup>2</sup> Hacettepe Ün., Ađaçıřleri Endüstri Müh., ORCID: 0000-0002-0470-5839, iusta@hacettepe.edu.tr  
Arařtırma Makalesi/Research Article, Geliř Tarihi/Received: 13/08/2022–Kabul Tarihi/Accepted: 15/10/2022

## WOODEN TOYS CATEGORIZATION

### ABSTRACT

It is an undisguised and unconcealable reality that toys made of wood, which are generally created in a simple and plain fiction by their nature, develop imagination and support creativity on the basis of critical thinking in preschool children. Therefore, wooden toys, which have an important place in child development with their versatility and functionality, have a unique design style and way of presentation. Wooden Toy Categorization, designed by Usta (2013), is an arrangement that has been put forward for this purpose. Wooden Toy Categorization, which was designed for pre-school children aged 0-6 (0-72 months) within the course “Educational Wooden Toys” that was opened for the students of Hacettepe University in the context of updating Wood Products Industrial Engineering curriculum in 2013 within the scope of the Bologna process within the Coordinator of the Elective Courses Unit under the responsibility of the Vocational Technology School, was prepared in terms of the number of categories and the sub-categories as 19/64 in 2016 and subsequently developed as 23/72 in 2018 and as 26/89 in 2020. This study shows the latest version of “wooden toy categorization” that was presented here as 27/118 in 2022 in terms of its innovative content. As a result, Wooden Toy Categorization, which was developed with one new category and twenty-nine new sub-categories added to the current arrangement with a systematic creative thinking approach based on observations and experiences regarding the framework of the course in question, consists of the following categories, while the sub-categories within each category have been tabulated and explained in the text: Blocks, Jigsaw, Musical Instruments, Hummer Peg, Balancer, Stringing and Threading, Combined, Dress Up, House, Whirligig, Figures, Learning Letters, Nesting, Slider, Puppet, Stacking, Venue Sampling, Model Items, Wading, Pedalless Bicycle, Rocking Horse, Learning Numbers, Scooter (Wheeled Slide), Equipped, Vehicle, Puzzle, Monotonous.

**Key Words:** Wood, Natural Material, Educational Toy, Categorization, Pre-school Period.

### GİRİŞ

İnsanın biyopsikososyal ve kültürel bir varlık olduğu gerçekliğinde (Cohen ve Koenig, 2003), ayırmsanmış belli dönemleriyle bebeklikten ergenliğe biyolojik, psikolojik, sosyal ve duygusal gelişimi destekleyen bütüncül bir olgu olan çocukluk, her insan için yaşamdaki değişikliklere uyum sağlama ve dünyayı anlamlandırmaya yardımcı olmada önceliklilik ihtiva eden çok önemli bir süreçtir (Rathus, 2013). Özde, çocuk gelişimini bütünleyen içselliğiyle çocuğa paylaşmayı öğreten “oyunla öğrenme”, çocuğun yaratıcılığını ve hayal gücünü besleyerek onun daha fazla keşif yapmasını teşvik eden, aynı zamanda hem çocukta ince ve kaba motor becerilerinin gelişmesine hem de çocuğun problem çözme becerileri mahiyetinde neden-sonuç ilişkisi kurarak deneyimlerini anlamlandırmasına katkı sağlayan ve bilişsel gelişim ekseninde tüm gelişim alanlarını takviye eden kesintisiz bir vetiredir (Guyton, 2011). Oyunla öğrenmenin çocuk gelişimindeki rolü yadsınamaz olduğu için, öğrenmeyi destekleyen eğitici oyuncakların tarif edilemez bir anlamı vardır (Usta, 2019).

Bu perspektifte, okul öncesi çocuk gelişimi ve eğitimi (MEB, 2009; 2013ab; 2016) bağlamında, oyuncaklar eşliğinde öğrenme ve keşfetme sürecini ihtiva eden 0-6 yaş (0-72 ay) erken çocukluk evresiyle bütünleşik bir düzenleme olarak ilk kez Usta tarafından 2013’de “Eğitici Ahşap Oyuncaklar” dersi zemininde kurgulanan “Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu” (Usta, 2013; 2016; 2018; 2020), temel eğitimin ilk basamağını oluşturan okul öncesi eğitim sürecinde kendine has muhteviyatıyla gelişim alanlarının pekiştirilmesinde önemli bir yer teşkil etmektedir.

Sürdürülebilir ormancılık faaliyetleriyle yetiştirilen ağaçlardan büyük bir titizlikle temin edilen doğal ve organik bir malzeme olan ahşap, anatomik yapısı ile kimyasal bileşimi ve fiziksel özellikleri ile mekanik özellikleri itibariyle çok yönlü ve işlevsel oluşuyla tüm insanlığa yarar sağlarken (Usta, 2017), tarih boyunca envaiçeşit oyuncakım imalatında ahşabın öncelenerek etkin bir şekilde kullanılmasıyla ilgili çalışmalar da hep yapılagelmiştir (Usta, 2014). Ahşap, doğası gereği sahip olduğu lifli ve gözenekli mevcudiyetiyle belli karakteristik üstünlükleri bünyesinde barındırır (Usta, 2015) ve [*psikomotor gelişim, bilişsel gelişim, dil gelişimi, sosyal ve duygusal gelişim, özbakım becerisi ile ayrılmaz bir bütün olan*] gelişim alanları dahilinde, [*Oral dönem (0-24 ay), Anal dönem (24-36 ay), Fallik dönem (36-60 ay) ve Latent dönemin ilk yılı (60-72 ay) olmak üzere*] 0-72 ay (0-6 yaş) arasını kapsayan okul öncesi dönem için elle tutulur gözle görülür öğrenme/keşfetme gereklilikleriyle uyumludur (Usta, 2013). Bu çerçevede, eğitici hüviyetiyle ahşap oyuncaklar ve çocuk gelişimi ilişkilendirmesi yapılarak (Usta, 2019; 2020b; 2021), mevcut kurgusu itibariyle ahşap oyuncakım kendine özgü farklılığı açıkça ortaya koyulmuştur (Usta, 2020c; 2020d; 2020e).

Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu, 2013 yılında üniversite öğrencileri için verilmeye başlanan “Eğitici Ahşap Oyuncaklar” seçmeli dersi kapsamında kurgulanan çerçevesi ışığında 2016’da 19 kategori ve 64 alt kategoriyle takdim edildikten sonra 2018’de 23 kategori ve 72 alt kategoriyle geliştirilerek 2020’de 26 kategori ve 89 alt kategoriyle çeşitlendirilmiş olup gözlem ve tecrübelerle dayalı olarak sistematik yaratıcı düşünme yaklaşımı (Rawlinson, 1995; Barak ve Goffer, 2002; Goldenberg ve Mazursky, 2002; Michalko, 2011; Judkins, 2017; Kahveci, 2019) ile bu çalışmada 27 kategori ve 118 alt kategori dahilinde güncellenmiştir.

## 1. AHŞAP OYUNCAK KATEGORİZASYONU

Oyuncaklar, oynayarak öğrenme ve kendini fark etme sürecini ihtiva eden okul öncesi dönemde her gelişim alanına pekiştirici etkiler yapan ve 0-6 yaş (0-72 ay) arasındaki çocukların dünyayı anlamlandırması ve yaşama ilişkin temel olguların farkındalığına varması amacıyla büyük bir özenle gerçekleştirilen eğitici faaliyetler için vazgeçilmez bir araçtır. Bundan ötürü, okul öncesi çocuk gelişiminde önemli bir bileşen olan oyuncakların bütüncül bir bakış açısıyla itinayla tasarlanarak ortaya konulması kaçınılmaz bir gerekliliktir. Buna göre, oyuncakların nitelik ve nicelik yönünden çocuk gelişimi ile ahenkli olması ve yenilikçi yaklaşım odağında tasarlanması esastır.

Böyle bakıldığında, doğal ve organik bir malzeme olan ahşaptan imal edilmiş oyuncakların çeşitli tiplmelerle ve tanımlamalarla belli bir düzen içinde sunulması ve sistematikleştirilmesi için ilk kez Usta (2013) tarafından kurgulanan Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu, bu kapsamda kendine özgü bir karakteristiğe sahiptir.

Usta (2013, 2016, 2018, 2020)'nın çalışmaları temelinde, bu çalışma ile 27 kategori ve 118 alt kategori olarak çeşitlendirilip güncellenen Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu, alfabetik sırayla kategoriler ve her kategoride yer alan alt kategoriler bağlamında aşağıda tanıtılmıştır:

**Bloklar Kategorisi:** Şekil-Boyut Farklı Bloklar, Şekil-Boyut Aynı Bloklar, Lego (Geçmeli Bloklar), Tegu (Mıknatıslı Bloklar).

**Bulyap Kategorisi:** Geometrik Şekilli Bulyap, İzli/Çentikli Bulyap, Nuh'un Gemisi.

**Çalgı Aleti Kategorisi:** Çingirak, Marakas, Şakşak, Kastanyet, Guiro, Ksilofon, Davul, Tef, Düdük.

**Çivi Çakma Kategorisi:** Çubuklara Vurma, Küreleri Kanala Düşürme, Mühürle Damga Basma.

**Çöğüncek Kategorisi:** Denge Tahtası, Terazı-Tartı Örnekleri, Tahterevalli (Kaldıraç).

**Dizme ve Geçirme Kategorisi:** İpe Boncuk Dizme, Telden Obje Geçirme, Burgulu ve Sarmal Geçirme, Çentikli Parçalarla Geçirme, Delikli Ahşap Tablaya İp Geçirme.

**Düzenekli Kategorisi:** Çek Bırak Araçlar, Kurmalı Araçlar, Pedallı Üç Tekerlekli Bisiklet, Sesli Bulyaplar, Sesli Yapbozlar.

**Elbise Giydirme Kategorisi:** -

**Ev Kategorisi:** İki Katlı (Çatılı ve Yanları Açık) Ev, Katsız-Çatısız (Üstten Bakışlı) Ev, Üç Katlı (Çatılı ve Yanları Açık) Ev.

**Fırıldak Kategorisi:** İpli Fırıldak, Saplı Fırıldak, Topaç, Yoyo.

**Figürler Kategorisi:** Bebek Figürleri, Asker Figürleri, Hayvan Figürleri, İnsan Figürleri, Mesleki Figürler.

**Harf Öğretme Kategorisi:** Harfli Küpler, Oluklu Harf Tablası.

**İç İçe Geçmeli Kategorisi:** Matruşka, Renkli Kutular, Ahşap Bardaklar.

**Kaydıraç Kategorisi:** Çok Katlı Kıvrımlı Kanallı Misket Yuvarlayıcı, Katmanlı Rampalı Araba Kaydırağı, Dönel Top Yuvarlama Kulesi, Tabakalı Konik Ses Ağacı.

**Kukla Kategorisi:** Pinokyo, Hayvan Figürlü Kukla, İnsan Figürlü Kukla, Robotik Kukla.

**Kule Yapma Kategorisi:** Halkalarla Konik Kule, Geometrik Parçalarla Kule, Jenga (Dikdörtgen Bloklarla Kule), Kertikli Bloklarla Prizmatik Kule, Tırtıklı Çubuklarla Kule, Küplerle Kule.

Mekan Örnekleme Kategorisi: İşyeri Örnekleme, Çiftlik Örnekleme, Sokak Örnekleme, Kasaba Örnekleme, Mesire Yeri Örnekleme.

Model Eşyalar Kategorisi: Bahçe ve Çiçek Bakım Seti, Bebek Arabası, Bebek Bakım Seti, Beşik, Mama Sandalyesi, Bilgisayar, Cep Telefonu, Mutfak Seti, Erzak Sepeti ve Yazar Kasa, Ütü Masası ve Çamaşırılık, Tamir Seti.

Paytak Kategorisi: Sapla İteklemeli Paytak, İple Çekmeli Paytak, Tekerlekli Yürüteç.

Pedalsız Bisiklet Kategorisi: Dört Tekerlekli Pedalsız Bisiklet, Üç Tekerlekli Pedalsız Bisiklet, İki Tekerlekli Pedalsız Bisiklet.

Sallanan At Kategorisi: -

Sayı Öğretme Kategorisi: Abaküs, Sayı Öğretici Düzenlemeler, Sayı-Miktar Bağdaştırıcılar, Matematik Kurgulu Yaklaşımlar, Sayı-Alfabe-Zaman Öğreticiler.

Scooter (Tekerlekli Kızak) Kategorisi: Dört Tekerlekli Scooter, Üç Tekerlekli Scooter, İki Tekerlekli Scooter.

Tertipler Kategorisi: Çarklı Devingen Tertipler, Eşlenik Hareketli Yaylı Tertipler, Kapaklı Kilitli Kutucuklar, Yivli Tutamaklı Manyetik Takipleyci.

Vasıta Kategorisi: Araba, Otobüs, Tren, Kamyon, Traktör, Helikopter, Uçak, Gemi, Arazi ve İş Araçları, Yük Kaldırma ve Taşıma Araçları, Acil Kurtarma Araçları, Yangın Söndürme Araçları.

Yapboz Kategorisi: Doğa/Çevre Figürlü Yapboz, Meyve-Sebze Temalı Yapboz, Geometrik Şekilli Yapboz, Haritalı Yapboz, Hayvan Figürlü Yapboz, İnsan Figürlü Yapboz, Vasıta Figürlü Yapboz, Tangram, El-Parmak-Avuç Odaklı Yapboz.

Yeknesak Kategorisi: -

## 2. KATEGORİK İÇERİK

Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu çerçevesinde aşağıda takdim edilen kategoriler, ihtiva ettikleri alt kategorileriyle geniş bir yelpazede derinlemesine detaylandırılabilen envaiçeşit oyuncak tasarımını bünyesinde barındırmakta olup burada bahsedilen hususlar genel çerçevesi itibariyle örneklendirilen kategorik içeriği açıklamaktadır. Söz konusu tanımlamalar ve açıklamalar Usta (2013, 2016, 2018, 2020; 2020bcde; 2021)'nin çalışmalarına temellenmiştir.

**Bloklar Kategorisi;** Şekil-Boyut Farklı Bloklar, Şekil-Boyut Aynı Bloklar, Lego (Geçmeli Ahşap Bloklar) ve Tegu (Mıknatıslı Ahşap Bloklar) alt kategorilerden oluşmaktadır.

- Yüzeyleri renklendirilmemiş veya çeşitli renkler kullanılarak farklı renklerde renklendirilmiş, iç içe geçirilerek ya da üst üste dizilerek yukarıya ve yanlara doğru yığılabilen (kare, dikdörtgen, daire, üçgen, beşgen, altıgen, sekizgen veya daha farklı geometrik şekillere sahip küp, silindir ve prizma görselindeki) ahşap blokları ihtiva eden Bloklar Kategorisi oyuncakları, çocuğa alternatif bakış açısı ile düşünme imkanı sağlar ve çocuğa mevcut parçaları kullanmak suretiyle olabildiğince sınırsız sayıda inşa yapma olanağı sunar. Çocuğun değişik inşa kurgularını oluşturması için manipulatif (alternatif düzenleme) becerisini ve organizasyon yeteneğini geliştiren Bloklar Kategorisi oyuncakları, çocukta görev bilinci ile duygu ve düşünce pekiştirmesi kapsamında etkilidir.
- Çocuk, (renklendirilmiş veya renklendirilmemiş) farklı şekillerdeki ve farklı boyutlardaki ahşap bloklar sayesinde, hayal gücünü kısıtlamadan halihazırdaki parçalarla düşündüğü şeyi istediği gibi inşa edebilir. Bu perspektifte, ahşap blokları yan yana ve üst üste koyarak farklı kurguda yapılar yapan çocuk, yaşama özgü bazı öznel olguları keşfeder ve gerçek hayatla bağdaştırarak anlamlandırır.
- Ahşap blokları kullanarak hayal dünyası uyarınca değişik figürler ve şekiller oluşturmaya çalışan çocukta, odaklanma ile el-göz koordinasyonu gelişir ve ince motor becerisi artar. Bloklarla denge koşulunu esas alan anlayışla bir yapı yapma, çocukta hayal gücünü geliştirirken, çocuğun kendine olan güveninin artmasını da sağlar. Öyle ki; ahşap bloklar, çocukta yaratıcılık olgusuyla yeni bir şeyler yapma imkanı sağlar, çocuğa yaratıcılığını özgürce sergileyebileceği bir ortam sunar. Bu bağlamda, ahşap bloklarla değişik kurgular oluşturan çocuğun ebeveyni ve/veya arkadaşları tarafından takdir edilmesi, çocuğu “anlaşılmak ve önemsenmek” pekiştirmesiyle rahatlatır ve mutlu eder.
- Ahşap blokların prizmatik, kübik ve silindirik olmak üzere üç boyutlu görselliğe sahip oluşu, çocukta görsel algıyı destekler ve görsel ayırtma yapmasını sağlar. Görsellikleriyle farklı şekillerde ve farklı boyutlarda kurgulanmış olan ahşap bloklar, çocuğun şekil ve boyut kavramlarını karşılaştırmalı olarak öğrenmesini destekler. Buna göre, farklı renklerde yüzeyleri renklendirilmiş değişik şekil-boyut tiplerine sahip ahşap bloklar, çocuğun şekil-boyut ilişkilendirmesini pekiştirir.
- Bloklar Kategorisi oyuncakları; deneme-yanılma yaklaşımıyla bizzat çocuğun kendisi tarafından belirlenen/öngörülen bir kurgunun oluşturulması mahiyetinde, çocuğa yaratıcı düşünme yetkinliği kazandırırken, farklı boyutlarda ve farklı geometrik şekillere sahip (çeşitli renklerde renklendirilmiş) ahşap bloklardan değişik şeyler üretmek, çocuk için hem eğitici bir faaliyettir hem de eğlenceli bir süreçtir.
- Bloklar Kategorisi oyuncaklarındaki (şekil-boyut farklı ve şekil-boyut aynı) parçalar basit ve sade tasarımlı olup ahşap parçaların basit geometrik şekillerden oluşması, dikkat gelişimi için önemli bir pekiştirme yaparken çocuğun düşünmesi ve hayal gücünü geliştirmesi açısından çok önemlidir.

**Bulyap Kategorisi;** Geometrik Şekilli Bulyap, İzli/Çentikli Bulyap ve Nuh'un Gemisi alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Bulyap Kategorisi oyuncakları, ahşap tabla içerisine açılmış oyuklara/çentiklere daire, kare, dikdörtgen, üçgen, beşgen ve altıgen gibi farklı geometrik şekilleri veya aynı şeklin farklı boyutlarını (ya da ahşap tekne görseli içeren bir taşıt üzerinde dikey konumda oluşturulmuş yuvalara çeşitli hayvan figürlerini) yerleştirmeyi esas alan bir düzenlemeyi içerir. Çocukta motor beceriler ile problem çözme yeteneklerini geliştiren Bulyap Kategorisi oyuncakları, tümevarım kuramına göre kurgulanmış olup çocukta şekil-zemin ilişkisine odaklanmak suretiyle düşünme, iz sürme, karşılaştırma yapma, ilişki kurma, eşleştirme ve karar verme becerilerini geliştirir.
- Gözleme dayalı tanıma-hatırlama yetisini geliştiren bulyaplar, benzerlik/farklılık bulma, eşleştirme ve bütünleştirme kapsamında çocukta bilişsel gelişimi destekler. Ahşap bulyap parçalarının mevcut şekil veya figür tipine uygun olarak halihazırdaki çentiklere yerleştirilmesi, çocukta eşleştirme yapma ve bir araya getirme becerisini desteklerken, belli bir figüratif görseli ihtiva eden çentikler itibarıyla değiş tokuş edilebilen parçaların oluşu, çocuğun hayal gücünü geliştirir.
- Bulyap Kategorisi oyuncakları; odaklayıcı görsellikleriyle şekil ve boyut bakımından birbiriyle ilişkili olan parçaların eşleştirilerek birbirlerine tamamlanmasını öngören bir içsellikte olduğundan, kare ve dikdörtgen yüzeylere sahip dikdörtgen prizma önceliğinde, silindir ile daire ve küp ile kare gibi benzeşik veya eşdeğer yüzeyleri olan geometrik şekillerin dolaylı biçimde birbirleriyle ilişkilendirilmesinde de çocuğa yardımcı olur ve dikkatin ayrıntılara verilmesi suretiyle ortaya çıkan görsel yoğunlaşma eşliğinde bilişsel gelişime katkı yapar.
- Özellikle ince motor becerilerinin gelişmesini destekleyen Bulyap Kategorisi oyuncakları, çocukta el-göz koordinasyonunun gelişmesine yardımcı olur, el becerisini geliştirir, çocuğun ellerini ve parmaklarını iyi kullanmasını sağlar, özbakım becerisi mahiyetinde çocuğu el ve göz yordamıyla yapılabilecek hassas işlere hazırlar.
- Bulyap Kategorisi oyuncakları; çocuğun renkleri, şekil ve boyutları öğrenmesine yardımcı olur, çocukta bellek gelişimine fayda sağlar ve psikomotor beceri eşliğinde dikkat ve odaklanmayı esas alan bilişsel gelişimi destekler.

**Çalgı Aleti Kategorisi;** Çıngırak, Marakas, Şakşak, Kastanyet, Guiro, Ksilofon, Davul, Tef ve Düdük alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Vurmalı ahşap oyuncak çalgı aletleri, çocukta hem ritim olgusunun farkına varılmasını ve ritim duygusunun gelişmesini sağlar hem de lifli ve gözenekli yapısıyla doğal bir malzeme olan ahşaptan çıkan sesin öznelliğinin algılanıp diğer malzemelerden ayırt edilebilmesinde çocuğu bilişsel ve duyuşsal gelişim gösterme yönünden destekler.

- Üflemeli ahşap oyuncak çalgı aletleri, düdük oyuncuğu gibi, yalnızca üfleyerek ses üretilmesi kapsamında, çocukta dudaklarıyla düdüğü tutarak yanakları ağız boşluğuna doğru çekmek suretiyle nefesini kontrol ederek üflenince sesin açığa çıkarılmasına yardımcı olur. Böylece sesin ortaya koyulması ve çocuğun nefes alışverişini düzenlemek suretiyle düdük sesini kendi isteğine göre yükselterek veya alçaltarak ayarlayabilmesi, çocukta hem işitme ve ses kaynağı için eşleştirme yapma becerisini destekler hem de sesi işitme bağlamında bilişsel gelişimin pekişmesini sağlar.
- Çalgı Aleti Kategorisi oyuncaklarıyla vurarak, sallayarak veya üfleyerek ses çıkarmak, çocuğa eğlenceli gelen bir faaliyet olup çocuğu harekete geçirmek suretiyle oldukça üretken bir eylemdir. Bu çerçevede, ahşap çalgı aleti; işitsel zeka gelişimiyle ritmik seslere karşı ilgili olmaya başlayan çocukta, ince motor gelişimi kapsamında el ve parmakların daha iyi kullanılmasına yardımcı olur, çocuğa hem zeka egzersizi yapma fırsatı sunar hem işitsel yetisiyle sesleri ayırt edebilme becerisini geliştirme olanağı sunar hem de çocukta üretkenliğin ve yaratıcılığın ortaya çıkmasına katkı yapar.
- Çalgı Aleti Kategorisi oyuncakları, çeşitli ritim (tempo) kalıpları eşliğinde melodik ses üretmeye yönelik çaba sarf eden çocukta el-göz-işitme koordinasyonunun gelişmesine yardımcı olur, çocuğun kendine özgü musiki etkinliği çerçevesinde oluşturduğu sesler eşliğinde tamamen doğaçlamaya dayalı sözel ifadelendirme yapmasına katkıda bulunur ve çocuğa kendini ifade etme olanağı sunar.
- Çalgı Aleti Kategorisi oyuncaklarından Çıngırak, çocuğun kolayca tutup kavrayacağı biçimde saplı/tutamaklı veya sapsız/tutamaksız olarak tasarlanan bir oyuncak olup sallanınca çıngırak sesinin açığa çıkmasını sağlayan bir kurgu içerir; a) parlak renkler ve farklı yüzeyler ile çıngırak sesi, bebeğin görsel ve işitsel duyularını geliştirmesine yardımcı olur, b) çıngırağın canlı renkler ve çıngırak sesi ile ön kontrollü bir yaklaşımla tasarlanması, görsel ve işitsel bakımdan çocukta uyarıcı bir etki yapar, c) çocuğun eline alıp sallamasıyla açığa çıkan çıngırak sesi, çocukta el-göz ve işitme koordinasyonunun gelişmesini destekler.

**Çivi Çakma Kategorisi;** Çubuklara Vurma, Küreleri Kanala Düşürme ve Mühürle Damga Basma alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Çivi olarak tabir edilen renkli ahşap çubukların üzerlerine ahşap tokmakla vurarak buldukları bölmelerden aşağıya doğru indirmek veya aşağıya düşürmek, çocuğu hem fizyolojik olarak hem de psikolojik olarak rahatlatan bir eylem olup çubukların üzerine vuruldukça kayması çocuğun etki-tepki olgusunu fark etmesini sağlar.
- Çivi Çakma Kategorisi oyuncakları; yorumlama, yargılama ve çözümlenme noktasında çocukta planlama, sıralama ve uygulama becerilerinin gelişmesine yardımcı olur.



- Çivi Çakma Kategorisi oyuncakları hem el-göz koordinasyonu ile hareket kontrolü açısından hem de vücutta biriken fazla enerjinin boşaltılması bakımından büyük fayda sağlar. Öyle ki; çivi çakma öngörüsüyle odaklanıp özdenetim sağlamak suretiyle inisiyatif alarak kendi yorumuyla çivi çakma eylemini gerçekleştiren çocuk, ahşap tokmağı kaldırıp indirerek uyguladığı kuvvete istinaden çivilere vurdukça bedensel yönden rahatlar, duygusal yönden dinginleşir ve sakinleşir.
- Çocuk, her çifti farklı renklendirilmiş olan aynı boyuttaki altı veya sekiz adet ahşap çivi (iki sıralı yatay dizilme düzeninde) çakarken, renk ayrımı yaparak aynı renkte olanlara göre ya da (renk ayrımı yapmaksızın) ardışık dizilişe veya almaçlı dizilişe göre çivi çakma eylemini gerçekleştirmek suretiyle, algıda seçiciliğini ortaya koyar.
- Çivi Çakma Kategorisi oyuncaklarından Çubuklara Vurma, izafi çivi çakma eylemi kapsamında çivi olarak adlandırılan (2 cm çap ve 10 cm uzunluk ölçülerinde imal edilen) ahşap çubuklardan oluşur ve ikişerli olmak üzere 6 veya 8 farklı renkteki silindir formasyonunda tasarlanan ahşap çivilerin ayaklı ahşap tabla (tezgah) üzerindeki (kalınlığı 2 cm ve yerden yüksekliği 12 cm olan yatay tabladaki) deliklere dikey olarak yerleştirildikten sonra (ahşap çivi yüzeyinin yatay tabla yüzeyi ile aynı hizaya gelineye kadar) ahşap tokmak kullanılarak aşağıya doğru rahatlıkla çakılmasına yönelik bir kurguya sahiptir; a) ahşap çivilerin çakılmasının çocuğun öngörüsüne göre değişik kurgularla veya bir örüntüye göre yapılabilmesi ve ahşap çivilerin çakılmasından sonra ahşap tezgahın ters çevrilerek çivi çakma oyununa devam edilebilmesi, çocukta gruplandırma ve sıralama yapma becerilerini geliştirir, b) çocukta ağırlık-kuvvet kavramının pekişmesine yardımcı olur, c) çocuğun bilişsel gelişimini destekler, ç) çocukta el-göz koordinasyonu ile ince motor becerilerin gelişmesini sağlar ve psikomotor gelişimi destekler.

**Çöğüncek Kategorisi;** Denge Tahtası, Terazi-Tartı Örnekleri ve Tahterevalli (Kaldıraç) alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Çöğüncek, terazi ve tahterevalli örneklemelerinde olduğu gibi, ortasında yer alan dayanma noktası uyarınca sağ ve sol taraflarda eşit ağırlıklı denge durumuyla yatay düzlemde dengede duran bir kaldıraç olup çocukta ağırlık-denge ilişkilendirmesi ile soyutlama ve somutlaştırma becerilerinin gelişmesine yardımcı olur.
- Tartı aracılığıyla gerçekleştirilen tartmak (veya dengelemek) eyleminin bütünleyicisi olarak ağırlık merkezi kapsamında dengelemeyi (eşitlemeyi) esas alan Çöğüncek Kategorisi oyuncakları, hacim-ağırlık ilişkilendirmesi ve öz kütle (yoğunluk) farkındalığı ile görsel ve/veya kütle benzerlikler ve farklılıklar bağlamında, çocukta bütünsel öğrenme ile düşünme ve yorumlama becerisini destekler ve çocuğun hem kısa süreli hem de uzun süreli bellek gelişimine katkı sağlar.
- Çöğüncek Kategorisi oyuncakları, ağırlıkları tartmaya ve dengelemeye yönelik kurgusuyla, çocuğun ağır-hafif ve aynı-farklı kıyaslamalarını yapmasına imkan tanır, denge veya eşitlik öngörüsüyle düşünmek suretiyle değişik bakış açılarıyla yaklaşarak olası problem(ler)i çözmesine katkı yapar.

- Çöğüncek Kategorisi oyuncaklarından Tahterevalli (Kaldıraç), yerden 20 cm yükseklikte yatay düzlemde yere paralel olarak dururken ortasındaki mesnetin/dayanağın sağ ve sol kolunda/tafanda bulunan dirsekler üzerinde aşağıdan yukarıya doğru üç veya dört sıra halinde konik bir görsel içerecek şekilde renkli eşdeğer ahşap halkalarla denge/eşitlik halinde düzenlenmiştir; a) ağırlık kavramının denge eşliğinde somutlaştırılması için, tahterevallinin kolları üzerindeki halkaların eksiltilmesinin gerekliliğine atfen, sağ veya sol taraftan (dirseğin üzerinden) halkalar alındıkça halkanın alındığı taraftaki konik bileşenlerin sayısının eksilmesine bağlı olarak tahterevallinin bir tarafında dengenin bozulması, tahterevallinin her iki kolunda eşit sayıda benzeşik halkanın yer alması halinde ise dengeye ulaşılması, çok yönlü öğrenmeyi esas alan bir içsellikle çocuğun ağırlık ve denge sınaması yapmasına imkan tanır, b) ağırlık-kuvvet ilişkilendirmesi ile dengelemeyi tecrübe edinmek, çocuk için büyük bir keşif olup çocuğun neden-sonuç bağdaştırmasıyla ağırlık-kuvvet-denge ilişkilendirmesini kavramasına olanak sağlar.

**Dizme ve Geçirme Kategorisi;** İpe Boncuk Dizme, Telden Objeye Geçirme, Burgulu ve Sarmal Geçirme, Çentikli Parçalarla Geçirme ve Delikli Ahşap Tablaya İp Geçirme alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Dizme ve Geçirme Kategorisi oyuncakları, renkli ahşap boncuklar veya geometrik şekilli renkli ahşap objeler yordamıyla ipe boncuk veya obje dizme ve telden boncuk veya obje geçirme içselliğiyle, çocukta ince motor becerilerini geliştirir, parmakların daha iyi kullanılmasını sağlar. Bu oyuncaklar, dizme ve geçirme davranışı uyarınca, çocuğun bir eşgüdüm içinde iki elini ardışık olarak kullanmasına neden olduğu için, sağ el ve sol el birlikteliğini pekiştirmek suretiyle amaca uygun iş yapma becerisini geliştirir, el-göz koordinasyonu ile odaklanma yetkinliği kapsamında çocukta zihin gelişimine katkı sağlar.
- Çocuk, ipe boncuk veya obje dizerken ve telden boncuk veya obje geçirirken üstlendiği görevi, sorumluluk bilinciyle büyük bir sabır içerisinde başarıyla yerine getirmeye çabalar. Bundan ötürü, ipe boncuk dizme ve telden boncuk geçirme etkinliklerini içeren Dizme ve Geçirme Kategorisi oyuncakları, görevi başarma duygusuna erişmiş bir çocukta benlik oluşumunu pozitif yönde etkiler ve yapıcı içselliğiyle çocuğun özgüven gelişimine yardımcı olur.
- Dizme oyuncuğu, değişik şekil ve boyutlardaki renkli boncukları veya objeleri belli bir renk örüntüsüyle veya öznel bir şekil tercihi dahilinde ipe dizen çocuğun dikkatini çeken renk veya şekil bakımından algısını ortaya koymasını sağlar.
- Geçirme oyuncuğu, U veya S formlu kavisli zikzak önceliğinde olmak üzere, spiral ve/veya başka bir formda biçimlendirilmiş bağımsız veya iç içe geçmiş tel dizgesi üzerindeki boncukların veya objelerin parmakları kullanarak dizgenin bir ucundan diğer ucuna sürüklenerek taşınmasını amaçladığından, çocuğun mevcut dizge üzerinde bulunan kör noktalara gelindiğinde pozisyon değişiklikleri yaparak ve el değiştirerek boncukları veya objeleri sürüklemenin devam edeceğini fark etmesini sağlar, çocukta halihazırdaki duruma göre inisiyatif alma davranışının gelişmesine yardımcı olur.

- Dizme ve Geçirme Kategorisi oyuncakları, dikkatin ayrıntılara verilmesini gerektiren dizme ve geçirme eylemlerinin kendine özgü doğası bağlamında, çocuğun belli bir konudaki odaklanma süresinin artmasına destek olur.
- Dizme ve Geçirme Kategorisi oyuncaklarından Delikli Ahşap Tablaya İp Geçirme, tek taraflı olarak yüzeyine çiftlik hayvanları veya evcil hayvanlar figürleri yapıştırılmış veya resmedilmiş ahşap panel ile uzunluğu yaklaşık 60 cm olan renkli kalın ipten (yumuşak sicimden) oluşur ve ahşap tabla yüzeyinde örneklenen sevimli hayvan figürünü delik sayısı ortalama 40 olan bir çerçeve içerisine almak suretiyle izafî olarak onu korumayı öngören bir yaklaşımı ihtiva eder; a) tabla yüzeyinde (kenarlara yakın olarak) yüzeyi çevreleyen deliklere ipin (bir delikten başlayarak) birbiri ardınca sırasıyla geçirilmesi suretiyle, iple dikme faaliyeti yapılarak mevcut figürün çerçevelenmesi amacıyla ipi deliğe geçirmek için bir eline ipi alan çocuk, (başparmak ve işaret parmağı ile orta parmak arasında) parmaklarıyla ipi tutarken, diğer eline de delikli ahşap tablayı alarak (başparmak tablanın üst tarafında ve öbürleri tablanın alt tarafında olacak şekilde) parmaklarıyla tablayı kavramak suretiyle ip-delik ilişkilendirmesi yapar ve arkadan öne doğru birinci delikten geçirdiği ipi tablanın yüzeyinden ikinci deliğe aktarıp önden arkaya götürmek suretiyle ilk dikiş adımını başarıyla tamamlar ve diğer delikler için de ip geçirme işlemini bu örüntüye göre gerçekleştirir, b) soyut bir kavram durumundaki dikiş işleminin ahşap tabla üzerindeki deliklerden ip geçirilmek suretiyle çocuk tarafından somutlaştırılmasına imkan sağlar, c) çocuğun el-göz koordinasyonu ile ince motor becerilerini geliştirir, ç) çocukta görsel algılamaların gelişmesine katkı yapar.

**Düzenekli Kategorisi;** Çek Bırak Araçlar, Kurmalı Araçlar, Pedallı Üç Tekerlekli Bisiklet, Sesli Bulyaplar ve Sesli Yapbozlar alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Düzenekli ahşap oyuncaklar, elektromekanik teçhizatla donatılmış veyahut pil veya yay ya da çarklar yordamıyla oyuncu hareketlendirmeye yönelik özel tertibatlar ile teçhiz edilmiş oyuncakları içermekte olup mevcut mekanizmanın harekete geçirilmesi ile hareketin sürdürülmesi ve sona erdirilmesi sürecinde çocuğun devinimsel bir sistemi kontrol ederek yönetmesine olanak sağlar ve çocuğa özgüven kazandırır.
- Her çocuğun öğrenmesinde, bireysel farklılıklardan kaynaklanan güçlü ve zayıf yönler bulunabildiği göz önüne alındığında, çek-bırak arabalardaki yaylı veya çarklı aksam ile pedallı üç tekerlekli bisikletlerdeki pedal tertibatı ve sesli bulyaplar ile sesli yapbozlardaki ses verme teçhizatı örneklemelelerinde olduğu gibi, hareket kolaylığı sağlayan ya da seslendirme eşliğinde bir şeyin tanımlanmasını kolaylaştıran düzenekli oyuncaklar, çocuğun dışsal hareketlendiricilerle uyum göstermek üzere eliyle itme/çekme veya ayaklarıyla çevirme hareketini gerçekleştirmesine ve seslendirmeyle tanıtılan şeyi aynı biçimde söyleyerek veya taklit ederek öğrenmesine yardımcı olur.

- Çeşitli aksamlarla desteklenmiş Düzenekli Kategorisi oyuncakları, içerisine yerleştirilen düzeneklere istinaden, hareketlendirmenin çocuk tarafından kontrollü şekilde başlatılması ile sürdürülmesi ve sonlandırılmasında, seslendirmelerle ortaya çıkan obje/nesne/olgu/durum adlandırması ile tanımlaması ve eşleştirmesinde, çocuğun bilişsel, psikomotor, dil, özbakım ve sosyal-duygusal gelişimine katkı yapar.
- Düzenekli Kategorisi oyuncakları, süreklilik içeren kurgusuyla, çocukta gözlem yapma ve gözleme dayalı edinimlerle değerlendirme becerisini geliştirir, neden-sonuç ilişkisi kurma becerisini destekler.
- Düzenekli Kategorisi oyuncaklarından Sesli Bulyaplar, tekil olmak üzere kare, üçgen, dikdörtgen ve daire önceliğinde, farklı geometrik şekillerdeki bulyap parçalarının ahşap tabla üzerindeki yuvalarına eşleştirilerek yerleştirilmesine yönelik bir düzenleme olup (yuvasına yerleştirilen parçaya istinaden) söz konusu şeklin adının söylendiği kayıtlı ses düzeneğine sahiptir. Sesli Bulyaplar; a) her parçanın ahşap tabladaki yuvasına yerleştirilmesinin akabinde, çocuğun mevcut geometrik şeklin söylenildiği gibi öğrenmesine katkı sağlar, b) çocuğun hayal gücünü destekler, c) çocuğun neden-sonuç ilişkisi kurarak eşleştirme yapma yeteneğini ve düzenleme becerisini geliştirir.
- Düzenekli Kategorisi oyuncaklarından Sesli Yapbozlar, itfaiye (yangın söndürme aracı) veya cankurtaran/ambulans (acil kurtarma aracı) gibi araçların, genelde yedi adet ahşap parçacıkla yapboz halinde bir tabla üzerinde oluşturulmasını amaçlayan bir kurguya sahip olup mevcut aracın parçalarının uygun biçimde tablaya yerleştirilmesi sonrasında bu aracı temsil eden bilindik siren sesinin çalmasıyla söz konusu aracın adının söylendiği bir ses kayıt sistemini ihtiva eder. Sesli Yapbozlar; a) çocuğun hayal gücünü destekler, b) çocuğun eşleştirme yeteneği ile düzenleme becerisini geliştirir, c) bir sürecin gerçekleşmesi aşamaları itibarıyla çocukta neden-sonuç ilişkisi kurma becerisinin gelişmesine katkı sağlar.

**Elbise Giydirme Kategorisi;** kendine özgü tekdüzeliğiyle bir alt kategori içermemektedir.

- Bir karaktere ait en az üç değişik kıyafet tarzını oluşturacak şekilde, elbise görselinde parçalardan oluşan bir set olup elbise parçacıklarının örneklenen model karakterle özdeşleştirilmesine imkan vermek üzere ayakkabıdan alt-üst kıyafete ve hatta aksesuarlara kadar çeşitli elbise/kıyafet resimleri dahilinde bir kutu içerisinde tedarik edilen Elbise Giydirme Kategorisi oyuncakları, çocuğun ayakkabısından tüm kıyafetine kadar mevcut model için giydirme işlemi yapmasına olanak sağlar. Belli koşullar ve kurallar dahilinde değişik parçaları birbiriyle uyumlu bir bütünlüğe dönüştürmek üzere, çocuğa çeşitli kombinasyonlar oluşturmak suretiyle inisiyatif kullanma olanağı veren Elbise Giydirme Kategorisi oyuncakları, sınırlı seçkiler içeren mevcut elbise giydirme kurgusu dahilinde, çocuğun farklı düzenlemeler yapmasına olanak tanır, çocukta halihazırdaki duruma göre davranma ve olası muhtemel alternatiflere göre düşünerek hareket etme bilincinin gelişmesine yardımcı olur.

- Elbise Giydirmeye faaliyeti sırasında doğaçlama yaparak çocuğu konuşturmaya sevk eden elbise giydirmeye oyuncağı; çocukta dil becerisinin gelişmesine, renk ve şekil kavramlarının olgunlaşmasına, el-göz koordinasyonu ile küçük kas gelişimine katkı yapar, çocuğun sosyal-duygusal gelişimini ve öz bakım becerisini destekler.
- Elbise Giydirmeye etkinliğı, çocuğun taklit yaparak ebeveyniyle iletişim kurmasına ve kendini fark etmesine katkı yaparken, bilişsel gelişimi pekiştirici içsellikle kişilik gelişimini destekler, çocukta hayal gücü eşliğinde yaratıcılığın gelişmesine ve bağımsız düşünebilmeye katkı sağlar
- Örneklenen model karakter bağlamında serbest hareketlendirmeyi içeren yatay bir kurguda tasarlanabildiğı gibi, arkası mıknatıslı olmak üzere ayakta duruş pozisyonuna göre dikey olarak da konuşlandırılabilen Elbise Giydirmeye Kategorisi oyuncakları, tümevarım yaklaşımı kapsamında bütüncül bir kurgu içeren parçacıklardan oluşturulduğu için, çocukta parça-bütün ilişkilendirmesi yapma becerisini geliştirir.
- Uyumlu bir bütünlük sağlamak amacıyla değişik ebatlarda farklı parçacıklar içeren Elbise Giydirmeye Kategorisi oyuncakları, aynı yüzeye konuşlandırılması gereken bileşenler mahiyetinde, çocuğa görsellik bakımından birbirine uygun düşen kurgularda düzenleme yapma olanağı sağlarken, çocuğun alternatif düzenleme becerilerini geliştirir ve çocuğa olası uyumlandırmaya ilişkin sınamalar yapma fırsatı sağlar.

**Ev Kategorisi;** İki Katlı (Çatılı ve Yanları Açık) Ev, Katsız-Çatısız (Üstten Bakışlı) Ev ve Üç Katlı (Çatılı ve Yanları Açık) Ev alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Görüntüsüyle tipik bir ev şeklinde kurgulanan Ev Kategorisi oyuncakları, bebek evi olarak da adlandırılan bir oyuncak olup içinde mutfak ile banyo ve tuvalet dahil olmak üzere, salon (veya oturma odası) ile yatak odası ve çocuk odası gibi diğer mekanların ve bunlara dair eşyalar ile donanımların bulunduğu minyatürize edilmiş küçük bir ev modelidir. Çocuk, ebeveyni ile birlikte içerisinde yaşadığı evi, mekansal kurgusuyla beraber Ev Kategorisi oyuncaklarını ilişkilendirerek, insan ve çeşitli hayvan figürleri eşliğinde ev hayatını canlandırabildiğı ve mevcut eşyaların yerlerini mekanlara göre istediğı gibi değiştirilebildiğı için çok mutlu olur.
- Ev Kategorisi oyuncakları, mutlu ve huzurlu bir aile birlikteliğı bağlamında sıcak bir yuva ortamına sahip bir aile hayatı örneklemesi içerdiği için, çocuğun ebeveyni ve çevresi ile samimi ve içten bir bağ kurmasını sağlar. Esasen hem tekil hem de grupla birlikte oynanmaya elverişli bir içsellikle sahip olan Ev Kategorisi oyuncakları, drama amaçlı etkinliklerde veya anlık doğaçlamaya dayalı bir hikaye kapsamında oynanabilen bir oyuncak olup çocukta sosyal-duygusal gelişim sağlar. Buna göre, Ev Kategorisi oyuncakları; çocukta sosyalleşme ile girişimciliğı ve hayal gücünü geliştirirken, ev örneklemesi uyarınca gerçek hayata dair çeşitli doğaçlamalar yapan çocuğun kişilik gelişimi üzerinde olumlu pekiştirmeler yapar.

- Ev Kategorisi oyuncakları sayesinde, çocuk gerçek hayatın bir yansıması olarak evin mekanlarını öğrenir ve her mekanın kendine özgü özelliklerini tanır, evi paylaşan bireylerin sosyal hayatları bağlamında taklit yordamıyla ilişkilendirmeler ve özgün kurgulamalar yapar.
- Ev Kategorisi oyuncakları, çocuğun arkadaşlarıyla birlikte oynayabildiği bir oyuncak olduğu için, çocuğun hem dil kullanma becerisini geliştirir hem de sosyalleşmesini sağlar. Ev Kategorisi oyuncakları, toplumun bir bireyi olarak çocukta paylaşma, başkalarının düşüncelerine/fikirlerine saygı duyma, başkalarıyla beraber bir şeyler yapabilme, grubun bir parçası olma, toplum içinde yaşama, başkalarıyla iş birliği yapma, sabırlı olma gibi kavramların algılanmasına ve pekişmesine yardımcı olur.
- Ev Kategorisi oyuncakları; içerisindeki mekanlar ile eşyalar nezdinde, gerçek ev yaşamının çocuklar tarafından oyunlaştırılarak oynanmasını sağlarken gerçek hayatın tarafsız bir şekilde tecrübe edinilmesini sağlar, olası muhtemel sorunlar kapsamında (mevcut bileşenlerin göz önünde bulundurularak çözüme yönelik değişik seçeneklerin olabileceği öngörüsüyle) çocuğu yapıcı olmaya ve olumlu düşünmeye yönlendirir.
- Ev Kategorisi oyuncakları sayesinde, ev tefrişatının (evdeki eşyaların mevcut mekanlara göre konuşlandırılarak düzenlenmesinin) çocuk tarafından özgün şekilde yapılabilmesi, çocuğun bu oyuncak evin içerisinde gerçekten yaşıyormuşçasına davranmasına etki eder ve keyifli bir zaman geçirmesine yardımcı olur.

**Fırıldak Kategorisi;** İpli Fırıldak, Saplı Fırıldak, Topaç ve Yoyo alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Beynin bütününe yönelik iyi bir beyin jimnastiği aracı olan Fırıldak Kategorisi oyuncakları; çocuğun parmaklarıyla hızlıca çevirip bırakarak veya etrafına dolanan ip vasıtasıyla ileriye doğru fırlatıp atarak yönlendirmesiyle dönüşel hareket gerçekleştiren oyuncaklar olup dönüşel harekete odaklanan çocukta dikkat eksikliği ile işlev bozukluğu gibi problemlerin çözümlenmesine yardımcı olur.
- Şekli bir koniyi andıran topaç oyuncuğu bir fırıldak oyuncuğu olup alttaki sivri ucuna yakın yüzeylerine sarılan ipin hızlıca fakat kibarca ileriye doğru fırlatılmasıyla kendi ekseni etrafında dönmeye başlar. Bu olgu, topacın daha uzun süre dönmelerini sağlamak üzere, uygun fırlatmayı yapmak amacıyla çocuğu düşünmeye sevk eder, öngörülen dönüşellik için farklı yollar aramaya ve metodik yenilikler yapmaya yönlendirir.
- Amaç belirleme ve belirlenen amaca ulaşma bakımından önemli bir oyuncak olan Topaç ve Saplı Fırıldak gibi Fırıldak Kategorisi oyuncakları, çocuğu başarılı olmaya odaklar. Fırıldak Kategorisi oyuncakları, tekil olarak oynanabildiği gibi, grup halinde oynanabilen bir yarışma oyunu aracı olup çocukların bir araya gelerek sosyalleşmesini sağlar. Bir grupla birlikte oynarken rekabet farkındalığı yaratan Fırıldak Kategorisi oyuncakları, rakibinin kendisine göre üstün yanlarının ne olduğunu anlamaya çalışan çocukta neden-sonuç ilişkisi bağlamında gözlem yapma yeteneğini geliştirir ve kendini tanımasına yardımcı olur.

- Fırıldak Kategorisi oyuncaklarından İpli Fırıldak, ahşaptan yapılmış sapın içerisine oturtulmuş silindirik çubuğa (etrafı iple sarılı şekilde) oturtulan (ucunda pervane şeklinde pırpır elemanı bulunan) fırıldağın [kendi üzerinde sarılı vaziyette bulunan ipin tutamağından çekilip bırakılmasına istinaden] çevrimsel olarak hareketlendirilmesine temellendirilmiş olup bu devinim fırıldağın silindir üzerinde konuşlanan (sapın ucundaki) pırpırın da kendi eksenini etrafında dönmesine ve uğultulu bir sesin ortaya çıkarak kavislenerek öne doğru uçuşmasına neden olur; a) çocukta bir görevi yerine getirmek üzere odaklanmaya dayanak teşkil eden iç motivasyon sağlama becerisini geliştirir, b) fırıldağın dönmesiyle dönüsel harekete ve ortaya çıkan uğultulu sese odaklanan çocukta dikkat ve el-göz koordinasyonunun gelişmesine yardımcı olur.
- Fırıldak Kategorisi oyuncaklarından Topaç, bombeli konik bir görsele sahip olan yaklaşık 5 cm boyunda ahşaptan yapılmış topacın eksenine sarılan ipin çekilmesine bağlı olarak aksenel dönüş hareketiyle döndürülmesine temellendirilmiş olup yüzeyinde renkli yatay çizgiler olacak şekilde tasarlanan topacın üzerinde dönüsel hareket sırasında yatay olarak gidip gelen çeşitli renklerde çizgisel oluklar/şeritler ortaya çıkar (öyle ki, dönüşle başlayan bu renkli çizgilerin yatay eksenindeki hareket düzgünlüğü, dönme süresinin ve dolayısıyla fırlatma başarısının bir yansıması durumundadır); a) topacın fırlatılmasına bağlı olarak belli bir süre dönebilen topaç, çocukta dikkat gelişimine katkı sağlar, b) çocuğun kendi yetkinliklerini fark etmesine yardımcı olur, c) çocuğa neden-sonuç bağdaştırması itibariyle gözlem yaparak sonuç çıkarma becerisini kazandırır.

**Figürler Kategorisi;** Bebek Figürleri, Asker Figürleri, Hayvan Figürleri, İnsan Figürleri ve Mesleki Figürler alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Figürler, çeşitli canlılara/varlıklara ait görseller olup çocukların hayal gücünü zenginleştirir. Figürlerin edilgen formu, çocukta koruma duygusunu ve değer verme bilincini geliştirir, bir arkadaş yakınlığıyla ve bu yakınlıktaki bir dost sıcaklığıyla figürlere yaklaşan çocuğun evrensel sevgi ve barış anlayışıyla mutlu olmasını sağlar.
- Çocuklar için (eli-kolu-bacağı oynatılabilen, başı hareket ettirilebilen, saçlı veya saçları taranıp bağlanabilen, elbise-üniformalar-ayakkabı giydirilebilen) bebek ve asker gibi insan figürleri çok dikkat çekicidir. Bu perspektifte, baş-gövde-ayak gibi uzuvların bulunduğu insan figürleri, çocuğun kendi vücudunu eşleştirerek/ilişkilendirerek tanıması bakımından faydalıdır. Çocuğun insan figürlü oyuncuğa elbise giydirmesi/çıkarması (ve varsa saçlarını taraması gibi) eylemleri gerçekleştirmesi, çocukta öz bakım becerilerinin gelişmesini sağlar.
- Figürler Kategorisi oyuncakları, çeşitli meslek alanlarına ilişkin görsel yansımalar içerdiğinden, çocuğun sosyal-duygusal gelişimini destekler ve canlandırma oyunu kapsamında çocukta iletişim kurma becerisini geliştirir.

- Figürler Kategorisi oyuncakları, çocukta çevreye karşı duyarlı olma bilinci ile hayvan sevgisinin gelişmesine katkı yapar. Başta evcil hayvanlar olmak üzere bilindik hayvan figürleri sayesinde hayvanları yakından tanıyan çocuk, hayvanlardan korkmak yerine onları sevebileceğinin farkına varır, paylaşımcı ve korumacı yaklaşımla sorumluluk almayı ve olası gereksinimleri/ihtiyaçları gözeterek destek olmayı öğrenir. Bu çerçevede, temel bir olgu olarak çocukta gelişen hayvan sevgisi, çocukta özgüveni geliştirir ve çocuğun ruhsal gelişimi için büyük katkı sağlar.
- Figürler Kategorisi oyuncaklarından Hayvan Figürleri, ahşap bir kutu içerisinde sunulan ve örneklenen hayvan figürüne uygun şekilde biçimlendirilen ahşap parçaların yüzeylerine yapıştırılmış/resmedilmiş farklı renklerde tasarlanmış sevimli hayvanlar figürlerini (bilindik çiftlik veya evcil hayvanlar figürlerini) ihtiva eder; a) imgesel olarak hayal gücüne olumlu katkıda bulunur ve çocukların hayal gücünü zenginleştirir, b) örneklenen hayvan figürlerinin doğacı yaklaşımla hayvanların tanınmasına imkan vermesi, çocukların çevreye yönelik farkındalıklarının artmasını sağlar, c) hayvanların boyut ve şekil ile tanımlanması ve adlandırılması, çocuğun sınıflandırma ve gruplandırma kavramlarını anlamasına yardımcı olur.

**Harf Öğretme Kategorisi;** Harfli Küpler ve Oluklu Harf Tablası alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Belli bir sıraya göre dizilmiş olan alfabede yer alan harflerin tanıtılması ve dik temel büyük/küçük alfabe harfleri hakkında çocukta farkındalık oluşturulması amacıyla kurgulanan Harf Öğretme Kategorisi oyuncakları, çocuğun sesli ve sessiz harflerden oluşan alfabeyi eğlenerek öğrenmesine destek olur.
- Çocuk, harf öğretme düzenlemeleri sayesinde, dildeki seslerin her birini gösteren işaretler olan harflere karşı görsel aşinalık kazanır ve alfabeyi oluşturan harflere ilişkin göz alışkanlığı edinir. Harfleri öğrenen çocukta, sözel olarak duygu ve düşüncelerini ifade etmek üzere, dil becerisi pekişir ve süreklilik kazanır.
- Dik temel harfler yazı fontu esasına göre değişik şekillerde oluşturulan harf öğretme oyuncakları, çocuğun görsel alanında yer alan harfi sözle ifadelendirmesine yardımcı olur. Harf Öğretme Kategorisi oyuncakları ile çocuğun içinde bulunduğu toplumun konuşma dilinde kullandığı kelimelerin yazılışlarında yer alan dik temel büyük ve küçük harflerin şekilsel tiplerini görmesi, bunların yazılış biçimlerini fark etmesi ve harfleri okunuşlarıyla seslendirmesi, çocuğa toplumsallaşma sürecinde katkı sağlar.
- Harf Öğretme Kategorisi oyuncaklarından Harfli Küpler, mevcut harfle simgeleşen varlığın resminin de yüzeylerde gösterilmesi suretiyle oluşturulan kübik ahşap parçalar olup harflere yönelik anlamlı bağlantılar ve ilişkiler kurma öngörüsüyle, çocukta düşünme ve yorumlama becerisini destekler.



- Harf Öğretme Kategorisi oyuncaklarından Oluklu Harf Tablası, bir tabla üzerine açılan oyuk veya çentik ile örneklenmiş büyük ve/veya küçük formdaki harflerin kanıksanması ve yontularak oluşturulan örnek harf üzerindeki kanalın içerisinde küt uçlu bir çubukla küre veya bilye yuvarlamak suretiyle ilgili harfin kurşun kalemle çizilircesine tanınması bağlamında çocuğa yardımcı olur, çocuğun harflerin görsel biçimlerini fark etmesini sağlar.

**İç İçe Geçmeli Kategorisi;** Matruşka, Renkli Kutular ve Ahşap Bardaklar alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Şekilsel olarak aynı görünen fakat boyutsal olarak farklı olan parçalarıyla tümdengelim ve tümevarım yaklaşımına göre kurgulanan İç İçe Geçmeli Kategorisi oyuncakları, en az üç ve en çok sekiz parça içermek üzere birbiri içerisine geçirilerek aynı gövdede toparlanan renkli kutucuklar ile bardaklar olup (Matruşka tiplmesiyle birbirleriyle bütünleşen öznel kurgusuyla) çocukta psikomotor ve bilişsel gelişimi destekler ve benzerlikler-farklılıklar çerçevesinde görsel yoğunlaşma/odaklanma becerisini geliştirir.
- İç İçe Geçmeli Kategorisi oyuncakları; tümdengelim ve tümevarım özneliğiyle çocukta kavrama, gözlemlene, deneyimleme ve keşfetme isteği uyandırır, merak etme olgusuyla çocukta problem çözme ve ilişkilendirme yeteneklerini geliştirir.
- Farklı boyutlardaki ahşap kutu veya bardak şeklindeki parçaların iç içe geçmesi ve iç içe geçen parçaların görsel bir bütünlük oluşturması, çocuğun odaklanmasını sağlar. Dikkatin yoğunlaşmasını sağlayan İç İçe Geçmeli Kategorisi oyuncakları, çocukta algıda seçicilik oluşturur ve gözleme dayalı analiz-sentez yapma yetkinliğini geliştirir.
- İç İçe Geçmeli Kategorisi oyuncaklarından Ahşap Bardaklar, değişik boylarda ve çaplarda iç içe girebilen yedi adet farklı renkteki ahşap bardaktan oluşurken, boyut ve çap bakımından en büyüğünün içerisine bardakların sırasıyla yerleştirilmesini esas alır ve büyükten küçüğe bardakların tamamının (olması gerektiği gibi) birbirinin içerisine geçirilmesini amaçlar. Ahşap Bardaklar oyuncağı; a) büyükten küçüğe bardakların birbirinin içerisine geçirilmesi mantalitesi kapsamında çocuğun amaç/hedef ve görev bilincine ulaşmasına katkı sağlar, b) farklı renklerle renklendirilmiş değişik çap ve boylarda bulunan ahşap bardakların sırasıyla iç içe geçirilmesi ve içten dışarı çıkarılması odağında çocukta gizemli bir eylem olarak merak duygusunun ve gözlem yapma isteğinin açığa çıkmasına neden olur, c) çocuğun gözleme dayalı süreç takibi yapmasına ve süreci gerçekleştirmeye bağlı olarak sonuç çıkarımı yapmasına imkan verir.

**Kaydırgaç Kategorisi;** Çok Katlı Kıvrımlı Kanallı Misket Yuvarlayıcı, Katmanlı Rampalı Araba Kaydıracağı, Dönel Top Yuvarlama Kulesi ve Tabakalı Konik Ses Ağacı alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Bir cismin zikzaklı, kavisli veya eksnel dönüşlü olarak yukarıdan aşağıya kaydırma hareketiyle inebilmesine imkan vermek üzere dikey yönde yükselen katlara sahip bir oyuncak düzenlemesi olup kendi ekseni etrafında dönerek yuvarlanan küre veya misket/top ya da tekerlek gibi objelerin dönme hareketiyle ortaya koydukları kayma hareketine temellenmiştir.

Bu perspektifte, yuvarlanarak dönen nesnenin kendine özgü akış yolu ihtiva eden kaydırkaç yapısının üst katından zemine kadar kaydırılmasını sağlamak, dönüsel hareketlenme yaparak düşer gibi ilerleyen obje devinmesi olgusunun çocuk tarafından kavranmasına yardımcı olur.

- Dönüsel hareketle yukarıdan aşağıya kayarak inen cisimlerin aynı ritim ve tempo ile kendi olağanlığında hareket etmesi, çocukta gözleme dayalı sonuç çıkarma ve nedensellik bağı kurma becerilerinin gelişmesine katkı sağlar.
- Kaydırkaç Kategorisi oyuncaklarından Çok Katlı Kıvrımlı Kanallı Misket Yuvarlayıcı, çentikli geçme ile birbirlerine eklenmek suretiyle birbirleriyle bağlantılı yatay kanallar üzerinde ve yönlendiriciler eşliğinde dikey yöndeki tüneller aracılığıyla çok katlı bir yapı üzerinden (doğrusal ve dairesel olarak yatay hareket ile katlar arası geçiş için dikey hareket bağlamında) misket yuvarlamayı esas alan bir oyuncak olup bu konstrüksiyonel yapı, çocuk tarafından örneklenen kartela şekillerine göre inşa edilebildiği gibi, çocuğun kendi yaratıcılığı dahilinde farklı biçimlerde de kurgulanabilen bir özelliğe sahiptir. Çok Katlı Kıvrımlı Kanallı Misket Yuvarlayıcı oyuncak; a) çocukta konstrüksiyon oluşturma becerisini geliştirir, b) (bağlantıları/ilişkileri itibariyle) halihazırdaki mekanizmanın gözden geçirilerek gerektiğinde sistemin işlerliği için müdahale etme yaklaşımı uyarınca çocuğun gözlem yapma, problem belirleme ve probleme çözüm bulma konularında deneyim kazanmasına yardımcı olur, c) inşa, hareket, eğlence, öğrenme, keşfetme, katılımcı olma (ekibin/takımın parçası olma ve gerektiğinde liderlik yapma) ve yaratıcılık gibi konularda çocuğun tecrübe edinmesini sağlar.

**Kukla Kategorisi;** Pinokyo, Hayvan Figürlü Kukla, İnsan Figürlü Kukla ve Robotik Kukla alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Farklı boyutlarda ve tiplerde ortaya koyulan çeşitli figürler uyarınca düzenlenmesine bağlı olarak bir kişilik ihtiva eden ve bundan ötürü çocuğun eline alıp onunla özdeşim kurarak değişik içeriklerde hikayemsi veya kendini anlatmaya yönelik konuşma denemeleri yaptığı Kukla Kategorisi oyuncakları, çocuğu doğaçlama yapmaya yönlendirerek çocukta hayal gücünü ve yaratıcılığı geliştirirken, çocuğun bir olayı hikayelendirerek anlatma becerisini geliştirmesine, soru sorma ile cevap verme bağlamında sözcükler kullanarak konuşmasına ve yeni kelimeler öğrenerek kelime dağarcığını geliştirmesine katkıda bulunur.
- Çocuğun kendini ifade etmesine yardımcı olurken, ebeveyni ve akranları ile iletişim kurmasına katkı yapan Kukla Kategorisi oyuncakları, çocuğun dil gelişimini sağlaması ve sosyalleşmesi sebebiyle kişilik gelişimi açısından çok önemlidir. Kukla; kişilerarası iletişimin bir gereği olarak, çocuğun beden dilini kullanma ve ses tonunu kontrol ederek dili etkin şekilde kullanma becerilerinin gelişmesini sağlar. Bir arkadaş yakınlığıyla çocuğa eşlik ederek sosyal ve duygusal gelişim sürecinde çocuğu destekleyen kukla ile çocuk kendini daha iyi ifade edebilme yetkinliğine ulaşır ve çocukta bağımsızlık ile özgüven duyguları gelişir.

- Kukla Kategorisi oyuncakları, çocuğun kendisini kuklayla özdeşleştirmesinin gizil bir yolu olabilir. Çocuk, iç dünyasının dışa vurumu olarak kuklayı bir sırdaşı veya bir can dostu gibi değerlendirmek suretiyle, onunla dertleşip rahatlamak ve/veya anlatmak istediği şeyleri ya da gerçekleşmesini umduğu hayalleri kukla oyuncağı aracılığıyla aktarmak veya açığa çıkarmak biçiminde dolaylı anlatımlı bir tavır sergileyebilir. Çocuk, kendini yansıtmaya amacıyla kuklayı kullanabilir.

**Kule Yapma Kategorisi;** Halkalarla Konik Kule, Geometrik Parçalarla Kule, Jenga (Dikdörtgen Bloklarla Kule), Kertikli Bloklarla Prizmatik Kule, Tırtıklı Çubuklarla Kule ve Küplerle Kule alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Kule Yapma Kategorisi oyuncakları, belli sayıdaki parçaların aşağıdan yukarıya doğru üst üste yığılmasıyla koni şeklinde veya dikdörtgen prizma şeklinde bir görünüm ortaya çıkmasını sağlayan bir kurguda olup denge olgusuyla çocuğa odaklanma ve el-göz koordinasyonu sağlama becerilerini kazandırır.
- Kule Yapma Kategorisi oyuncakları ile oynayan çocukta (bilişsel gelişimin önemli bir göstergesi olarak) dikkat ve koordinasyon en üst seviyede gerçekleşir. Kule Yapma sayesinde, çocukta organizasyon yeteneği gelişir, ters-düz ayrımı ile olağanlık ve olağandışılık deneyimlenir, görsel denge kurgusu mahiyetinde doğru ve eğik olguları sınanır.
- Kule Yapma Kategorisi oyuncakları; aşağıdan yukarıya doğru tamamlanınca bir koni oluşturmak üzere farklı renklerdeki halkalardan veya altıgen/sekizgen gibi değişik geometrik şekilli prizmalardan oluşan ya da prizmatik bir kule yapmak üzere aynı boyutlardaki düz veya kurtmeli dikdörtgen prizmalardan oluşan bir oyuncak kurgusu olup çocuk üzerinde ilgi toplayıcı bir etki yapmak suretiyle çocuğun odaklanmasına, el-göz koordinasyonu ile konik ya da prizmatik kuleyi başarıyla oluşturmasına katkı yapar. Kule Yapma Kategorisi oyuncakları, çocukta denge olgusunu pekiştirir ve ince motor becerisini geliştirir.
- Kule Yapma düzenlemeleri, belirli kurallara göre kule yapılması bağlamında, çocukta kural bilincini geliştirir ve çocuğu kurallara uyarak işlemler yapmaya yönlendirir ve yönergelere uygun şekilde hareket etmeye sevk eder.
- Kule Yapma Kategorisi oyuncaklarından Halkalarla Konik Kule, halkalı konik kule oluşturma mahiyetinde kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert ve mor renklerinden oluşan gökkuşağı renkleri uyarınca canlı renklerden yapılmış (iç çapı aynı fakat dış çapı karşıdan bakıldığında bir koni gibi görünecek şekilde farklı boyutlarda) yedi adet ahşap halkadan müteşekkil bir oyuncak olup üst üste dizilen parçalarla bir koni görselinde gökkuşağı formasyonunda bir renk düzenlemesi oluşturulmasını amaçlar; a) çocukta konsantrasyon becerisinin gelişmesine ve erken yaşlarda renk ayrımının öğrenilmesine yardımcı olur, b) çocuğun şekil ve boyut kavramlarını öğrenmesini destekler, c) çocukta planlama ve düzenleme becerilerini geliştirir.

**Mekan Örneklemesi Kategorisi;** İşyeri Örneklemesi, Çiftlik Örneklemesi, Sokak Örneklemesi, Kasaba Örneklemesi ve Mesire Yeri Örneklemesi alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Mekan Örneklemesi Kategorisi oyuncakları; çocuğun hayal gücüyle kendi dünyasını kurması, kendi kurallarını koyarak bir düzen oluşturması bakımından, çocukta bilişsel gelişime katkı yapar. Buna göre; içerisinde sıra sıra evlerin, park ve bahçelerin bulunduğu, insan figürleri eşliğinde çeşitli iş yerlerinin konuşlandığı bir semt/mahalle tiplmesi, çocuğun hayal gücünün gelişmesi açısından çok etkilidir.
- Çevreci kareografisi içerisinde yollar, köprüler, trafik ışıkları/levhaları, çeşitli ulaşım araçları, çeşitli kamu kurumları/kuruluşları, evler, villalar, insanlar, hayvanlar, ağaçlar, park ve bahçeler olmak üzere mümkün olduğunca çok geniş bir perspektifte dizayn edilmiş doğa ve şehir hayatını iç içe bünyesinde barındıran Mekan Örneklemesi Kategorisi oyuncaklarıyla oynayan bir çocukta hem öznel bir tatmin duygusu gelişir hem de çocuğun olaylara, insanlara, doğaya ve çevreye bakışı olumlu yönde gelişir.
- Değişik iş ve meslekler bağlamında, işin yürütüldüğü ve mesleğin icra edildiği iş yerleri çerçevesinde (iş yeriyle ilişkili alet-edevat ve teçizatı da örneklemek suretiyle) firma/işletme ve büro/ofis gibi çeşitli iş yeri kurgularını içeren, üstten bakışlı olarak veya yandan mekanın içerisini gösterecek şekilde düzenlenen iş yeri örneklemeleri, çocuğun sosyal yaşamın ayrılmaz bir parçası olan iş yaşamının farkına varmasına yardımcı olur. Bu perspektifte, çocuk; çeşitli iş ve mesleki faaliyet alanlarına ilişkin iş yeri örneklemeleri sayesinde, yaşamın olağanlığını algılar ve günlük yaşama yönelik yansımalarıyla çalışma hayatının farkındalığına ulaşır.

**Model Eşyalar Kategorisi;** Bahçe ve Çiçek Bakım Seti, Bebek Arabası, Bebek Bakım Seti, Beşik, Mama Sandalyesi, Bilgisayar, Cep Telefonu, Mutfak Seti, Erzak Sepeti ve Yazar Kasa, Ütü Masası ve Çamaşırılık ile Tamir Seti alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Model Eşyalar Kategorisi oyuncakları, günlük yaşamda yetişkinlerin edindiği ve kullandığı çoğu eşyaların ve araç-gereçlerin belli ölçekte küçültülmüş veya büyütülmüş hali olup tamamlayıcı veya pekiştirici olarak oyunun içerisinde kullanılabilirlerinden, çocuk onlarla oyun oynayarak hayal gücünü geliştirir, bir nevi yetişkin taklidi yaparak kendisini geliştirir ve ebeveyni ile özdeşim kurmak suretiyle empati kurma yeteneğini artırır.
- Günlük hayatın içerisinde kullanılan eşyaların ve araç-gereçlerin küçültülmüş veya büyütülmüş tiplmeleri olan model eşyalar, kullanım yeri ve kullanılma şekli itibarıyla (çocuğun eğlenerek ve ebeveyniyle özdeşim kurarak kendisini tanıması, hayatın olağan akışı içerisinde gerçekleşen günlük faaliyetleri öğrenmesi bakımından) çocuğun psikoseksüel gelişimi ile sosyal-duygusal gelişimine ve özbakım becerisinin gelişmesine katkıda bulunur. Model Eşyalar desteğinde gerçek hayattaki çeşitli eşyalar ile araç-gereçleri farazi olarak kullanarak kendini kanıtlayan çocukta özgüven gelişir.

- Merak etme duygusuyla hareket eden çocuğun odaklanma yeteneğinin pekişmesine ve araştırmacı kişiliğinin ön plana çıkmasına katkı sağlayan Model Eşyalar Kategorisi oyuncakları, çocuğun ebeveyninden gördüğünü taklit edebileceği ve ebeveyni gibi davranabileceği düzenlemeler olup model eşyalar yordamıyla ebeveynin örneklenmesi, çocuğun kendini tanımasına yardımcı olur ve çocukta kişilik gelişimini destekler. Model Eşyalar kullanılmak suretiyle grup halinde oynanan dramatize oyunlar sayesinde, çocuk ekibin/takımın bir parçası olarak grup içinde nasıl davranması gerektiğini öğrenir, toplumsal ortam örneklemesiyle eşya ve araç-gereç kullanımında paylaşımcı olmayı öğrenir.
- Sınırsız düşünebilmekle birlikte hayal gücü ve yaratıcılığa destek olan Model Eşyalar Kategorisi oyuncakları, çocukta yaratıcı düşünce ve hayal gücü ile öğrenme becerisini geliştirirken, problem çözme ve alternatif düzenleme becerilerini geliştirir ve bir birey olarak yetkinliğini fark eden çocuğun kendine güven duymasına yardımcı olur.

**Paytak Kategorisi;** Sapla İtekmeli Paytak, İple Çekmeli Paytak ve Tekerlekli Yürüteç alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Ucundaki ipin çekilerek veya sapından tutulmak suretiyle iteklenerek hareket ettirilen, içerisine farklı geometrik şekiller yerleştirilebilen ve hareket ettirilince içindeki şekillerin birbirlerine çarpmasıyla sesler çıkartan paytakların hareket etmesi, yürümeye yeni başlayan bir çocuğun ilgisini çeker, adımlamaya yönelik psikomotor davranış sergilemesinde, yürüyerek ilerleme olgusuna odaklanmasına yardımcı olur.
- Üzerinde bulunan cırcır veya çan ya da tırtık mekanizmaları sebebiyle, çocuk hızlandıkça sesinin arttığı ve çocuk yavaşladıkça sesinin azaldığı paytaklar, çocukta zeka ve dikkat gelişimine ve el-göz-işitme koordinasyonunun gelişmesine katkı yapar, ritme göre tempo tutmak veya tempoya göre ritim oluşturmak suretiyle, uyumlu yürüme ya da ritmik veya tempolu hareket etme becerisinin gelişimini destekler.
- Paytak Kategorisi oyuncaklarından iple çekmeli paytak, içerisine açılan oyuğa yerleştirilmiş (renkli çizgilerle üzerine daire şekilleri çizilmiş) kürenin eksenel dönüşler yaparak çocuğun odaklanmasını sağlamaya yönelik bir kurguya sahiptir. Bu kürenin, paytağın ipinden tutularak çekildiğinde hareket etmesine bağlı olarak tekerleklerle temasına istinaden devinime geçmesiyle ilerleme yönüne göre eksenel dönüşler yaparak dönmeye başlaması, çocuğun ilgisini çeker ve çocuğun (kendi yürümesine bağlı olarak harekete başlayan) paytak ile ilişkili bir yürüme davranışı göstermesine neden olur. Şöyle ki; çocuk paytağı ipinden tutup adımlayarak öne doğru ilerlerken başını çevirerek arkadaki paytağın ilerleyiş durumunu kontrol ederek veya yüzü paytağa dönük şekilde arka arkaya giderek, kendisinin yürüyüşü ile iple çekmeli paytağın ilerleyişini, hız ve mesafe dengesi açısından uyumlandırmaya yönelir.

**Pedalsız Bisiklet Kategorisi;** Dört Tekerlekli Pedalsız Bisiklet, Üç Tekerlekli Pedalsız Bisiklet ve İki Tekerlekli Pedalsız Bisiklet alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Pedalsız Bisiklet Kategorisi oyuncakları, oturma pozisyonunda iken öne doğru ilerlemek üzere yanlardaki tutamaklardan tutunarak ayakları yere basar vaziyette ileriye doğru hareket etmeyi amaçlayan çocuğun deneme-yanılma ile denge kavramını öğrenmesini sağlayan önemli bir motivasyon aracıdır. Bisiklete binmek olgusu, ayakların ve kolların uyumlu bir sürüş davranışını ortaya koyması mahiyetinde, çocukta denge ve kuvvet kavramlarının algılanmasına yardımcı olur. Pedalsız Bisiklet süren çocuk, denge-kuvvet ilişkisini fark eder, hızlı-yavaş ile ilerleme-durma ayrımlarının farkına varır.
- Pedalsız Bisiklet Kategorisi oyuncakları, çocuğun kendi kas sisteminden yararlanarak ileri gitme ve geri gelme hareketi yapabilmesine yardımcı olurken, el-kol-bacak kaslarının güçlenmesine katkı yapar, çocuğun öne giderken sağa veya sola döneceği zaman mutlaka yavaşlanması gerektiğini ve arka arkaya gidilmesi halinde ise başın sağa/sola çevrilerek çevrenin/güzergahın kontrol edilmesi gerektiğini tecrübe edinmesine yardımcı olur.
- Pedalsız Bisiklet Kategorisi oyuncakları sayesinde, dengede durma ile ileri-geri yönelme ve sağa-sola manevra yapma yetkinliğine ulaşan çocukta, kendi kontrolü eşliğinde hızlanma-yavaşlama olgusu pekişir ve denge-kuvvet ilişkilendirmesindeki yetkinliğe bağlı olarak özgüven gelişir.

**Sallanan At Kategorisi;** kendine özgü tekdüzeliğiyle bir alt kategori içermemektedir.

- Çocuk için sınırları olmayan bir özgürlük içinde derin bir hayal gücü göstergesi olan Sallanan At Kategorisi oyuncakları, çocuğa geniş ufuklar açar ve hikayemsi değişik senaryolar kurmak suretiyle çocuğun hayal dünyasını geliştirir. Sallanan At Kategorisi oyuncakları, çocuğun ruhsal gelişiminin yanı sıra, zihinsel ve bedensel gelişimine de katkı sağlar. Şöyle ki; çocuğun bedenini kontrol etme ve vücut hareketlerini geliştirme bağlamında, atın öne-arkaya doğru sallanması için kendi başını öne doğru eğip arkaya doğru tekrar kaldırmak suretiyle bedenini ileri-geri hareket ettirmesi ve aynı zamanda elleriyle de atın başına konuşturulmuş ipe/tutumağa tutunarak dengesini sağlaması, çocuğun zihinsel ve bedensel gelişimine büyük katkı sağlar.
- Esasen canlı bir varlık olan atın imgesel bir yansıması olan Sallanan At Kategorisi oyuncakları, çocuğa doğayı/çevreyi ve hayvanları sevdiren, hayatı da anlamlandırır. Öyle ki; çocuk sallanan at oyuncağı ile duygusal bir bağ kurabilir ve atı izafi bir arkadaş olarak benimseyebilir, ata kendi taktığı isimle seslenerek onu kişiselleştirebilir. Bu durum, çocuğun canlı bir varlık olan at ile özdeşleştiği sallanan at oyuncağını bir arkadaş olarak gördüğünü simgelerken, çocukta sevgi ve dostluk ile arkadaşlık gibi kavramların pekişmesini sağlar, evrensel barış ve hoşgörü duygularını geliştirir.
- Sallanan At Kategorisi oyuncakları, çocuğun ellerini tutamalara tutunarak oturur vaziyette öne-arkaya doğru sallanması ile ortaya çıkan hız dolayısıyla değişime uyum sağlamaya çalışmasıyla, bilişsel yönden zeka gelişimine katkı yapar, bedensel yönden kas-iskelet sisteminin gelişimini destekler ve çocuğun fiziksel olarak rahatlamasına yardımcı olur.

- Sallanan At Kategorisi oyuncakları, doğayla özdeşim kurma ve çevreye karşı duyarlı olma bağlamında çocukta soyutlama ve somutlama becerisini destekler ve sosyal-duygusal gelişime katkı sağlar.

**Sayı Öğretme Kategorisi;** Abaküs, Sayı Öğretici Düzenlemeler, Sayı-Miktar Bağdaştırıcılar, Matematik Kurgulu Yaklaşımlar ve Sayı-Alfabe-Zaman Öğreticiler alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Sayı Öğretme Kategorisi oyuncakları, 1'den 10'a kadar olan sayıları görsellikleri dahilinde adlandırılışları ile öğretmeyi öngörürken, miktar ilişkilendirmesiyle sayıların çocuk tarafından somutlaştırılmasını amaçlar. Çocuğun sayı-miktar ilişkilendirmesini yapması, problem(ler)in neden-sonuç örgüsüyle tanımlanması ve çözümlenmesi bağlamında, çocuğa çok boyutlu ve derinlemesine bir bakış açısıyla eleştirel düşünme becerisinin geliştirilmesinde katkı sağlar.
- Sayı Öğretme Kategorisi oyuncaklarından Sayı-Miktar Bağdaştırıcılar; bağlantısallık kurmak suretiyle akıl yürütmeyi merkeze alan mantıksal-matematiksel zeka gelişimi bağlamında, üç boyutlu ve iki boyutlu görsellekle öğrenme olgusu uyarınca, ahşap bir tabla üzerinde 1'den 10'a kadar rakamları sıralı olarak gösteren [her rakamın sayısal değerine karşılık gelen miktarı hem azdan çoğa doğru halka adetini temsilen dikey olarak kısıdan uzuna doğru sıralanmış çubuklarda takılı ahşap halkalarla hem de mevcut rakamın değeri kadar tabla yüzeyinde yatay olarak oluşturulmuş renkli beneklerle simgeleyen] öznel bir oyuncak olup çocukta (sayı kavramının öğrenilmesi suretiyle) sayısal (matematiksel) zekanın gelişimine ilaveten sıra-düzen ve kural algısının gelişmesine katkı sağlar. Buna göre, örneklenen rakamla ilintili çubuğa mevcut rakamın sayısal değeri kadar halkayı sayarak takan çocuk, sayı saymak suretiyle rakam-miktar kavramını öğrenir ve üzerinde ilgili rakamın değeri/miktarı kadar beneklerin veya figürlerin bulunduğu tabladaki yatay alana bakarak görsel olarak sayı-miktar ilişkilendirmesini yapar.
- Çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen Sayı Öğretme Kategorisi oyuncakları aracılığıyla, çocuklar sayı sembollerini (rakamları) tanıy/tanımlar ve örneklenen miktarla eşdeğer olan rakamı bulup eşleştirir. Çocuk, sayıları öğrendikçe ve sayı (rakam) ile miktar/değer eşleştirmesi yaptıkça bilişsel yetkinliklerini keşfeder ve rakam-miktar özümsemesine atfen sayısal işlemleri başarmaya yönelik içsel başarı duygusuyla özgüven kazanır.
- Sayı Öğretme amacıyla kurgulanan oyuncaklardan biri de Abaküs olup her birinde 10 adet renkli ahşap boncuğun bulunduğu toplam 10 sıra/dizge içerir. Yatay konumda üst üste sıralanmış halde her biri farklı renkteki bu dizgeleri baştan sona doğru 1'den 10'a kadar sayan çocuk, Abaküs aracılığıyla sayı saymayı tecrübe edinir. Çocukta sayısal zekayla birlikte görsel zeka gelişimini destekleyen Abaküs, dizgelerde gruplama yapmaya olanak sağladığı için, çocuğun sayı/miktar kapsamında grup oluşturma becerisini geliştirir, bütüncül yaklaşımla yatay ve dikey kümeleme yapmasını sağlar.

- Sayı Öğretme Kategorisi oyuncakları, çocukta (okul öncesi dönem itibariyle) çıkarma ve toplama işlemleri esas teşkil etmek üzere, analitik düşünme yetisinin kazanılmasına ve aritmetik hesaplama becerisinin gelişmesine katkı sağlar. Çocukta zeka geliştirici bir işleve sahip olan Sayı Öğretme Kategorisi oyuncakları, çocuğa; planlı hareket etmeyi, hızlı ve doğru karar vermeyi öğretirken, problemlere (olaylara ve mevcut durumlara) farklı açılardan nasıl yaklaşılabileceğini ve bunların nasıl yorumlanabileceğini gösterir ve karmaşık bir sorun karşısında ihtiyatlı olmayı öğretir.

**Scooter (Tekerlekli Kızak) Kategorisi;** Dört Tekerlekli Scooter, Üç Tekerlekli Scooter ve İki Tekerlekli Scooter alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Scooter, iki elle önündeki tutamaklarından tutularak bir ayakla üzerinde dururken diğer ayakla yerden kuvvet almak suretiyle onu itekleyerek hareket ettirilen tekerlekli bir kızak olup (tek ayakla ayakta durup öbür ayakla iteklemek şeklinde gerçekleşen iki ayrı eylemin biri diğerini desteklemek üzere birbiriyle bağlantılı olarak aynı anda yapılması mahiyetinde) çocukta eşzamanlılık sağlama becerisini geliştirir.
- Çocuğun, el-göz ve ayak koordinasyonu eşliğinde gerçekleşen bütüncül bir etkinlik olarak, tekerlekli kızağı harekete geçirmesi/hızlandırması ve yavaşlatması/durdurması süreçlerinde adımlama hareketi yaparak bir ayağını kullanması, çocukta ayrıcalıklık gerektiren böylesi durumlarda iç disiplin güdüsüyle konsantrasyonu önceleyerek dikkat yoğunlaştırmak suretiyle işleyişe odaklanması yönünde katkı yapar.
- Ayakta duruş pozisyonu uyarınca çocuk tarafından harekete geçirilen ve hareketi sonlandırılan scooter (tekerlekli kızak), mevcut doğası gereği edilgen içsellikle ilerletilmesi/yönlendirilmesi ve durdurulması kapsamında el-göz-ayak eşgüdümüyle gerçekleştirilen bir organizasyonu gerektirdiğinden, çocukta planlama ve sıralama yaparak hızlı karar verme ve çok yönlü düşünebilme becerilerini geliştirir.

**Tertipler Kategorisi;** Çarklı Devingen Tertipler, Eşlenik Hareketli Yaylı Tertipler, Kapaklı Kilitli Kutucuklar ve Yivli Tutamaklı Manyetik Takipleyci alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Çarklı veya anahtarla kilitlenip açılabilir ya da manyetik özelliğe sahip devingenliği bünyesinde barındıran Tertipler Kategorisi oyuncakları, bir tertibatı/düzenlenişi işlevsel kılmak üzere, kendine özgü hareketlendirme biçimiyle, çocukta farklı açılardan öğrenme ve keşfetme becerilerinin gelişmesini destekler.
- Kurgulanışları itibariyle dolaylı erişimi ve yönlendirmeyi içeren Tertipler Kategorisi oyuncakları, ellerini ve parmaklarını kullanarak devingenliği gerçekleştiren çocukta ince motor becerisinin gelişmesine yardımcı olur.
- Tertipler Kategorisi oyuncakları, kapaklı kilitli kutucuklar ve yivli tutamaklı manyetik takipleyci örneklemelerinde olduğu gibi, içsel boyutuyla gizemli ve merak uyandıran uyarlamalarıyla çocuğun karmaşık bir problem karşısında akıl yürütme ile bütünsel algı eşliğinde esnek düşünebilmesine katkı sağlar.



- Tertipler Kategorisi oyuncaklarından Yivli Tutamaklı Manyetik Takipleyici, ahşap tabla üzerinde oluşturulmuş maze (veya labirent biçiminde) birbirleriyle geçişli güzergahlar içeren kanallar bulunan bir oyuncak olup (ortalama 50 cm uzunlukta bir iple tablaya bağlanmış olan) ucu mıknatıslı ahşap kalem ile mevcut kanallar içerisine (misket veya bilye gibi görünmekle birlikte) mıknatıs özelliğine sahip küçük kürelerin yerleştirilerek kanal yolunda ilerletilmesini amaçlar. Bu perspektifte, okul öncesi dönem itibariyle farklı gelişim dönemleri mahiyetinde karmaşıklık bakımından farklı yaş gruplarına göre değişik düzeylerde ve çeşitli biçimlerde tasarlanabilen Yivli Tutamaklı Manyetik Takipleyici oyuncak, merkezde bir odak veya hedef noktası olmak üzere, kenarlardan başlayarak ortaya doğru ilerlemeyi esas alan iç içe halkalarla örülmüş daire, spiral, kare, dikdörtgen, üçgen gibi değişik formlarda maze/labirent görselleriyle oluşturulabilir veya S, L, M harflerini andıran biçimlerin yanı sıra, kavisli zikzak veya köşeli zikzak gibi görsellerle kurgulanabilir; a) hedefe varma ve doğru konuşlandırma bağlamında çocukta odaklanma ve karar verme becerilerinin gelişmesine yardımcı olur, b) ipe bağlı kalemin sınırlandırması eşliğinde gerçekleşen konsantrasyon ile manyetik alan dahilinde objeleri/nesneleri hareket ettirme ve yönlendirme konusunda çocuğa kendi yetkinliğini sinama imkanı verir, c) çocuğun kendi farkındalığına ulaşmasına destek olur.

**Vasıta Kategorisi;** Araba, Otobüs, Tren, Kamyon, Traktör, Helikopter, Uçak, Gemi, Arazi ve İş Araçları, Yük Kaldırma ve Taşıma Araçları, Acil Kurtarma Araçları ve Yangın Söndürme Araçları alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Vasıta olarak addedilen araba (otomobil), kamyon, otobüs, tren, vapur, gemi, uçak ve helikopter gibi taşıt (ulaşım aracı) tiplmesiyle tasarlanmış vasıta oyuncaklarıyla oynamak, çocuk için bir özgürlük göstergesidir. Çocukta özgüven ve kişilik gelişimini destekleyen Vasıta Kategorisi oyuncakları, hür iradesiyle hayal dünyasında hareket edebilmesinin bir yansıması olarak, çocuğa olabildiğince özgür olma fırsatı sunar.
- Vasıta Kategorisi oyuncaklarının (üzerine/içerisine bir şeyler koyulup) iteklenerek ve çekilerek veya uçurularak ya da yüzdürülerek hareket ettirilebilmesi, araç tiplmesiyle özdeşleşen çocuğun ilgisini çeker ve hayal ile gerçeklik arasında bir ilişki kurmasına yardımcı olur. Bu bağlamda, çocuğun ben merkezli düşünüşten toplumsal düşünmeye geçişinde, Vasıta Kategorisi oyuncaklarının çok büyük katkısı vardır. Öyle ki; araç modelindeki vasıta oyuncakları, çocuğun cesaret ve kararlılık göstererek kendini ifade etmesine olanak sağlar, paydaşlık oluşturma ve duygudaşlık kurma çerçevesinde toplumun bir bireyi olan çocuğun sosyalleşmesine yardımcı olur ve özgüven kazanmasına katkı sağlar.
- Görsel olarak basit ve sade bir kurgu içeren Vasıta Kategorisi oyuncakları, basitlikleri ve sadelikleri ile çocuğun ilgisini çeker, çocuğun hayal gücünü geliştirir ve yaratıcılığını destekler, çocuğun toplumla bütünleşme sürecinde hayata bakışını olumlu yönde geliştirir ve girişimciliğini öne çıkarır.

- Vasıta Kategorisi oyuncaklarıyla toplumsal normlar ve trafik kuralları konusunda çocukta farkındalık sağlanır, çocuğun toplum içinde kendine güveni olan bir birey hüviyetiyle sosyalleşmesine bağlı olarak gerçek hayata uyum sağlayabilmesi kolaylaşır ve çocukta duygusal bağ kurma edinişimiyle birlikte toplumsallaşmanın gerçekleşmesine yönelik içsel bir hazır olma durumu oluşur.
- Vasıta Kategorisi oyuncakları; bireysellikten ziyade iletişim sağlayarak sosyalleşmeye yönelten içselliğiyle, çocuğu insanlarla bağlantı kurma ve iş birliği yapma dürtüsüyle paylaşımcı olmaya sevk eder, çocukta sosyal-duygusal gelişim ile psikomotor gelişime yardımcı olur ve el-göz koordinasyonuna katkı sağlar.
- Vasıta Kategorisi oyuncaklarından ahşap Tren, lokomotif ile iki veya üç vagon olmak üzere tekerlekleri üzerinde hareket eden bir tren figürü şeklinde düzenlenir, vagonların üzerine yüklenmiş eşya görüntüsünü değişik biçimlerde oluşturmak amacıyla, çeşitli renklerde ve geometrik biçimlerde hazırlanır; a) farklı renkleri ile değişik tokuş edilebilen çeşitli şekillerdeki ve değişik boyutlardaki parçalarıyla çocuğun hayal gücünü geliştirir, b) çocukta ince motor becerileri önceliğinde, psikomotor becerilerin gelişmesine katkı yapar, c) çocuğun problem çözme yeteneklerini geliştirir, ç) çocukta (renk, şekil ve boyut kapsamında) bilişsel gelişime yardımcı olur.

**Yapboz Kategorisi;** Doğa/Çevre Figürlü Yapboz, Meyve-Sebze Temalı Yapboz, Geometrik Şekilli Yapboz, Haritalı Yapboz, Hayvan Figürlü Yapboz, İnsan Figürlü Yapboz, Vasıta Figürlü Yapboz, Tangram ve El-Parmak-Avuç Odaklı Yapboz alt kategorilerinden oluşmaktadır.

- Yapboz Kategorisi oyuncakları; bir parçanın varlığı ile diğer parçaların varlıklarının sağlandığı düzenlemeler olup statik kurgu ve dinamik kurgu biçiminde düzenlenmek suretiyle, mevcut parçaların belli bir özellik ya da oluş sırasına göre sıralanması ve/veya gruplanması ile bir figürün veya bir şeklin meydana getirilmesini amaçlar. Buna göre; a) belli sayıda çeşitli yerleştirme biçimlerine olanak veren içselliğiyle özgün yaklaşımla değişik şekillerin oluşturulmasının sağlandığı dinamik kurgulu yapboz düzenlemeleri, halihazırdaki parçaları kullanarak çocuğa yaratıcı düşünme ile bir figür/şekil oluşturma imkanı verirken, çocuğun mevcut duruma göre (veya eldeki imkanlara göre) farklı kurgulamaları meydana getirme (veya çözümlenmeleri yapma) becerisini geliştirir, b) ana temayı oluşturan figürün görselliğinin hiç değişmediği ve konumlandırılışının hep aynı yerde bulunduğu statik kurgulu yapboz düzenlemeleri ise, mevcut parçaların kılavuzluğunda sadece oluşturulması öngörülen figürün veya şeklin ortaya çıkarılması gerektiğini vurgulayarak çocuğu yapboz yapmaya yönlendirirken, çocuğun bir yönergeye göre hareket etmesinde ve belli bir alışkanlığı edinmesinde etkilidir.
- Birbiriyle ilişkili parçaları birbirine tamamlamayı ve bütüne ulaştırmayı amaçlayan Yapboz Kategorisi oyuncakları; parça-bütün ilişkilerini algılama, tahmin yürütme, karar verme, deneme-yanılma yoluyla öğrenme, gözlem yapma, parçaları renk ve şekil ile büyüklük gibi özellikleriyle değerlendirip karşılaştırması ve ilişkilendirmesi konusunda çocuğa yardımcı olur ve çocukta bilişsel gelişim ile görsel zeka gelişimini destekler.

- Yapboz Kategorisi oyuncakları; çocukta zeka gelişiminin yanı sıra, tümevarım ve tümdengelim kuramlarına göre analiz ve sentez yapma, dikkat yoğunlaştırma, muhakeme etme, gözlemlenme, mukayese yapma, düşünme, hatırlama, benzerlik ve farklılık bulma, sınıflama-sıralama, bütünleştirme-eşleştirme, çözüm üretme, problem çözme, parça-bütün ilişkisi kurma, şekil-zemin algısı sağlama becerilerini geliştirir.
- Kendine özgü bir kurguya sahip olan yapbozun yapılması aşamasında, karmaşık ve herhangi bir mana ifade etmeyen yapboz parçalarının belirli bir sıraya göre bir araya getirilerek anlamlı bir bütünü oluşturması, düşünsel ve problem çözmeye yönelik öznel bir çaba gerektirdiği için, bu özelliğiyle Yapboz Kategorisi oyuncakları çocukta yorumlama ve yargılama suretiyle uygun çözümü bulma becerisini geliştirir. Çocuğun, parça-bütün ilişkisi dahilinde gördüğü bir parçayı yapboz kurgusu içerisinde yeri geldiği zaman hatırlayıp kullanması, yapboz oluştukça yapbozdaki boşlukların hangi parçalarla doğru olarak tamamlanacağını muhakeme etmesi (var olan duruma veya soruna uygun bir çözüm bulmak üzere etraflıca düşünmesi) çocukta görsel hafızanın güçlenmesine ve zihin gelişimine katkıda bulunur, mevcut yapboz çerçevesinde bütünlüğün sağlanması çocuğa özgüven kazandırır.
- Yapboz Kategorisi oyuncaklarıyla zekasını kullanarak (şekil, zemin, renk ve desen algısı dahilinde) parçaları bir araya getirip doğru çözümü bulmaya çalışan çocukta, görsel zeka gelişimiyle birlikte el-göz koordinasyonu gelişir, yapboz parçalarını sabırla birleştirip sonuca ulaşan çocuğun (başladığı işi başarıyla tamamlayabilmiş olmasının verdiği mutlulukla) kendine olan güveni artar ve sorun çözme becerisiyle özgüveni pekişir.
- Yapboz Kategorisi oyuncaklarından El-Parmak-Avuç Odaklı Yapboz, ahşap parçalar üzerine resmedilmiş sağ el ve sol el ile parmakları içeren avuç figürlerini ihtiva eder. El-Parmak-Avuç Odaklı Yapboz; a) çocuğun insan vücudunu tanıması kapsamında hayal gücünü zenginleştirir, b) çocuğun sağ el ve sol el ile parmaklar ve avuç içini fark etmesi suretiyle kendi vücudunu anlamasına yardımcı olur, c) çocukta el-parmak-avuç eşleştirmesiyle bir bütünü oluşturan bileşenlerin ilişkilendirilmesi becerisinin gelişmesine katkı sağlar.

**Yeknesak Kategorisi;** kendine özgü tekdüzeliğiyle bir alt kategori içermemektedir.

- Özgün düzenlemeler içeren Yeknesak Kategorisi oyuncakları, günlük hayatta hep aynı biçimde sürüp giden bazı olguların imgelemesini sağlamak üzere bütünleşik bir kurguyla aynı gövde üzerinde oluşturulmuş oyuncaklar olup çocuğun mevcut düzenlemedeki örnek olguyu kendi hayal gücünü katarak canlandırmasına katkı sağlar.
- Gerçek hayata ilişkin değişik senaryolar içeren Yeknesak düzenlemeler, bütüncül bir yapıyla düzenli şekilde yinelenerek devam eden tekdüze içselliliğiyle, bir şeyin veya bir durumun ya da bir olgunun hayatın olağan akışına uygunluğu veya aykırılığı hakkında çocuğun bir farkındalığa ulaşmasına yardımcı olur, çocuğun dünyayı tanıyıp anlamasına, doğrudan ya da dolaylı ilişkilendirmeler yapmasına katkıda bulunur.

- Yeknesak Kategorisi oyuncakları; çocuğa belirli kurallar ve sınırlılıklar içerisinde eğlenerek öğrenme ve keşfetme yaklaşımıyla bir şeyi yapma/oluşturma yetkinliği sağlar, mevcut kurguda yer alan parçaları birbirleriyle ilişkilendirme ve/veya hareketlendirme ya da devinim sağlayarak öngörülen kurguyu inşa etme becerisi kazandırır. Buna ilaveten, Yeknesak Kategorisi oyuncaklarının grup oyunu olarak oynanabilen bir düzenleme içermesi halinde, gruba katılma veya grubun ya da ekibin/takımın parçası olma içselliğiyle, Yeknesak Kategorisi oyuncakları çocuğa kendini değişik açılardan tanıma olanağı sunar ve kendisi ile ilgili farkındalığı deneyimleme imkanı verir.

## SONUÇ

Eğitici ahşap oyuncakların asıl nüvesini teşkil eden Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu, Usta (2013, 2016, 2018, 2020)'nın önceki çalışmaları temel teşkil etmek üzere, bu çalışmada, sistematik yaratıcı düşünme yaklaşımı ile gözlem ve tecrübelerle dayanarak 27 kategori ve 118 alt kategori olarak çeşitlendirilip güncellenmiştir.

Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu çerçevesinde gerçekleştirilen güncellemelerin bir süreklilik içermesi, eğitici ahşap oyuncakların yenilikçi bakış açısıyla sürekli olarak çeşitlendirilmesine imkan tanırken, okul öncesi dönem çocuklarının gelişim alanlarıyla uyumlu ahşap oyuncakların tasarlanmasına yönelik kapsamlı çalışmaların da kesintisiz şekilde sürdürülmesine katkı sağlamaktadır. Öte yandan, belli bir hedef çerçevesinde tasarlanmış çok sayıdaki eşyaların veya araç-gereçlerin ya da uygulamaların kendi karakteristik muhtevisiyatına atfen kıyaslanabilir özellikleriyle birbirinden ayırt edilerek tanımlanması ve açıklanması için, amaç-işlev-fayda üçlemesiyle ortak paydada birleştirilen sonuç odaklı nedensellik bağının kopartılmadan ortaya konulması gerekir. Bu noktada, geçmişten günümüze evrilerek ulaşılmış olanlara ilaveten çeşitli tiplerle tasarlanıp üretilen küresel ölçekte neredeyse sayısız oyuncuğun bulunduğu göz önüne alındığında, okul öncesi çocukluk süreci ile gelişim alanları zemininde öğrenme-keşfetme-içselleştirme örgüsünü pekiştirmek maksadıyla ahşaptan imal edilmiş oyuncakların kendine has farklılıkları bakımından kümelendirilerek öznel bir kategorizasyon biçiminde adlandırılması, 0-6 yaş (0-72 ay) çocuklarının ahşap oyuncaklar eşliğinde öğrenmesinin ve farkına varmasının değerlendirilmesi açısından önemlidir.

Buna göre, içeriği ve ayırt edici özellikleriyle “Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu” ismiyle kurgulanan ahşap malzemeden üretilen oyuncakların, bu çalışmada örneklendiği gibi, her kategorik nitelendirmeye göre içerik özelliklerinin çocuk gelişimi nezdinde açıklanabilir olması, eğitici ahşap oyuncakların [halihazırdaki 27 kategori ve 118 alt kategori çerçevesinde] işlevselliğe ve görselliğe temellenen hedef-sonuç ilişkilendirmesiyle uyumlu bir bütünlük içinde tasarlanmasına büyük katkı sağlayacağı söylenebilir. Bunun yanı sıra, mevcut kategorizasyonun yeniliğe açık olan yapısıyla devamlı olarak geliştirilerek güncellenebilmesi, değişik önermelerin sunulması kategorik yelpazenin genişletilmesine yardımcı olacaktır.

**KAYNAKÇA**

- Barak, M., Goffer, N. (2002). Fostering Systematic Innovative Thinking and Problem Solving: Lessons Education Can Learn From Industry. *International Journal of Technology and Design Education*. 12: 227–247.
- Cohen, A.B., Koenig, H.G. (2003). Religion, Religiosity and Spirituality in the Biopsychosocial Model of Health and Ageing. *Ageing International*, 28 (3): 215-241.
- Goldenberg, J., Mazursky, D. (2002). *Creativity in Product Innovation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Guyton, G. (2011). Using Toys to Support Infant-Toddler Learning and Development. *Young Children*, 66 (5): 50-54.
- Judkins, R. (2017). *Yaratıcı Düşünme Sanatı (Çeviren: Sevinç Seyla Tezcan)*. İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Kahveci, N. (2019). *Sistematik Düşünme*. İstanbul: Doğu Kitabevi.
- Michalko, M. (2011). *Creative Thinkering: Putting Your Imagination to Work*. Novato, CA: New World Library.
- Milli Eğitim Bakanlığı, (2009). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi: Eğitici Oyuncaklar, MEGEP (Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi)* [http://megep.meb.gov.tr/mte\\_program\\_modul/moduller\\_pdf/Geli%C5%9Fim.pdf](http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Geli%C5%9Fim.pdf), Erişim Tarihi: 12.01.2013
- Milli Eğitim Bakanlığı, (2013a). *0-36 Aylık Çocuklar İçin Eğitim Programı, Temel Eğitim Genel Müdürlüğü*, <http://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/0-36program.pdf>, Erişim Tarihi: 12.01.2013
- Milli Eğitim Bakanlığı, (2013b). *Okul Öncesi Eğitim Programı, Temel Eğitim Genel Müdürlüğü* <http://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/ooproram.pdf>, Erişim Tarihi: 12.01.2013
- Milli Eğitim Bakanlığı, (2016). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi: 0-36 Ay Oyun ve Oyuncak*, [http://www.megep.meb.gov.tr/mte\\_program\\_modul/moduller/0-36%20ay%20oyun%20ve%20oyuncak.pdf](http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller/0-36%20ay%20oyun%20ve%20oyuncak.pdf), Erişim Tarihi: 15.03.2016
- Rathus, S.A. (2013). *Childhood and Adolescence: Voyages in Development*. Boston, MA: Cengage Learning.
- Rawlinson, J. G. (1995). *Yaratıcı Düşünme ve Beyin Fırtınası (Çeviren: Osman Değirmen)*. İstanbul: Rota Yayın.
- Usta, İ. (2013). *Eğitici Ahşap Oyuncaklar Ders Notu*. Hacettepe Üniversitesi Ağaç İşleri Endüstri Mühendisliği, Ankara.
- Usta, İ. (2014). Ahşap Üzerine Betimlemeler: Kültürlerarası etkileşim aracı olan ahşabın “Değerli bir Nesne olarak kabul edilip özümsemesi” (Ahşap Doğaldır). *Yapı Dünyası*, 224-225: 12-25.
- Usta, İ. (2015). Ahşap Üzerine Betimlemeler: Kültürlerarası etkileşim aracı olan ahşabın “Değerli bir Nesne” olarak kabul edilip özümsemesi (Ahşabın Evrenselliği). *Selçuk-Teknik Dergisi*, UMK-2015: 185-212.
- Usta, İ. (2016). *Okul Öncesi Çocukluk Algısında Genç Yetişkinlerin Ahşap Oyuncak Seçimi*. Hacettepe Üniversitesi Sosyolojik Araştırmalar Dergisi, e-dergi: 8 Kasım 2016.
- Usta, İ. (2017). Ahşap Üzerine Betimlemeler: Kültürlerarası etkileşim aracı olan ahşabın “Değerli bir Nesne” olarak kabul edilip özümsemesi (Ahşap Sürdürülebilir ve Yenilenebilir Malzemedir). *Yapı Dünyası*, 252-253: 8-14.
- Usta, İ. (2018). *Genç Yetişkinlerin Bakışıyla Okul Öncesi Çocuklar İçin Ahşap Oyuncaklar*. *Mesleki Bilimler Dergisi*, (7) 2: 99-122.

- Usta, İ. (2019). Okul Öncesi Çocukluk Dönemi ve Eğitici Ahşap Oyuncaklar. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 6 (4): 211-238.
- Usta, İ. (2020). Çocukluk Deneyimi Yaşamış Genç Yetişkinlerin Okul Öncesi Dönem Bağlamında Yeğledikleri Ahşap Oyuncak Çeşitleri. *Mesleki Bilimler Dergisi*, 9 (1): 1-28.
- Usta, İ. (2020b). Çok Yönlü Bir Öğrenme Aracı Olarak Eğitici Ahşap Oyuncakların Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Kişilik Gelişimine Katkısı. *İnformal Ortamlarda Araştırmalar Dergisi*, 5 (2): 199-210.
- Usta, İ. (2020c). Eğitici Ahşap Oyuncaklar Bağlamında Kategorik Detaylandırmalar: Bulyap ve Yapboz İçin Benzerlikler ve Farklılıklar Karşılaştırması. *Anadolu Öğretmen Dergisi*, 4 (2): 260-272.
- Usta, İ. (2020d). Eğitici Ahşap Oyuncaklar Bağlamında Vasıta Kategorisi İçin Kategorik Detaylandırmalar. *Temel Eğitim*, 2 (4): 21-25.
- Usta, İ. (2020e). Eğitici Ahşap Oyuncaklar Bağlamında Kategorik Detaylandırmalar: Pedalsız Bisiklet ile Scooter (Tekerlekli Kızak) İçin Benzerlikler ve Farklılıklar Karşılaştırması. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5 (2): 203-210.
- Usta, İ. (2021). Eğitici Ahşap Oyuncaklarla Okul Öncesi Çocuklarda Somutlaştırma Becerilerinin Kazandırılması. *Electronic Journal of Education Sciences*, 10 (20): 224-236.