

Ebeveynlerden çocuklara geleneksel çocuk oyunları

Traditional children's games from parents to children

Nurgül MIHLADIZ^{1*} Kadir PEPE¹ ¹ Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Burdur, Türkiye

Bu çalışma Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünde yürütülen "Toplumsal değişim sürecinde geleneksel ve dijital oyunlara yönelik çocuk ve ebeveyn görüşlerinin incelenmesi" adlı doktora tezinden üretilmiştir.

Özet: Çalışmada, ebeveynler ile çocuklarının oynadıkları geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın evrenini, Burdur ilinin tüm yerleşim birimleri oluşturmuştur. Burdur il merkezi, Bucak, Ağlasun, Tefenni ilçe merkezleriyle köylerinde yaşayan çocuklar ve bu çocukların ebeveynleri örneklem kapsamında yer almıştır. Veri toplama aracını, bu yerleşim yerlerinde yaşayan 207 ebeveyn ve 349 çocuk olmak üzere toplam 556 katılımcı gönüllü olarak doldurmuştur. Araştırmanın verileri, bu yerleşim yerlerinden katılım sağlayan 30-50 yaş aralığındaki ebeveynler ve 10-14 yaş aralığındaki çocukların görüşleri alınarak sağlanmıştır. Uzman görüşleri doğrultusunda geliştirilen anket formu aracılığıyla nicel veriler toplanmıştır. Formda, katılımcılara çocukluk dönemlerinde hangi oyunları oynadıkları, oyunu nasıl tanımladıkları, oyunları nerede ve ne kadar sürede oynadıkları, oyunlarda hangi materyalleri kullandıkları ve oyunları kimlerle oynadıklarına ilişkin seçenekler yöneltilmiştir. Ayrıca, anket formunda uzman görüşlerine dayanarak belirlenen 66 geleneksel çocuk oyununa da yer verilmiştir. Verilerin incelenmesiyle, ebeveynlerle çocuklarının oynadıkları bu oyunlar, oynama sıklığına göre dört ana tema altında sınıflandırılmıştır. Betimsel tarama deseninin kullanıldığı çalışmada, çocuk ve ebeveynlerden anket aracılığıyla nicel veriler elde edilmiş ve bu veriler üzerinde yapılan betimleme çalışmasında kişi sayısı (n) ve yüzdesi (%) kullanılmıştır. Sonuç olarak, ebeveynlerin çocukken bu oyunları, çocuklarına göre daha çok oynamayı tercih ettikleri, oyunu tanımlama biçimlerinin farklı olduğu, geleneksel oyunları açık alanlarda, doğal materyalleri kullanarak, mahalle arkadaşları ve kardeşleri ile beş saatten fazla oynadıkları tespit edilmiştir. Çocukların ise kapalı mekânlarda, hazır materyalleri kullanarak, sırasıyla okul-mahalle arkadaşları ve kardeşleriyle oynadıkları ve oyuna dört saatten az zaman ayırdıkları, oyun oynarken zaman, araç-gereç ve oyun arkadaşı bulma konusunda benzer sorunları yaşadıkları ortaya çıkmıştır.

Anahtar Sözcükler: Çocuk oyunları, eğitsel oyun, geleneksel çocuk oyunları, oyun

Abstract: The aim of the study was to determine the views of parents on traditional children's games played by their children. The universe of the study consisted of all settlements in Burdur province. Children living in Burdur city center, Bucak, Ağlasun, Tefenni district centers and villages and the parents of these children were included in the sample. A total of 556 participants, 207 parents and 349 children living in these settlements, filled out the data collection tool voluntarily. The data of the study were obtained by obtaining the views of parents aged between 30-50 and children aged between 10-14 from these settlements. Quantitative data were collected through a questionnaire form developed in line with expert opinions. In the form, participants were asked to choose which games they played during their childhood, how they defined the game, where and for how long they played the games, what materials they used in the games, and with whom they played the games. In addition, 66 traditional children's games determined based on expert opinions were included in the questionnaire form. By examining the data, these games played by parents and children were classified under four main themes according to the frequency of playing. In the study where the descriptive scanning design was used, quantitative data was obtained from children and parents through a questionnaire and in the descriptive study conducted on these data, the number of people (n) and percentage (%) were used. As a result, it was determined that parents preferred to play these games more than their children, their ways of defining the game were different, they played traditional games in open areas, using natural materials, with their neighborhood friends and siblings for more than five hours. It was revealed that children played in closed areas, using ready-made materials, with their school-neighborhood friends and siblings respectively, and spent less than four hours playing, and they experienced similar problems in finding time, equipment and playmates while playing.

Keywords: Children's games, educational game, game, traditional children's games

1. Giriş

Oyun insanlığın dünyadaki varlığından itibaren nesilden nesile aktararak insanla beraber ilerleyen, kültürden önce de var olup gelişen ve değişen en önemli olgulardan birisi olarak düşünülebilir. İnsan hayatta kalabilmek ve yaşamını devam

ettirebilmek için ilk çağlardan beri öğrenmek durumunda kalmıştır. Öğrenmenin en önemli aşamalarından biri olan oyun sayesinde insan; etrafında deneyimlediği farklı olayları, iletişimde bulunduğu canlıları ve atalarının avlanmalarını izleyip taklit yoluyla başkalarına bu durumları aktararak fark etmeden oyunun oluşumunu sağlamıştır (Başal, 2007). Etrafındaki izlenimlerini hayatının içerisine dahil edebilen insan böylelikle oyuncu kimliği sayesinde tarih sahnesinde kendisini göstermiştir. Oyuncu insan hayatını sürdürebilmek için kendiliğinden ortaya çıkan oyun sayesinde gerekli becerilere sahip olur, toplumsal rollerini keşfeder ve mutluluk hissi veren etkinliklerde yer alır (Kazan ve Kazan Kırçık, 2006). Bu etkinliklerle birlikte sosyal bir varlık olan çocuk, oyun sırasında yeteneklerini geliştirirken kuşaklar arası kültürel aktarıma da aracı olur (Başal, 2007). Kültürel aktarımın devamlılığını sağlayan oyun çocuklar için öğrenmeyi, hayatta kalmayı, mutlu olmayı, toplumsal rollerini fark etmeyi, yeteneklerini geliştirmeyi sağlamaktadır (Sallabaş, 2020).

Yaşamda önemli bir yeri olan oyun sayesinde insan; toplumsal kuralları öğrenir, kuralları öğrenirken eğlenir, karşılaşılabileceği problemleri hayal gücüyle çözmek için çabalar ve yaşamını sürdürebilmek için gerekli becerileri kazanır (Özyürek, Şahin ve Gündüz, 2018). Oyun kavramı bireyin bilişsel, sosyal, fiziksel, devinışsel ve dil becerileri gibi bütüncül bir şekilde tüm gelişim alanlarına destek sağlayan önemli bir unsurdur. Bu kavram, bireylerin iş birliği içinde çalışma, sorgulayıcı ve üretici düşünme, görüşleri savunma, bireysel öğrenme ve kendi tercihlerini belirleme gibi birçok beceriyi geliştirmelerine katkı sağlaması bakımından en önemli öğrenme araçlarından biri olarak değerlendirilebilir. (Demir ve Subaşı, 2020).

Oyun eşliğinde çocuklar hem zamanlarını doğru değerlendirir hem eğlenir hem öğrenir hem de sorun çözme becerilerini geliştirebilir (Cicchino, 2015). Gelişen bu beceriler sayesinde kültürü oluşturan öğeler oyun sayesinde çocuk tarafından da benimsenir. Kültürel öğelerin çeşitliliği ve bunların nesiller arası doğru iletimi toplumların kültürel değerlerini koruyabilmesi açısından önemlidir. Bulunduğu dönemin özellikleriyle beraber geçmişten günümüze kadar çocuklar tarafından oynanan geleneksel oyunlar kültürel öğelerin başında gelir (Özyürek, Şahin ve Gündüz, 2018; Taheri ve Chahian, 2015). Farklı özelliklere sahip ya da kültürel temelleri benzer olan toplumların oyunlara ilişkin tanımları, oyun arkadaşları, kullanılan materyaller ve oyun alanları değişkenlik gösterebilir, oyunların ortak bazı özellikleri bulunmaktadır (Bowen, 2020).

Oyun kavramı ve özellikleri, farklı araştırmacılar tarafından çeşitli biçimlerde ele alınmış; toplumun gelişiminde önemli bir yere sahip olan oyunun bu özellikleri ve tarihsel süreci dikkate alınarak, 19. ve 20. yüzyılın başlarında çeşitli oyun kuramları geliştirilmiştir (Öğretir, 2008; Özmutlu ve Eroğlu, 2019). Bu oyun kuramları; amaç, işlev, özellik, materyal ve mekânlara göre araştırılıp tanımlanmıştır (Bozkurt, 2017). Bu kuramlarla birlikte geçmişten günümüze bağlı olan, kültürün devamlılığını sağlayan ve nesilden nesile aktarılan geleneksel çocuk oyunları; tarih, kültür, toplum, değer, gelenek ve görenek, inanç gibi çeşitli unsurlarla kültürel zenginlikleri içinde bulunduran bir olgudur (Karkınlı, 2017; Kayabaşı, 2016). Bu olgularla beraber geleneksel çocuk oyunları bireylere; bedensel, zihinsel ve sosyal olarak olumlu anlamda fayda sağlamak için çocukluk döneminden itibaren aktarılır (Bozkurt, 2017; Demir ve Subaşı, 2020).

Geçmişten günümüze bireyler arasında kültürel bir köprü kurmayı amaçlayan bu çalışmada, Burdur yöresinde kuşaktan kuşağa aktararak gelenekselleşen çocuk oyunları ile Türkiye ve farklı ülkelerdeki çocuklar tarafından oynanan oyunlar incelenmiş; bu oyunlara ilişkin benzerlikler ve farklılıklar ortaya konmuştur (Vatandaş, 2020). Oyunların bu benzerlikleri ve farklılıkları, yörenin coğrafi ve kültürel yapısı, taklit unsurları, gelenek ve görenekleri, kuşaklar arası değişimleri, inanç biçimleri ile toplumların karakteristik özelliklerine göre değişebilmektedir (Rzayeva, 2018; Sallabaş, 2020; Taheri ve Chahian, 2015; Valentine ve McKendrick, 1997). Karakteristik anlamda Burdur geleneksel çocuk oyunları; göçebe yaşam

tarzı, zor yaşam koşulları, toplumun oyuna, müziğe ve eğlenceye olan eğilimleri gibi unsurlar nedeniyle diğer yörelerden bir ölçüde ayrılmaktadır (Sallabaş, 2020; Yıldız ve Kazan, 2009; Vatandaş, 2020). Bu bölgedeki yöresel oyunlar, Türkiye genelinde ve farklı ülkelerin yöre oyunlarına nazaran daha hareketli ve eğlence içeriklidir. Yöreye ait kültürü atalarından taklit etme yoluyla öğrenerek yaşatan çocuklar, bu sayede toplumda saygın bir yer sahip olabilmekte, farklı kültürleri tanıyabilmekte, hayata daha kolay atılabilmekte, doğru ve hızlı karar alabilmekte, sabırlı, öz disiplinli ve planlı hareket edebilmekte ve en önemlisi de dijital bağımlılıktan uzak durabilmektedir (Avontuur, De Jong, Brink, Florack, Soute ve Markopoulos, 2014; Rzayeva, 2018). Bu araştırma açısından, hem geleneksel çocuk oyunlarının dijital oyunlara yerini bıraktığı günümüz dünyasında çocuklar ve ebeveynlerin bu oyunlara ilişkin görüşlerinin tespit edilmesi, hem de kültürel değerlerin kuşaktan kuşağa aktarımını destekleyecek biçimde, unutulmaya yüz tutmuş Burdur yöresi geleneksel çocuk oyunlarının yeniden gündeme getirilmesi ve bu oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkilerinin hatırlatılması bakımından önemlidir.

İlgili amaç doğrultusunda araştırmanın incelenen bulguları “Ambar, Âşık, Atçılık, Baş, Beş Taş, Bilye, Bezirgânbaşı, Birdirbir, Biricik İkicik, Bom, Cız, Cirit, Çatlak Patlak, Çelik Çomak, Çer Çöp, Çömlek, Dokuztaş, Dömbülük (Deve Hörgücü), Dört Yol Ağzı, El El Epelek, El El Üstünde Kimin Eli Var, Elbaş, Elma Yeme, Fırın Kızdı, Hayvan Bitki, Hımbıl, İlim İlim Soğan Dilim, İnek Buzağılatmaca, İp Atlama, İstop, Jandarma Vali, Kaşıklama, Kazan Gubbak, Kelime, Kızgın Taş, Kibrit, Kokine, Körebe, Köş, Kurt Baba, Kutu Kutu Pense, Mendil Kapmaca, Mom Mom, Öpme Taş, Pabuç Almacı, Saklambaç (Sobe), Sayışmalar, Sek Sek, Sıçratan Top, Tavşan Kaç, Tenge, Tiytiri, Topaç Çevirme, Uzuneşek, Üşüdüm, Yağ Satarım Bal Satarım, Yağlı Yağlı, Yakar Top, Yattı Kalktı, Yedi Kiremit (Dalye), Yer Boncuk Gök Boncuk, Yerden Yüksek, Yıldız Bakmaca, Yüzük Saklamaca, Zanbur Zumbur Dayı, Zingıraç” isimli 66 geleneksel çocuk oyunundan oluşmuştur. Çalışmada geçmişten günümüze kültürel olarak aktarılan ve gelenekselleşen çocuk oyunları araştırılmıştır. Araştırmada ebeveyn ve çocukların tercih ettikleri geleneksel çocuk oyunları, oyunu tanımlama, oyun oynanan mekânlar, oyun süreleri, kullanılan oyun materyalleri, oyun arkadaşları ve oyuncuların cinsiyetlerine yönelik olarak araştırmanın alt sorularına yanıt aranmıştır.

Çalışmanın Amacı

Ebeveynler ve çocuklarının, kendi çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyunlar ile bu oyunların çeşitli özelliklerine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla yürütülen bu çalışmada, aşağıdaki alt sorulara yanıt aranmıştır.

1. Ebeveyn ve çocukların oynadıkları oyunlar nelerdir?
2. Ebeveyn ve çocuklar oyunu nasıl tanımlamaktadır?
3. Ebeveyn ve çocukların oyun oynadıkları mekânlar nelerdir?
4. Ebeveyn ve çocuklar oyunlara bir günde ne kadar süre ayırmaktadır?
5. Ebeveyn ve çocukların oyun oynarken kullandıkları materyalleri nelerdir?
6. Ebeveyn ve çocuklar kimlerle oyun oynamaktadır?

Sınırlılıklar

Bu çalışma, diğer yörelerde olduğu gibi Burdur yöresinde de geleneksel çocuk oyunlarının unutularak yerini dijital oyunlara bırakması, bu yöreye ilişkin akademik çalışmaların yetersizliği ve geçmişten günümüze oynanan geleneksel Burdur çocuk oyunlarının yeniden tespit edilmesi gerekliliğinden dolayı yapılmıştır. Çalışma, Burdur il merkezi ile Ağlasun, Bucak ve Tefenni ilçeleri ve bu ilçelere bağlı köylerde yaşayan, 30-50 yaş aralığındaki ebeveynler ve onların 10-14 yaşlarındaki çocuklarıyla sınırlandırılmıştır.

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

Araştırmada çocukların ve ebeveynlerinin kendi dönemlerinde oynadıkları oyunlarla ilgili görüşlerini belirlemek amacıyla Burdur şehir merkezi, ilçeleri ve köylerinde tarama çalışması yapılmıştır. Karasar'ın da (2010) tarama araştırmaların özelliklerinde belirttiği gibi bu çalışmada da oyunlarla ilgili ebeveynlerin geçmişteki durumu ile çocuklarının şimdiki durumu ortaya çıkarılmıştır.

2.2. Evren ve Örneklem

Bu çalışmanın evrenini Burdur ilinin tüm yerleşim birimleri oluşturmuştur. Bu evrenden elverişlilik/uygunluk örnekleme (Convenience Sampling) kolay ulaşılabilirlik ve gönüllülük ölçütleri göz önüne alınarak örneklem belirlenmiştir. Çalışma sonunda Burdur il merkezi ve köyleri; Bucak, Ağlasun, Tefenni ilçe merkezleri ile köylerinde yaşayan çocuklar ve bu çocukların ebeveynleri örneklem kapsamında yer almıştır. Araştırmanın verileri bu yerleşim yerlerinden gönüllü olarak katılım sağlayan 30-50 yaş aralığındaki ebeveynler ve 10-14 yaş aralığındaki çocukların görüşleri alınarak toplanmıştır. Çalışmada 294'ü kadın (%53), 262'si erkek (%47) olmak üzere 556 katılımcı yer almıştır. Bu katılımcıların 349'unu (%63) çocuklar, 207'sini (%37) ise bu çocukların ebeveynleri oluşturmuştur. Çalışmaya katılan çocuk ve ebeveynlerinin, yerleşim yerlerine göre dağılımları Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1

Ebeveyn ve çocukların yerleşim yerlerine göre dağılımları

Yerleşim Yerleri	Çocuk		Ebeveyn		Toplam	
	n	%	n	%	n	%
Bucak	41	55	33	45	74	13
Tefenni	72	71	29	29	101	18
Ağlasun	31	70	13	30	44	8
İlçe Toplam	144	51	136	49	219	39
Burdur İl Merkezi Toplam	134	69	61	31	195	35
Köyler Toplam	82	57	62	43	144	26
Genel Toplam	360	65	198	35	558	100

Örneklemin kapsamında yerleşim yerlerine göre dağılımlar incelendiğinde; çocuk katılımcıların Burdur il merkezinde toplam 134 (%69); Bucak ilçe merkezinde 41 (%55); Tefenni ilçe merkezinde 72 (%71); Ağlasun ilçe merkezinde 31 (%70) oranlarında dağılım göstermiş ve bu üç ilçede toplam olarak 144 (%51) oranında katılım gösterdikleri tespit edilmiştir. Ebeveyn katılımcıların yerleşim yerlerine göre dağılımları incelendiğinde; Burdur il merkezinde yaşayanlar toplam 61 (%31); Bucak ilçe merkezinde 33 (%45); Tefenni ilçe merkezinde 29 (%29); Ağlasun ilçe merkezinde 13 (%30) oranlarında dağılım göstermiş ve bu üç ilçede toplam olarak 61 (%31) ebeveynin ankete cevap verdiği belirlenmiştir. Köylerden katılım sağlayan çocuklar toplam 82 (%57) düzeyinde iken ebeveynler ise 62 (%43) katılımı ayrıca genel toplamda da 144 kişi yer almıştır. Yine katılımcıların 195'ini Burdur il merkezi; 114'ünü Bucak, 74'ünü Tefenni, 44'ünü Ağlasun ve genel toplamda da 219'unu ilçelerdeki çocuklar ve onların ebeveynleri oluşturmuştur. Ancak anket formlarındaki eksiklikler nedeniyle iki katılımcının formu değerlendirme dışı bırakılmış ve çalışma, 556 katılımcının görüşleri doğrultusunda yürütülmüştür.

2.3. Veri Toplama Araçları

Çalışmanın verileri amaca yönelik olarak alan yazın ve uzman görüşlerine göre geliştirilen anket formu ile elde edilmiştir. Hazırlanan anketin ön değerlendirmesinde 20 çocuk ve 20 ebeveyn den soruları yanıtlamış ve anlaşılması zor olan sorular

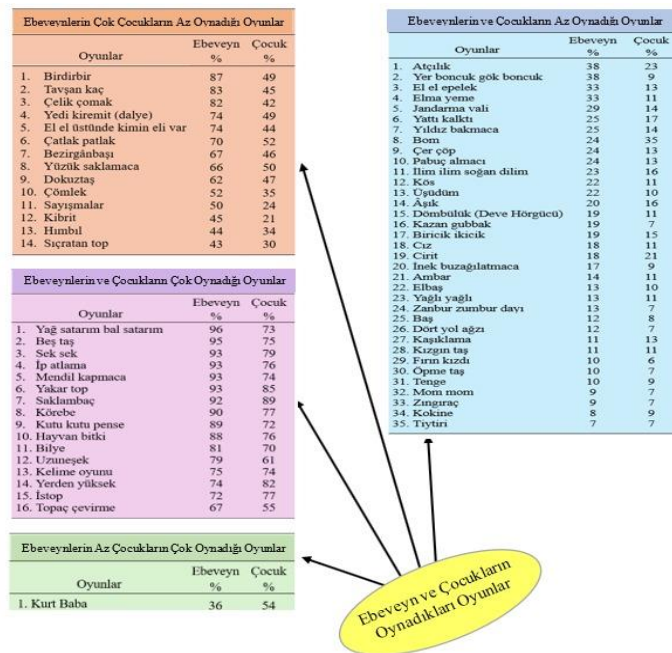
yeniden gözden geçirilerek gerekli düzenlemeler yapılmıştır. 15.01.2022 ve 15.03.2022 tarihleri arasında anketlerin tamamının doldurulması sağlanmıştır. Anketin genel durumu ile ilgili olarak ve alan uzmanı ile bir ölçme değerlendirme uzmanından görüş alınmıştır. Ankette; demografik özellikler 3, oyun hakkındaki düşünceler 1, oyun oynama biçimleri 7, çocuklarının oyun konusundaki sorunları ve ihtiyaçları 4, günümüzde çocukların oynadığı oyunların onları nasıl etkilediği 5, günümüzdeki toplumsal yaşam biçimi ve teknolojik gelişmeler çocukları ve oyunlarını nasıl etkilediği 4 soru önermesi yer almıştır. Bu soru önermelerinden “çocuklarının oyun konusundaki sorunları ve ihtiyaçlarına ilişkin” soruların Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı (α) 0.56, “günümüzde çocukların oynadığı oyunlar onları nasıl etkilediğine ilişkin” soruların Cronbach Alfa iç tutarlılık kat sayısı (α) 0.80, “günümüzdeki toplumsal yaşam biçimi ve teknolojik gelişmeler çocukları ve oyunlarını nasıl etkilediğine” yönelik soruların ise, Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı (α) 0.72 olarak bulunmuştur. Alpha katsayısı ankette bulunan soru önermelerinin iç tutarlılığının bir ölçüsüdür. Bu sonuçlara göre anketin bu sorularından elde edilen verilerin güvenilir olduğu söylenebilir (Lorlu, 2015; Özdamar, 2002). Ankette yer alan 66 çocuk oyununun belirlenmesinde, Kazan ve Kazan Kırçık'ın (2006) çalışması ve Burdur yöresindeki halk kültürü ile ilgili çalışmaları olan iki uzmanın görüşlerinden yararlanılmıştır. Uzmanlardan biri, TRT’de görev yapmakta olup halk kültürü, özellikle halk müziği ve halk oyunları ile ilgili çalışmalar yürütmektedir. Görüşü alınan diğer uzman ise halk kültürüne gönül vermiş bir sipsi sanatçısıdır. Yöre, halk kültürü ile ilgili değerli katkıları bulunduğu için “UNESCO Yaşayan İnsan Hazinesi Ödülü” ne layık görülmüştür.

2.4. Verilerin Analizi

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi’nin 02.02.2022 tarihli 2022/02 sayılı etik kurul onayı ile yürütülen çalışmada çocuk ve ebeveynlerden anket yoluyla nicel veriler elde edilmiş ve bu veriler üzerinde yapılan betimleme çalışmasında kişi sayısı (n) ve yüzdesi (%) kullanılmıştır.

3. Bulgular

Verilerin analizi ile ortaya çıkan bulgular, alt problemlerdeki sıra izlenerek aşağıda verilmiştir. Ebeveynlerin ve çocukların oynadıkları çocuk oyunları ve bu oyunlardaki değişim Şekil 1’de verilmiştir.



Şekil 1

Ebeveyn ve çocukların oynadıkları geleneksel çocuk oyunları

Şekil 1’e göre “ebeveynlerin çok çocukların az oynadığı oyunlar” grubundaki “Bezirgânbaşından Yüzük Saklamaca” ya kadar yer alan oyunların ebeveynler tarafından %87-43’ü; çocuklar tarafından %21-52’si arasında değişen oranlarda oynandığı tespit edilmiştir. Bu grupta ebeveynlerin en çok %82-87’si “Birdirbir, Çelik Çomak ve Tavşan Kaç”, çocukların %49-52’si “Birdirbir, Çatlak Patlak, Yedi Kiremit ve Yüzük Saklamaca” oyunlarını oynadıklarını ifade etmişlerdir. Çocuklar tarafından (%21-24) oranında en az oynanan “Sayışmalar ve Kibrit” oyunları olarak tespit edilmiştir. “Ebeveynlerin az çocukların çok oynadığı oyunlar” bölümündeki “Kurt Baba” oyununu, ebeveyn ve çocukların (%36-54) düzeyinde oynadıkları belirlenmiştir. Şekil 1’deki “ebeveyn ve çocukların az oynadığı oyunlar” grubunda belirtilen “Atçılık ve Tiyriti” oyunları, ebeveynler tarafından (%7-38); çocuklar tarafından (%7-23) oranları arasında dağılım gösterdiği ortaya çıkmıştır. Bu grupta ebeveynler en çok %38 oranında “Atçılık ve Yer Boncuk Gök Boncuk” oyunlarını, çocuklar ise %35 oranında “Bom” oyununu oynadıklarını belirtmişlerdir. Bu grupta hem çocuklar hem de ebeveynler tarafından en az oynandığı ifade edilen oyun ise %7 oranında “Tiyriti” oyunu olmuştur. Çocuk ve ebeveyn katılımcılar tarafından “ebeveyn ve çocukların çok oynadıkları oyunlar” grubundaki oyunları ise ebeveynlerin (%67-96) oranında; çocukların (%55-89) oranında oynadıkları tespit edilmiştir. Katılımcılar tarafından “ebeveyn ve çocukların çok oynadıkları oyunlar” grubundaki oyunları ise ebeveynler (%67-96) oranında; çocuklar da (%55-89) oranında oynamışlardır. “Beş Taş, İp Atlama, Hayvan Bitki, Körebe, Kutu Kutu Pense, Mendil Kapmaca, Saklambaç, Sek Sek, Yağ Satarım Bal Satarım ve Yakar Top” (%88-96) oranında ebeveynler; (%72-89) oranında da çocuklar tarafından yüksek düzeyde oynandığı ortaya çıkmıştır. Çalışmanın ikinci alt probleminde, ebeveyn ve çocukların oyunu tanımlamalarına yönelik görüşleri belirlenmiş ve elde edilen bulgular Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2

Ebeveyn ve çocukların oyunlarını nasıl tanımladıklarına ilişkin bulgular

Oyunun Tanımı	Kadın				Erkek				Toplam			
	Ebeveyn		Çocuk		Ebeveyn		Çocuk		Ebeveyn		Çocuk	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Eğlence aracı	53	44	138	81	52	60	114	65	105	51	252	73
İletişim aracı	21	18	6	3	10	11	11	6	31	15	17	5
Enerji sarf etme aracı	16	13	9	5	5	6	6	3	21	10	15	4
Oyalama-Oyalanma Aracı	8	7	8	3	8	9	19	11	16	8	27	8
Eğitim Aracı	9	8	2	1	1	1	3	2	10	5	5	1
Mutluluk Kaynağı	11	9	9	5	8	9	12	7	19	9	21	6
Çocuğun Hayatı	1	1	2	1	2	2	2	1	3	1	4	1
Diğer	-	-	1	1	1	1	8	5	1	1	9	3
Toplam	119	-	171	-	87	-	175	-	206	-	346	-

Ebeveyn ve çocukların oyunu tanımlamalarına yönelik Tablo 2’de verilen görüşleri genel olarak birlikte incelendiğinde, ebeveynlerin %51’i ve çocukların %73’ü oyunu “çocukların eğlenmek için yaptığı faaliyet” şeklinde ifade etmişlerdir.

Ebeveynler %15, çocuk katılımcılar %5 oranında oyunu bir “iletişim aracı” olarak tanımlamayı tercih etmişlerdir. Yine ebeveynler %10, çocuklar %4 dağılımında oyunu “bireylerin enerjisini sarf ettiği faaliyet”; çocuk ve ebeveyn katılımcıların %8’i ise oyunu “oyalama aracı” olarak tanımlarken, her iki grubun neredeyse %1-5’i oyunu bir “eğitim aracı”; %6-9’u “mutluluk kaynağı”; %1’i “çocuğun hayatı” ve %1-3’ü ise “diğer” olarak düşündüklerini ifade etmişlerdir.

Çalışmanın üçüncü alt probleminde, ebeveyn ve çocukların oyun oynarken kullandıkları mekânlara yönelik görüşleri belirlenmiş ve elde edilen bulgular Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3

Ebeveyn ve çocukların görüşlerinden elde edilen oyun mekânlarına yönelik bulgular

Oyun Mekânı	Kadın				Erkek				Toplam			
	Ebeveyn		Çocuk		Ebeveyn		Çocuk		Ebeveyn		Çocuk	
	n	%	n	%	N	%	n	%	n	%	n	%
Sokak (Mahalle)	63	53	43	25	44	51	25	14	107	52	68	19
Bahçe	25	21	24	14	8	9	28	16	33	16	52	15
Ev	21	19	49	27	8	9	55	31	29	14	104	29
Köy meydanı	4	3	8	5	15	17	16	9	19	9	24	7
Okul bahçesi	3	2	33	19	11	13	29	17	14	7	62	18
Park	3	2	12	7	1	1	8	5	4	2	20	6
Oyun salonları	-	-	2	1	-	-	5	3	-	-	7	2
Diğer	-	-	4	2	-	-	9	5	-	-	13	4
Toplam	119	-	175	-	87	-	175	-	206	-	350	-

Ebeveyn ve çocukların oyun oynadıkları mekânlara yönelik verilerin gösterildiği tabloda, ebeveynler %14; çocuklar ise %29 dağılımında oyunu “ev” olarak belirtmişlerdir. Ebeveynler %52 “sokak (mahalle)”, çocuk katılımcılar %19; ebeveynler %7, çocuklar %18 “okul bahçesi”; ebeveynler %16, çocuklar %15 “bahçe”; tüm katılımcılar ise %2-6 “park”; %7-9 “köy meydanı” ifadelerini seçmişlerdir. “Oyun salonları ve diğer” seçenekleri de yalnızca çocuklar tarafından %2-4 oranında seçilmiştir. Ebeveynlerin en çok tercih ettiği seçenek “sokak (mahalle)”, çocukların ise “ev” olduğu belirlenmiştir. Oyun oynamaya ne kadar zaman ayırdıklarının belirlendiği bu alt problemle ilgili bulgular Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4

Ebeveyn ve çocukların görüşlerine göre bir gündeki oyun oynama sürelerine yönelik bulgular

Oyun Süreleri (Gün/Saat)	Kadın				Erkek				Toplam			
	Ebeveyn		Çocuk		Ebeveyn		Çocuk		Ebeveyn		Çocuk	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
1-2 saat	15	13	78	45	10	12	32	18	25	12	110	32
3 saat	17	14	33	19	8	9	42	24	25	12	75	21
4 saat	17	14	21	12	19	22	30	17	36	18	51	15
5 saat üzeri	70	59	43	25	50	58	70	40	120	58	113	32
Toplam	119	-	175	-	87	-	175	-	206	-	350	-

Tablo 4’e göre ebeveynlerin %12’si, çocuk katılımcıların %32’si “1-2 saat” oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir. Yine ebeveynlerin %12’si ve çocukların %21’i “3” saat” seçeneğini tercih ettikleri görülmüştür. “4” saat” ifadesini ebeveynler %18 ve çocuklar %15; “5”saat ve üzeri” seçeneğini ise ebeveynler %58, çocuklar %32 dağılımında işaretlemişlerdir. Dolayısıyla en fazla işaretlenen seçenekler ebeveynler tarafından %58 “5”saat ve üzeri”, çocuklar tarafından da %32 oranında “1-2 saat ve 5 saat üzeri” olarak belirtilmiştir. Çalışmadaki beşinci alt problemle ilgili ebeveyn ve çocuk oynadıkları oyun materyallerine yönelik bulgular Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5

Ebeveyn ve çocukların görüşlerine göre oyun materyallerine yönelik bulgular

Oyun Materyalleri	Ebeveyn				Çocuk				Toplam			
	Kadın		Erkek		Kadın		Erkek		Ebeveyn		Çocuk	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Taş, toprak ve su	68	57	33	38	18	10	16	9	101	45	34	10
El işi materyalleri	35	29	44	51	16	9	15	9	79	40	31	9
Hazır materyaller	12	10	3	3	36	21	32	18	15	7	68	20
Dijital	2	2	5	6	63	36	87	50	7	4	150	42
Diğer	2	2	2	2	42	24	25	14	4	2	67	19

Tablo 5'e oyun materyallerinin toplamına bakıldığında; "taş, toprak ve su" ifadelerini ebeveynler %45, çocuklar %10 oranında işaretlemişlerdir. "El işi materyalleri" ifadesini işaretleyen ebeveynler %40, çocuklar %9 olarak belirtilmiştir. "Hazır materyaller" seçeneğini tercih eden ebeveynler %7, çocuklar %20; "dijital" ebeveynler %4, çocuklar %42 ve "diğer" maddesini de ebeveynlerin %2, çocukların da %19 oranında tercih ettikleri tespit edilmiştir. Genel olarak bakıldığında ise ebeveynlerin de %45'i "taş, toprak ve su" gibi çocukların %42'si "dijital" materyalleri kullanarak oyun oynamaya önem verdikleri ortaya çıkmıştır.

Tablo 6

Ebeveyn ve çocukların görüşlerine göre oyun arkadaşlarına yönelik bulgular

Oyun Arkadaşı	Kadın				Erkek				Toplam			
	Ebeveyn		Çocuk		Ebeveyn		Çocuk		Ebeveyn		Çocuk	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Mahalle Arkadaşları	90	76	55	31	69	79	55	31	159	77	110	32
Kardeşler	19	16	30	18	7	8	30	17	26	13	60	17
Anne ve Baba	3	2	3	2	-	-	3	2	3	1	6	2
Okul Arkadaşları	6	5	81	46	11	13	81	46	17	8	162	46
Tek Başına	1	1	6	3	-	-	6	4	1	1	12	3
Toplam	119	-	175	-	87	-	175	-	206	-	350	-

Oyun arkadaşlarına yönelik Tablo 6 genel olarak incelendiğinde; "mahalle arkadaşları" ifadesini ebeveynler %77, çocuklar %32 seçmişlerdir. "Kardeşler" seçeneğini çocuklar %17, ebeveynler %13; "anne ve baba" ifadesini çocuklar %2, ebeveynler %1; "okul arkadaşları" tercihini çocuklar %46, ebeveynler %8; "tek başına" ifadesini ise çocuklar %3, ebeveynler %1 olarak ifade etmişlerdir.

4. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu bölümde çalışmanın sonuçlarına ve bu sonuçlar doğrultusunda geliştirilen önerilere yer verilmiştir. Çalışma sonucunda ebeveynlerin ve çocukların görüşleri incelendiğinde toplam 66 geleneksel çocuk oyununun geçmişten günümüze oynadığı tespit edilmiştir. Betimsel tarama modeliyle yürütülen ve anket yoluyla elde edilen verilerin incelenmesiyle ebeveyn ve çocukların oynadıkları geleneksel çocuk oyunlarının "ebeveynlerin çok, çocukların az oynadığı oyunlar", "ebeveyn ve çocukların az oynadığı oyunlar", "ebeveyn ve çocukların çok oynadıkları oyunlar" ve "ebeveynlerin az çocukların çok oynadığı oyunlar" olmak üzere dört kategoride yer aldığı sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin kendi çocukluk çağlarında "Birdirbir, Tavşan Kaç, Çelik Çomak, Yedi Kiremit (Dalye), El El Üstünde Kimin Eli Var, Çatlak Patlak, Bezirganbaşı, Yüzük Saklamaca, Dokuztaş, Çömlek, Sayışmalar, Kibrit, Hımbıl, Sıçratan Top" olmak

üzere toplam 14 oyunu çocuklarına göre daha çok oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Geçmişte çok günümüzde az oynanması bu oyunların unutulmaya yüz tuttuğunun göstergesi olarak kabul edilebilir (Avontuur, De Jong, Brink, Florack, Soute ve Markopoulos, 2014; Fırat, 2013; Kam, Mathur, Kumar ve Canny, 2009; Eichberg ve Norgaard, 2000). Atıcılıktan Tiytiri oyununa kadar uzanan 35 geleneksel oyunun neredeyse unutulma noktasına geldiği; hem ebeveynler hem de çocuklar tarafından çok az oynandığı belirlenmiştir. Ebeveynlerin kendi çocukluk dönemlerinde ve çocukların günümüzde “Yağ Satarım Bal Satarım, Beş Taş, Sek Sek, İp Atlama, Mendil Kapmaca, Yakar Top, Saklambaç, Körebe, Kutu Kutu Pense, Hayvan Bitki, Bilye (Misket), Uzuneşek, Kelime Oyunu, Yerden Yüksek, İstop, Topaç Çevirme” olmak üzere toplam 16 oyunu sıklıkla oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin çok az oynadıklarını ifade ettikleri “kurt baba” oyununu ise çocukların daha çok oynadıkları tespit edilmiştir. Alan yazında birçok çalışma bu sonuçlara benzer sonuçlara ulaşılmıştır (Avontuur, De Jong, Brink, Florack, Soute ve Markopoulos, 2014; Fırat, 2013; Kam, Mathur, Kumar ve Canny, 2009; Eichberg ve Norgaard, 2000).

Ebeveynlerin %51’i, çocukların %73’ü oyunu bir eğlence, ebeveynlerin %15’i, çocukların %5’i oyunu iletişim, ebeveynlerin %10’u, çocukların %4’ü enerji sarf etme ve ebeveynlerin %8’i, çocukların da %8’i oyunu oyalama-oyalanma aracı olarak tanımlamışlardır. Bu sonuç Artar, Onur ve Çelen (2004); Çok, Artar, Şener ve Bağlı (1997) tarafından elde edilen sonuçları destekler niteliktedir. Ebeveyn ve çocukların geleneksel çocuk oyunlarını nerede oynadıklarına ilişkin verdikleri cevaplar incelendiğinde oyunlarını sokakta (mahalle) oynayan ebeveyn oranı %52’i iken bu oran çocuklarda %19 olmuştur. Yine ebeveynlerin %16’sı, çocukların %15’i oyunlarını bahçede oynadıklarını dile getirmişlerdir. Ortaya çıkan sonuca göre alan yazında yapılan birçok çalışmayla ulaşılan sonuçları desteklemesi bakımından önemlidir (Başal, 2007; Çok, Artar, Şener ve Bağlı, 1997; Naylor, 1985; Valentine ve McKendrick, 1997). Burdur yöresinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının, karakteristik açıdan diğer yörelere göre daha hareketli ve eğlence içerikli olduğu sonucuna varılmıştır (Kazan ve Kazan Kırçık, 2006).

Ebeveyn ve çocukların oyuna ne kadar süre ayırdıklarına ilişkin görüşlerine bakıldığında ise genel olarak oyunlarını açık alanda oynamayı tercih eden ebeveynlerin yaklaşık %58’sinin 5, %18’inin ise 4 saat oyun oynadıkları ortaya çıkmıştır. Daha çok kapalı ve güvenli alanlarda oyun oynamayı tercih eden çocukların ise %32’sinin 1-2 saat, %21’inin 3 saat, %15’inin 4 saat ve %32’sinin 5 saat ve üzeri oyuna zaman ayırdıkları belirlenmiştir. Bu duruma bakıldığında ebeveynlerin oyuna çocuklarından daha çok zaman ayırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Geçmişte ebeveynlerin oyuna daha çok zaman ayırmalarına ilişkin alan yazındaki birçok araştırmada da ortaya çıkarılmıştır (Bağlı, 1997; Corlett ve Mokgwathi, 1986; Naylor, 1985).

Ebeveyn ve çocukların oyun oynarken kullandıkları materyallerin incelendiği bir başka araştırma sorusunda ise ebeveynlerin %45’inin taş toprak, su; %40’ının ise el işi materyalleri kullandıkları ortaya çıkmıştır. Çocukların ise taş, toprak, su, el işi materyalleri daha az kullandıkları ve %20’sinin hazır materyalleri, %42’sinin dijital oyun materyallerini ve %19’unun ise diğer materyalleri kullanmayı tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuca göre ebeveynlerin büyük çoğunluğunun dönemin şartlarına uygun olarak taş, toprak, su, el işi materyalleri tercih ettikleri, çocukların ise yine çağın şartlarına uygun olarak hazır özellikle dijital araçları tercih ettikleri ortaya çıkmıştır. Bu durum geleneksel çocuk oyunlarının yerini dijital oyunlara kaptırdığının bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Oyun materyallerine ilişkin elde edilen bu sonuç; Artar, Onur ve Çelen (2004), Karaca (2016) ve Rothlein ve Brett (1987) tarafından yapılan çalışmalarda elde edilen sonuçlarla benzerlik göstermektedir.

Ebeveyn ve çocukların, oyun oynamayı tercih ettikleri kişiler incelendiğinde; ebeveynlerin %77'sinin mahalle arkadaşlarıyla, %13'ünün ise kardeşleriyle oyun oynadıkları ortaya çıkmıştır. Çocukların ise %46'sının okul arkadaşlarıyla, %32'sinin mahalle arkadaşla %17'sinin ise kardeşleriyle oyun oynamayı tercih ettikleri tespit edilmiştir. Bu durum ebeveynlerin daha çok mahalle arkadaşlarıyla oyun oynamayı tercih ettikleri bir dönemden çocukların okul arkadaşlarıyla oyun oynamayı tercih ettikleri bir döneme geçişi göstermesi bakımından önemli görülebilir. Çocuk ve ebeveynlerin oyun oynarken zaman, yer, araç-gereç ve oyun arkadaşı bulma konusunda sorun yaşadıkları belirlenmiş, ancak oyun oynarken yer, mekân veya alan bulma konusunda ebeveynlerin çocuklarına göre daha çok sorun yaşadıkları birçok araştırmada da ortaya çıkmıştır (Artar, Onur ve Çelen, 2004; Çok, Artar, Şener ve Bağlı, 1997; Karaca, 2016; Lindberg, 2012).

Çocuklar ve ebeveynlerinin oyun çağlarında oynadıkları oyunların, farklı yöre ve ülkelerde isim farklılıkları gösterse de içerik, oynanış biçimi ve amaç açısından büyük ölçüde benzerlik taşıdığı belirlenmiştir. Bu durum, kültürel aktarım yoluyla geçmişten günümüze taşınan geleneksel çocuk oyunlarının, farklı kültürlerde benzer şekillerde görülmesini ve benzer materyallerin kullanılmasını, kültürel etkileşimin bir sonucu olarak düşünülebilir. Alan yazın incelendiğinde, söz konusu benzerliklerin kültürel değerlerin yalnızca ait oldukları toplumlarla sınırlı kalmadığını; aynı zamanda evrensel değerlerle de örtüşen yönler taşıdığını ortaya koyduğu tespit edilmiştir (Koyuncu ve Bulut, 2022). Bu araştırmada incelenen 66 oyunun, geleneksel çocuk oyunları arasında olmasından dolayı, birçok çalışmada yer aldığı belirlenmiştir. Oğuz ve Ersoy'un (2007) araştırmasında; "mendil kapmaca, sıçratan top, yakan top, yağ satarım bal satarım, yedi kiremit" gibi oyunların benzer isimlerle yer aldığı; "kale" ve "patlangaç" gibi oyunların ise farklı isimlerle anıldığı tespit edilmiştir (Sallabaş, 2020). Yurt dışında yapılan çalışmalara göre ise; "saklambaç, mendil kapmaca, yakantop, ip oyunları, el topu, misket, birdirbir, yağ satarım bal satarım" gibi geleneksel çocuk oyunlarının farklı ülkelerde farklı isimlerle anıldığı, oynanış biçimi, kullanılan materyal ve kurallarda küçük değişiklikler olsa da amaçlarının genellikle aynı kaldığı tespit edilmiştir (Koyuncu ve Bulut, 2022).

Sonuç olarak, dijitalleşen günümüz dünyasında bireylerin geleneksel oyunlardan dijital oyunlara yönelmesi; teknolojinin hızlı gelişimi ve toplumsal yapının dönüşümüyle açıklanabilir. Özellikle son yüzyılda kırsal alanlardan kentlere yönelik yoğun göç, şehirleşmeyle birlikte geleneksel oyun alanlarının azalması, artan nüfus yoğunluğunun yabancılaşmayı artırarak güvenlik kaygılarını ön plana çıkarması ve geniş aile yapısından çekirdek aile modeline geçiş gibi toplumsal değişimler, geleneksel oyunların tercih edilmemesine ve zamanla unutulmasına neden olduğu düşünülebilir (Sallabaş, 2020). Bu gelişmeler doğrultusunda, farklı kültürlerin bir araya gelmesiyle oyunların oynanış biçimlerinde çeşitli değişikliklerin meydana geldiği görülebilmektedir. Farklı kültürlerin kaynaşması sonucu benzer oyunların ortaya çıktığı tespit edilmiş; aynı dili ya da kültürü paylaşmayan çocukların ise taklit yoluyla birlikte oyun oynayabildikleri belirlenmiştir (Avontuur, De Jong, Brink, Florack, Soute ve Markopoulos, 2014; Haight, Wang, Fung, Williams ve Mintz, 1999). Ayrıca, çocuklar ile ebeveynler arasındaki kuşak farkının artması, teknolojik gelişmelerin oyun çeşitliliğini artırması ve bu oyunlara erişimi kolaylaştırması; şehirleşmeyle birlikte açık alanların daralması ve toplumsal ilişkilerde güven sorunlarının artması gibi unsurlar da bu dönüşüm sürecini etkileyebilmektedir. Bu çalışmanın bulgularına dayanarak, geleneksel çocuk oyunlarının korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması amacıyla araştırmacı ve uygulayıcılara yönelik çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

Öneriler

- Burdur yöresindeki geleneksel çocuk oyunlarının unutulmaması, Türk kültürü ve eğitimdeki yerinin güçlendirilmesi için bu oyunların öğretilmesi ayrıca okullarda öğretmenlerin oyunu bir eğitim aracı olarak kullanmalarını sağlayacak hizmet içi eğitim faaliyetleri organize edilmelidir.
- Oyunların kuşaklar arası aktarımının sağlanabilmesi için Türk Müziği Devlet Konservatuvarı Türk Halk Oyunları Bölümü, öğretmen yetiştiren eğitim fakülteleri gibi kurumların program ve derslerinde; çocukların açık ya da kapalı alanlarda, materyaller kullanarak ve arkadaş gruplarıyla oynadıkları oyunların öğrenimine yönelik çalışmalara yer verilmelidir.
- Kültürel aktarımın devamlılığı için kırsal kesimden bütün yerleşim yerlerine kadar Burdur yöresi geleneksel çocuk oyunları ile ilgili tüm bireylerin katılım sağlayabileceği festivaller, panayır, özel gün kutlamaları, gösteriler gibi etkinlikler organize edilebilir. Bu etkinlikler aracılığıyla çocuklara oyun alanlarını doğru kullanabilme, gerekli oyun materyalleri hazırlayabilme ve oyun arkadaşları edinebilme konusunda destek sağlanmalıdır.
- Bu araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda, ülkemizin tüm yerleşim yerlerinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının tespit edilmesi ve Türkiye'nin geleneksel çocuk oyunları haritasının oluşturulması sağlanmalıdır.
- Geleneksel çocuk oyunlarına göre dijital oyunların daha çok oynandığı günümüz teknoloji çağında, geleneksel çocuk oyunlarının dijital oyun platformuna aktarılmasıyla ilgili çalışmalar hazırlanarak bu oyunların gelecek kuşaklara aktarımı sağlanmalıdır.
- Bu çalışma ile benzer çalışmaların evren ve örnekleme genişletilerek Türkiye'nin farklı bölgelerini de ele alarak kapsamlı bir şekilde yapılmalıdır.

Etik Beyan

Çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş ve toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır. Araştırmadan önce Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu'ndan 02.02.2022 tarihli ve GO 2022/475 sayılı raporu ile gerekli etik izin alınmıştır. Karşılaşılabilecek tüm etik ihlallerde Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu'nun hiçbir sorumluluğunun olmadığı, tüm sorumluluğun sorumlu yazarlara ait olduğu ve bu çalışmanın herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiş olduğunu taahhüt ederiz.

Kaynakça

- Aghlora, L., & Tamjid, N. H. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 29, 552-560.
- Artar, M., Onur, B., & Çelen, N. (2004). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler: Kırsal kesimde bir araştırma. *İçinde Türkiye'de çocuk oyunları: Araştırmalar* (ss. 124-130).
- Avontuur, T., De Jong, R., Brink, E., Florack, Y., Soute, I., & Markopoulos, P. (2014, Haziran). Play it our way: Customization of game rules in children's interactive outdoor games. *Proceedings of the 2014 Conference on Interaction Design and Children* (ss. 95-104).

- Bağlı, M. T. (1997). Çocuk bahçelerindeki oyun araçlarında sosyal etkileşim. *Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*, 1, 518-544. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- Bowen, Z. (2015). Play on the mother-ground: Children's games in rural Odisha. *South Asian History and Culture*, 6(3), 330-347.
- Bozkurt, E. (2017). *Çocuk oyunları ile değerler eğitimi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Canlı, S. K., & Demirarslan, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Cicchino, M. I. (2015). Using game-based learning to foster critical thinking in student discourse. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 9(2).
- Corlett, J. T., & Mokgwathi, M. M. (1986). Play, games, sport preferences of Tswana children. *İçinde Sport, culture, society: International historical and sociological perspectives. Proceedings of the VIII Commonwealth and International Conference on Sport, Physical Education, Dance, Recreation and Health* (ss. 253-261). E. & FN Spon.
- Çetinkaya, B. (2020). Altay Köyü'nde yaşayan Kazak Türkleri'nin oynadıkları geleneksel oyunlar. *Uluslararası Türk Dünyası Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 8-22.
- Çok, F., Artar, M., Şener, T., & Bağlı, M. (1997). Kentlerdeki açık alanlarda çocuk oyunları: Ankara örneği. *Türkiye'de Çocuk Oyunları*, 16-28.
- Demir, K., & Subaşı, E. (2020). Sosyal bilgiler hiç bu kadar keyifli olmadı: Oyunlarla öğret-öğren. *İçinde N. E. Akhan & S. Demirezen (Ed.), Sosyal bilgiler öğretiminde alternatif konular* (s. 299). Nobel Yayın.
- Eichberg, H., & Norgaard, K. (2000). *Education through play and games - Danish experience* [Konferans sunumu]. Workshop of Sport History, University of Southern Denmark, Gerlev.
- Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları-eğitim ilişkisi: Bezirgân başı örneği. *Electronic Turkish Studies*, 8(13).
- Haight, W. L., Wang, X. L., Fung, H. H. T., Williams, K., & Mintz, J. (1999). Universal, developmental, and variable aspects of young children's play: A cross-cultural comparison of pretending at home. *Child Development*, 70(6), 1477-1488.
- Holmes, R. M., & Procaccino, J. K. (2009). Preschool children's outdoor play area preferences. *Early Child Development and Care*, 179(8), 1103-1112.

- Kam, M., Mathur, A., Kumar, A., & Canny, J. (2009, Nisan). Designing digital games for rural children: A study of traditional village games in India. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (ss. 31-40).
- Karaca, M. (2016). Çocukların kültürel gelişiminde oyun faktörü: Çankırı yöresinde oynanan çocuk oyunları. *Millî Folklor*, 28(109).
- Karasar, N. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemi* (21. baskı). Nobel Yayın.
- Karkınlı, R. (2017). Özbeklerde çocuk oyun-oyuncak kültürü ve çocuk oyunları üzerine bir tasnif denemesi. *Electronic Turkish Studies*, 12(22).
- Kayabaşı, O. A. (2016). Taşeli yöresi Tahtacılarının geçiş dönemlerinde mitolojik unsurlar. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Velî Araştırma Dergisi*, (78), 139-158.
- Kazan, Ş., & Kazan Kırçık, Ş. (2006). *Dünden bugüne Burdur'da oynanan çocuk ve genç oyunları*. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Koyuncu, F., & Bulut, G. G. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının kültürlerarası etkileşimi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (12), 499-519.
- Lever, J. (1976). Sex differences in the games children play. *Social Problems*, 23(4), 478-487.
- Lindberg, E. N. (2012). Çocuk oyunlarında iki kuşakta görülen değişim. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(2).
- Naylor, H. (1985). Outdoor play and play equipment. *Early Child Development and Care*, 19(1-2), 109-130.
- Öğretir, A. D. (2008). Oyun ve oyun terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(8), 94-100.
- Özmutlu, İ., & Eroğlu, B. (2019). Çocuk ve oyun. İçinde *Çocuklar için spor eğitimi* (s. 189).
- Özyürek, A., Şahin, F. T., & Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1-12.
- Rothlein, L., & Brett, A. (1987). Children's, teachers', and parents' perceptions of play. *Early Childhood Research Quarterly*, 2(1), 45-53.
- Rzayeva, S. (2018). Küreselleşme kapsamında iletişim teknolojileri ve somut olmayan kültürel miras ilişkisi. *Asya Studies*, 5(5), 45-55.
- Sallabaş, M. (2020). Halk biliminin işlevleri bağlamında geleneksel çocuk oyunları: RTÜK çocuk oyunları. *Millî Folklor*, 16(126), 99-109.

- Taheri, L., & Chahian, G. (2015). Restoration of traditional children's play in Iranian nomadic societies (Case study of Kohgiluyeh and Boyer Ahmad). *Children*, 2(2), 211-227.
- Tatlı, Z. (2018). Traditional and digital game preferences of children: A CHAID analysis on middle school students. *Contemporary Educational Technology*, 9(1), 90-110.
- Uncu, G., & Çalışır, G. (2018). Çocukluk, oyun ve kent: 80'li yılların Gümüşhane'sinde çocuk olmak. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6(2).
- Valentine, G., & McKendrick, J. (1997). Children's outdoor play: Exploring parental concerns about children's safety and the changing nature of childhood. *Geoforum*, 28(2), 219-235.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve oyuncak: Teknolojik ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncağın anlamsal ve işlevsel değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.
- Yavuzer, H. (2003). *Doğal harika bir tedavi: Oyun. Evde ve okulda mutlu çocuk yetiştirmenin temelleri* (4. baskı). Çocuk ve Aile Kitapları.
- Yıldırım Penezoğlu, D. N., & Ulukol, B. (2022). Dijital oyunlar ve şiddet. *TRT Akademi*, 7(16), 1162-1171. <https://doi.org/10.37679/trta.1181795>
- Yıldız, G., & Kazan, Ş. (2009). Teke yöresinin merkezi Burdur halk kültürü ile müziğinden esintiler. *Turkish Studies*, 4(8).

Extended Abstract

Introduction

Games can be considered as one of the most important phenomena that has been passed down from generation to generation since the existence of humanity in the world, has existed before culture and has developed and changed. Humans have had to learn from early ages to survive and continue their lives. Thanks to the game, which is one of the most important stages of learning, humans; have observed the different events they experience around them, the creatures they communicate with and the hunting of their ancestors and have transferred these situations to others through imitation, thus unknowingly ensuring the formation of the game (Başal, 2007). Thanks to the game, which has an important place in life, humans; learn social rules, have fun while learning the rules, strive to solve the problems they may encounter with their imagination and gain the necessary skills to continue their lives (Özyürek, Şahin & Gündüz, 2018). With the game, children both evaluate their time correctly, have fun, learn and develop their problem-solving skills (Cicchino, 2015). Thanks to these developing skills, the elements that form the culture are also adopted by the child through the game. The diversity of cultural elements and their correct transmission between generations are important for societies to preserve their cultural values. Traditional games played by children from the past to the present, together with the characteristics of the period in which they are located, are at the forefront of cultural elements (Özyürek, Şahin, & Gündüz, 2018; Taheri & Chahian, 2015). Although the definitions of games, playmates, materials, and places of societies with different characteristics or similar cultural foundations vary, games have common characteristics (Bowen, 2020). In the study conducted to determine the opinions of parents and children about the children's games they played in their childhood and various features of the games, answers were sought to the following sub-questions.

1. What games do parents and children play?
2. How do parents and children define play?

3. Where do parents and children play?
4. How much time do parents and children spend playing in a day?
5. What are the materials parents and children use while playing?
6. Who do parents and children play with?

Methods

In this study, the views of parents and children on the games played by parents and children in their own periods and the features of these games were determined by descriptive scanning.

The universe of this study consists of all settlements in Burdur province. The sample was determined from this universe by considering the easy accessibility and volunteering criteria of convenience sampling. At the end of the study, children living in Burdur city center and villages; Bucak, Ağlasun, Tefenni district centers and villages and the parents of these children were included in the sample. The data of the study were collected by obtaining the opinions of parents between the ages of 30-50 who voluntarily participated from these settlements and children between the ages of 10-14. There were 556 participants in the study, 294 of whom were female (53%) and 262 of whom were male (47%). 349 of these participants (63%) were children and 207 (37%) were parents of these children.

A total of 556 participants, 207 parents and 349 children living in Burdur province, Bucak, Ağlasun, Tefenni district centers and villages of these settlements, voluntarily filled out the data collection tool. Quantitative data was collected with a questionnaire developed based on expert opinions, and in this form, participants were asked optional questions about which games they played in their childhood, how they defined the game, where they played the games, how much time they spent playing the games, the materials they used in the games, and who they played the games with. The survey includes 3 questions on demographic characteristics, 1 on game situation details, 7 on game playing styles, 4 on game problems and features, 5 on how the games played by children today occur, 4 on how the current social lifestyle and technological developments occur and how their games occur. The questionnaire also included 66 traditional children's games, determined according to expert opinions. By examining the data obtained through the questionnaire, the traditional children's games played by parents and children were grouped under 4 themes according to whether they were played.

Results

It was determined that parents preferred to play traditional children's games more than their children when they were children, that their ways of defining the game were different, and that they played traditional games in open areas, using natural materials, and with neighborhood friends and siblings for more than 5 hours. It was revealed that children play indoors, using ready-made materials, with school-neighborhood friends and siblings, respectively, and spend less than 4 hours playing, and have similar problems in finding time, equipment and playmates while playing.

As a result, the turning of individuals from traditional games to digital games in today's digitalized world can be explained by the rapid development of technology and the transformation of social structure. Especially in the last century, intense migration from rural areas to cities, the decrease in traditional playgrounds with urbanization, increasing population density increasing alienation and bringing security concerns to the fore, and social changes such as the transition from the extended family structure to the nuclear family model can be thought to have caused traditional games to be not preferred and forgotten over time (Sallabaş, 2020). In line with these developments, various changes have occurred in

the ways games are played as different cultures come together. It has been determined that similar games emerge as a result of the fusion of different cultures; It has been determined that children who do not share the same language or culture can play games together through imitation (Avontuur, De Jong, Brink, Florack, Soute, & Markopoulos, 2014; Haight, Wang, Fung, Williams, & Mintz, 1999). In addition, the increasing generation gap between children and parents, technological developments increasing the variety of games and facilitating access to these games; Factors such as the shrinkage of open spaces and the increase of trust problems in social relations with urbanization can also affect this transformation process.

Suggestions

In order to ensure that traditional children's games in the Burdur region are not forgotten and to strengthen their place in Turkish culture and education, these games should be taught and in-service training activities should be organized in schools to enable teachers to use games as an educational tool.