

Türkiye’de İlköğretim-Ortaöğretim Düzeyinde Yapılan Geleneksel Çocuk Oyunları Araştırmalarının Analizi

Ahmet Temel

Dr., T. C. Milli Eğitim Bakanlığı, Eski 75. Yıl Anadolu Lisesi, Aksaray

Derleme Makale

Gönderilme Tarihi
18.04.2025

Kabul Tarihi
21.05.2025

Yayın Tarihi
30.06.2025

Öz

Geçmişte olduğu gibi günümüzde de geleneksel çocuk oyunlarından (GÇO) yararlanılmaya devam edilmektedir. Çocukların bütüncül gelişimlerinde küçük yaşlardan itibaren oyun oynamaları oldukça önemlidir. Bu nedenle temel eğitimin başladığı ilkökul kademesinden itibaren beden eğitimi derslerinde GÇO’ya yer verilmektedir. Bu bağlamda sistematik derleme olarak tasarlanan çalışmanın amacı, Türkiye’de ilköğretim-ortaöğretim düzeyinde yapılan GÇO araştırmalarını analiz etmektir. Verilerin toplanmasında; Web of Science, SCOPUS, ERIC, Google Akademik, EBSCO ve TR Dizin ’de taranan çalışmalar ile Ulusal Tez Merkezinden yararlanılmıştır. “Beden eğitimi”, “geleneksel çocuk oyunları”, “physical education” ve “traditional children's games” ifadeleriyle yapılan sorgulamada 486 çalışmaya ulaşılmıştır. Çalışmaya dahil edilme kriteri olarak, örneklem grubunun ilköğretim ve ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerden oluştuğu araştırmalar tercih edilmiştir. Bu doğrultuda incelemeye alınan toplam 19 çalışma; 15 makale, 3 yüksek lisans tezi ve 1 doktora tezinden oluşmaktadır. Bulgular incelendiğinde, çalışmaların çoğunluğunun deneysel (f=12) olduğu ve çoğunlukla 8-10 haftalık müdahale yaklaşımlarının uygulandığı tespit edilmiştir. 2023 (f=4) ve 2024 (f=4) yılları arasında yoğun yayın yapılmıştır. Yayın indeksleri bakımından SPORT Discus (f=5), TR Dizin (f=4), EBSCO (f=3), SSCI (f=2), ESCI (f=1), ERIC (f=1) ve Scopus (f=1) gibi uluslararası prestijli indekslerde bu alana yer verilmiştir. Ortaokul (f=9) en fazla tercih edilen çalışma grubu olurken, lise ortaokulla birlikte incelemeye tabii tutulmuştur. Genellikle 40-60 (f=8) kişilik küçük deney grupları seçilirken, örneklem 16-1871 arasında değişen geniş bir yelpazeden oluşmuştur. Çoğunlukla tek deney-kontrol gruplu araştırma modeli tercih edilmiş, ancak 2 çalışmada çok gruplu deneysel çalışma modeli benimsenmiştir. Mendil kapmaca (f=13), seksek (f=9), yakan top (f=8), kaleli yakan top (f=7) ve tombik (f=8) araştırmalarda en çok oynatılan oyunlardır. Bu oyunların haricinde etkisi incelenen birçok oyuna yer verilmiştir. GÇO ile ilgili çalışmalarda 25 farklı özelliğe odaklanılmıştır. Bu çalışmaların en çok incelediği konular ise oyuna yönelik görüş ve metaforlar (f=4), fiziksel aktivite (f=3), değer algısı (f=3) ve sosyal becerilerdir (f=2). Özetle, GÇO’nun hem akademik hem de uygulamalı eğitim yaklaşımlarında önemli bir yere sahip olduğu; içerik ve yöntem açısından nitelikli çalışmaların yapıldığı ve bu çalışmaların uluslararası düzeyde taranan indekslerde yayımlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu doğrultuda, GÇO’ya eğitim programlarında yer verilmesi ve farklı değişkenlere yönelik çok merkezli, uzun süreli araştırmaların yapılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Derleme, geleneksel çocuk oyunları, ilkökul, lise, ortaokul, öğrenci

Analysis of Traditional Children's Games Research Conducted at Primary School-Middle School-High School Level in Türkiye

Abstract

As in the past, traditional children's games (TCGs) continue to be utilized today. Playing games from an early age plays a crucial role in the holistic development of children. For this reason, TCGs have been incorporated into physical education courses starting from primary school, where formal education begins. In this context, the aim of this study, designed as a systematic review, is to analyze the research conducted in Türkiye on TCGs at the primary school, middle school, and high school levels. To collect data, studies indexed in Web of Science, SCOPUS, ERIC, Google Scholar, EBSCO, and TR Index, as well as graduate theses available in the National Thesis Center database, were examined. Using the keywords “physical education”, “traditional children's games”, “beden eğitimi” and “geleneksel çocuk oyunları” a total of 486 studies were identified. As an inclusion criterion for the study, research involving

sample groups consisting of primary school, middle school, and high school students was preferred. Accordingly, a total of 19 studies were included in the review, comprising 15 articles, 3 master's theses, and 1 doctoral dissertation. The findings revealed that most studies employed an experimental design ($f=12$), with most interventions lasting 8–10 weeks. A significant concentration of publications was observed in the years 2023 ($f=4$) and 2024 ($f=4$). In terms of publication indexes, the studies were published in internationally recognized databases such as SPORT Discus ($f=5$), TR Index ($f=4$), EBSCO ($f=3$), SSCI ($f=2$), ESCI ($f=1$), ERIC ($f=1$), and Scopus ($f=1$). Among the school levels, middle school students ($f=9$) were the most frequently studied group, while high school students were examined only in conjunction with middle school groups. Sample sizes generally ranged from 16-1871 participants, with most studies involving small experimental groups of 40–60 participants ($f=8$). While single-group experimental-control designs were predominantly used, two studies adopted multi-group experimental designs. The most frequently utilized games in these studies included handkerchief snatch ($f=13$), hopscotch ($f=9$), dodgeball ($f=8$), castle dodgeball ($f=7$), and “seven stones/tombik” ($f=8$). In addition to these, many other games were also examined for their educational impacts. Across the TCGs studies reviewed, 25 different variables were explored. The most commonly investigated topics were students' perceptions and metaphors regarding the games ($f=4$), physical activity ($f=3$), value perception ($f=3$), and social skills ($f=2$). A total of 39 researchers contributed to the 19 studies examined. In summary, it can be concluded that TCGs hold a significant place in both academic research and applied educational practices; that the studies conducted are of high quality in terms of content and methodology; and that these studies have been published in internationally indexed journals. Accordingly, it is recommended that TCGs be more systematically integrated into educational curricula and that multi-site, long-term studies be conducted focusing on a variety of variables.

Keywords: Review, traditional children's games, primary school, middle school, high school, student

GİRİŞ

Geleneksel çocuk oyunları (GÇO), bir toplumun kültürel mirasını ve ortak değerlerini yansıtarak bireylerin sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimlerine katkıda bulunmaktadır (Hidayati, 2020). GÇO, tarihsel süreçte farklı kültürlerde nesilden nesile aktarılmış ve çocukların topluma uyum sürecinde belirleyici bir rol üstlenmiştir (Lestaringrum, 2017). GÇO, çocukların eğlenerek öğrenmelerini (Lestari ve Prima, 2017), karar alma becerilerini (Yıldız ve Koçak, 2022), öz denetim geliştirmelerini (Fang vd., 2016) ve okul aidiyet duygusunu (Temel vd., 2024b) geliştirmelerini destekler. Geleneksel oyunlar, çocuklar için eğlence aracı olmanın ötesinde, çocukların güçlü ilişkiler kurmasına, sosyal kuralları öğretmesine ve toplumsal aidiyet duygusunu pekiştirmesinde bir etkileşim alanı oluşturmaktadır (Sulistyorini, 2024). Bu tür bir ortamda güven duygusu hisseden çocukların fiziksel aktivitelerde bulunma isteğinin arttığı gözlemlenmiştir (Temel vd., 2023). GÇO'nun çocuklar üzerindeki olumlu etkilerini göz önünde bulunduran öğretmenler, okulda ders ve teneffüs zamanlarında çocuklara oyun fırsatları sunmaktadır (Temel ve Temel, 2023).

Beden eğitimi ve spor derslerinde GÇO'dan yararlanılarak çocukların başta fiziksel beceri geliştirme olmak üzere birçok eğitim çıktısının alındığı önemli bir gerçekliktir (Bozkurt ve Sözer, 2017). Özellikle çocuklara birey olduklarını ve toplumsal rolleri olduğunu hatırlatan GÇO'nun sosyal kazanımlarının etki boyutunun daha geniş olduğu söylenebilir (Temel ve Kangalgil, 2021). Çocuklara adil oyun, empati, saygı, hoşgörü gibi önemli sportmenlik değerleri bu oyunlar yoluyla öğretilir (Kavussanu vd., 2009). Erken dönem oyun deneyimlerinde, çocuklar kazanma ve kaybetme gibi duygularla tanışmakta; bu süreçte duygu düzenleme becerileri gelişmekte ve böylece saldırgan ya da taşkın davranışlara yönelme eğilimleri azalmaktadır (Lubay ve Purnama, 2020). Sporda katılımcı olmanın ötesinde, çoğunluğun izleyici olarak katıldığı spor karşılaşmalarında sevinç ve üzüntü gibi duygularını kontrol edebilen bireylerin olumsuz davranışlara sebebiyet vermeyeceği açıktır. Olumlu duygu yönetimi ve sporcu davranışlarının geliştirilmesinde GÇO ile yapılacak eğitimler bireylere olumlu katkı sağlamaktadır (Damayani

vd., 2019; Temel vd., 2024b). GÇO olumlu insan davranışlarını teşvik ederken, olumsuz davranışlardan kaçınılması gerektiğini savunur (Dewi vd., 2020).

GÇO ile oynamanın hazzını yaşayan çocuklar erdemli davranışlar sergilemenin yanı sıra sınıfına, takımına, okuluna ve yetiştiği çevreye yönelik olumlu bağ kurar (Temel vd., 2024a). Topluluğu oluşturan bireyler olumlu bağ kurdukları ortamda daha aktif davranışlarda bulunurlar. Okul aktivitelerine katılım, fiziksel aktivite davranışlarına eğilim ve okul kurallarına uyum konusunda aidiyeti yüksek çocukların daha iyi olduğu gerçeği ortadadır (Goodenow ve Grady, 1993). Oyunlar sırasında kurulan arkadaşlıklar, ortak hedefler doğrultusunda mücadele vermek ve birlikte vakit geçirmek, öğrencilerin okul topluluğuna daha güçlü bir şekilde bağlanmalarını sağlar (Whiteside-Mansell vd., 2015). Böylece özdeşim kurduğu toplumun değerlerine ilişkin farkındalık geliştirecek ve ona uygun davranışlarda bulunacaktır (Temel ve Mamak, 2023).

Çocuklar için bütüncül gelişim sağlama, kültür köprüsü kurma, değer aktarımı ve çoğu alanda eğitsel araç olarak kullanmak için GÇO'lardan yararlanılmaktadır (Temel vd., 2024a). Öğrenciler için çok yönlü gelişim olanağı sağlayan GÇO, örgün eğitim içerisinde uygulanan formal programlarda yerini almıştır (Temel ve Kangalgil, 2021). İlkokul kademesinde diğer kademelere oranla daha fazla GÇO öğrenme çıktısı (kazanım) bulunmaktadır. Genel öğrenme çıktıları (kazanım) değerlendirildiğinde okul öncesi, ilkokul, ortaokul ve lise kademelerinde GÇO'ya oldukça az yer verilmiştir (Küçükbiş vd., 2022). Lise düzeyinde beden eğitimi dersi öğrenim çıktısı diğer kademelerden daha fazla iken geleneksel oyunlara yönelim daha az nitelikte olmuştur (Aydın vd., 2022).

Literatürde GÇO'nun birçok olumlu çıktıları olduğu görülmektedir. Buna karşın Milli Eğitim Bakanlığının okullarda uyguladığı resmi öğretim programlarında GÇO'lara az yer verdiği tespit edilmiştir. Bu iki sonuç doğrultusunda geleneksel oyunların Türkiye örnekleminde nasıl ele alındığı merak konusudur. Bu bağlamda çalışmanın amacı, Türkiye'de ilköğretim-ortaöğretim düzeyinde yapılan GÇO araştırmalarını analiz etmektir. Bu çalışmayla birlikte, örgün eğitim içerisinde yer alan öğrencilerin geleneksel oyunlarla beraber nasıl gelişim gösterdikleri tespit edilecektir. Bu çalışmadan elde edilecek bulgular, öğretim programı hazırlamakla görevli Talim Terbiye Kuruluna rapor niteliği taşıyacaktır.

YÖNTEM

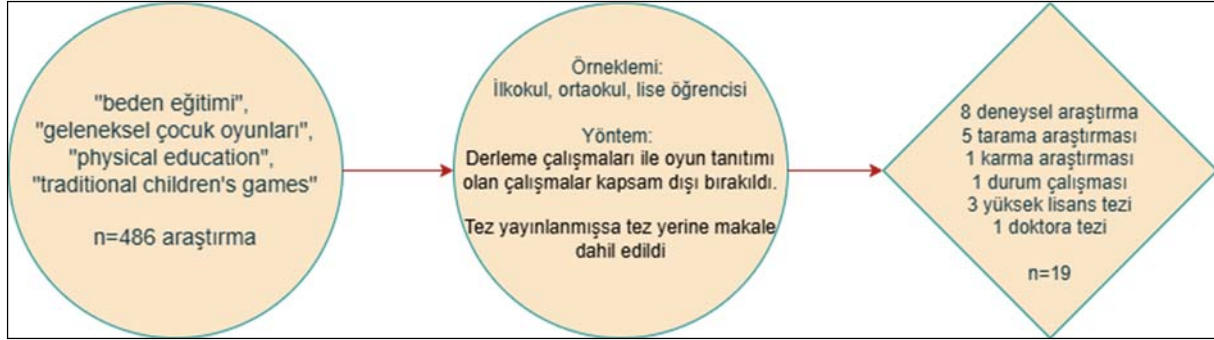
Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada Türkiye'de geleneksel çocuk oyunları kapsamında yapılan araştırmaların analizi sistematik derleme yoluyla gerçekleştirilmiştir. Sistematik derleme, çalışma hipotezine yanıt veya probleme çözüm oluşturmak için, ilgili alanda yayınlanmış tüm çalışmaların kapsamlı bir biçimde taranması, çeşitli dâhil etme ve dışlama kriterleri kullanarak ve araştırmaların kalitesi değerlendirilerek hangi çalışmaların derlemeye alınacağını belirlenmesi, derlemeye dâhil edilen araştırmalarda yer alan bulguların sentez edilmesidir (Karaçam, 2013).

Çalışmanın Evren ve Örneklemi

Araştırma kapsamına giren çalışmaların belirlenmesinde Web of Science, SCOPUS, ERIC, Google Akademik, EBSCO, TR Dizin ve Ulusal Tez Merkezinden yararlanılmıştır. Arama sayfasına "beden eğitimi", "geleneksel çocuk oyunları", "physical education" ve "traditional children's games" ifadeleri yazılmış ve ortaya çıkan 486 çalışma araştırmanın evrenini oluşturmuştur. Çalışmaya dâhil etme kriteri olarak ilkokul, ortaokul ve lise öğrencileri ile

yürütülen GÇO araştırma makalesi ve lisansüstü çalışmaları belirlenmiştir. İki lisansüstü tezinin makale olarak yayınlanması nedeniyle tez kapsam dışı tutularak makale üzerinden değerlendirme yapılmıştır. Bu doğrultuda çalışmanın örneklemini 15 araştırma makalesi, 3 yüksek lisans tezi, 1 doktora tezi olmak üzere toplam 19 çalışma oluşturmuştur.



Grafik 1: Çalışmaya dâhil olma ve dışlanma kriterleri

Verilerin Analizi

Araştırmada verilerin analiz edilmesinde içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi yöntemiyle belli alanda yapılan nitel, nicel ve karma çalışmaların derinlemesine incelemesine olanak sağlanır (Ültay vd., 2021). Araştırma kapsamına alınan çalışmalar belirlenen kriterler doğrultusunda kodlanmış ve frekans (f) sonuçları üzerinden değerlendirilmiştir.

BULGULAR

Sistematiik derleme yöntemiyle hazırlanan çalışmanın bu bölümünde ulusal düzeyde yapılan çalışmaların özelliklerine değinilecektir.

Tablo 1. Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları kapsamında yapılan çalışmaların yayın durumuna göre sınıflandırılması

Çalışma Deseni	Araştırmacı(lar)	Yayın Yılı	Deney Süresi	Yayın türü	Üniversite veya İndeks
Deneysel	Budak, M.	2016	Haftada 3 gün 8 hafta	Yüksek lisans tezi	Selçuk Üniversitesi
	Kacar, D.	2020	8 hafta	Yüksek lisans tezi	Gazi Üniversitesi
	Çalışkan, M.	2022	2 hafta	Yüksek lisans tezi	Gaziantep Üniversitesi
	Yıldız, R.	2023	Haftada 1 gün 2 saat 12 hafta	Doktora tezi	Aksaray Üniversitesi
	Bozkurt, E., Sözer, M. A.	2018	8 hafta	Araştırma makalesi	TR Dizin
	Yıldız, R., Koçak, Ç. V.	2022	8 hafta	Araştırma makalesi	ASOS
	Satılmış, S. E., Bilgin, T., Ödemiş, M.	2023	Haftada 2 gün 8 hafta	Araştırma makalesi	SPORT Discus
	Temel, A., Mamak, H.	2023	10 hafta	Araştırma makalesi	EBSCO
	Macar, Ş., Ziyagil, M. A	2024	10 hafta	Araştırma makalesi	ESCI
	Çalı, O., Yıldız, R.	2024	10 hafta Haftada 4 saat	Araştırma makalesi	SPORT Discus

	Yazıcıoğlu Çalışan, H., Yıldız R.	2024	12 hafta	Araştırma makalesi	SPORT Discus
	Temel, A., Mamak, H., Kangalgil, M., Kılıçer, İ., Erdem, C., Çapar, T., Özkan, A.	2024b	16 hafta	Araştırma makalesi	SSCI Scopus
	Arslan., C., Güllü, M., Yücel, A. S.	2010	-	Araştırma makalesi	-
	Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., Dalkıran, H.	2017	-	Araştırma makalesi	TR Dizin, SPORT Discus
	Kaya, F., Karakaş, L., Paçacı, S., Erzeybek, M. S.	2017	-	Araştırma makalesi	TR Dizin, EBSCO
Tarama	Temel, A., Kangalgil, M., Mamak, H.	2023	-	Araştırma makalesi	SPORT Discus
	Demirgil, M., Korucu, M., Ezberci Çevik, E.	2025	-	Araştırma makalesi	ERIC, EBSCO
Durum	Koyuncu, F., Bulut, G. G.	2022	-	Araştırma makalesi	ERIH Plus, SOBIAD
Karma	Yılmaz, E., Yel, S., Griffiths, M. D.	2022	-	Araştırma makalesi	SSCI, TR Dizin

Tablo 1’de Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları üzerine yapılan araştırmaların incelendiği 19 çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmaların 12’si deneysel desen, 5’i tarama modeli, 1’i durum çalışması ve 1’i ise karma desenli araştırmadır. Deneysel çalışmaların süreleri 2 ile 16 hafta arasında değişmekte olup, çoğu haftada birden fazla ders içerecek şekilde yapılandırılmıştır. Genel itibariyle 8 ile 10 hafta arasında müdahale yaklaşımı uygulanmıştır. Yayınlar, 2010 ile 2025 yılları arasında yayımlanmış olup, özellikle 2023 (f=4) ve 2024 (f=4) yıllarında yayınlarda belirgin bir artış gözlemlenmektedir. Yayın türlerine göre 4’ü lisansüstü tez (3 yüksek lisans, 1 doktora), geri kalan 15’si araştırma makalesi şeklindedir. Çalışmalar çeşitli ulusal ve uluslararası indekslerde taranmaktadır. SPORT Discus (f=5), TR Dizin(f=4), EBSCO (f=3), SSCI (f=2), ESCI (f=1), ERIC (f=1), Scopus (f=1), ASOS (f=1), ERIH Plus (f=1) ve SOBIAD (f=1) gibi indekslerde yer alan makaleler, araştırmaların bilimsel niteliğini ve görünürlüğünü artırmaktadır. Özellikle SSCI, ESCI ve Scopus indeksli yayınların varlığı, alanın uluslararası düzeyde akademik önem taşıdığını göstermektedir. Bu kapsamda, GÇO hem deneysel hem tarama temelli yaklaşımlarla ele alınarak bilimsel olarak incelenmiş ve çeşitli veri tabanlarında yayımlanarak alana önemli katkılar sağlanmıştır.

Tablo 2. *Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları kapsamında yapılan çalışmaların örneklem özellikleri*

Araştırmacı(lar)	Örneklemi	Örneklem büyüklüğü
Budak, M.	İlkokul (8-9 yaş)	30 deney, 30 kontrol n=60
Kacar, D.	Ortaokul	20 deney, 22 kontrol n=42
Çalışkan, M.	İlkokul	32 deney, 32 kontrol n=64
Yıldız, R.	Ortaokul	Gço 20, Zekâ 20, Gço+Zeka 20 toplamda 60 deney grubu, kontrol grubu 20, n=80

Bozkurt, E., Sözer, M. A.	İlkokul 3. sınıf	20 deney, 20 kontrol n=40
Yıldız, R., Koçak, Ç. V.	İlkokul	20 deney, 20 kontrol n=40
Satılmış, S. E., Bilgin, T., Ödemiş, M.	Yabancı uyruklu Ortaokul 10-12 yaş	25 deney, 26 kontrol n=51
Temel, A., Mamak, H.	Ortaokul 7. sınıf	23 Gçö, 23 Sem, 22 Fek, 23 kontrol n= 91
Macar, Ş., Ziyagil, M. A	Ortaokul 5-6. sınıf	21 deney, 21 kontrol n=42
Çalı, O., Yıldız, R.	Ortaokul 5. sınıf	25 deney, 25 kontrol n=50
Yazıcıoğlu Çalışan, H., Yıldız R.	Ortaokul 5. sınıf	30 deney, 30 kontrol n=60
Temel, A., Mamak, H., Kangalgil, M., Kılıçer, İ., Erdem, C., Çapar, T., Özkan, A.	Ortaokul Lise	1268 deney, 603 kontrol, n=1871
Arslan., C., Güllü, M., Yücel, A. S.	Ortaokul Lise	466 ortaokul, 489 lise n= 955
Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., Dalkıran, H.	Ortaokul	n=150
Kaya, F., Karakaş, L., Paçacı, S., Erzeybek, M. S.	İlkokul 7-10 yaş	n=160
Temel, A., Kangalgil, M., Mamak, H.	İlkokul	n=16
Demirgil, M., Korucu, M., Ezberci Çevik, E.	Ortaokul 7. sınıf	n=115
Koyuncu, F., Bulut, G. G.	Ortaokul Lise	22 ortaokul, 3 lise n=25
Yılmaz, E., Yel, S., Griffiths, M. D.	İlkokul 9-11 yaş çocuklar	243 İngiliz, 267 Türk n=510

Tablo 2’de Türkiye’de GÇÖ ile ilgili yapılan 19 çalışmanın örneklem özelliklerine bakıldığında, farklı yaş gruplarını ve eğitim kademelerini kapsayan geniş bir yelpaze karşımıza çıkmaktadır. Çalışmaların örneklemi ilkökul (f=7), ortaokul (f=9) ve ortaokul-lise (f=3) düzeyindeki öğrenciler oluşturmuştur. Lise öğrencileri ile doğrudan bir çalışma yürütülmeyp, ortaokul kademesi ile birlikte çalışma sürecine dâhil edilmişlerdir. İncelenen çalışmalardan biri, İngiliz ve Türk çocuklarını karşılaştırarak kültürlerarası bir perspektif sunmuş ve bu bağlamda farklı kültürel yapıların GÇÖ üzerindeki etkisini ortaya koymuştur (Yılmaz vd., 2022). Örneklem büyüklerinin, 16 kişilik küçük gruplardan başlayarak, Temel vd., (2024b)’nin çalışmasında olduğu gibi 1871 kişiye kadar ulaştığı araştırmalar bulunmaktadır. Genellikle deneysel olarak yürütülen çalışmaların örneklem büyüklükleri 40-60 kişi (f=8) civarında olmuştur. Deneysel çalışmaların 10’u tek gruplu deneysel çalışma iken, 2 çalışma (Temel ve Mamak, 2023; Yıldız, 2023) çok gruplu deneysel çalışmadır. Spor eğitim modeli, fiziksel etkinlik kartı, zekâ kartları gibi diğer öğretim yöntemleri GÇÖ ile birlikte değerlendirilmiştir. En yüksek örnekleme sahip 3 çalışma sırasıyla Temel vd., (2024b) (n=1871), Arslan vd., (n=955) ve Yılmaz vd., (n=510) olarak öne çıkmaktadır.

Tablo 3. *Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları kapsamında yapılan çalışmalarda kullanılan oyunlar ve incelenen nitelikler*

Araştırmacı(lar)	Kullanılan oyun(lar)	İncelenen özellik
Budak, M.	Mendil kapmaca, kaleli yakan top	Oryantasyon ve ritim
Kacar, D.	İstöp, ip atlama, seksek, yağ satarım bal satarım, mendil kapmaca, aç kapıyı bezirgân başı, yakan top	İnternet bağımlılığı, sosyal beceri, stres
Çalışkan, M.	Yakan top, kaleli yakan top, istöp, körebe, köşe kapmaca, mendil kapmaca, ip atlama, tombik	Fiziksel aktivite düzeyi
Yıldız, R.	Seksek, yakan top, mendil kapmaca ve tombik	Dikkat, görsel algı
Bozkurt, E., Sözer, M. A.	Mendil kapmaca	Sorumluluk
Yıldız, R., Koçak, Ç. V.	Seksek, yakan top, mendil kapmaca, tombik	Karar verme becerisi
Satılmış, S. E., Bilgin, T., Ödemiş, M.	Seksek, mendil kapmaca, saklambaç, yakan top, tavşan kaç tazı tut, halat çekme, dokuztaş (tombik), istöp	Sosyal beceri, psikolojik sağlamlık, umut
Temel, A., Mamak, H.	Kaleli yakan top, mendil kapmaca	Değer algısı, beden eğitimi dersi tutumu
Macar, Ş., Ziyagil, M. A	Mendil kapmaca, istöp, yakan top, seksek, kaleli yakan top, elim sende	Fiziksel uygunluk, sağlık ve mutluluk
Çalı, O., Yıldız, R.	Seksek, yakan top, mendil kapmaca, halat çekme, çuval yarışı, tombik	Bedensel zekâ
Yazıcıoğlu Çalışan, H., Yıldız R.	Seksek, kaleli yakan top, tombik, mendil kapmaca	Yaşam kalitesi
Temel, A., Mamak, H., Kangalgil, M., Kılıçer, İ., Erdem, C., Çapar, T., Özkan, A.	Yağ satarım bal satarım, seksek, mendil kapmaca, tombik, kaleli yakan top	Okul aidiyet duygusu, sportmenlik davranışı
Arslan., C., Güllü, M., Yücel, A. S.	-	Oyun alışkanlıkları
Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., Dalkıran, H.	-	Oyunlara yönelik geliştirilen metaforlar (çeşitli imgeler)
Kaya, F., Karakaş, L., Paçacı, S., Erzeybek, M. S.	Bilgisayar oyunları, seksek, saklambaç, körebe	Geleneksel çocuk oyunlarına yönelik görüş
Temel, A., Kangalgil, M., Mamak, H.	Kaleli yakan top	Fiziksel aktivite düzeyi, oyun performansı
Demirgil, M., Korucu, M., Ezberci Çevik, E.	-	Oyuna yönelik geliştirilen metaforlar (eğlence, kültür, eğitim)
Koyuncu, F., Bulut, G. G.	Saklambaç, mendil kapmaca, yakan top, ip oyunları, el top oyunları, misket, birdirbir, mangala, yağ satarım bal satarım, yedi kule (tombik)	Kültürler arası etkileşim
Yılmaz, E., Yel, S., Griffiths, M. D.	Yakan top, ebelemece	Değer algısı

Tablo 3 incelendiğinde 13 çalışmada birden fazla oyun oynatıldığı tespit edilmiştir. Tek bir oyuna odaklanan Bozkurt ve Sözer (2018) mendil kapmaca, Temel vd., (2023) kaleli yakan top oyununu incelemişlerdir. 3 çalışmada ise hiç oyuna yer verilmemiştir (Arslan vd., 2010; Hazar vd., 2017; Demirgil vd., 2025). En çok tercih edilen oyun mendil kapmaca (f=13), seksek (f=9), yakan top (f=8), kaleli yakan top (f=7), tombik (8), yağ satarım bal satarım (f=3), istop (f=3), saklambaç (f=3), halat çekme (f=2), ip atlama (f=2), ve körebe (f=2)'dir. Aç kapıyı bezirgan başı (Kacar, 2020), köşe kapmaca (Çalışkan, 2022), Tavşan Kaç Tazı Tut (Satılmış vd., 2023), elim sende (Macar ve Ziyagil, 2024), çuval yarışı (Çalı ve Yıldız, 2024), misket-birdirbir-mangala (Koyuncu ve Bulut, 2022) ve ebelemece (Yılmaz vd., 2022) yalnızca tek bir araştırmada değerlendirilmiştir.

GÇO araştırmalarında öğrencilerin 25 farklı özelliği incelenmiştir. GÇO bağımsız değişken olarak ele alındığında, en çok şu bağımlı değişkenler üzerinde ki etkisine bakılmıştır. Oyuna yönelik alışkanlık-görüş-metafor dört araştırmanın odağını oluşturmuştur (Arslan vd., 2010; Demirgil vd., 2025; Hazar vd., 2017; Kaya vd., 2017). Bu alanı üçer çalışmayla fiziksel aktivite/fiziksel uygunluk (Çalışkan, 2022; Macar ve Ziyagil, 2024; Temel vd., 2023) ve değer algısı (Bozkurt ve Sözer, 2018; Temel ve Mamak, 2023; Yılmaz vd., 2022) takip etmiştir. Sosyal beceri ise iki çalışmada konu edinilmiştir (Kacar, 2020; Satılmış vd., 2023). GÇO'nun etkilediği özellik açısından ele alınan 17 çalışma konusu Türkiye örnekleminde yalnızca bir kez incelenmiştir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırma desenleri bir konunun genellenebilmesi bakımından önemli bir değişkendir. Tarama çalışmalarında kısa zamanda geniş bir örnekleme ulaşma avantajı olduğundan çoğu araştırmacı tarafından sıklıkla tercih edilmektedir. Deneysel araştırmalarda ise neden-sonuç ilişkilerini ortaya koyma, bağımsız değişkenleri kontrollü bir şekilde manipüle edilerek, bağımlı değişken üzerindeki etkilerini araştırma fırsatı sunar (Creswell, 2020). İlköğretim-ortaöğretim öğrencilerinin odak olarak seçildiği sistematik derleme çalışmasında, çoğunlukla deneysel çalışmaların olduğu tespit edilmiştir. Çalışmaya dahil olma kriteri nedeniyle araştırma desenlerinin deneysel olduğu düşünülebilir. Ayrıca bir müdahalenin etkisini kontrol etme, benzer durumlara genelleme gibi avantajlarından dolayı deneysel çalışmaların çoğunlukta olması GÇO araştırmaları için büyük bir avantajdır. Uygulanan müdahale yaklaşımlarında genel itibarıyla 8-10 haftalık uygulama yapılmıştır. Bu uygulama süreci çalışma sonuçlarına etki etmesi bakımından yeterlidir (Temel ve Mamak, 2023).

GÇO bir toplumun sosyal yapısını, inancını, dilini ve kültürünü açıklayan bir yapıdadır. Bu nedenle eğitim programlarında GÇO'ya yer verilmesi gerektiği program yapıcılar tarafından tavsiye edilmektedir. Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) 2023 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile programlarını güncellemiştir. Bu program özünde yetkin ve erdemli insan profili oluşturma gayesindedir. Bu modelle beraber Türk kültürüne uygun insan profili oluşturulacaktır. Milli değerlerimizi korumak ve geliştirmek amacıyla MEB okullarda uygulanmak üzere "Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu" projesi geliştirmiş ve bu oyunların okullarda uygulanmasını önermiştir. Görüldüğü üzere 2023 yılından itibaren değerlere özgü kültürel çalışmalara ağırlık verilmiştir. Sistematik derleme çalışmasına dâhil olan araştırmalarında bu doğrultuda 2023-2024 yılları arasında yoğunlaştığı görülmüştür.

GÇO çalışmaları konusu itibarıyla disiplinler arası bir yaklaşıma sahiptir. Ancak içeriğinde fiziksel aktivite olması bakımından spor bilimleri temel alanında sıklıkla GÇO üzerine odaklanılmaktadır. Üniversiteler Arası Kurul Başkanlığı (ÜAK) Spor Bilimleri Doçentlik Atama Kriterlerinde

uluslararası indeks (SSCI), alan indeksleri (SPORT Discus, Scopus, ESCI) ve TR Dizin indeksinde yayın yapma şartı getirmiştir. Sistematiik derlemeye dâhil olan çalışmalarda çoğunlukla ÜAK'ın kriterlerinde adı geçen indekslerde yayın yapıldığı tespit edilmiştir. Buradan hareketle araştırmacılar, nitelikli yayın yapma konusunda ÜAK'ın kriterlerini dikkate aldığı söylenebilir. Ayrıca bu çalışma alanı, nitelikli bir çalışma konusu olması nedeniyle uluslararası alanda kabul görmüştür.

Yapılan araştırmalarda, ağırlıklı olarak ortaokul öğrencileriyle çalışıldığı görülmektedir. Bunun temel sebeplerinden biri, ortaokul kademesinde beden eğitimi derslerine, alan eğitimi almış ve beden eğitimi öğretmeni olarak yetişmiş uzman kişilerin girmesidir (Aydın vd., 2022). Bu durum, hem geleneksel oyunların etkin biçimde ders içeriğine dâhil edilmesine olanak tanımakta hem de araştırmalar için bu grubun daha fazla tercih edilmesine yol açmaktadır. Ayrıca, geleneksel oyunlara ilişkin ders çıktılarının ortaokul kademesinde daha belirgin ve yoğun olduğu da görülmektedir (Küçükbiş vd., 2022). İlkokul kademesinde de GÇO'ya yönelik ders çıktılarının bulunması (Temel ve Kangalgil, 2021), bu yaş grubunu da araştırmacıların ilgi alanına sokmuştur. Lise kademesinde ise doğrudan GÇO'ya yönelik bir öğrenme çıktısı bulunmadığından, araştırmacılar bu kademeye daha az eğilim göstermişlerdir. Bu grupta olan değişiklikleri izlemek amacıyla ortaokul öğrencileri ile birlikte çoklu karşılaştırma araştırmaları yapılmıştır. Öğretmenlerin aldıkları mesleki eğitim, GÇO konusunda sahip oldukları bilgi ve yeterlik düzeyleri ile bu oyunların öğrencilerin fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimleri üzerindeki olumlu etkilerine duydukları inanç, araştırmaların odak gruplarının belirlenmesinde önemli rol oynamaktadır (Mamak vd., 2020). Özellikle GÇO'nun öğrencilerin motor becerilerini geliştirme, sosyal etkileşimlerini artırma ve değer eğitimi açısından sunduğu katkılara olan inanç, öğretmenlerin hem derslerde bu oyunlara yer vermesini hem de araştırmacıların bu alanı çalışmasını teşvik etmektedir.

Durum veya küçük deneysel araştırmalarda örneklemin büyüklüğünden ziyade müdahalenin doğru bir şekilde uygulanması önemlidir (Temel ve Mamak, 2023). GÇO araştırmalarında, deneysel desenin gerektirdiği makul sürede gerçekleştirilen müdahalelerde, seçilen örneklem sayısı genellikle yeterli kabul edilmektedir. Ancak elde edilen sonuçların büyük gruplar üzerinde genellenebilmesi için daha geniş bir örneklemlle çalışılması daha doğru olabilir. Bu doğrultuda geniş örneklemlle çalışılmış sınırlı çalışmaların da olduğu görülmüştür (Arslan vd., 2010; Temel vd., 2024b; Yılmaz vd., 2022).

Mendil kapmaca, yakan top ve tombik oyunları; bilişsel gelişim açısından problem çözme, strateji oluşturma, dikkat ve hafıza gibi zihinsel becerilerin gelişimine katkı sağlar (Yıldız, 2023; Yıldız ve Koçak, 2022). Duygusal gelişim yönünden çocukların empati kurma, kurallara uyma, duygularını ifade etme ve sosyal etkileşimlerde bulunma gibi becerileri pekiştirmesine yardımcı olur (Kacar, 2020; Temel vd., 2024). Psikomotor gelişim bağlamında, el-göz koordinasyonu, denge, hız ve ince motor becerilerin gelişmesini destekler (Budak, 2016; Çalı ve Yıldız, 2024). Mendil kapmaca, yakan top ve tombik oyunları, çocuğun bedensel, zihinsel, sosyal ve duygusal yönlerini bir arada geliştiren bütüncül bir öğrenme ortamı sunar (Aydınlı ve Ramazanoğlu, 2024). Bu eğitsel faydalar alanyazında olumlu karşılık bulmuş ve araştırmacılar, çalışmalarında bu oyunlara sıklıkla yer vermişlerdir. Bu oyunların haricinde farklı oyunlarda araştırma kapsamına dâhil olmuştur. GÇO'nun eğitsel faydaların yanı sıra, bu oyunların Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından tanıtılması ve çeşitli organizasyonlarla desteklenmesi araştırmacıların bu oyunlara yönelmesinde etkili bir faktör olabilir.

Bağımsız değişken olarak GÇO'nun kullanıldığı araştırmalarda çeşitli bağımlı değişkenler kullanılmıştır. GÇO'nun etkilediği değişkenler bakımından oyuna yönelik metafor, fiziksel

aktivite, değer algısı ve sosyal beceri en çok incelenen değişkenler olmuştur. Oyuna yönelik metafor geliştirme değişkeninde öğrencilerin felsefi görüşlerini geliştirmek, yani bilişsel gelişimlerini takip etmek amaçlanmıştır (Temel ve Kangalgil, 2021). Değerler ve sosyal beceriler, öğrencilerin sağlıklı bir karakter geliştirmelerinde duygusal ve sosyal gelişim süreçlerini oluşturur (Temel ve Mamak, 2023). Öğrencilerin oyunlarda aktif olmalarıyla beraber (Temel ve Temel, 2023) motor beceri geliştirmelerini (Temel vd., 2023) içeren fiziksel aktivite çalışmalarıyla öğrencilerin psikomotor gelişimleri araştırılmıştır. Öğrencilerin bütüncül gelişimlerinde ifade edilen özellikler incelenerek gelişim süreçleri takip edilmiştir. Diğer bağımlı değişkenlere bakıldığında alana özgü dağınık bir ilgi olduğu görülmektedir.

Özetle Geleneksel Çocuk Oyunları'nın (GÇO) hem akademik hem de uygulamalı eğitim yaklaşımları kapsamında önemli bir yere sahip olduğu belirlenmiştir. Çalışmaların içerik ve yöntem açısından nitelikli olduğu ve bu çalışmaların uluslararası düzeyde taranan indekslerde yayımlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda, GÇO'nun eğitim programları ile spor organizasyonlarında daha geniş bir şekilde yer alması ve farklı değişkenlere odaklanan, çok merkezli ve uzun süreli araştırmaların gerçekleştirilmesi gerektiği önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Arslan, C., Güllü, M., & Yücel, A. S. (2010). İlköğretim ve ortaöğretimde öğrenim gören öğrencilerin spor ve oyun alışkanlıklarının incelenmesi. *Sport Sciences*, 5(1), 28-46. <https://doi.org/10.12739/10.12739>
- Aydın, E., Temel, A., & Kangalgil, M. (2022). Geçmişten günümüze ortaöğretim beden eğitimi ve spor dersi öğretim programlarının incelenmesi. *Journal of Global Sport and Education Research*, 5(1), 99-117. <https://doi.org/10.55142/jogser.1113312>
- Aydınlı, İ., & Ramazanoğlu, F. (2024). Beden eğitimi dersinde geleneksel çocuk oyunlarının uygulanması, mendil kapmaca oyunu örneği. *The Journal of Academic Social Science*, 27, 443-454. <https://doi.org/10.16992/ASOS.1227>
- Bozkurt, E., & Sözer, M. A. (2017). Geleneksel çocuk oyunları ile değerler eğitimi. *The Journal of Academic Social Sciences*, 55, 295-323. <http://dx.doi.org/10.16992/ASOS.12844>
- Bozkurt, E., & Sözer, M. A. (2018). Mendil kapmaca oyunu ile sorumluluk değerinin öğretiminin vignette tekniği ile incelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 13(27), 299-325. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.14368>
- Budak, M. (2016). *Geleneksel çocuk oyunlarının oryantasyon ve ritim yeteneği üzerine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi.
- Creswell, J. W. (2020). *Eğitim araştırmaları nicel ve nitel araştırmaların planlanması, yürütülmesi ve değerlendirilmesi*. 3. Baskı. İstanbul: Edam
- Çalı, O., & Yıldız, R. (2024). Geleneksel çocuk oyunlarının bedensel zekâyâ etkisi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 94-101. <http://cuspor.cumhuriyet.edu.tr/pub/issue/83170/1408937>
- Çalışkan, M. (2022). *Geleneksel çocuk oyunları uygulamalarının öğrencilerin fiziksel etkinlik düzeyi ve öğretmen davranışları üzerine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gaziantep Üniversitesi.
- Damayani, N. A., Saepudin, E., Budiono, A., & Rachmawati, T. S. (2019). Preservation of traditional game values as educational tourism assets in sindangkerta district, indonesia. *Journal of Environmental Management and Tourism*, 4(36), 735-745. [https://doi.org/10.14505/jemt.v10.4\(36\).04](https://doi.org/10.14505/jemt.v10.4(36).04)

- Demirgil, M. K., Korucu, M., & Ezberci Çevik, E. (2025). Investigation of students' perceptions of traditional game and digital game concepts through metaphors. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 9(1), 142-158. <https://doi.org/10.46328/ijtes.601>
- Dewi, N. R., Saputri, E., Nurkhalisa, S., & Akhlis, I. (2020). The effectiveness of multicultural education through traditional games-based inquiry toward improving student scientific attitude. *Journal of Physics: Conference Series*. 1567 042051. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042051>
- Fang, Y., Chen, K., & Huang, Y. (2016). Emotional reactions of different interface formats: Comparing digital and traditional board games. *Advances in Mechanical Engineering*, 8(3), 1-8. <https://doi.org/10.1177/1687814016641902>
- Goodenow, C., & Grady, K. E. (1993). The relationship of school belonging and friends' values to academic motivation among urban adolescent students. *The Journal of Experimental Education*, 62(1), 60-71. <https://doi.org/10.1080/00220973.1993.9943831>
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190. https://doi.org/10.1501/Sporm_00000000334
- Hidayati, N. N. (2020). Indonesian traditional games: A way to implant character education on children and preserve indonesian local wisdom. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 81-101. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475>
- Kacar, D. (2020). *Geleneksel çocuk oyunlarının internet bağımlılığı, sosyal beceri ve stres düzeyine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi.
- Karaçam, Z. (2013). Sistematik derleme metodolojisi: Sistematik derleme hazırlamak için bir rehber. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6(1), 26-33. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/deuhfed/issue/46815/587078>
- Kavussanu, M., Stamp, R., Slade, G., & Ring, C. (2009). Observed prosocial and antisocial behaviors in male and female soccer players. *Journal of Applied Sport Psychology*, 21(1), 62-76. <https://doi.org/10.1080/10413200802624292>
- Kaya, F., Karakaş, L., Paçacı, S., & Erzeybek, M. S. (2017). Devlet ve özel okullarda öğrenim gören çocukların çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (34), 19-29. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunikkefd/issue/29687/301437>
- Koyuncu, F., & Bulut, G. G. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının kültürlerarası etkileşimi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (12), 499-519. <https://doi.org/10.21733/ibad.1083497>
- Küçükbiş, H. F., Özkurt, B., Sirkeci, H., Öztürk, O. (2022). Geleneksel oyun ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim-öğretim programlarındaki yeri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 1422-1436. <https://doi.org/10.17755/esosder.972845>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2017). The implementation of traditional games to improve the social emotional early childhood. *Journal of Educational Science and Technology*, 3(3), 178-184. <https://doi.org/10.26858/est.v3i3.4212>
- Lestaringrum, A. (2017). The effects of traditional game 'congkak' and self-confidence towards logical mathematical intelligence of 5-6 years children. *Journal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal*, 3(1), 13-22. <https://doi.org/10.24269/jin.v3n1.2018.pp13-22>
- Lubay, L. H., & Purnama, A. D. (2020). An effort to improve the playing skill through the application of tool modification in small ball game (a classroom action research). *In 4th International Conference*

- on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019) (pp. 403-405). Atlantis Press.
<https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.108>
- Macar, Ş., & Ziyagil, M. A. (2024). The effect of traditional games education on physical fitness, health and happiness levels in secondary school students. *Conhecimento & Diversidade*, 16(43), 452-481.
<https://doi.org/10.18316/rcd.v16i43.11909>
- Mamak, H., Temel, A., & Kangalgil, M. (2020). Examining the self-efficacy of primary school teachers and the problems encountered in physical education and game course. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 15(3), 336-358. <https://doi.org/10.29329/epasr.2020.270.16>
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) (2023). *Yüz yüze 100 çocuk oyunu*. Temel Eğitim Genel Müdürlüğü.
<https://tegm.meb.gov.tr/www/yuz-yuze-100-cocuk-oyunu-kitabi-yayinlandi/icerik/910>
- Satılmış, S. E., Bilgin, T., & Ödemiş, M. (2023). Bir rekreasyonel aktivite olarak geleneksel sokak oyunlarının yabancı uyruklu çocuklarda sosyal beceri psikolojik sağlık ve umut düzeylerine etkisinin incelenmesi. *ROL Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 1080-1097.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8346352>
- Sulistyorini, D. (2024). Function and educative value in games traditional in java. *ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education*, 8(1), 204-213.
<http://iscjournal.com/index.php/isce/article/view/244/248>
- Temel, A., & Kangalgil, M. (2021). Oyun ve fiziki etkinlikler dersi öğretim programı kazanımlarının gerçekleşmesine ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(229), 445-462.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/milliegitim/issue/60215/874865>
- Temel, A., & Mamak, H. (2023). Investigation of secondary school student's value perceptions and attitudes regarding to physical education and sports lesson. *Education Quarterly Reviews*, 6(1), 133-151.
<http://dx.doi.org/10.31014/aior.1993.06.01.693>
- Temel, A., & Temel, A. N. (2023). Moderate vigorous physical activity levels of primary school students: Break time and physical education lesson. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 202-217.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/bsd/issue/81003/1364935>
- Temel, A., Kangalgil, M., & Çalı, O. (2024a). Teachers' views on the role of traditional children's games in education. *Journal of Education and Recreation Patterns (JERP)*, 5(1), 52-65.
<https://doi.org/10.53016/jerp.v5i1.220>
- Temel, A., Kangalgil, M., & Mamak, H. (2023). Evaluation of play skills of primary school students playing traditional children's games. *Mediterranean Journal of Sport Science*, 6(1), 251-270.
<https://doi.org/10.38021/asbid.1215868>
- Temel, A., Mamak, H., Kangalgil, M., Kılıçer, İ., Erdem, C., Çapar, T., Özkan, A., & Uz, S. (2024b). Investigation of the sense of school belonging and sportspersonship behavior of students playing traditional children's games. *BMC Psychology* 12, 656. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-02155-0>
- Ültay, E., Akyurt, H., & Ültay, N. (2021). Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), 188-201. <https://doi.org/10.21733/ibad.871703>
- Whiteside-Mansell, L., Weber, J. L., Moore, P. C., Johnson, D., Williams, E. R., Ward, W. L., Robbins, J. M., & Phillips, B. A. (2015). School bonding in early adolescence: Psychometrics of the brief survey of school bonding. *The Journal of Early Adolescence*, 35(2), 245-275.
<https://doi.org/10.1177/0272431614530808>

- Yazıcıoğlu Çalışan, H., & Yıldız, R. (2024). Geleneksel çocuk oyunlarının ortaokul öğrencilerinin yaşam kalitesine etkisi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(3), 456-465. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/bsd/issue/88803/1563353>
- Yıldız, R. (2023). *Zekâ oyunları ve geleneksel çocuk oyunlarının ortaokul öğrencilerinde dikkat ve görsel algıya etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Aksaray Üniversitesi.
- Yıldız, R., & Koçak, Ç. V. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının ilkokul öğrencilerinin karar verme becerilerine etkisi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 38-44. <http://cuspor.cumhuriyet.edu.tr/tr/pub/issue/73251/1149651>
- Yılmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. D. (2022). Dijital ve geleneksel oyun oynayan çocukların değer algılarının karşılaştırılması: Türk ve İngiliz örneklemi. *Eğitim ve Bilim*, 47(210), 41-66. <http://dx.doi.org/10.15390/EB.2022.10574>