


Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Oyunlar: Peçiç

Sevim Handan YILMAZ^{1*} 

Tarkan TUZCUOĞULLARI² 

Muhsin HAZAR¹ 

¹ Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, ANKARA

² Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, GAZİANTEP

DOI: 10.31680/gaunjss.805073

Derleme / Review Article

Geliş Tarihi / Received: 04.10.2020

Kabul Tarihi / Accepted: 30.11.2020

Yayın Tarihi / Published: 14.12.2020

Öz

Somut olmayan kültürel miraslarımızdan olan geleneksel oyunların; nesilden nesile aktararak yaşatılması ve korunması, kültürel devamlılık açısından önem arz etmektedir. Buradan yola çıkılarak tasarlanan araştırmanın amacı; geleneksel peçiç oyununun tanıtılmasıdır. Araştırma; betimsel manada bir alan araştırmasıdır. Bu yaklaşımla araştırma kapsamında peçiç oyunu, tarihi, farklı biçimleri tespit edilmiş, benzer oyunlar ile olan ilişkisi incelenmiştir. Araştırmanın verileri; Gaziantep ilinde yaşayan, peçiç oyununu bilen, gönüllülük esası olan katılımcılar ile yapılan yüz yüze görüşmeler aracılığıyla elde edilmiştir. Araştırma kapsamında peçiç oyununun geçmişten günümüze serüvenine dair bilgiler elde edilmiştir. Araştırma neticesinde; Gaziantep yöresine ait olan peçiç oyununun bölgenin birçok kesiminde sıklıkla oynandığı, genellikle dedelerinden ve ninelerinden öğrendiklerini, çocuklarına öğretmek için yaşattıkları ve günümüze taşıdıkları anlaşılmıştır. Oyun materyalleri, oyun kuralları ve oynanma şekilleri belirlenmeye çalışılırken; katılımcıların oyunun bireysel ve toplumsal etkileri hakkındaki görüşleri de kayıt altına alınmıştır. Geleneksel oyunlarımızın kayıt altına alınması ve yaşatılması her şeyden önce kültürel sahiplenme ve devamlılık açısından oldukça önemlidir. Bu nedenle geleneksel oyunlarımızın yaşayabilmesi için tanıtılması ve yaygınlaştırılması gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, geleneksel oyun, peçiç

Traditional Played in Gaziantep Region Games: Peçiç

Abstract

The survival and preservation of traditional games, which are one of our intangible cultural heritages, by passing them down from generation to generation is important in terms of cultural continuity. Research is a field research in a descriptive sense. With this approach, within the scope of the research, the peçiç game, its history, different forms were determined, and its relationship with similar games was examined. Research data; It was obtained through face-to-face interviews with the volunteers who live in Gaziantep, know the peçiç game, and have a voluntary basis. Within the scope of the research, information about the adventure of the peçiç game from the past to the present was obtained. As a result of the research, it was understood that the peçiç game, which belongs to the Gaziantep region, is frequently played in many parts of the region, that they generally learn from their grandparents, teach their children and carry them to the present. While trying to determine game materials, game rules and ways of playing; Participants' views on the individual and social effects of the game were also recorded. First of all, recording and keeping our traditional games alive is very important for cultural ownership and continuity. For this reason, our traditional games must be promoted or expanded in order to survive.

Key Words: Game, traditional game, peçiç.

* Sorumlu Yazar: Sevim Handan YILMAZ

e-mail: s.handanyilmazz@gmail.com

Giriş

Oyun tarihinin insanlığın varoluşuna kadar uzandığı bilinmektedir. Oyun, bireyin hayatının her döneminde var olan, bireyin gelişimine katkısı olan bir etkinliktir, insanlık tarihi boyunca oynanmış, değişime uğrayarak günümüze kadar gelmiştir. Bugün bilinen birçok oyunun, eski çağlarda da olduğu arkeolojik buluntulardan anlaşılmaktadır. Tarih boyunca insanların yaşantısını etkileyecek kadar da önemli olduğu bilinmekte (Ergün, 1980), günümüzde varlığını sürdüren birçok oyunun eski dönemlerde yaşamış insanlar tarafından da oynanmış olduğu ifade edilmektedir (Uluğ, 2007).

Huizinga (2018) oyunu “kültürlerden bile eski bir kavram” olarak nitelendirmiş, belirli bir zaman diliminde, belirli bir mekânda, birtakım kurallar dahilinde oynanan, heyecan ve eğlence amacı taşıyan gönüllülük esaslı bir aktivite veya meşguliyet olarak tanımlamıştır ve en önemlisi kültürün temeli olarak nitelendirmiştir. Nitekim; içinde bulunduğu toplumun kültüründen izler barındıran oyunların nesilden nesile aktarılması ile hem kültürel mirasın aktarımı hem de korunumu sağlanmış olmaktadır (Akbaş ve Ünal, 2015). Literatürde oyunun farklı pek çok tanımına rastlamak mümkündür. Yavuzer’ e (2001) göre oyun sonucu her ne olursa olsun düşünmeden, eğlenmek için yapılan aktivitelerin tümü olarak tanımlarken farklı birçok kaynaktan oyun çocukların eğlenmek amacı ile katıldıkları, gelişim alanlarının tümünü destekleyen, gerçek hayatın içinden bir parça, bir öğrenme biçimi olarak da tanımlanmaktadır (Türkçe Bilimler Sözlüğü, 2011).

Dönmez (1992) oyunu; belirli bir hedefi olan ya da olmayan, kurallı veya kuralsız şekilde gerçekleştirilebilen, ancak her ne şekilde olursa olsun katılımcıların isteyerek yer aldığı, gelişim alanlarını olumlu etkileyen, gerçek hayattan bir parça şeklinde tanımlamıştır. İşte tam da bu sebeplerden tarih sahnesinde her zaman kendine yer edinmeyi başarmıştır. Farklı kültürlerde, farklı dönemlerde insanlar çeşitli sebeplerle oyuna ihtiyaç duymuş değişik oyunlar icat etmişlerdir. Oyunların oluşmasına sebep olan faktörlerden en önemlilerinden biri de aslında o toplumun değer yargılarıdır. Oyunlar var oldukları dönemin özelliklerini, kültürel yapılarını, örf ve adetlerini birebir yansıtırlar (Uygun ve Hakkoymaz, 2019).

Kültürel açıdan oldukça zengin olan ülkemizde çok çeşitli oyunlara ev sahipliği yapmaktadır. Farklı kültürlerin değerlerinin harmanlandığı binlerce yıl farklı uygarlıklara ev sahipliği yapmış, özel yerlerden biri de Gaziantep kentidir (Tokuz, 2011). Geçmiş milattan binlerce yıl öncesinde kadar dayanmakta olan bu kentte de,

çeşitli oyunların oynandığı görülmektedir (Gökşen, 2014) bu oyunlardan biri de peçiçtir. Peçiç; tıpkı satranç gibi çok yönlü düşünmeyi sağlayan, kendine has püf noktaları olan, zekaya dayalı (K1) kızma birader oyununa benzeyen ancak, onun atası sayılabilecek stratejik bir oyun türüdür (K2). Anavatanı Hindistan'dır, buradan tüm dünyaya yayılmıştır. Krallar için tasarlandığı düşünülmektedir. Asya'dan doğan bu oyun eğlenceli olması sebebiyle zamanla farklı ülkelere ulaşmayı başarmıştır (Wikisözlük, 2020), kimi kaynaklarda Hint tavlasi olarak yer almaktadır. Hindistan'dan Halep'e, Halep'ten de Gaziantep'e geldiği söylenmektedir (K3). Peçiç, Gaziantep'te oldukça kıymet verilen bir oyundur, her evde bulunur ve sıklıkla oynanmaktadır.

Özellikle, uzun kış gecelerinde komşular, akrabalar ve arkadaşların bir araya geldiği ev oturmalarının ve pazar günlerinde hep birlikte gidilen pikniklerin, erkeklerin boş vakitlerini geçirdikleri kahvehanelerin vazgeçilmez eğlenceleri arasında yer almaktadır (K4). Hatta, peçiç toplum tarafından o kadar benimsenmiştir ki, tıpkı aşık oyununda kullanılan aşık kemiklerinin çocukların omuzuna dikildiğinde nazardan koruduğuna inanıldığı gibi (And, 2016), peçiç oyununda kullanılan taşlar da zaman zaman, nazar değmemesi için, çocuklarının omuzuna dikilmektedir (K5).

Oyuncular, birbirlerini kızdırmak için çeşitli sözler söyler, rakibinin kazanamaması için sesli olarak dilekte bulunur, yenilen kişiye "kahve içmez misiniz buyurun size kahve" diyerek latifeler yapar ve bu sayede oyunu daha da eğlenceli hale getirerek, keyifli dakikalar geçirirler (K6). Oyunun, eğlenmenin yanı sıra; zekâ, analitik düşünme, muhakeme yapma, ileri görüşlülük üzerinde olumlu etkileri olduğu "takımdaşlık ruhu" dedikleri ortak hareket etme ve sosyal becerileri arttırdığı söylenmektedir (K7). Zaman sınırlamasının olmadığı bu oyunda genellikle ödül veya ceza yoktur (K8) kazanma ve kaybetme vardır (K9) fakat; bazen oyunda kazanan taraf kaybeden tarafa şarkı söylemek, hikâye ya da fıkra anlatmak, merdiven inip çıkmak gibi eğlenceli cezalar verebilmektedir (K10). Oyun, 24 kareye ayrılmış, artı işareti andıran peçiç adı verilen bir bez parçası üzerinde oynanmakta ve adını buradan almaktadır (K11). Peçiç bezinin günümüzde birbirinden farklı renkleri bulunur fakat; geçmiş zamanlarda yalnızca siyah rengin olması, kıtlık ve yokluktan dolayı öğrencilerin eskimiş önlüklerinden dikilmesindedir (K12).

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma betimsel bir alan araştırması olarak tasarlanmıştır. Alan araştırmaları; araştırmaya katılanların çalıştıkları veya yaşadıkları ortamlarda yapılan araştırmalardır (Wolcott, 2008) bu türden araştırmalar bireylerin bir konuya dair görüşlerini ve değerlendirmelerini içeren saha araştırmaları şeklinde de ifade edilmektedir (Gurbetođlu, 2008).

Araştırma Grubu

Araştırmanın evreni Gaziantep ilinde yaşayan bireylerden oluşmaktadır. Gaziantep ilinde ikamet eden peçiç oyununu bilen, gönüllülük esaslı olan 25 katılımcı oluşturmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilmiş yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda; kişisel bilgiler, oyun kuralları ve oynama şekline yönelik açık uçlu sorular yer almaktadır.

Verilerin Toplanması

Veriler yüz yüze görüşme tekniđi ile toplanmıştır. Bu teknik araştırma konusu hakkında derinlemesine bilgiler elde etmeye olanak sağlar (Büyüköztürk ve diđerleri, 2019). Araştırma kapsamında, Gaziantep ilinde çeşitli mahallelerde yaşayan, farklı yaş ve meslek gruplarından katılımcılarla görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Verilerin Analizi

Verilerin analizinde içerik analizi yönteminden faydalanılmıştır. İçerik analizinin tüm basamakları sırasıyla uygulanmıştır. İçerik analizinin amacı, araştırma sonucunda elde edilen veriler üzerinden açıklanabilecek kavramlar ve ilişkilere ulaşabilmektir (Büyüköztürk ve ark., 2019).

Tablo 1. Görüşme yapılan katılımcı bilgileri

Katılımcı No	Yaş	Meslek	Görüşme tarihi	Şehir
K1	45	Öğretmen	12.10.2015	Gaziantep
K2	56	Çiftçi	11.03.2011	Gaziantep
K3	54	Esnaf	10.07.2013	Gaziantep
K4	67	Emekli	21.02.2012	Gaziantep
K6	78	Emekli	03.04.2014	Gaziantep
K7	87	Emekli	08.09.2016	Gaziantep
K8	62	Emekli	09.10.1017	Gaziantep
K9	43	Polis	11.03.2011	Gaziantep
K10	76	Emekli	10.07.2013	Gaziantep
K11	45	Öğretmen	11.09.2011	Gaziantep
K12	34	Mühendis	02.07.1015	Gaziantep
K13	78	Emekli	02.05.2016	Gaziantep
K14	77	Emekli	10.03.2013	Gaziantep
K15	54	Çiftçi	12.03.2014	Gaziantep
K16	55	Esnaf	10.02.2013	Gaziantep
K17	71	Emekli	11.04.2011	Gaziantep
K18	37	Öğretmen	03.02.2015	Gaziantep
K19	53	Esnaf	02.07.1015	Gaziantep
K20	64	Emekli	02.05.2016	Gaziantep
K21	69	Emekli	10.03.2013	Gaziantep
K22	73	Emekli	03.04.2014	Gaziantep
K23	55	Çiftçi	08.09.2016	Gaziantep
K24	45	Ev Hanımı	09.10.1017	Gaziantep
K25	65	Ev Hanımı	11.12.2011	Gaziantep

Peçiç oyunu nasıl oynanır?

Oyun iki ya da dört kişiyle, bireysel ya da grup olarak oynanabilir (K13) eğer, gruplar arasında oynanıyorsa, önce taş yürütecek bir lider seçilir (K14) ve oyuncular karşılıklı olarak oturur. Satranç taşına da benzeyen, 4'ü farklı, 4'ü farklı renk ya da desende tahtadan, iplik makarasından, ya da huniden oluşan 8 adet piyonda denen ana taş ve bu ana taşları oyuna sokmak için, zar yerine kullanılan ahşap, boncuk veya deniz kabuklarından oluşan "it boncuğu" da denen 6 adet küçük taş vardır (K15).

Zar yerine kullanılan bu küçük taşlar, oyuncular tarafından avuç içlerinde sallanarak yere bırakılır. En büyük sayıyı atan oyuncu, bu sayede oyuna ilk başlayan oyuncu olma hakkını kazanır (K16). Ana taşlar oyuna girmeden önce peçicin ortasında yer alan başlangıç karesi olarak adlandırılan yerde durur. Taşların ilerlemesi için, oyuna önce başlama hakkı kazanan oyuncunun 12 ya da 25 sayısını atması gerekmektedir. Eğer bu rakamlar gelmezse taşları oyuna sokamaz ve sıra rakip oyuncuya geçer. Oyuncu eğer 12 atarsa, başlangıç karesinden ilerleyerek, kendi tarafındaki sağ bağa, 25 atarsa, sağındaki kolun köşesindeki bağa taşını yerleştirir. 6 adet taş yere atıldığında; hepsi ters gelirse 8 sayı hepsi düz gelirse 6

sayı, beş ters bir düz gelirse 25, beş düz bir ters gelirse 12 sayı olarak kabul edilir (K17).

Ana taşlar oyuna girdikten sonra, küçük taşların atılması sonucunda elde edilen sayı kadar ilerler. Örneğin taş başlangıç karesinde, oyuncu üç sayısını, attı üç kare sayar ve taşını o kareye yerleştirir (K18). Ana taşlar oyuna sokulduktan sonra ki amaç; rakipten önce taşlarını, peçicin ortasında bulunan havuz ya da göbek adı da verilen başlangıç karesinde toplamaktır. Buna “bezi aşmak” denir (K19) Özetle; oyuncunun gayesi, 4 taşını birden peçiç üzerinden saat yönünün tersi istikamette bir tur attırıp başlangıç karesine ulaştırmaktır (K20). Bu sırada da, rakibin taşını kırıp başa dönmesini sağlayarak öne geçebilir ve oyunu tamamlamasını engelleyebilir. (K21). Oyunun bu yönü, tavla ve damaya oyununda ki taş yeme ile benzerlik göstermektedir (K22).

Peçi oyununda sayı sistemi

Oyunda ana taşlar; küçük taşlar yere bırakıldığında düz veya ters gelenler hesaplanarak elde edilen, 2, 3, 4, 6, 8, 12 ve 25 sayıları ile ilerlemektedir.

Düz Taş	Ters Taş	Sayı Değeri
0	6	10
6	0	8
1	5	25
5	1	12
4	2	2
3	3	3
4	2	4

Şekil 1. Peçiçte Sayı Sistemi

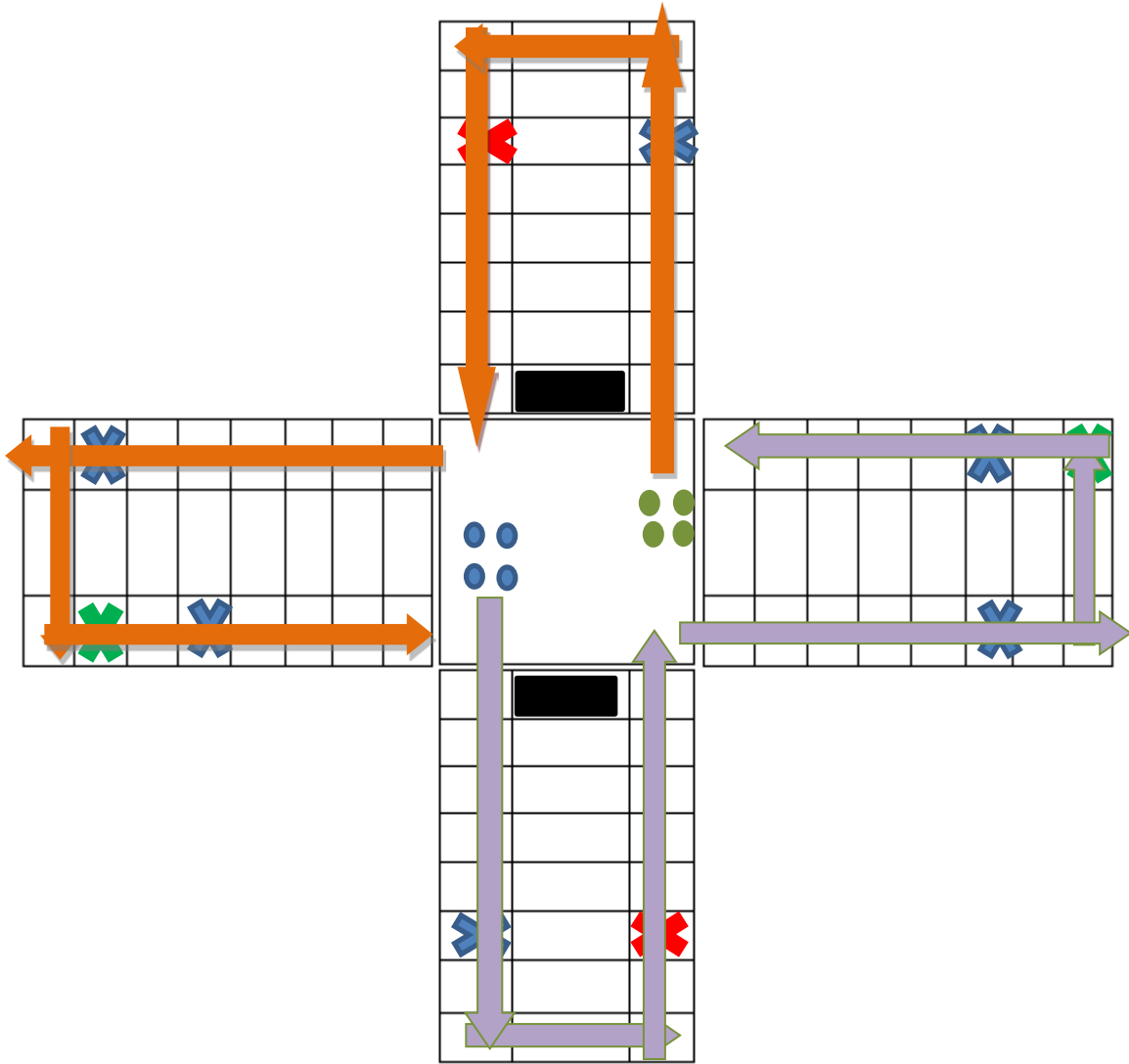
Peng, kubur ve taş kırma nedir?

Yere atılan taşlar, 5 ters 1 düz gelirse oyuncu 25 +1 adım ilerler, 1 ters 5 düz gelirse oyuncu 12+1 adım ilerler (18) bu avantaj hakkı “**peng**” olarak adlandırılmaktadır. Peng’in sağladığı bir başka avantaj da oyuncuların taşlarını kuburdan dışarı çıkarmalarını sağlamaktır. “**Kubur**” taşın oyundan çıkmadan önce bulunduğu son basamaktır ve oyuncu 12 ya da 25 atmadan kuburdan çıkamaz (K23).

Oyuncular peçiç üzerinde ilerlerken, rakibin taşına denk geldiklerinde, üzerine gelerek taşı oyundan çıkarabilir buna “**taş kırma**” denir. Kırılan taş tekrar başa döner

ve tekrar oyuna girmesi için, oyuncunun 12 ya da 25 sayılarından birini atması gerekmektedir. Baş adı verilen yerlerdeki taşlar kırılmaz. Oyuncular, ana taşlarının tümünü peçiç üzerinden bir tur attırarak başlangıç karesine ulaştırmayı başardığında bir sayı almış olur. Süre sınırlaması olmadığından, oyuna istenildiği kadar devam edilebilir (K24).

Oyun; Gaziantep' te yıllardır bu şekliyle oynanmaktadır ve oyunların hızla endüstrileştiği günümüz koşullarında, dedelerimizin ninelerimizin hatıralarıyla bugün de varlığını sürdürmektedir. Bizlere düşen görev ise; kültürel değerlerimizden biri olan bu oyunu oyununu yaşatmak, nesilden nesile aktarmaktır.



Şekil 2. Peçiç Oyunu Uygulama

Peçiç oyunu kuralları

- Her bir taş, 12 veya 25 sayıları ile oyuna dahil olur, bu sayılar gelmezse taşlar oyuna giremez (K25).
- Her oyuncu 12 sayısı ile kendi tarafındaki sağ bağa (kırmızı renk çarpı ile işaretlenen yer) 25 sayısı ile de sağındaki kolun köşesindeki bağa (yeşil renk çarpı ile işaretlenen yer) taşını yerleştirir (K24).
- Oyundaki temel amaç; 4 ana taşı, küçük taşları yere atarak elde ettiğiniz sayılarla, saat yönünün tersi istikamette ilerleyerek, peçiç bezi üzerinde bir tur attırmak ve başlangıç karesine sokmaktır (K23).
- Oyuncular, bir tur atıp, kendi tarafında ki kola geri geldiğinde, artık orta sütunundan ilerler (K22).
- Siyah renk ile renklendirilen, kubur adı verilen son kareye girmemeye özen gösterir. Çünkü; bu kareden çıkmak için 12 ya da 25 sayısını atmak gerekir
- Peng adını verdikleri avantaj hak burada dışarıya çıkmayı sağlamaktadır. Ayrıca oyuncu, rakibin bağ denilen yerler dışında ki (mavi renk çarpı ile işaretlenen yer) taşlarını, üzerine kendi taşını koyarak kırabilir ve rakip tekrar oyuna girmek için 12 veya 25 atmalıdır (K21).
- Küçük taşlar yere atıldığında; 6 taş ters ise 10 adım, 6 taş düz ise 8 adım, 5 taş ters, 1 taş düz ise 25 adım, 1 taş ters, 5 taş düz ise 12 adım, 2 ters, 4 düz ise 2 adım, 3 ters, 3 düz ise 3 adım, 4 ters 2 düz ise 4 adım peçiç üzerinde ilerlenir (K20).

Tartışma ve Sonuç

Araştırma sonucunda; Gaziantep yöresine ait olan peçiç oyununun bölgede sıklıkla oynandığı, oyunun oynayanların dedelerinden ninelerinden öğrenerek yaşattıkları tespit edilmiştir. Oyunun hangi materyallerle oynandığı, kuralları, oynama şekli, oyunda geçen farklı terimler kayıt altına alınmış aynı zamanda katılımcıların oyuna dair duygu ve düşüncelerine de yer verilmiştir. Oyunun özellikle, uzun kış gecelerinde komşular, akrabalar ve arkadaşlar tarafından sıklıkla oynandığı, hatta toplum tarafından fazlaca benimsenmesinden dolayı aşık oyununda kullanılan aşık kemiklerinin çocukların omuzuna dikildiğinde nazardan koruduğuna inanıldığı gibi (And, 2016), peçiç oyununda kullanılan taşlar da zaman zaman, nazar değmemesi için, çocuklarının omuzuna dikildiği görülmektedir. Oyunda genellikle ödül veya

cezanın olmadığı, fakat; bazen oyunda kazanan taraf kaybeden tarafa şarkı söylemek, hikâye ya da fıkra anlatmak, merdiven inip çıkmak gibi eğlenceli cezalar verilebildiği görülmektedir. Oyun iki ya da dört kişiyle, bireysel ya da grup olarak oynanabildiği, ahşap, boncuk veya deniz kabuklarından oluşan taşlarla oynandığı, peçiç adı verilen bir bez parçası üzerinde oynanmakta olduğu belirlenmiştir. Oyunda taş yeme kuralı vardır ve oyun bu yönü, tavla ve damaya benzerlik göstermektedir. Oyun; Gaziantep’ te yıllardır bu şekliyle oynanmaktadır ve oyunların hızla endüstrileştiği günümüz koşullarında, dedelerimizin ninelerimizin hatıralarıyla bugün de varlığını sürdürmektedir. Bizlere düşen görev ise; kültürel değerlerimizden biri olan bu oyunu oyununu yaşatmak, nesilden nesile aktarmaktır.

Sonuçta, kültürün taşıyıcısı olan geleneksel oyunlarımızın yaşatılması açısından kayıt altına alınması ve yaygınlaştırılması oldukça önemlidir. Araştırmancının bu amaca hizmet edeceği, geleneksel oyunlara yönelik literatüre katkı sağlayacağı ve sonraki araştırmalara kaynaklık edebileceği düşünülmektedir. Araştırma Gaziantep ilinde yaşayan ve bu oyunu bilen kişilerle sınırlandırılmıştır. Farklı illerde de farklı oyunların kayıt altına alınması oyunların gelecek nesillere aktarılması bakımından oldukça önemlidir.

Kaynaklar

- Akbaş, B., Ünal, S. (2015). Oyuncaklarla Oynanan Geleneksel Gaziantep Oyunları. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*. (1). 25-42
- And, M. (2016). *Oyun ve Būgü*. Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2019). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. (27. Baskı) Ankara: Pegem Akademi.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Ergün, M. (1980). *Oyun ve oyuncak üzerine*. Milli Eğitim, 1(1), 102-119.
- Gökşen, C. (2014). *Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları*. Türkiye Araştırmaları Enstitüsü Dergisi. (52): 229-259.
- Gurbetoğlu, A. 2008. "Bilimsel araştırma yöntemleri", <http://agurbetoglu.com/files/2-%20ARA%C5%9ETIRMA%20%20T%C3%9CRLER%C4%B0.pdf> Erişim tarihi: 05.11.2020
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens*. (Mutlu, İ., Çev.). Ankara: Dorlion Yayınları

- Tokuz, G. (2011). Gaziantep çocuk oyunları üzerine halk bilimsel bir inceleme. Yayınlanmıř Yüksek Lisans Tezi. Gaziantep. Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğü, (2011). Sosyal Bilimler, Oyun, Tüba Yayınları, Ankara, 1. Baskı, s:45.
- Uluđ, H. (2007). Kuzey Adana'daki çocuk oyun alanlarının bitki seçimi yönünden irdelenmesi. (Yayınlanmamıř Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Ana Bilim Dalı, Adana.
- Uygun, N. ve Hakkoymaz, S. (2019). Hakeke Gaziantep Geleneksel Çocuk Oyunları Aracılıđıyla Türkçe ve Matematik Öğretimi. İstanbul: Genel Satıř Pazarlama ve Yayınevi.
- Wikisözlük (2020). Peçiç. <https://tr.wiktionary.org/>. Eriřim tarihi:21.11.2020
- Wolcott, H.F., 2008. Ethnography: A way of seeing (2nd ed). Walnut Creek, CA:AltaMira.
- Yavuzer, H. (2001). Çocuk Psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitabevi.